

# Les Races



LES TERRES  
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 21 Juin 2022



## Les Races

*Issus de multiples cultures différentes, les elfes dominent en maître dans les forêts, les hommes dominent sur les grandes villes et les orcs sur les contrées sauvages avoisinantes. Chacune des races comporte des avantages que les autres n'ont pas et des affinités ou conflits envers d'autres races. La prochaine section vous donnera un bref aperçu de chaque race ainsi que ses caractéristiques spéciales pour le jeu. Sachez que chaque race a un comportement qui lui est propre. La description de la race de votre personnage n'est qu'une ligne directrice et elle ne doit pas vous paraître restrictive. D'autres races sont présentes sur les terres d'Ondeval, mais celles présentées plus bas représentent les plus communes et les seules autorisées à la création d'un personnage.*

**Caractéristiques Raciales:** Chaque race obtient des bonus ou malus. De plus, certaines races ont des restrictions. Lorsqu'un habit ou maquillage est requis, il sera indiqué. Ces indications doivent être respectées pour pouvoir jouer la race.

Il existe 8 Races jouables:

**Les Drakes**

**Les Elfes Noirs**

**Les Elfes**

**Les Homme-Bêtes**

**Les Humains**

**Les Nains**

**Les Orcs**

**Les Gobelins**



Les Drakes sont des êtres mystérieux au passé nébuleux. D'anciennes épopées parlent d'eux comme des gardiens du ciel car ils viendraient d'un monde dans les nuages. Les Drakes ont une morphologie variable, ce qui fait que leurs couleurs tendent à varier. Les Drakes sont des cousins éloignés des dragons. À leur naissance, chaque Drake est investi d'un élément. Les Drakes qui ont évolué parmi les hommes ont progressivement perdu la maîtrise de leur élément. Ce dernier n'est utilisable que quelques fois avant de demander une grande période de repos. Le temps à la surface aussi pour effet de leur faire perdre leurs écailles pour les remplacer par une peau lisse. Les Drake ont souvent été confondus avec des démons au travers des âges à cause de leur grande stature et de leur air hautain. Certains d'entre eux se font passer pour des divinités auprès des tribus barbares.

## Espérance de vie :

Les Drakes ont un âge minimum moyen de 100 ans. Leur âge maximum moyen est de 400 ans.

## Caractéristiques Raciales :

**Pouvoir Souffle du Drake :** Permet de souffler l'élément correspondant au Drake dans un cône (Feu, Glace, Acide ou Électricité), causant 3 points de dégâts de l'élément. La portée est de 3 mètres de longueur dans un angle de 90 degrés devant soi. Utilisable 3 fois par GN.

Le Drake obtient la compétence « *Immunité à un Élément* » pour son élément.

Il faut choisir un des 4 éléments de base (Feu, Glace, Acide, Électricité) pour son Drake. Les Drakes doivent avoir la peau à la couleur de son élément et des écailles.





## Elfes Noirs

Les Elfes Noirs, plus communément appelés les Drows, sont des êtres qui se sont tournés vers le côté obscur depuis des temps immémoriaux. Ils ont été chassés de la terre de lumière par les Elfes qui ne partageaient pas les mêmes philosophies de vie et se sont réfugiés dans les profondeurs d'Ondeval. Les Elfes Noirs sont haïs et craints des autres races à cause de leur maîtrise de la magie qu'ils ont vouée à la destruction. Les Elfes Noirs vivent sous un système matriarcal, ce qui veut dire que ce sont les femelles qui gouvernent et que les mâles ne sont là que pour assouvir les désirs de celles-ci. Les Drows règnent en maître sous les terres d'Ondeval mais cela ne leur suffit pas. Ils veulent semer le chaos entre les races qui vivent au-dessus de leurs têtes.

### Espérance de vie :

Les Elfes Noirs ont un âge minimum moyen de 80 ans. Leur âge maximum moyen est de 400 ans.

### Caractéristiques Raciales :

Les Elfes Noirs peuvent utiliser le sort «*Globe des Ténèbres*» gratuitement 3 fois par GN.

Les Elfes Noir obtiennent la compétence *Combat Aveugle*.

De jour, les Elfes Noirs doivent être voilés et ont -2 points de vie de base. La nuit (quand il fait noir), ils ont plutôt +2 points de vie de base.

Les Elfes Noirs doivent avoir les oreilles pointues et la peau sombre (noir/gris/mauve/bleu).





Les Elfes vivent si vieux qu'ils ont tendance à penser toujours à long terme et à ne montrer que dédain et indifférence pour ce qu'ils considèrent comme une péripétie passagère. Les Elfes sont généralement bien accueillis par les communautés humaines, mais ils ne s'y sentent jamais chez eux. Bien que hautains, les Elfes se montrent généralement plaisants et polis envers ceux qui ne répondent pas à leurs critères d'excellence. Ce dernier sentiment n'est pas partagé pour ceux qui vivent sous terre et qui partagent leur sang depuis des lustres. Les Elfes Noirs constituent toujours une menace pour les Elfes de la surface. Les Elfes sont considérés comme des adultes à l'âge de 110 ans et peuvent vivre jusqu'à 700 ans. Contrairement aux autres races, les Elfes n'ont pas besoin de dormir 8 heures pour garder la forme. Ils préfèrent plutôt méditer durant 4 heures, ce qui comble leurs besoins.

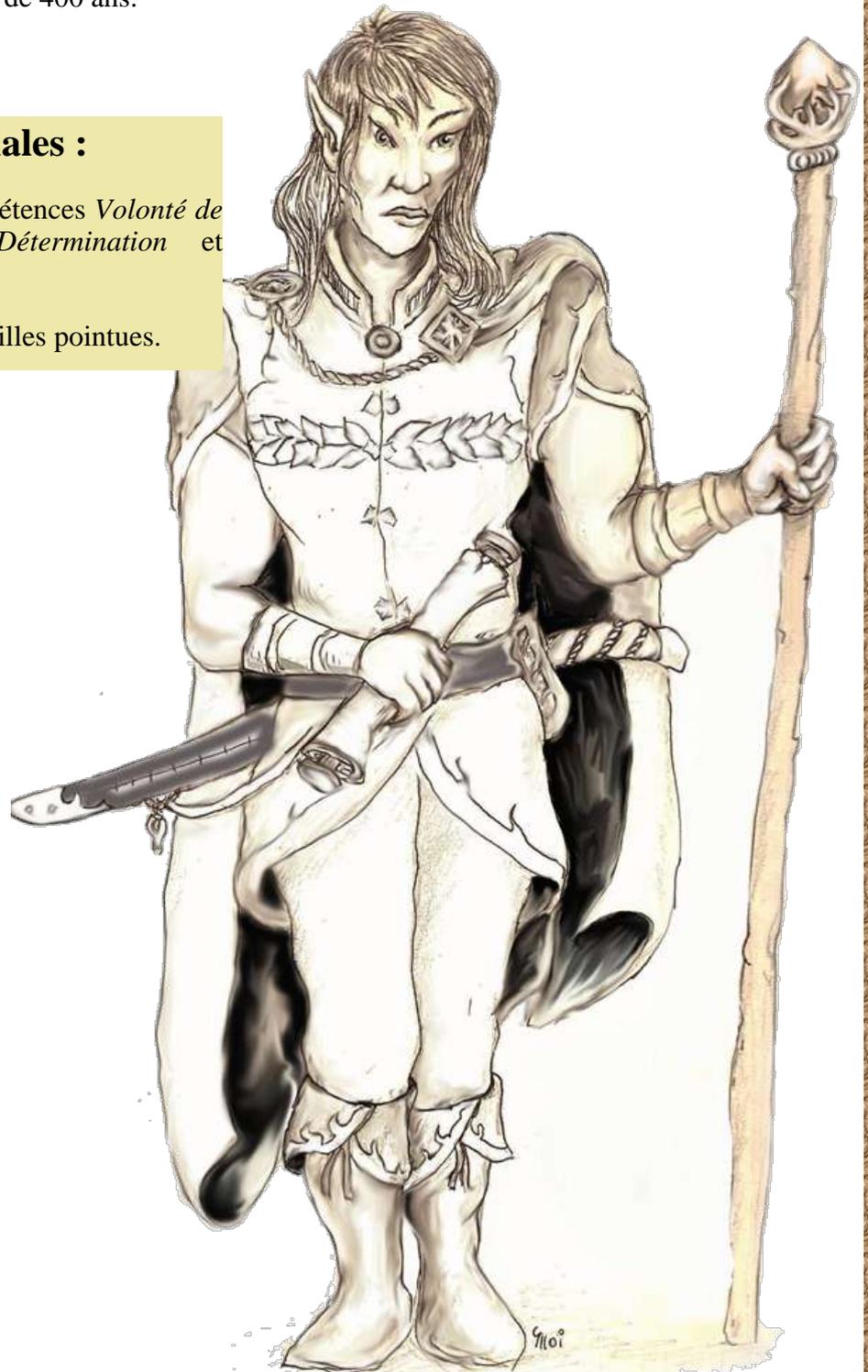
### Espérance de vie :

Les Elfes ont un âge minimum moyen de 80 ans.  
Leur âge maximum moyen est de 400 ans.

### Caractéristiques Raciales :

Les Elfes obtiennent les compétences *Volonté de Fer*: Catégorie de la Détermination et *Ressources Illimitées I*.

Les Elfes doivent avoir les oreilles pointues.





# Hommes-Bêtes

*Les Homme-Bêtes sont une nouvelle race dominante qui se trouve seulement sur les terres d'Ondeval. Suite à la manipulation de pierres magiques contenant l'essence du dieu suprême Galléan, des émanations magiques ont contaminé la nature causant chez les animaux une évolution prématurée, qui fut la cause de leur nouvelle intelligence et de leur aptitude à se promener sur deux pattes.*

## Espérance de vie :

Les Hommes-Bêtes ont un âge minimum moyen de 5 ans. Leur âge maximum moyen est de 40 ans.

## Caractéristiques Raciales :

Les Hommes-Bêtes obtiennent la compétence *Vigilance*.

+1 Esquive.





*Les Humains sont les êtres les plus ambitieux qui soient. Ils sont toujours à la recherche de pouvoir, de bien-être et de nouvelles terres. Leur ego les porte à croire qu'ils sont au-dessus de toutes les autres races bien qu'ils admettent que leur espérance de vie est toutefois limitée en comparaison aux autres races dominantes. Par contre, un point en leur faveur est qu'ils se reproduisent si vite que pour chaque personne morte de vieillesse, deux autres prendront sa place. Leurs relations avec les autres races sont plutôt bonnes car les Humains savent saisir la moindre occasion et s'adapter à tout changement, aussi radical soit-il. L'humain n'a pas un instant à perdre car la vie est trop courte. Les Humains mesurent en moyenne entre 5 pieds et 6 pieds de haut et pèsent entre 125lbs et 250lbs. Les Humains n'ont pas d'alignement particulier, ils peuvent être aussi bons que mauvais.*

## **Espérance de vie :**

Les Humains ont un âge minimum moyen de 14 ans. Leur âge maximum moyen est de 60 ans.

## **Caractéristiques Raciales :**

+2 points de compétence de base supplémentaires à la création du personnage.





# Nains

*Les Nains sont les maîtres dans l'art de l'extraction de métaux précieux des mines environnantes. Tout le monde connaît aussi leur capacité légendaire à pouvoir absorber d'immenses quantités de bière. Les Nains ont un piètre sens de l'humour et un caractère bougon ce qui peut faire dégénérer les situations sensibles surtout s'ils viennent de finir de boire un tonneau de bière. Les Nains sont généralement antipathiques envers ceux qui ne partagent pas leur vision matérialiste, ce qui les portent à haïr les Elfes. Les Nains sont généralement lourdement armés ce qui les rend, malgré leur grandeur, très dangereux.*

## Espérance de vie :

Les Nains ont un âge minimum moyen de 40 ans.  
Leur âge maximum moyen est de 150 ans.

## Caractéristiques Raciales :

- +1 point de Moral de base.
- +3 points de vie de base.





Les Orcs sont prompts à la colère et d'un naturel renfrognés. Ils préfèrent agir et combattre au lieu de réfléchir et discuter. Ils aiment bien se vanter, disputer des combats de lutte, boire et festoyer. Ils servent souvent de chair à canon lors de guerres car ils aiment faire partie de la première ligne d'attaque. Leur capacité limitée à penser et leur odeur fétide sont compensées par de gros muscles, ce qui en fait de très bons combattants.

## Espérance de vie :

Les Orcs ont un âge minimum moyen de 10 ans.  
Leur âge maximum moyen est de 60 ans.

## Caractéristiques Raciales :

Les Orcs obtiennent la compétence *Intimidation I & II*.

Les Orcs doivent avoir le visage vert (ou d'autres traits caractéristiques de leur race).





## Gobelins

Les Gobelins sont des êtres Humanoïdes de petite taille, ils atteignent tous au plus 5 pieds. Ils est possible de trouver des gobelins de toutes les couleurs, en fonction de leurs région. Leurs oreilles sont longues et pointues. Les membres de cette race privilégient la vie en société et ils ont beaucoup de respect pour la hiérarchie. Ce qu'ils aiment par-dessus tout, c'est l'or et les pierres précieuses et ils n'hésiteront pas à changer d'allégeance pour des gains supérieurs. Les Gobelins ont un grand sens de l'humour et aiment faire des blagues, rire et fêter quand l'occasion se présente. Leur type d'humour n'est pas toujours apprécié par leur entourage. En raison de leur petite taille et leur faible constitution, l'usage des armes à deux mains ne leur est habituellement pas possible mais ce qui leur manque en force est compensé par leur grande rapidité.

### Espérance de vie :

Les Gobelins ont un âge minimum moyen de 15 ans. Leur âge maximum moyen est de 80 ans.

### Caractéristiques Raciales :

Les Gobelins débutent avec -2 points de vie de base.

Les Gobelins ne peuvent pas utiliser d'arme à deux mains, à moins d'augmenter leurs points de vie de base de 2.

Les Gobelins obtiennent la compétence *Coma Simulé*.

+2 Esquives.

