

UNE aide de jeu pour

Pathfinder

Pathfinder RPG et Golarion sont des créations de Paizo (www.paizo.com). Toutes les images sont © Paizo.



UNE compilation pour créer des personnages en utilisant :

Les traits

traduit par Buckaroo

Version du 20/03/11

Table des matières

Relecture et mise en page : Mériadec

LES TRAITS DE BASE

- Traits de combat
- Traits de foi
- Traits de magie
- Traits sociaux

LES TRAITS D'ÉQUIPEMENT

LES TRAITS RACIAUX

- Traits pour les demi-elfes
- Traits pour les demi-orques
- Traits pour les gnomes
- Traits pour les halfelins
- Traits pour les humains
- Traits pour les nains

LES TRAITS REGIONAUX

- Traits pour l'Avistan
- Traits pour le Garund

LES TRAITS RELIGIEUX



Pathfinder Community Use Policy

Ce document utilise des marques déposées et/ou des copyrights appartenant à Paizo Publishing, LLC selon les règles de la Community Use Policy de Paizo. Il nous est expressément interdit de rendre payant l'utilisation ou l'accès à son contenu. Ce document n'est pas publié, supporté ni approuvé de manière spécifique par Paizo Publishing. Pour plus d'informations sur la Community Use Policy de Paizo, veuillez vous référer au site paizo.com/communityuse. Pour plus d'informations au sujet des produits de Paizo Publishing et de Paizo, veuillez visiter paizo.com.

Les traits de base



TRAITS DE COMBAT

❖ Agile en esquive

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de réflexe.

❖ Anatomiste

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur tous les jets de confirmation de critique.

❖ Bras fort, poignet souple

Chaque fois que vous vous déplacez d'au moins 3m avant de faire une attaque avec une arme de jet, vous pouvez ajouter 3m au facteur de portée de cette arme. Vous ne pouvez bénéficier de ce bonus qu'une fois par round.

❖ Brutalisé

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur les attaques d'opportunité à mains nues. Notez que ce trait ne vous rend pas capable de porter des attaques d'opportunité à mains nues : vous devez avoir un niveau de moine, le don Science du combat à mains nues ou une capacité similaire pour pouvoir tirer parti de ce trait. Toutefois, vous pouvez choisir ce trait même sans cela : vous n'en tirez simplement aucun bénéfice avant de remplir une de ces conditions.

❖ Buveur rapide

Vous pouvez boire une potion en une action de mouvement (au lieu d'une action standard) tant que vous commencez votre tour avec cette potion en main.

❖ Combattant opportuniste

Lorsque vous touchez un ennemi que vous prenez en tenaille avec un allié, vous infligez 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

❖ Courageux

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

❖ Défenseur agressif

Lorsque vous utilisez le don Expertise du combat, réduisez la pénalité de vos jets d'attaque de 1.

❖ Escrimeur

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux attaques d'opportunité réalisées avec une dague, une épée ou une autre lame du même genre.

❖ Expert en armure

Lorsque vous portez une armure (quel que soit son type), son malus aux tests de compétences est réduit de 1, pour un minimum de 0.

❖ Réactif

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

❖ Résistant

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de vigueur.

❖ Tueur

Chaque fois que vous portez un coup critique avec une arme, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme. Ces dégâts supplémentaires sont ajoutés au total final (ils ne sont pas multipliés). Ces dégâts supplémentaires sont considérés comme un bonus de trait.



TRAITS DE FOI

❖ Adeptes de la Foi Verte

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et Connaissances (histoire) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Aide-soignant

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Premiers secours et Premiers secours est une compétence de classe pour vous.

❖ Conduit sacré

Chaque fois que vous canalisez de l'énergie, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 au DD de sa canalisation.

❖ Erudit du Grand Au-Delà

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (plans) et Connaissances (histoire) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Fils (Fille) du temple

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (noblesses) et Connaissances (religion) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Foi facile

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Diplomatie est une compétence de classe pour vous.

❖ Foi inébranlable

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de volonté.

❖ Marque de naissance

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de coercition.

❖ Passé hérétique

Tant que vous ne possédez pas de niveau dans une classe octroyant des sorts divins, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts divins.

❖ Toucher sacré

Par une action simple, le personnage peut automatiquement stabiliser une créature mourante d'un simple toucher.



TRAITS DE MAGIE

❖ Adepte doué

Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Dès lors, chaque fois qu'il lance le sort en question, ses effets se manifestent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de +1.

❖ Dangereuse curiosité

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Utilisation d'objets magiques et Utilisation d'objets magiques est une compétence de classe pour vous.

❖ Démoniste amateur

Tous les animaux du type fiélon que vous invoquez grâce à un sort de convocation gagnent +1 point de vie par dés de vie pour la durée du sort.

❖ Doué en magie

Choisissez une classe lorsque le personnage acquiert ce trait. Son niveau de lanceur de sorts dans cette classe gagne un bonus de trait de +2 tant que cela ne le fait pas dépasser le nombre de dés de vie total du personnage.

❖ Esprit concentré

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Concentration.

❖ Formation classique

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Art de la magie et Art de la magie est une compétence de classe pour vous.

❖ Lignage magique

Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Lorsque le personnage applique des dons de métamagie à ce sort, le niveau final du sort modifié est calculé comme si le niveau initial du sort était inférieur de 1 à son niveau réel.

❖ Magicien amateur

Chaque fois que le personnage fabrique un objet magique, le coût de fabrication est réduit de 5%.

❖ Prodige mathématique

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (ingénierie) et Connaissance (mystères) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Sceptique

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les illusions.

❖ Talent magique

Choisissez un sort de niveau 0. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour sous la forme d'un pouvoir magique qui prend effet au plus haut niveau de lanceur de sorts possédé par le personnage (s'il n'a aucun niveau de lanceur de sorts, il fonctionne au NLS 1). Le DD du jet de sauvegarde du pouvoir magique dépend du Charisme du personnage.

❖ Théoricien des arcanes

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'Art de la magie. Ce bonus passe à +3 si vous n'êtes pas un lanceur de sort.



TRAITS SOCIAUX

❖ **Adopté**

Sélectionnez un trait racial lié à la race de vos parents adoptifs.

❖ **Argot**

Toute personne qui tente d'utiliser la compétence de Bluff pour délivrer un message secret au personnage gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque le personnage tente d'intercepter un message secret grâce à la compétence de Psychologie, il gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

❖ **Baratineur**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Bluff est une compétence de classe pour vous.

❖ **Brute**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est une compétence de classe pour vous.

❖ **Brutalité nonchalante**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 aux tests de Bluff pour camoufler vos actions agressives.

❖ **Charmant**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 lorsque vous utilisez Bluff ou Diplomatie sur un individu qui est (ou pourrait être) attiré sexuellement par vous et un bonus de trait de +1 au DD des jets de sauvegarde de tous les sorts dépendant de la langue que vous lancez sur de tels individus.

❖ **Dirigeant né**

Tous les compagnons d'armes, tous les suivants et toutes les créatures invoquées sous le contrôle du personnage gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté pour résister aux effets mentaux. Si le personnage prend le don Prestige, il gagne un bonus de trait de +1 à sa valeur de prestige.

❖ **Enfant des rues**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est une compétence de classe pour vous.

❖ **Héritier des Chevaliers infernaux**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Diplomatie pour influencer les Chevaliers infernaux et un bonus de trait de +2 en Intimidation pour influencer leurs ennemis.

❖ **Méfiant**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Psychologie et Psychologie est une compétence de classe pour vous.

❖ **Parents riches**

Vous entrez en jeu avec 900 po de plus que la valeur normale.

❖ **Pauvre**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est une compétence de classe pour vous.

❖ **Princesse Keleshite**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation et l'une de ces deux

compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Titre perdu

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 à l'attaque et aux dégâts contre les représentants de votre terre natale.



Les traits d'équipement

❖ A la mode

Lorsque que vous portez des vêtements et/ou des bijoux valant au moins 150 po (et non couvert de sang, d'eaux usées, ou autres déchets qui gâtent votre apparence), vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation. Une de ces compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Arme ancestrale

Vous commencez le jeu avec une arme de maître (mais vous ne payer que son coût standard). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets d'attaque avec cette arme et vous êtes considéré comme compétent avec cette arme (mais pas avec d'autres armes de ce type) même si vous n'êtes normalement pas formé à son maniement.

❖ Bourru et prêt

Lorsque vous utilisez un outil correspondant à votre métier (ce qui nécessite de posséder au moins un rang dans la compétence d'Artisanat ou de Profession appropriée) comme une arme, vous ne tenez pas compte du malus d'arme improvisée et vous recevez un bonus de trait de +1 à vos jets d'attaques. Ce trait s'utilise habituellement avec des pelles, des pioches, des marteaux de forgeron, ou d'autres outils massifs, les luths et les balais font des armes extrêmement fragiles.

❖ Boyaux blindés

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 sur vos jets de sauvegarde de Vigueur contre les poisons et les drogues, et d'un bonus de trait de +4 sur vos jets de sauvegarde de Vigueur pour lutter contre les effets de l'alcool.

❖ Déguisement amélioré

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos jets de Déguisement quand vous portez une perruque, une fausse barbe, ou un objet similaire ou lorsque vous portez un costume ou un objet tape à l'œil renforçant votre déguisement.

❖ Equipement improvisé

Lorsque vous utilisez un objet pour autre chose que son but premier, comme utiliser une barre à mine comme un grappin ou se servir d'une vieille chemise pour bander une blessure, vous réduisez la pénalité d'improvisation de 2. Cela ne s'applique pas aux pénalités d'armes improvisées. Votre MJ peut juger que certains objets ne peuvent pas être utilisés de la façon dont vous l'envisagez.

❖ Evasion discrète

Lorsque vous essayez de vous libérer de menottes, cordes ou autres entraves (mais pas lors d'une lutte ou d'une attaque similaire), vous pouvez faire un test d'Escamotage à la place du test d'Evasion. Si vous réussissez, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Bluff pour faire croire que vous êtes toujours attaché.

❖ Magie de scènes

Lorsque vous utilisez du matériel alchimique attirant l'attention, telle une flasque de feu grégeois, un bâton fumigène, une pierre à tonnerre, ou un autre objet approprié (à la discrétion du MJ) durant un spectacle, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à votre test de Représentation pour la durée du spectacle. L'objet est utilisé sans produire ses effets normaux et sert seulement à rendre le spectacle plus impressionnant. Par exemple vous pouvez simuler une immolation

grâce à une flasque de feu grégeois lors d'un test de Représentation (comédie) ou faire une apparition spectaculaire grâce à un bâton fumigène lors d'un test de Représentation (drame), mais vous ne subirez pas de dégâts de feu ou vous ne bénéficierez pas du bonus de camouflage de la fumée.

❖ Maîtrise rapide

Après votre première attaque avec une arme pour laquelle vous n'êtes pas formé, votre malus pour ne pas connaître son maniement est diminué de 2. Cet effet ne dure que tant que vous avez cette arme à la main. Vous devez "réapprendre" le maniement de l'arme chaque fois que vous la prenez.

❖ Pouvoir de suggestion

Vous pouvez faire un test de Bluff pour faire croire qu'un objet en votre possession est autre chose. La difficulté du test est de 20 pour des objets ayant une taille, une forme et une couleur similaire (comme une guisarme et un bâton). Pour chaque aspect différent (taille, forme et couleur), la difficulté augmente de 5, ou plus si les différences sont extrêmes. Cette tromperie dure 1 minute. Si l'objet est encore en vue, les victimes peuvent reconnaître leur erreur sauf si vous réussissez un nouveau test de bluff.

❖ Styliste

Avec une trousse de couture ou une trousse de déguisement, vous pouvez faire un test de Déguisement pour transformer un vêtement en un autre vêtement. La difficulté du test est égale à 10 plus la différence de prix en pièces d'or des deux vêtements. La transformation prend 10 minutes par pièces d'or de différence entre le prix des deux vêtements.

❖ Trafiquant

Une fois par semaine, lorsque vous cherchez un article avec un prix supérieur à la valeur de base de la communauté locale (voir page 461 livre de règle Pathfinder), faites un jet de diplomatie de difficulté 10 ; ajoutez 10 à la difficulté pour chaque catégorie de taille entre la taille actuelle de la communauté et la taille nécessaire pour cet article. Un succès (avec l'approbation du MJ) vous permet de vendre ou d'acheter cet article comme si la communauté locale avait la taille suffisante. Chaque tentative supplémentaire (réussie ou non) dans cette communauté augmente la difficulté de +10.

Les traits raciaux

TRAITS POUR LES DEMI-ELFES



❖ Apprenti raté (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts profanes.

❖ Réflexes elfiques (*Katapesh*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

TRAITS POUR LES DEMI-ORQUES



❖ Brute

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'Intimidation.

❖ Héritage du désert

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté.

TRAITS POUR LES ELFES



❖ 400 coups

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de réflexe.

❖ Ancien guerrier

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

❖ Chercheur de l'illumination

Choisissez un type de Connaissance. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de cette Connaissance et aux tests de Fouille.

❖ Dilettante (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'une catégorie de Représentation et d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie. L'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Forlorn (*Katapesh*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

❖ Magicien amateur

Choisissez un sort d'arcane de niveau 0. Vous pouvez lancer ce sort une fois par jour comme un pouvoir magique. Votre niveau de lanceur de sort est égal à votre plus haut niveau dans une classe de lanceur de sort. Si vous n'en avez pas, votre niveau de lanceur de sort est de 1. La difficulté des jets de sauvegardes est basée sur l'intelligence ou le charisme (au choix lors de la sélection de ce trait).

❖ Souvenir ecclésiastique (elfe)

Une fois par jour, vous pouvez lancer le sort *soins mineurs* (NLS1) comme un pouvoir magique. La difficulté est basée sur la Sagesse.

TRAITS POUR LES GNOMES



❖ Ami des animaux (*Katapesh*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté tant qu'un animal (de taille TP minimum et avec une attitude au moins indifférente avec vous) se trouve à 9 m ou moins de lui et Dressage est une compétence de classe pour vous.

❖ Gnome d'affaire du Brastlewark (*Chéliax*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie).

❖ Vaurien (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Évasion et un bonus de trait de +1 aux tests d'initiative.

TRAITS POUR LES HALFELINS



❖ Anguille

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Discrétion et d'un bonus de trait de +3 en Bluff et en Diplomatie pour échapper à la justice des autorités d'alignement Loyal.

❖ Combattant de la liberté (*Katapesh*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur tous les tests de compétences et jets d'attaque effectués lorsque vous tentez d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir et Évasion est une compétence de classe pour vous.

❖ Informé (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Connaissances (folklore local) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

TRAITS POUR LES HUMAINS



❖ Aspirant barde (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'une catégorie de Représentation et un bonus de trait de +2 aux tests de Connaissances (folklore local) concernant la scène musicale locale.

❖ Erudits des ruines (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et Connaissances (donjons) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Esprit de la pierre (*Mwangi*)

Lorsque vous vous trouvez dans des ruines, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests d'initiative et un bonus de trait de +1 à vos jets de sauvegarde contre les pièges et les dangers naturels.

❖ Fanatique azlant (*Azlante*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (mystères). L'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Globe trotter (*Varisie*)

Choisissez une des compétences suivantes : Connaissances (folklore local), Diplomatie ou Psychologie. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est une compétence de classe pour vous.

❖ Historien (*Garundi*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et aux tests de Connaissances bardique. Connaissances (histoire) est une compétence de classe pour vous.

❖ Influence infernale (*Chéliax*)

Vous bénéficiez d'une résistance au feu de 1 ainsi que d'un bonus de trait de +1 à vos jets de Vigueur contre le poison.

❖ Psion latent (*Vudrain*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos jets de sauvegardes contre les effets mentaux.

❖ Sang de génie (*Kéléshite*)

Choisissez un élément (air, eau, feu ou terre). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets de sauvegarde contre les attaques liées à cet élément (électricité pour l'air, froid pour l'eau, feu pour le feu, acide pour la terre) ainsi que d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Bluff, Diplomatie, Intimidation et Psychologie contre une créature de ce type.

❖ Soigneusement caché (*Kéléshite*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets de Volonté et de +2 à vos jets de sauvegarde contre les effets de divination.

❖ Volonté du maître (*Chéliax*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 à vos tests d'Intimidation contre les races humanoïdes non-humaines.

TRAITS POUR LES NAINS



❖ Ancré au sol

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Acrobatie concernant l'équilibre, ainsi que d'un bonus de trait de +1 à vos jets de réflexe.

❖ Artisan des arcanes (*magie*)

Lorsque vous utilisez une compétence d'Artisanat ou un don de création d'objet pour fabriquer un objet en pierre ou en métal, vous réduisez le coût de fabrication de l'objet de 5%. Cela inclus les armes comportant certaines parties non métalliques comme les haches ou les lances.

❖ Combattant des tunnels

Lorsque vous vous trouvez sous la surface, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative et un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes en cas de coup critique (ce bonus est multiplié).

❖ Enfant de Zolurket (*Katapesh*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts avec des armes contre les morts vivants.

❖ Esprit clair

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 pour résister aux tentatives de Bluff ou de Déguisement ainsi qu'un bonus de trait de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets d'illusion.

❖ Explorateur des profondeurs

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Survie ainsi que d'un bonus de trait de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets de peur.

❖ Féru de bataille

Lorsque vous recevez un bonus de moral à vos jets d'attaques des armes, vous recevez aussi un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes.

❖ Force de la terre

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur vos tests de niveau de lanceur de sort lorsque vous touchez le sol ou de la pierre brute. Ce bonus fonctionne aussi pour les tests de dissipation et les tests visant à surpasser la résistance à la magie.

❖ Forgeguerre

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos dégâts contre les créatures faites principalement de

cristal, de glaise, de terre, de métal ou de pierre. La compétence Connaissances (ingénierie) est une compétence de classe pour vous.

❖ Gardien des profondeurs

Lorsque vous invoquez à l'aide d'un sort de convocation une créature qui possède le sous type "terre" ou une vitesse de creusement, cette créature gagne un bonus de moral de +1 à ses jets d'attaques et un bonus de +1 à sa CA pour la durée du sort qui l'a invoqué.

❖ Impitoyable

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 sur tous les jets de confirmation de critique.

❖ Lié à la terre (*magie*)

Tant que vous touchez le sol, vous ajoutez un bonus de trait de +2 à la difficulté des jets de sauvegarde de vos sorts et à votre niveau de lanceur de sort pour surpasser les résistances à la magie lorsque vous utilisez vos sorts contre une créature du sous type "air".

❖ Marchand milicien (*Taldor*)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Perception pour contrer la surprise, et Perception est une compétence de classe pour vous.

❖ Renifleur d'or

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Perception concernant des métaux, des bijoux ou des pierres précieuses.



Les traits régionaux

❖ Forlon (elfe sur tout territoire non-elfique)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

TRAITS POUR L'AVISTAN



❖ Abandonné (Varisie)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie lorsque vous interagissez avec des elfes Forlorn ou des peuples non-elfes

❖ Alpiniste (Les falaises en furie)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'Acrobatie et d'Escalade, ainsi qu'à vos jets de réflexe pour éviter les chutes.

❖ Amasseur d'or (Nain des Monts de l'Esprit)

Votre argent de départ est de 500po.

❖ Apprenti de l'école d'Egorian (Chéliax)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 à vos tests de Connaissances (ingénierie) et d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Perception pour trouver des pièges ou des passages secrets dans les bâtiments construits sur le style Egorien.

❖ Cavalier du Paresh (Qadira)

Lorsque vous êtes montés et que vous effectuez une charge, la vitesse de votre monture augmente de 3m. Vous devez posséder le don combat monté pour pouvoir sélectionner ce trait.

❖ Chasseur du Bois-Murmure (Chéliax)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Survie pour traquer les extérieurs d'alignement mauvais et d'un bonus de trait de +2 à vos tests d'initiative lorsque vous avez conscience que votre adversaire est un extérieur d'alignement mauvais.

❖ Chevaleresque (Taldor)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Connaissances (histoire) et de Diplomatie.

❖ Chevronné (Nain des Monts de l'Esprit)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos dégâts d'armes contre les géants, les gobelinoïdes et les orques.

❖ Elève élémentaire (Qadira)

Choisissez l'un des éléments suivants : acide, électricité, feu ou froid. Lorsque vous jetez un sort de niveau 1 ou plus causant des dégâts du type de l'élément choisi, le sort fait 1 point de dégâts supplémentaire.

❖ Enfant vagabond (Villes du Taldor)

Choisissez une des compétences suivantes : Escamote, Evasion ou Sabotage. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est une compétence de classe pour vous.

❖ Fléau de Treerazer (Kyonin)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux dégâts avec vos armes contre les démons, les fées

d'alignement mauvais et les plantes et animaux corrompus par le mal.

❖ Gardien du portail de Kyonin (Kyonin)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'Art de la Magie pour identifier la magie de téléportation et d'un bonus de trait de +1 à vos tests de niveau de NLS lorsque vous lancez un sort de téléportation. Vous connaissez les mots de commande pour faire fonctionner un portail elfique (probablement un portail très utilisé, mais le MJ peut décréter qu'il s'agit d'un portail secondaire ou presque abandonné).

❖ Gardien du Veil (Qadira)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Déguisement. L'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ Gloire d'antan (Nain des montagnes des Cinq Rois)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos sauvegardes contre les sorts, les pouvoirs magiques et le poison.

❖ Habitué au froid (Nain des Terres des rois de Linnorm)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 à vos jets de sauvegarde pour résister aux effets du froid dû à l'environnement et d'un bonus de trait de +1 à tous vos autres jets de sauvegarde contre des effets de froid.

❖ Héritage affûté (Tour acérée)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Natation et d'un bonus de traits de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets d'enchantements.

❖ Illusionniste ladaran (Kyonin)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de NLS lorsque vous utilisez un sort d'illusion et d'un bonus de trait de +1 à vos jets de Volonté pour dévoiler les illusions.

❖ Invocateur de génie (Qadira)

Une fois par jour, vous pouvez jeter un sort d'invocation (convocation) comme si votre NLS était supérieur de 2 point à votre niveau actuel.

❖ Jeteur de sorts précoce (Taldor)

Sélectionnez un sort de niveau 0 et un sort de niveau 1. Lorsque vous jetez ces sorts, ils fonctionnent comme si votre NLS était supérieur de 1 point par rapport à son niveau réel.

❖ Joueur de prismati (Andoran)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets d'attaque avec des pierres ou des objets similaires, ainsi que d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Concentration.

❖ Marchand de Katheer (Qadira)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'Estimation et Estimation est toujours une compétence de classe pour vous.

❖ Médecin venicaan (Qadira)

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Premiers secours pour traiter les maladies et les poisons, et Premiers secours est une compétence de classe pour vous.

❖ Milicien vétéran (Villes ou villages du Taldor)

Choisissez une des compétences suivantes : Equitation, Profession (soldat) ou Survie. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est une compétence de classe pour vous.

❖ Persévérance (Nain des montagnes des Cinq Rois)

Lorsque vous avez droit à plusieurs sauvegardes pour contrer un effet (par exemple *injonction suprême*, *immobilisation de personnes* ou en utilisant la capacité de coup de chance du domaine de la Chance), vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 sur les jets de sauvegarde après le premier pour contrer cet effet.

❖ **Pirate des rivières (Marécages ou rivières du Taldor)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts infligés avec une dague et un bonus de trait de +1 aux tests de Natation. Natation est une compétence de classe pour vous.

❖ **Poète guerrier (Nains des Terres des Rois de Linnorm)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances liés à la civilisation naine (histoire des nains, constructions naines, etc) et d'un bonus de trait de +1 à vos jets de Vigueur les rounds où vous utilisez une capacité de Représentation bardique.

❖ **Prodige en alchimie (Qadira)**

Choisissez un sort de premier niveau dans la liste des sorts de barde, de prêtre, de druide ou de magicien. Si vous possédez le don Préparation de potions, vous pouvez fabriquer des potions de ce sort comme s'il faisait partie de votre liste de sorts.

❖ **Rat des quais (Ostenso)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de compétences concernant l'Escalade ou l'utilisation de cordes, et d'un bonus de trait de +4 à vos tests d'Estimation visant à déterminer la valeur de grande quantité de bien sans ouvrir les caisses les contenant.

❖ **Récupérateur de déchets (Couronne d'Ouest)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 à vos tests de Perception pour trouver des objets cachés.

❖ **Rescapés des réduits (Taldor)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'initiative et à vos tests de Psychologie. Psychologie est une compétence de classe pour vous.

❖ **Riche dilettante (Taldor)**

Sélectionnez deux sorts d'arcane non-nuisible de niveau 0. Vous pouvez jeter chacun de ces deux sorts une fois par jour (NLS1 ou votre NLS si votre classe vous permet de les lancer).

❖ **Sceau vivant (Qadira)**

Choisissez un type d'énergie : acide, électricité, feu ou froid. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos jets de sauvegarde contre les sorts provoquant des dégâts de ce type ou appartenant à cette sous-catégorie.

❖ **Surveillez le Taldor (Qadira)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'initiative, et vous pouvez agir pendant le round de surprise, vous pouvez dégainer une arme (mais pas une potion ou un objet magique) à l'aide d'une action libre au lieu d'une action de mouvement.

❖ **Voisinage kobold (Andoran)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Perception effectués pour repérer des pièges et d'un bonus de trait de +1 en Sabotage.

TRAITS POUR LE GARUND



❖ **Abandonné (Etendue du Mwangi)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie lorsque vous interagissez avec des elfes Forlorn ou des peuples non-elfes.

❖ **Accro au pesh (Katapesh)**

Vous commencez le jeu avec seulement la moitié du revenu initial, mais vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Bluff, Connaissances (folklore local) et Psychologie. L'une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour vous.

❖ **Agent des Arpenteurs des sables (Katapesh)**

Vous commencez le jeu avec un nombre de pièces d'or de départ doublé. De plus, vous avez gardé une bonne réputation dans un lieu de commerce précis, et toutes les transactions que vous y faites sont à votre bénéfice : vous vendez les objets 10% plus cher et vous les achetez 10% moins cher. Cette réduction s'applique aussi à votre équipement de départ.

❖ **Dealer de pesh (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est une compétence de classe pour vous.

❖ **Enfant de la savane (Plaines du Katapesh)**

Choisissez une des compétences suivantes : Connaissances (nature), Dressage ou Equitation. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est une compétence de classe pour vous.

❖ **Enfant de marchand (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'Evaluation et Evaluation est une compétence de classe pour vous.

❖ **Enfant du désert (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 à tous les jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de la chaleur et un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de feu.

❖ **Esclave libéré (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

❖ **Habitant des hautes terres d'Uwaga (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Discrétion. Ce bonus passe à +2 dans les zones de collines ou de rocailles.

❖ **Orphelin des Etals de nuit (Katapesh)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos jets de sauvegarde contre la peur, et lorsque vous réussissez un jet de sauvegarde contre un effet de peur, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets d'attaque et à tous vos jets de compétences pour la minute qui suit.

Les traits religieux

❖ **Allié des guêpes (Calistria)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos jets de sauvegarde de Vigueur contre le poison. Vous pouvez faire des tests de Diplomatie (ou d'empathie sauvage si vous êtes druide ou rôdeur) pour améliorer l'attitude de vermine insectoïde d'hostile ou inamical à indifférent.

❖ **Ambassadeur (Sarenrae)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Diplomatie.

❖ **Artisan méticuleux (Nains vénérant Droskar)**

Choisissez un Artisanat ou une Profession dans laquelle vous avez au moins 1 rang. Les rangs dans cette compétence comptent comme votre NLS pour les conditions préalables à l'acquisition du don de création d'armes et d'armures magiques. Vous pouvez créer des armes, des armures et des boucliers +1 (mais sans propriété spéciale), en utilisant vos rangs dans la compétence sélectionnée comme votre NLS. Vous devez utiliser cette compétence pour le test de création de l'objet. Créer un objet magique de cette façon prend deux fois plus de temps que normalement. On ne peut pas ajouter de nouvelles propriétés aux objets créés de cette façon.

❖ **Assiégé (Sarenrae)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et de Psychologie et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.



❖ **Charmeur (Nains vénérant Bolka)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Diplomatie sur un individu qui est (ou pourrait être) attiré par vous. Vous pouvez utiliser *hébètement* une fois par jour en tant que pouvoir magique (le NLS est égal à votre niveau).

❖ **Chasseur de démons (Asmodéus)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 aux tests de Connaissances (plans) concernant les démons et un bonus de trait de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets mentaux des démons.

❖ **Derrière la muraille (Abadar)**

Dans une ville, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 contre les effets de peur. Si vous ratez un jet de sauvegarde contre la peur, vous pouvez refaire une nouvelle sauvegarde chaque round où vous restez dans la ville et cela aussi longtemps que l'effet de peur persiste. Si vous êtes paladin, la capacité de refaire les jets de sauvegarde pour résister à la peur s'étend à tous vos alliés situés à l'intérieur des limites de votre aura de courage.

❖ **Dévoit d'un dieu mort (Aroden)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (religion) et de Diplomatie. L'une de

ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ **Enfants des étoiles (Desna)**

Vous pouvez automatiquement déterminer où le nord véritable se trouve. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 aux tests de Survie pour éviter de vous retrouver perdu.

❖ **Flamme de la Fleur de l'aube (Sarenrae)**

Chaque fois que vous infligez un coup critique à l'aide d'un cimeterre, vous infligez 2 points de dégâts de feu supplémentaires à votre cible.

❖ **Force du soleil (Sarenrae)**

De jour, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous vos tests basés sur le Charisme.

❖ **Guerrier divin (Iomédae)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts avec des armes de corps à corps lorsque vous lancez un sort divin qui affecte une arme.

❖ **La magie, c'est la vie (Néthys)**

Tant qu'un sort vous affecte (quel que soit ce sort), vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort. Si vous êtes amené à un nombre de points de vie négatifs alors que vous êtes sous les effets d'un sort, vous réussissez automatiquement vos tests de stabilisation.

❖ **Lame de compassion (Sarenrae)**

Lorsque vous frappez pour infliger des dégâts non-létaux avec une arme tranchante, vous ne subissez pas la pénalité de -4 à votre jet d'attaque et vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts non-létaux que vous infligez avec une arme tranchante.

❖ **Les yeux et les oreilles de la ville (Abadar)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Perception et Perception est une compétence de classe pour vous.

❖ **Mielleux (Nains vénérant Grundinnar)**

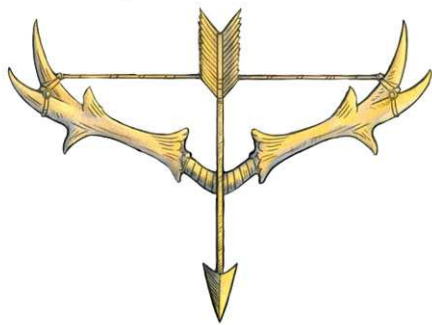
Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Diplomatie. De plus, vous recevez un bonus de trait de +1 au DD de tout vos effets de charme ou de coercition qui ne vous procure pas le contrôle de la victime mais qui abouti à un résultat pacifique, tel que *contrôle des émotions*, *sommeil*, ou une *suggestion* de baisser les armes.

❖ **Panthéiste sovyrien (Dieu des elfes)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Connaissances (histoire) destinés à reconnaître ou évaluer une œuvre d'art, à vos tests de Connaissances (ingénierie), à vos tests de Survie pour la chasse, à vos tests de constitution pour courir et à vos tests d'Art de la Magie concernant des cristaux ou des gemmes.

❖ **Patient optimiste (Desna, Erastil)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux tests de Diplomatie pour influencer des créatures hostiles ou inamicales. De plus, si vous échouez lors d'une telle tentative, vous bénéficiez d'une (unique) seconde chance.



❖ **Prêtre de bataille (Nains vénérant Angradd, Gorum, Torag, Trudd)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de concentration pour incanter sur la défensive et un bonus de trait de +1 en CA contre les attaques provoquées par les incantations ou préparées contre celles-ci.

❖ **Prostituée de Calistria (Calistria)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Psychologie et aux tests de Diplomatie visant à

recueillir des informations et une de ces compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ **Purification d'aberrations (Sarenrae)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts avec des armes tranchantes contre les aberrations.

❖ **Protecteur de la forge (Nains vénérant Torag)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (ingénierie) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est une compétence de classe pour vous.

❖ **Résigné (Nains vénérant Droskar)**

Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 lorsque vous retentez un test de compétences ou de caractéristiques que vous avez raté une première fois, ainsi que lorsque vous choisissez de faire 20 sur l'un de ses tests.

❖ **Sagesse incarnée (Irori)**

Choisissez une compétence dépendant de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution. Lorsque vous utilisez cette compétence, vous remplacez le modificateur de la caractéristique associée par votre modificateur de Sagesse. De plus, cette compétence est une compétence de classe pour vous.

❖ **Vengeur sacré (Calistria)**

Lorsqu'une créature vous fait subir des dommages avec une arme, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux dégâts de votre arme contre cette créature à votre prochain tour. Si cette créature est particulièrement détestée par votre foi ou votre dieu, ce bonus passe à +2.

