

# Les Téhuns

Les **Téhuns** sont des entités anthropomorphes aquatiques, habilement adaptées aux environnements marins. Dotés de branchies fonctionnelles, de nageoires et d'une affinité pour les activités halieutiques, telles que la pêche et la navigation maritime, ces êtres présentent une diversité morphologique fascinante. Certains exhibent des caractéristiques évoquant les prédateurs abyssaux tels que les requins, tandis que d'autres, d'apparence plus modeste, rappellent les sardines.

Il y a plus de 3500 ans, l'appellation "**Téhun**" était réservée aux humanoïdes dont le faciès arborait les traits distinctifs du requin-marteau.

Les autres êtres pélagiques anthropoïdes, dépourvus de ces appendices crâniens et des capacités visuelles associées, étaient considérés comme de simples ichtyoïdes, appartenant à diverses tribus. Toutefois, ces dernières, à travers un processus de spoliation et d'appropriation, usurpèrent non seulement le nom des **Téhuns**, mais également leurs richesses et leurs patrimoines.

Il est murmuré que leur genèse découlerait d'un pari eschatologique entre divinités marines, visant à vérifier l'aptitude des poissons à édifier des structures avec la dextérité architectonique des êtres humanoïdes de la surface.

**Noms féminins :** *Mélatonine, Océane, Naïa, Pélagine, Marine, Connétable*

**Noms masculins :** *Sealvin, Némó, Azul, Marius, Marvin, Colin*



Téhun  
(Homme)



Téhun  
(Femme)

## Traits raciaux

**Augmentation de caractéristiques.** Votre valeur de Force, Constitution et Charisme augmente de 1.

**Age :** Un Téhun atteint la maturité vers 15 ans et vit généralement 200 ans.

**Alignement :** La majorité des Téhuns est d'alignement Loyal Bon. En tant que gardiens des fonds abyssaux, leur nature les pousse vers l'ordre et la bienveillance. Ils sont cependant très crédules.

**Taille :** Ils sont de taille M (moyenne).

**Vitesse :** Votre vitesse de base au sol est de 9 mètres. Vous disposez d'une vitesse de Nage de 9m.

**Amphibien :** Vous pouvez respirer aussi bien de l'Air que de l'Eau.

**Contrôle de l'Air et de l'Eau :** Enfant de la mer, vous pouvez faire appel à la magie des éléments air et eau. Vous pouvez incanter « Nappe de Brouillard » avec cette aptitude. À partir du niveau 3, vous pouvez incanter « Bourrasque » avec et à partir du niveau 5 vous pouvez également incanter « Mur d'Eau » [sort dans le Xanathar]. Une fois que vous avez lancé un sort avec cette aptitude, vous ne pouvez le faire à nouveau avant de finir un repos long. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ses sorts.

**Emissaire de la Mer :** Les bêtes aquatiques ont une affinité avec votre peuple. Vous pouvez communiquer des concepts simples avec une bête qui respire de l'eau. Elles peuvent comprendre le sens de vos paroles, mais vous n'avez pas de capacité spéciales pour les comprendre en retour.

**Gardien des profondeurs :** Adapté aux profondeurs océanes, même les plus extrêmes, vous disposez d'une Résistance au dégâts de Froid et vous ignorez les effets provoqués par un environnement sous-marin profond (comme la pression).

**Langues :** Vous pouvez parler, lire et écrire le Commun et le Primordial.





# Les Téhuns

## Les Téhuns Originaux (originaux dans tous les sens du terme)

Les **Téhuns Originaux**, provenant de la Mer Fumante, demeurent les gardiens d'une civilisation aquatique au sein des **Terres Englouties du Téhun**.

Ce peuple, dont l'apparence s'apparente à celle du requin-marteau, est imprégné d'une distinction atypique. Les autres humanoïdes pélagiques qui résident dans l'eau, privés des majestueuses extensions latérales et incapables de jouir d'une vision périphérique supérieure, sont relégués au rang de simples Hommes-Poissons, éparpillés parmi les nombreuses tribus abyssales.

Les **Téhuns Originaux**, bien que dotés d'une apparence imposante, ne brillent guère par l'éclat de leur esprit. Leur simplicité est manifeste, palpable à chaque décision maladroite qu'ils prennent. Cependant, par une ironie cruelle de la nature, ces êtres, presque primitifs dans leur intellect, sont parvenus à édifier **Théroinieum**, une capitale colossale dont les constructions rivalisent de grandeur avec celles des plus éminentes civilisations sous-marines. Non contents de cela, ils ont également inventés un prodigieux conduit, un vaste tube permettant aux Hommes-Poissons de remonter jusqu'à la surface, facilitant ainsi l'échange des richesses aquatiques de la **Mer Fumante** – poissons rares et algues vertes – contre les trésors terrestres provenant des quatre coins des **Contrées d'Izuvis**.

Toutefois, leur monumentale naïveté les expose à la duplicité des **Hommes-Poissons**, êtres beaucoup plus rusés et calculateurs.

Les **Téhuns Originaux**, incapables de percevoir les stratagèmes les plus évidents, s'ouvrent avec une désarmante ingénuité à ceux qui les entourent. Ils croient aveuglément aux bonnes intentions de ces créatures, les accueillant comme des partenaires égaux dans la gestion de leur prospère cité. La faiblesse intellectuelle des **Téhuns** les aveugle à une vérité évidente : les **Hommes-Poissons**, loin d'être des alliés, nourrissent des ambitions effrénées et une convoitise insatiable pour les richesses de **Théroinieum**.

Au fil du temps, ces usurpateurs infiltrent avec une aisance déconcertante les cercles dirigeants de la capitale. Ils se font passer pour des protecteurs bienveillants, des conseillers avisés dans l'administration et la défense de la cité. Mais les **Téhuns Originaux**, aveuglés par leur propre stupidité, ne perçoivent pas la menace qui grandit sous leurs yeux. Ils ignorent que leur générosité est exploitée, que leur crédulité les conduit inexorablement vers leur propre chute.

Finalement, dans un coup de maître machiavélique, les **Hommes-Poissons** orchestrent la dépossession totale des **Téhuns**. Ils les contraignent, sous prétexte d'une protection illusoire contre des ennemis fictifs, à céder leur nom, leur capitale, et, avec eux, toute leur identité. Les **Téhuns**, en véritables dupes, se laissent convaincre, signant leur propre disparition avec une docilité désarmante.

Ainsi, les Hommes-Poissons, triomphants dans leur ruse, s'approprient **Théroinieum** et s'autoproclament "**Téhuns**", effaçant sans vergogne la véritable essence de ceux qui portaient ce nom. Tandis que les véritables **Téhuns**, les Téhuns Originaux, dépossédés de leur identité et de leurs terres, s'exilent soit dans les recoins les plus obscurs et inaccessibles de la **Mer Fumante**, ou alors partent à la surface pour devenir des "pilotateurs", des vendeurs de coquillages et de crustacés ou même des pirates.

Ils errent, de mers en ports, ombres déchues d'un peuple autrefois glorieux, condamnés à vivre dans l'obscurité de leur propre ignorance, et gueulent mollement quand on dit des **Hommes-Poissons** qu'ils sont aussi des **Téhuns**.

