

## CHAPITRE DEUX

# 2

Le monde de *Chaos & Barbarie* comprend une variété étonnante de races, chacune avec sa propre et unique attitude et civilisation. Bien que les humains dominent une grande partie de la Multiterre, beaucoup d'espèces intelligentes peuvent être rencontrées où que vous voyagez.

Les humains vivent au sein de Grâl, partout dans les Terres de la Limite, et aussi dans les régions aussi éloignées que les terres de la Dernière Colonie. La plupart des races exotiques ont leur propres terres et colonies, mais des individus peuvent être trouvés n'importe où grâce au voyage très répandu par navire-portail. Les promesses de profit et de pouvoir attirent souvent les membres de chaque race aux cités-ports où à Grâl.

Il est facile de croire que tous les torkens sont des barbares et que les rogushs sont violents, mais la vérité est que chaque membre de chaque race est unique.

### CHOISIR UNE RACE

Après avoir déterminé vos valeurs de caractéristiques et avant de leur assigner les capacités spéciales, choisissez la race de votre personnage. Dans le même temps, choisissez une classe, car chaque race est plus ou moins bien adaptée aux différentes classes. Une fois fait, attribuez les valeurs tirées aux diverses caractéristiques. Effectuez les ajustements raciaux et continuez la création du personnage.

Vous pouvez jouer un personnage de n'importe quelle race présentée dans ce chapitre et de n'importe quelle classe décrite dans le Chapitre Trois, mais certaines races excellent dans certaines carrières.

La race de votre personnage fournit plein d'indices en ce qui concerne le genre d'individu qu'est le personnage, comment le personnage pense à propos des membres des autres races, et ce qui motive la conduite héroïque qui est dans le personnage. Rappelez-vous, toutefois, que les descriptions de la race s'applique seulement à la majorité des individus. Pour chaque race, quelques individus divergent de la norme, et votre personnage peut être l'un d'eux. Ne laissez pas une description vous gêner pour détailler votre personnage comme bon vous semble.

Plus de races sont détaillées dans le Chapitre Quatre. Si le Maître de jeu approuve, vous pouvez créer un personnage utilisant l'un d'eux à la place de l'une des races de ce chapitre.

### PARTICULARITES DES RACES

La race de votre personnage détermine certaines particularités.

### AJUSTEMENTS DE CARACTERISTIQUES

Trouvez la race de votre personnage sur la Table 2-1 : Ajustements de Caractéristiques Raciales et appliquez les ajustements que vous trouverez aux valeurs des caractéristiques de votre personnage. Si la modification augmente la valeur au-delà de 18 ou diminue en dessous de 3, c'est bon.

Par exemple, un rogush obtient un ajustement racial de +2

# RACES

Race	Ajust. niveau	Ajust. caractéristique
Humain	+0	—
Dirishan	+0	+2 Cha, -2 For
Rogush	+0	+2 For, -2 Con
Shawk	+0	-1 For, -1 Con, +2 Int
Torken	+0	+2 Dex, -1 Cha, -1 Con

en Force et un ajustement de -2 en Constitution. Sachant cela, le joueur met la meilleure valeur obtenue (15) en Force et voit qu'elle passe à 17. Il ne veut pas un malus en Dextérité pour son personnage, donc il met une valeur moyenne (12) en Constitution. Elle descend à 10, laquelle n'obtient ni un bonus, ni un malus.

### RACES ET LANGUES

Tous les personnages parlent et lisent obligatoirement la langue associée à leur race ou à leur région natale. Les personnages intelligents (ceux qui ont un bonus d'Intelligence) parlent et lisent d'autres langues au choix : une langue supplémentaire par point de bonus. Le bonus peut être dépensé pour soit parler une langue ou pour pouvoir la lire et l'écrire. Sélectionnez le bonus de langues de votre personnage (s'il y a) de la liste trouvée dans la description de la compétence Langue parlée.

### HUMAINS

Les humains dominent la Grande Seigneurie et peuvent être trouvés dans pratiquement chaque coin de la Multiterre. Ils sont les ancêtres et les descendants des Premiers-nés qui furent créés par Tarogalino et son laquais Lud-ven-vasser, peu après l'arrivée des Mendilark. Les humains ont toujours été des gens en constant mouvement. En conséquence, ils peuvent être trouvés dans presque toute terre inhabitée. De part leur race, ils sont physiquement, culturellement, et politiquement divers. Forts ou faibles, blancs ou noirs de peau, toutes les tendances sont représentées au sein de la race humaine.

**Personnalité.** La personnalité humaine a une gamme de possibilités, bien que les membres de cette race tendent à avoir de grandes capacités d'adaptation, à être tenace, et à être disposé à continuer à obtenir toutes les chances. Ils sont flexibles et ambitieux, divers dans leurs goûts, moralité, coutumes, et habits.

**Description.** Les humains mesurent en moyenne 1,80 mètres. La peau va du presque noir au très pale, les cheveux du brun au blond. Les hommes sont généralement plus grands et plus lourds que les femmes. Les humains atteignent leur majorité à 15 ans et vivent rarement au-delà de 100 ans.

**Territoires.** Divers, incluant Grâl, et plusieurs territoires de la Grande Seigneurie. Comme l'espérance de vie des humains est limitée, leurs chefs politiques, militaires ou religieux sont très jeunes comparés à ceux des autres races.

**Langue.** Les humains parlent et lisent la langue de leur région natale. Ils apprennent souvent des langues étrangères.

**Noms.** Les noms humains sont très variés. Avec leur cycle de reproduction rapide, ils donnent naissance à des sociétés en



HUMAIN

évolution constante. Il en résulte que leur culture est bien plus diversifiée que celle des autres races.

**Prénoms masculins :** Bellandor, Canbor, Dagosalan, Eclan, Gangore, Herons, Laraver, Lioghem, Lunant, Thomlant.

**Prénoms féminins :** Alanaïda, Egella, Elminella, Galaida, Ingaia, Ingeina, Nynaida, Nyndreda, Xandreda.

**Explorateurs.** Les humains n'ont pas peur de tout essayer, et les humains explorateurs sont les plus audacieux, les plus braves, et les plus ambitieux parmi les races audacieuses, braves et ambitieuses. Un humain peut gagner la gloire en amassant pouvoir, richesse et renommée. Plus que toutes autres races, les humains sont capables de se battre pour une cause plutôt que pour un groupe ou un territoire.

## TRAITS RACIAUX DES HUMAINS

- Taille moyenne. En tant que créatures de taille M, les humains n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- 4 points de compétences supplémentaires au niveau 1, et 1 point de compétence supplémentaire à chaque niveau additionnel. (Les 4 points de compétence additionnels du niveau 1 sont ajoutés après multiplication, pas avant ; voir Chapitre Quatre : Compétences.)
- 1 don supplémentaire au niveau 1. Les humains sont des touche-à-tout qui apprennent vite. (Voir Chapitre cinq : Dons.)
- **Langues.** D'office : région natale. Supplémentaires : par région.

## DIRISHANS

Les dirishans résultent à l'origine de la source créatrice de Genakam pour rétablir l'ordre dans la Multiterre, peu après la Ganvald. Après de nombreuses générations, il s'agit maintenant d'une race noble à part entière, et les PJ sont toujours et obligatoirement issus d'une famille de la noblesse, et éventuellement de parents dirishans au passé aristocrate.

Le dirishan a une race cousine, le daechu qui compose les Tribus de la Hardecaza, perverti par les déviants il y a très longtemps. Dans ce chapitre, seuls les dirishans sont décrits.

**Personnalité.** Du fait de leurs origines, les dirishans sont souvent riches, nobles et prétentieux. Ils ont tendance à vivre en autarcie dans leurs contrées et ne s'aventurent que rarement au contact des autres races d'Irkaïa qu'ils considèrent comme inférieures. De plus, ces dernières reconnaissent que la société dirishanne est un peu plus évoluée que la leur, sur leur façon de vivre, leur politique et leur histoire. De plus, chaque race dirishanne s'apprécie très peu entre elle, et de nombreuses et longues guerres territoriales entre les différentes races ont eu lieu au cours des siècles. La situation est maintenant stable, mais ces guerres meurtrières de conquête peuvent reprendre à tout moment.

**Description.** Un dirishan mature apparaît comme un humanoïde très grand et svelte avec des caractéristiques particulières : une apparence mince, des muscles maigres, des membres longs et des oreilles pointues. La peau a l'apparence et la texture de chair normale, quoiqu'elle ait la pigmentation de leur descendance dirishe. La chevelure du dirishan est fournie et épaisse, d'un plus profond ou plus riche mélange des couleurs du cheveu. Les doigts sont longs et minces, avec des ongles ressemblant à des serres. Encore que la vraie marque d'héritage du dirish est dans le visage qui a une apparence reptilienne remarquable : des yeux de serpent, des traits allongés et un semblant de cornes saillissent d'au-dessus des tempes. Les dirishans n'ont pas d'ailes, pas de queue et pas d'écaillés.

**Relations avec les autres races.** Les dirishans considèrent les autres races comme inférieures et ont donc beaucoup de mal à vivre et voyager avec elles. En outre, les dirishans d'or ont beaucoup plus de facilité à vivre avec les autres races d'Irkaïa et à vouloir apprendre à leur contact. Quant aux daechus qui constituent la Hardecaza, ils se considèrent comme des êtres supérieurs jaloux des autres races, et tentent par tous les moyens d'usurper le pouvoir des autres.

**Territoires.** Les dirishans ont tendance à préférer les mêmes lieux d'habitation. Les dirishans d'argent préfèrent les hautes tours pour vivre et les dirishans d'or aiment vivre dans de magnifiques demeures imposantes et richement décorées.

**Allégeance.** Les dirishans prêtent allégeance à Genakam leur créateur.

**Langue.** Les dirishans parlent tous le dirishan, qui est leur langue raciale. Le dirishan est dérivé du gurthim, une langue ancestrale qui peu à peu s'éteint pour laisser la place aux divers langages humains. Actuellement, le gurthim est utilisé essentiellement pour nommer les personnes et les sites importants de Grâl.

**Noms.** Les dirishans utilisent le gurthim pour leur nom propre.

**Prénoms masculins :** Aian, Arail, Elssian, Enialil, Harr'sn, Heian, Hevil, Huogran, Lauciis, Sarlass.

**Prénoms féminins :** Felolia, Liphia, Lisial, Qillasial, Thamiian, Valanthe, Valanua, Valaquanthe, Xananilia, Xanasithe.

**Noms dirishans :** Akamnaha, Amondiazal, Antoïglin, Arcasmune, Choamune, Codelowaia, Dîapikraï, Sapeamb, Tienarvia, Vangeurw.

**Explorateurs.** Les dirishans sont par nature avides et spon-





DIRISHAN

tanés. Ils deviennent explorateurs par goût du voyage et de la découverte de nouveaux territoires. Ceux qui sont loyaux le font rarement pour ramener l'ordre. D'autres choisissent cette carrière pour rechercher de nouveaux objets spiriques.

### TRAITS RACIAUX DES DIRISHANS

- +2 en Charisme, -2 en Force.
- Taille moyenne. En tant que créature de taille M, les dirishans n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- *Vision nocturne.* Les dirishans voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté des astres, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 en Évaluation pour tous les métaux et les gemmes.
- Bonus racial de +2 en Détection et Perception Auditive. Les dirishans ont une vue, une ouïe et un odorat très développés qui leur permettent de détecter les créatures cachées dans un rayon de 3 mètres.
- Les dirishans possèdent le don Science de l'initiative, car leur corps est très agile.
- Le dirishan peut se battre à l'aide de ses mains griffues comme s'il utilisait le don Science du combat à mains nues. Les dégâts qu'il inflige sont de 1d4.
- *Langues.* D'office : dirishan. Supplémentaires : par région. Les dirishans connaissent souvent la langue de leurs alliés et de leurs ennemis, ainsi que le gurthim, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recevant le sa-

voir ancien.

### ROGUSHS

Les rogushs sont des guerriers nés, à la foi inébranlable. Les temples fleurissent dans chaque cité rogushe et leurs prières sont toutes dirigées vers Comathrad leur seigneur-éternel créateur. Ils ont tendance à propager systématiquement leur dévotion à l'étranger, tels des missionnaires envahissants ; cependant, même si cette démarche fait d'eux une race peu appréciée, leurs aptitudes martiales sont très demandées chez les autres races. De plus, ils sont passés maîtres en l'art de construire les navires, et en combat naval.

**Personnalité.** Les rogushs, que les humains appellent les alfas, ont un caractère actif et conquérant. Ils sont fiers car ils savent qu'ils descendent d'une longue lignée céleste qui n'aura pas disparu dans les méandres du temps. Ils se sentent réellement au-dessus des autres races, surtout des humains et des torkens qu'ils auront combattus durant des millénaires. Ils ont un comportement ordonné et loyal. Toujours déterminés à combattre les forces rebelles, ils possèdent un caractère discipliné pour ne pas se lasser de leur éternel combat. Ils sont de nature véritable et restent fidèles à leur engagement. En outre, les rogushs sont combattants, fiers, hardis et acerbes. Ils se comportent comme si les mers des Terres Connues leur appartenaient. La culture des rogushs traduit les esprits rétrogrades que l'on retrouve dans le style de vie des rogushs deraïas, à la différence qu'ils sont portés à la limite. Le chaud climat côtier des mers de Ganerlin a aussi influencé cette culture.

**Description.** Les rogushs sont plus grands et sensiblement plus musclés que les humains. Mesurant entre 1,80 mètres et 2,10 mètres, ils pèsent généralement entre 80 et 100 kilos. Hommes et femmes sont de la même taille, les premiers étant plus lourd que les secondes. Les rogushs ont le teint pâle et légèrement jaunâtre, et de minuscules orifices tiennent lieu de nez et d'oreilles. Ils sont aisément reconnaissables en raison de leur peau lisse, de leur crâne bombé, de l'absence de nez et d'oreilles et de leur pilosité inexistante. Ils aiment se vêtir de tuniques de soie ou de coton fin pourpre, argenté ou doré. Ils portent des bracelets et des casques ornements de gemmes et les femmes se parent à l'excès de bijoux.

**Relations avec les autres races.** Les rogushs détestent les torkens, les daechus et les tshalaïs par dessus tout. Leur fierté a tendance à les faire considérer de haut les humains qui ne sont pas des Névaes et se méfient des dirishans sans pour autant se montrer hostiles à leur égard. Ils sont restés particulièrement proches des shawks avec lesquels ils partagent des intérêts et leur foi envers les dieux célestes.

**Territoires.** Les rogushs vivent en bordure des mers et des océans. Leurs cités construites sur pilotis foisonnent de navires et de vaisseaux de tout type. Mais ils se trouvent plus souvent sur mer que sur terre, faisant d'eux les maîtres des mers et des océans. Les rogushs rencontrés en dehors de chez eux sont le plus souvent des mercenaires, des prêtres itinérants, des mar-kinds ou des brigands.

**Allégeance.** Les rogushs prêtent une dévotion particulière à Comathrad. Selon la légende, c'est des blessures de Comathrad, ouvertes lors de la Ganderios-arest que seraient nés les premiers rogushs. Depuis, Comathrad ne cesse de motiver ses troupes pour organiser des croisades à la recherche des responsables de cette catastrophe.

**Langue.** Les rogushs parlent leur propre langue, le rogush, qui s'accompagne d'une écriture complexe. Les consonances sont strictes, et l'alphabet utilise des symboles composés. Leur littérature met en avant les batailles épiques et la bravoure de leur grands rois et empereurs au fil des millénaires. L'alphabet rogush est dérivé de l'éternel.





ROGUSH

**Noms.** Chaque rogush possède plusieurs noms qu'ils utilisent selon les circonstances de la vie mondaine : nom protocolaire, nom d'enfant, nom d'ami, nom de bataille, nom étranger, nom secret, etc.

**Noms masculins :** Canedos, Cymovain, Gardor, Greheris, Mabonarain, Peligran, Selegan, Velideles, Velsor, Vortistat.

**Noms féminins :** Alanoone, Nynemee, Dreda, Iendha, Egejla, Aequissea, Minhoisa, kalla, Kaïa, Gieolean.

**Explorateurs.** Un rogush décidant de devenir explorateur peut être motivé par une grande quête, la recherche de vérité ou la vengeance. C'est également un moyen, en tant que mercenaire ou rebelle, pour participer à de grandes campagnes militaires du côté des forces éternelles.

### TRAITS RACIAUX DES ROGUSHS

- +2 en Force, -2 en Constitution.
- Taille moyenne. En tant que créature de taille M, les rogushs n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- Bonus racial de +1 aux jets de sauvegarde en Vigueur et Volonté.
- **Vision nocturne.** Les rogushs voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté des astres, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (au choix), Détection, Escalade, Natation et Perception auditive. Les rogushs sont sagaces et ont l'oreille fine.
- **Langues.** D'office : rogush. Supplémentaires : par région. Les rogushs connaissent souvent la langue de leurs alliés et

de leurs ennemis, ainsi que le gurthim, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recelant le savoir ancien.

## SHAWKS

Les shawks sont les descendants des Mendilark, les fils originels qui furent modelés de l'énergie même du Spirh par Mendi-en-sarla. C'était la race promise de Grâl, jusqu'à l'arrivée du rebelle Tarogalino et de son laquais Lud-ven-vasser qui lui prirent la place avec leur armée de torkens et d'humains. Leurs défaites successives dans le but de récupérer leur titre les ont poussés à se défendre derrière des murailles millénaires perchées sur les plus hautes montagnes de Ganerlin. Depuis, une immense rancœur brûle en eux, à tel point que la majorité d'entre eux arrêterent de se soumettre à Mendi-en-sarla.

**Personnalité.** Les shawks sont des êtres taciturnes, effacés, mais qui dégagent une grande aura de présence. Dû à leur passé, les shawks ont hérité d'un tempérament passif et cynique. Ils n'accordent aucune confiance aux étrangers et, par tradition, gardent tout ce qu'ils peuvent trouver dans le but de le ramener à Irkwos, leur pays d'origine. Leur recherche active dans les pierres spiriques a fait d'eux d'excellents artisans. Ils vivent en groupe étroitement liés et aiment vivre dans des forteresses creusées à même la roche et protégées par d'immenses murailles.

**Description.** Les shawks sont plus petits et plus minces que les humains. Mesurant entre 90 centimètres et 1,10 mètre, ils pèsent généralement 20 kilos. Leurs traits sont fins, possèdent une peau cuivrée, des joues rouges, des yeux et des cheveux sombres ; une longue et fine barbe généralement argentée et bouclée recouvre leur visage allongé. Ils portent des habits épais d'une grande variété de couleurs et des capes colorées à capuchon aux motifs runiques. Les shawks deviennent adultes à 100 ans ; ils peuvent espérer dépasser les 300 ans.

**Relations avec les autres races.** Bien qu'ils puissent faire preuve d'une certaine impertinence, ils considèrent leurs amis et leurs associés comme des égaux. Les liens du sang sont forts et profonds. Ils ne se lient pas facilement, mais n'oublient jamais leurs amis (ni leurs ennemis, d'ailleurs). Ils préfèrent garder leur distance avec les dirishans, n'apprécient guère les humains et détestent les torkens. Les ennemis jurés de tous les shawks sont les daechus et les tshalaïs qui tentent régulièrement d'investir leurs citadelles dans le but de voler leur bien précieux que sont leurs objets spiriques.

**Territoires.** Les shawks se regroupent en clans de guerre regroupant moins de cinq cents individus. Leurs citadelles, protégées derrière d'immenses remparts, sont construites dans les collines, les plateaux ou les montagnes. Leurs contacts avec les autres races sont limités, même si certains d'entre eux font du commerce de leur labeur. Les shawks rencontrés dans les régions humaines sont le plus souvent des skedjaïs ou des kirhanis. Les naïruhs dirishans se battent pour louer les services de kirhanis shawks qui les aident avec leurs pouvoirs spiriques.

**Allégeance.** La dévotion principale des shawks est auprès de Mendi-en-sarla. C'est leur créateur. Leur ferveur est construite autour de son retour sur Grâl, dans l'espoir de récupérer leur place originelle et de détruire les races nées des rebelles.

**Langue.** Quand ils sont entre eux, les shawks parlent le shawk, une langue secrète qu'ils sont les seuls à connaître. Lorsqu'ils sont en public ou dans la nature, ils parlent le commun qui est le langage commun, ou le rogush qui est assez proche du shawk.

**Noms.** Les shawks choisissent généralement un nom correspondant à l'intensité d'énergie mystique présente lors de la naissance du nouveau né. Ils l'appellent le maginom. Une fois





SHAWK

le shawk adulte, son maginom vient s'ajouter au maginom de ses parents.

**Maginoms masculins :** Bawyn, Brered, Caherdin, Daglin, Drugern, Ewryn, Girtan, Lobuk, Oradin, Torbor.

**Maginoms féminins :** Eylla, Galaï, Ynla, Denhae, Aïa, El-lel, Eigeï, Galdi, Injen, Aviua.

**Explorateurs.** Les shawks sont attirés par les compagnons et le goût de l'exploration. Cela leur permet d'acquérir de nouvelles compétences, de nouveaux pouvoirs spiriques et de découvrir les vastes régions de la Multiterre. Selon les relations qu'ils entretiennent avec leur clan d'origine, ils sont perçus comme des vagabonds ou des solitaires.

## TRAITS RACIAUX DES SHAWKS

- -1 en Force, -1 en Constitution, +2 en Intelligence.
- Petite taille. En tant que créature de taille P, les shawks ont un bonus de taille de +1 à la Défense, un bonus de +1 aux jets d'attaque, un bonus de +4 aux tests de Discrétion et un malus de -4 aux tests de lutte. Par contre, ils sont limités à des armes plus petites que celles utilisées par des humains, et la charge qu'ils peuvent soulever est plus modeste (75 % du poids porté par les créatures de taille M).
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 6 mètres.
- **Vision nocturne.** Les shawks voient deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage (clarté des astres, torche, etc.). Dans ces conditions, ils distinguent toujours parfaitement les couleurs et les détails.
- Bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre tous les pouvoirs et capacités spiriques.
- Bonus racial de +2 en Art du Spirh, Déplacement silencieux, Escalade et Saut. Les shawks sont agiles et ont une

connaissance innée de l'Art du Spirh.

- **Langue.** D'office : shawk. Supplémentaires : par région. Les shawks connaissent souvent la langue de leurs alliés et de leurs ennemis, ainsi que le gurthim, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recevant le savoir ancien.

## TORKENS

D'après les légendes, ce serait Tarogalino qui aurait engendré une armée de torkens. Mais lors de la Ganvald, Tarogalino fut emprisonné dans l'une des puissantes prisons des Urtakan en Nivolen. Les torkens ont du coup perdu leur but originel, mais gardent en eux cette volonté naturelle de voyager et s'épandre, et ils sont partout sur Grâl. Expansionnistes à l'extrême mais sans ambitions, ils font d'excellents explorateurs.

**Personnalité.** Les torkens forment une race errante qui ne cesse de chercher une terre qu'ils n'auront jamais réussi à posséder, seulement par les guerres et les conquêtes, et ce depuis la disparition de leur maître Tarogalino le rebelle. Ils ont un caractère à ne pas vouloir s'intégrer dans la société, c'est pour cela qu'il y a beaucoup de pique-farfourilles, de barbares et de markinds parmi eux. Ils sont farouchement indépendants et rustres. Mais depuis toujours, ils soutiennent être la race la plus ancienne sur Grâl et attendent le retour de leur maître pour le confirmer.

**Description.** Le torken, né de la chair même du corps de Tarogalino, mesure 1,80 m, a des bras et des jambes fins mais musculeux. Chaque main et pied d'un torken possèdent quatre doigts. Son corps est couvert d'une carapace souple chitineuse, colorée en noir, marron clair ou beige. La tête de cet humanoïde ressemble à celle d'un humain, à la différence que les torkens ont des grands yeux noirs à facettes et de longues antennes. Certaines races torkanes ont parfois de longues ailes translucides.

**Relations avec les autres races.** Les torkens sont les ennemis jurés des shawks et des rogushs, cela implique de la part des torkens des difficultés à se faire intégrer par ces deux races. De même, il est vrai aussi que les torkens ne sont pas à l'aise avec les dirishans, et les humains dans une moindre mesure. Pour se faire accepter, certains torkens y arrivent en faisant montre de discrétion, de pitié ou de soumission.

**Territoires.** Les torkens n'ont pas de territoire à proprement parler. Ils vivent le plus souvent entre eux hors des civilisations. Parmi les autres races, les humains sont ceux qui les acceptent le plus facilement, aussi les torkens s'installent-ils de plus en plus dans les régions dominées par les humains.

**Allégeance.** Les torkens ont vénéré depuis toujours le rebelle Tarogalino. Mais dès son emprisonnement en Nivolen, les torkens oublièrent leur dévotion pendant plusieurs siècles. Néanmoins, de nouvelles allégeances semblent surgir dans la société torkane, envers divers seigneurs-éternels ou princes-déviants.

**Langue.** Leur langue, le torken, n'a pas d'alphabet élaboré, et seuls les écrits religieux utilisent des runes.

**Noms.** Les torkens ne possèdent qu'un seul et unique nom. Ce nom a un lien direct avec leur prophétie, que les dirishans ont traduite par « Anghâl » (*G. Espoir*).

**Noms masculins :** Hidir, Inikaï, Ishrit, Kenthiki, Krillaxis, Saïph, Sesitri, Thiffri, Yskit, Zibin.

**Noms féminins :** Adara, Danaaf, Namaï, Nekka, Nihal, Shanda, Valaka, Zavva.

**Explorateurs.** Les torkens vivant parmi les humains sont attirés par le niveau élevé de leur société qui leur permet de profiter du système sans réellement s'y impliquer. Rejetés par les hautes classes sociales, ils espèrent joindre les rangs des explorateurs qui sont bien souvent, eux aussi, des exclus ou





TORKEN

vivant en marge de la société.

### TRAITS RACIAUX DES TORKENS

- +2 en Dextérité, -1 en Charisme, -1 en Constitution.
- Taille moyenne. En tant que créature de taille M, les torkens n'ont aucun bonus ou malus en rapport avec leur taille.
- Leur vitesse de déplacement au sol de base est de 9 mètres.
- *Chitine*. La peau des torkens est très dure, presque autant que de l'exosquelette, ce qui leur confère un bonus d'armure naturelle de +3 à la Défense.
- *Vision dans le noir*. Les torkens voient à 18 mètres de distance dans le noir le plus complet. Ils perdent alors tout sens des couleurs (et voient juste en noir et blanc) mais leurs perceptions n'en souffrent pas pour autant. Ils peuvent agir normalement sans la moindre lumière.
- Bonus racial de +1 aux jets de sauvegarde en Vigueur et en Réflexes.
- Bonus racial de +2 en Détection et Perception auditive. Les torkens ont leurs perceptions si affûtées qu'ils sont presque dotés d'un sixième sens.
- Don racial : Science de l'initiative. Les torkens réagissent plus rapidement que les autres races.
- *Langues*. D'office : torken. Supplémentaires : par région. Les torkens connaissent souvent la langue de leurs alliés et de leurs ennemis, ainsi que le gurthim, idiome dans lequel ont été écrits la plupart des grimoires recevant le savoir ancien.