

# PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

## Les Races additionnelles



Les aasimars



Les dhampirs



Les drows



Les fetchelins



Les gobelins



Les hobgobelins



Les hommes-félins



Les hommes-rats



Les ifrits



Les kobolds



Les ondins



Les orques



Les oréades



Les sylphes



Les tengus



Les tieffelins

# Table des matières

Les aasimars.....	4
Traits raciaux des aasimars .....	4
Traits alternatifs .....	5
Les aventuriers aasimars .....	5
Héritages alternatifs .....	5
Les dhampirs.....	7
Traits raciaux des dhampirs .....	8
Traits alternatifs .....	8
Les aventuriers dhampirs .....	8
Héritages alternatifs .....	8
Les drows.....	10
Traits raciaux des drows .....	10
Traits alternatifs .....	11
Les aventuriers drows .....	11
Les fetchelins .....	12
Traits raciaux des fetchelins.....	12
Traits alternatifs.....	13
Les aventuriers fetchelins.....	13
Les gobelins .....	14
Traits raciaux des gobelins.....	14
Traits alternatifs .....	15
Les aventuriers gobelins.....	15
Les hobgobelins .....	16
Traits raciaux des hobgobelins.....	16
Traits alternatifs .....	17
Les aventuriers hobgobelins.....	17
Les hommes-félins .....	18
Traits raciaux des hommes-félins.....	19
Traits alternatifs .....	19
Les aventuriers hommes-félins .....	19
Les hommes-rats .....	20
Traits raciaux des hommes-rats.....	20
Traits alternatifs .....	21
Les aventuriers hommes-rats .....	21
Les ifrits .....	22
Traits raciaux des ifrits.....	22
Traits alternatifs .....	22
Les aventuriers ifrits .....	23
Les kobolds.....	24
Traits raciaux des kobolds.....	24
Traits alternatifs .....	25
Les aventuriers kobolds .....	25

Les ondins .....	26
Traits raciaux des ondins.....	26
Traits alternatifs .....	27
Les aventuriers ondins .....	27
Les oréades .....	28
Traits raciaux des oréades.....	28
Traits alternatifs .....	28
Les aventuriers oréades.....	29
Les orques .....	30
Traits raciaux des orques.....	30
Traits alternatifs .....	31
Les aventuriers orques .....	31
Les sylphes.....	32
Traits raciaux des sylphes .....	32
Traits alternatifs .....	32
Les aventuriers sylphes .....	33
Les tengus .....	34
Traits raciaux des tengus.....	34
Traits alternatifs .....	35
Les aventuriers tengus.....	35
Les tieffelins .....	36
Traits raciaux des tieffelins .....	36
Traits alternatifs .....	37
Les aventuriers tieffelins .....	37
Héritages alternatifs .....	38
Nouvelles règles raciales <sup>MR</sup> .....	39
Dons.....	39
Archétypes de classes.....	42
Découvertes d'alchimiste.....	43
Équipement .....	43
Objets magiques.....	43
Sorts .....	44

# Les aasimars

**Aasimars.** Créatures bénies d'un lignage céleste, les aasimars paraissent humains, à l'exception de quelques particularités exotiques qui trahissent leur origine étrangère. Si les aasimars sont presque toujours beaux et semblent autant appartenir à l'humanité qu'ils s'en distinguent, tous ne sont pas d'alignement Bon, bien qu'ils soient rarement Mauvais.

*Les aasimars sont des humains ayant du sang de céleste ou d'autres extérieurs Bons dans leur lignée. S'ils ne sont pas toujours bienveillants, les aasimars sont plus enclins aux actes de bonté qu'à faire le mal, et ils gravitent autour des cultes ou des organisations associés aux célestes. Il arrive que l'héritage des aasimars dorme pendant des générations pour se réveiller soudainement à travers l'enfant de deux parents apparemment humains. La plupart des sociétés interprètent les naissances aasimars comme de bons présages, mais il faut savoir que certains tirent profit de la réputation de leur race et piétinent sauvagement les attentes des autres en commettant des actes d'une terrifiante cruauté ou d'une abjecte vénalité. « C'est toujours celui auquel on s'attend le moins » définit l'axiome auquel se conforment ces aasimars maléfiques, qui mènent souvent une double vie en tant que citoyens modèles ou faux héros et dissimulent soigneusement leur corruption. Heureusement, ces quelques aasimars sont l'exception, pas la règle.*

**Description physique.** Les aasimars ont une apparence essentiellement humaine, à l'exception de quelques caractéristiques physiques mineures qui trahissent leur héritage particulier. L'aasimar typique a des cheveux brillants comme le métal, des yeux semblables à des bijoux, une peau de couleur chatoyante, voire même un halo doré, étincelant.

**Société.** On ne peut pas vraiment dire des aasimars qu'ils ont une société indépendante bien à eux. En tant que rejets de l'humanité, ils adoptent les normes sociales qui les entourent, bien que la plupart d'entre eux soient attirés par les organisations qui oeuvrent à la réparation des injustices et à l'apaisement des souffrances. Cet aspect les place parfois du mauvais côté de la loi dans les sociétés les plus tyranniques, mais les aasimars peuvent se montrer prudents et rusés lorsqu'il le faut : ils sont capables de se déguiser pour se cacher et détourner l'attention des oppresseurs. Si les aasimars corrompus peuvent être solitaires ou établir des sociétés secrètes dissimulant leur implication dans le monde du crime, les plus vertueux se réunissent souvent en grand nombre au sein d'organisations d'alignement Bon, tout particulièrement (mais pas toujours) en églises et en ordres religieux.

**Relations.** On trouve surtout les aasimars dans les communautés humaines, où ils se sentent le plus à l'aise. C'est particulièrement vrai pour ceux dont l'ascendance est plus éloignée et qui ne portent que de faibles marques de l'essence de leurs ancêtres célestes. On ignore la raison pour laquelle la marque des célestes est beaucoup plus fortement ressentie par l'humanité que par les autres races, mais il se pourrait que la faculté d'adaptation et les affinités innées de l'humanité avec le changement soient responsables de l'évolution des aasimars en une race distincte. Peut-être que les traits endémiques des autres races sont trop profondément ancrés, trop fortement présents et trop résistants pour changer. Quels que soient les batifolages auxquels les autres races se sont livrées avec les habitants des plans supérieurs, la progéniture de ces unions est exceptionnellement rare et n'a jamais engendré d'enfants aasimars.

Néanmoins, même s'ils se tournent généralement vers les civilisations humaines, les aasimars peuvent s'adapter à pratiquement

n'importe quel environnement. Ils sont à l'aise en société et ont un charme désarmant. Ils s'entendent bien avec les demi-elfes avec lesquels ils partagent un statut similaire de marginal pas tout à fait humain, mais ils entretiennent souvent des relations moins cordiales avec les demi-orques, qui n'ont aucune patience avec l'excessive beauté physique et verbale des aasimars. Les courtisans elfes rejettent parfois les aasimars, les considérant comme pas assez sophistiqués, et critiquent leur tendance à recourir à leur charme naturel pour réparer leurs impairs. De toutes les races connues, les gnomes trouvent les aasimars comme étant peut-être les plus fascinants et apprécient énormément la diversité de leur apparence ainsi que l'aspect mystique entourant leur héritage céleste.

**Alignement et religion.** Les aasimars sont le plus souvent d'alignement Bon, mais ce n'est pas forcément une règle universelle et ceux qui ont tourné le dos à ces valeurs peuvent tomber dans un abysse indicible de dépravation. Néanmoins, les aasimars privilégiés, pour la plupart, les divinités de l'honneur, du courage, de la protection, de la guérison et du refuge, ou des religions simples et prosaïques liées au foyer, à la communauté et à la famille. Certains suivent également la voie des arts, de la musique et du savoir, et trouvent la vérité et la sagesse dans la beauté et l'étude.

**Aventuriers.** Les aasimars deviennent souvent des aventuriers, car ils ne se sentent pas souvent chez eux dans la société humaine et ils ont l'impression qu'une plus grande destinée les attend. Les prêtres, les oracles et les paladins sont nombreux parmi eux, mais il n'est pas rare de trouver des bardes, des ensorceleurs et des conjurateurs parmi ceux qui se passionnent pour la magie profane. Les barbares aasimars sont rares, mais ceux qui naissent dans ce genre de tribus finissent souvent par en prendre la tête et encouragent leur clan à embrasser les totems célestes.

## Traits raciaux des aasimars

- **+2 en Sagesse, +2 en Charisme.** Les aasimars sont perspicaces, confiants et charmants.
- **Extérieur natif.** Les aasimars sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les aasimars sont des créatures de taille M ne recevant ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les aasimars ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Ils voient dans le noir jusqu'à 18m.
- **Compétent.** Les aasimars ont un bonus racial de +2 à leurs tests de Diplomatie et de Perception.
- **Pouvoir magique.** Les aasimars peuvent utiliser le pouvoir magique de lumière du jour une fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de classe de l'aasimar).
- **Résistance céleste.** Les aasimars ont une résistance à l'acide de 5, une résistance au froid de 5 et une résistance à l'électricité de 5.
- **Langues.** Les aasimars commencent le jeu en parlant le commun et le céleste. Ceux qui ont un haut score d'Intelligence peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : draconique, elfique, gnome, halfelin, nain et sylvestre.



## Traits alternatifs

- **Croisé céleste.** Certains aasimars accomplissent leur destinée en partant en guerre contre les puissances du Mal absolu. Ces individus reçoivent un bonus d'intuition de +1 à leurs jets d'attaque et à la CA contre les extérieurs Mauvais, et un bonus racial de +2 à leurs tests de Connaissances (plans) et d'Art de la magie pour identifier les extérieurs d'alignement Mauvais ou les objets ou effets créés par des extérieurs d'alignement Mauvais ; ils peuvent utiliser ces compétences à cet effet même s'ils n'y sont pas formés. Ce trait racial remplace résistance céleste et compétent.

- **Enfant de l'humanité.** Certains aasimars ont une ascendance céleste extrêmement éloignée. Un aasimar ayant ce trait racial compte comme un extérieur (natif) et un humanoïde (humain) en ce qui concerne tous les effets relatifs à la race, y compris pour les conditions requises des dons et les sorts affectant les humanoïdes. Il peut se faire passer pour un humain sans avoir besoin d'utiliser sa compétence Déguisement. Ce trait racial remplace la langue céleste et altère le sous-type natif.

- **Esprit immortel.** Les aasimars à la volonté particulièrement forte ont un esprit céleste capable de résister aux pouvoirs de mort. Ils bénéficient d'une résistance de 5 contre les dégâts d'énergie négative. Ils ne perdent pas de points de vie lorsqu'ils gagnent des niveaux négatifs, et bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de mort, l'absorption d'énergie, l'énergie négative et les sorts ou pouvoirs magiques de l'école de nécromancie. Ce trait racial remplace résistance céleste.

- **Étincelle immortelle.** Les aasimars ayant ce trait racial défient les pouvoirs de mort. Ils gagnent un bonus de +2 à leurs tests de Connaissances (histoire) et à leurs jets de sauvegarde contre les effets de mort, et peuvent utiliser le pouvoir magique de résistance à l'âge mineure une fois par jour. Ce trait racial remplace ceux de compétent et de pouvoir magique.

- **Halo.** Certains aasimars ont la capacité de projeter un halo. Un aasimar ayant ce trait racial peut créer une lumière centrée sur sa tête comme pouvoir magique à volonté. Lorsqu'il utilise son halo, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à ses tests d'Intimidation contre les créatures Mauvaises, et à ses jets de sauvegarde pour ne pas être aveuglé ou ébloui. Ce trait racial remplace celui de vision dans le noir.

- **Incorruptible.** Parfois, certains aasimars développent la capacité à repousser le Mal toujours plus loin. Ceux qui ont ce trait racial peuvent lancer le pouvoir magique de résistance à la corruption contre le Mal une fois par jour. Si un aasimar utilise cette capacité sur lui-même, la durée monte à 1 heure par niveau. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Messager de la vérité.** Il existe certains aasimars dont la langue transcende les frontières. Ils bénéficient d'un bonus de +2 à leurs tests de Linguistique et de Psychologie, et apprennent deux langues chaque fois qu'ils gagnent un rang dans la compétence Linguistique. Ce trait racial remplace compétent.

- **Né dans les cieux.** Nés dans les royaumes célestes, les aasimars ayant ce trait racial gagnent un bonus de +2 à leurs tests de



Connaissances (plans) et lancent les sorts du registre Bien ou de la lumière avec un niveau de lanceur de sorts de +1. Ce trait racial remplace ceux de compétent et de pouvoir magique.

- **Résistance exaltée.** L'aasimar ayant ce trait racial gagne une résistance à la magie de 5 + son niveau contre les sorts et pouvoirs magiques du registre Mal, ainsi que contre tous les sorts et pouvoirs magiques que lancent les extérieurs Mauvais. Ce trait racial remplace résistance céleste.

## Les aventuriers aasimars

*Bonus de classe de prédilection alternatif.*

Voici les options accessibles à tous les aasimars de la classe appropriée. Le bonus s'applique chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Barde.** Le barde choisit une représentation bardique ; traitez le personnage comme un barde de +1/2 niveau supplémentaire quand il s'agit de déterminer les effets de cette représentation.

**Chevalier.** Le chevalier rajoute +1/4 au bonus de dégâts contre les cibles de son défi.

**Conjurateur.** Le conjurateur ajoute RD 1/Mal à son eidolon. Chaque fois que le conjurateur choisit cet avantage, la RD/Mal augmente de +1/2 (maximum RD 10/Mal).

**Ensorceleur.** L'ensorceleur rajoute +1/4 à son niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance des sorts du registre Bien.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute +1/2 à ses tests d'Intimidation, de Connaissances et de Psychologie contre les extérieurs.

**Oracle.** L'oracle rajoute +1/2 à son niveau d'oracle quand il s'agit de déterminer les effets d'une unique révélation.

**Paladin.** Le paladin rajoute +1/6 au bonus de moral de ses jets de sauvegarde que lui fournissent les auras de paladin.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute +1/2 aux dégâts lorsqu'il utilise de l'énergie positive contre les morts-vivants ou canalisation d'énergie alignée pour blesser les extérieurs Mauvais.

## Héritages alternatifs

Il arrive que certains aasimars possèdent des traits caractéristiques de leurs géniteurs ou ancêtres, permettant d'identifier précisément le type de créature céleste dont ils sont descendants.

Dans le tableau suivant :

**Les caractéristiques alternatives** représentent le bonus appliqué à la place des bonus de caractéristiques raciaux des aasimars.

**Les compétences alternatives** représentent les bonus offerts par le trait Compétent.

**Le pouvoir magique alternatif** est le pouvoir qui peut être utilisé une fois par jour et remplace lumière du jour.

D6	Héritage	Caractéristiques alternatives	Compétences alternatives	Pouvoir magique alternatif	Description
1	Sang d'Agathon (Né de l'idylle)	+2 CHA +2 CON	Dressage Survie	<i>convocation d'alliés naturels II</i>	Les aasimars nés de l'idylle, de disposition calmes et souvent porteurs de traits animaux, sont de parfaits médiateurs entre l'ordre et le chaos
2	Sang d'Ange (Né des anges)	+2 FOR +2 CHA	Premiers Secours, Connaissances (Plans)	<i>déguisement</i>	Ces parangons célestes d'une beauté incroyable sont des champions de la bonté et de la lumière, quelle que soit l'apparence qu'ils empruntent.
2	Sang d'Archonte (Porteur de l'ordre)	+2 CON +2 SAG	Intimidation Psychologie	<i>flamme éternelle</i>	Les porteurs de l'ordre sont des champions de la justice châtiant les mauvais, et pensent souvent que le chaos est la source de la souffrance des mortels.
4	Sang d'Azata (Touché par les muses)	+2 DEX +2 CHA	Diplomatie Représentation	<i>poussière scintillante</i>	Les aasimars touchés par les muses sont des exemples de joie et de liberté, et parcourent le monde à la recherche d'individus à libérer.
5	Sang de Garuda (compagnon de la plume)	+2 DEX +2 SAG	Acrobaties Vol	<i>détection de l'invisibilité</i>	Leur plumage rend les compagnons de la plume très vite reconnaissables. Bien qu'ils soient parfois impulsifs, ils ne reculent jamais une fois leur parole donnée.
6	Sang de Péri (Né des cendres)	+2 INT +2 CHA	Connaissances (Plans), Art de la Magie	<i>pyrotechnie</i>	Maîtres des flammes, les descendants des péri subissent l'influence duale de leur ancêtre déchu, et sont aussi bien amenés à faire le bien que le mal.



# Les dhampirs

**Dhampirs.** Rejetons maudits des vampires, les dhampirs sont des créatures vivantes marquées par la malédiction de la mort-vivance, qui les rend vulnérables à l'énergie positive, mais leur permet de se soigner grâce à l'énergie négative. Si beaucoup de membres de cette race embrassent leur côté sombre, les autres sont profondément déterminés à se rebeller contre leur corruption, traquant et détruisant les vampires et leurs semblables.

*Enfants à demi-vivants de vampires mis au monde par des femmes humaines, les dhampirs sont les rejetons de l'horreur et de la tragédie. On s'interroge souvent sur les circonstances de leur conception, mais on les comprend rarement, car les mères mortelles ne survivent presque jamais à leur naissance. Celles qui y parviennent abandonnent souvent leurs monstrueux enfants et refusent d'aborder le sujet. Tandis que certains supposent que les dhampirs sont le résultat d'un accouplement entre les femmes mortelles et les vampires, d'autres soutiennent qu'ils se forment lorsqu'une femme enceinte est mordue par un vampire. Certains érudits particulièrement zélés contestent même le statut de race unique des dhampirs, les voyant plutôt comme des humains souffrant de quelque épouvantable affliction. Cette hypothèse est en effet soutenue par l'apparente incapacité des dhampirs à se reproduire, leurs enfants étant inévitablement humains (généralement des ensorceleurs de lignage mort-vivant).*

*Quoi qu'il en soit, ils vivent et meurent comme toute autre créature mortelle, malgré leur longévité surnaturelle semblable à celle des elfes. Les années d'apprentissage des dhampirs sont marquées par les épreuves et la souffrance. La plupart grandissent orphelins et, malgré leurs traits exquis et leur charme inné, ils doivent affronter une vie faite de préjugés, de méfiance, de peur et de persécutions. Les humains témoins de la nature apparemment sinistre des pouvoirs surnaturels ou de la sensibilité à la lumière du jour des enfants dhampirs affichent diverses réactions, qui vont de l'admiration mêlée de crainte à la terreur en passant par la haine franche. Finalement, le dhampir doit apprendre à composer avec ces difficultés s'il veut trouver sa place dans le monde. Si la plupart d'entre eux succombent au Mal inné de leur héritage de mort-vivant et deviennent ces monstrueux félons que décrit la société, il en est quelques-uns qui rejettent le caractère contre-nature de leur conception, jurant au contraire de venger leur mère en traquant les êtres qui les ont engendrés.*

*Les dhampirs ont peu de compagnons proches, sinon aucun. En fin de compte, la majorité des dhampirs Mauvais voient leurs alliés comme de simples outils ou de la chair à canon. Les êtres qu'ils jugent utiles sont évalués selon leurs mérites en tant qu'individus, non en fonction de leur race. Néanmoins, même avec ceux auxquels ils s'attachent, la plupart des dhampirs se montrent maussades et réservés. Certains craignent que les persécutions dont on les accable se retournent contre leurs compagnons, tandis que d'autres ont peur de se laisser un jour submerger par leur soif de sang et de s'en prendre à leurs amis. Dans tous les cas, nouer des liens avec un dhampir conduit presque toujours à une fin malheureuse.*

**Description physique.** Grands et minces, la musculature bien dessinée, les dhampirs ressemblent à des humains sculpturaux à la beauté étrange. La couleur de leurs cheveux, de leurs yeux et de leur peau est une version déroutante de celles de leur mère ; beaucoup sont d'une pâleur épouvantable, notamment à la lumière du soleil, tandis que ceux qui ont un teint plus foncé ont souvent une peau couleur d'ecchymose.



Si beaucoup de dhampirs peuvent se faire passer pour des humains dans les conditions idéales, leurs traits sont inévitablement plus prononcés et ils se déplacent avec une grâce d'une fluidité surnaturelle. Tous les dhampirs ont de longues incisives. Ce ne sont pas de véritables crocs, mais ces dents sont suffisamment tranchantes pour faire couler le sang, et beaucoup souffrent d'un désir répréhensible de se laisser aller aux plaisirs sanguinaires malgré le fait que de tels actes n'offrent aucun avantage d'ordre physique.

**Société.** Les dhampirs n'ont pas de culture qui leur soit propre, ni de territoire connu, ni même de communauté. Souvent mis au monde en secret et abandonnés dans des orphelinats ou aux limites de la ville pour y mourir, ils ont tendance à vivre en solitaires, comme exilés ou comme parias. Ils apprennent les croyances et les enseignements de la région où ils grandissent et adoptent d'autres philosophies au cours de leur vie compliquée. Leur capacité à s'adapter à une vérité de circonstances fournit aux dhampirs un camouflage social qui les dissimule aux yeux des prédateurs et des proies. En de rares occasions, il arrive que les dhampirs se rassemblent en petits groupes ou en cabales consacrés à la résolution de leurs problèmes communs. Même ainsi, les philosophies de ces groupes reflètent les intérêts de chacun des individus impliqués, non d'une quelconque culture dhampir commune.

**Relations.** Les dhampirs étant des rejetons du Mal, peu de races les voient d'un bon œil. Ils partagent une certaine attirance pour les sang-mêlé, que leur sinistre ascendance met également à l'écart de la société humaine, notamment les tieffelins et les demi-orques. Les humains les considèrent avec un mélange de peur et de pitié, mais ces émotions se transforment souvent en haine et en violence. Les autres races humanoïdes, comme les nains, les elfes et les halfelins, les rejettent tout simplement. De la même manière, les dhampirs ressentent une répugnance profondément ancrée en eux à l'égard des créatures vivantes : cette haine trouve son origine dans la jalousie et est nourrie par la frustration.

**Alignement et religion.** La plupart des dhampirs succombent au Mal qui coule dans leurs veines. Ce sont des créatures contre-nature, et l'odieuse influence de leur héritage mort-vivant rend leurs tendances maléfiques difficiles à surmonter. Ceux qui luttent contre leur nature perverse évoluent rarement au-delà d'une vision Neutre. Les dhampirs qui deviennent des chasseurs de vampires vénèrent généralement les dieux de la Mort ou de la Rédemption. Ceux qui se laissent aspirer par le Mal et embrassent leur héritage mort-vivant révèrent généralement un seigneur démon du vampirisme ou le dieu des morts-vivants.

**Aventuriers.** La vie d'aventurier s'impose naturellement à la plupart des dhampirs puisque les constantes persécutions desquelles ils sont victimes condamnent nombre d'entre eux à passer leur vie en exil. Les dhampirs Mauvais sont sans cesse en mouvement afin d'échapper aux lyncheurs, tandis que ceux qui suivent la voie de la vengeance partent à l'aventure plus loin, en quête de leur père méprisé. Qu'importe leurs raisons, la plupart des dhampirs se sentent tout simplement plus chez eux sur la route qu'ailleurs. N'ayant qu'une formation classique minimale, grand nombre de ces voyageurs deviennent des guerriers et des

roublards. Presque tous ceux qui se tournent vers la magie se lancent dans le domaine de la nécromancie, mais quelques dhampirs alchimistes sont connus pour être obsédés par la transformation de leur propre corps. Ceux qui ressentent l'appel de la chasse deviennent des inquisiteurs.

## Traits raciaux des dhampirs

- **+2 en Dextérité, +2 en Charisme, -2 en Constitution.** Les dhampirs sont rapides et séduisants, mais leur lien racial avec les morts-vivants handicape leur résistance de mortel.
- **Dhampir.** Les dhampirs sont des humanoïdes de sous-type dhampir.
- **Taille M.** Les dhampirs sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni malus ni bonus de taille.
- **Vitesse normale.** Les dhampirs ont une vitesse de base de 9 mètres.
- **Sens.** Vision nocturne et vision dans le noir à 18 mètres.
- **Manipulateur.** Bonus racial de +2 en Bluff et en Perception.
- **Résistance des morts-vivants.** Les dhampirs gagnent un bonus racial de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les maladies et les effets mentaux.
- **Sensible à la lumière.** Les dhampirs sont éblouis dans les zones de forte lumière du soleil ou dans le rayon d'un sort de lumière du jour.
- **Affinité avec l'énergie négative.** Même s'il est une créature vivante, le dhampir réagit à l'énergie positive et à l'énergie négative comme s'il était un mort-vivant : l'énergie positive le blesse, l'énergie négative le soigne.
- **Pouvoir magique.** Le dhampir peut utiliser le pouvoir magique de détection des morts-vivants trois fois par jour. Son niveau de lanceur de sorts pour cette capacité est égal à son niveau de classe.
- **Résistance à l'absorption de niveau (Ext).** Le dhampir ne subit aucun malus des effets d'absorption d'énergie, mais il peut quand même être tué s'il accumule plus de niveaux négatifs qu'il n'a de dés de vie. Au bout de 24 heures, tous les niveaux négatifs qu'il reçoit disparaissent sans qu'il n'ait besoin de faire un nouveau jet de sauvegarde.
- **Langues.** Les dhampirs commencent le jeu en parlant le commun. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues, choisissant celles qu'ils veulent (à l'exception des langues secrètes comme la langue des druides).



## Traits alternatifs

- **Crocs.** Il arrive, à l'occasion, qu'un dhampir hérite des longues canines de son père. Lorsqu'il fait un test de manoeuvre offensive de lutte pour blesser un adversaire, il peut choisir de mordre ce dernier, lui infligeant 1d3 points de dégâts comme s'il portait une attaque naturelle de morsure. Par une action simple, le dhampir peut mordre une créature liée, sans défense, paralysée ou d'une quelque autre manière incapable de se défendre. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Né de jour.** Quelques dhampirs bienheureux ont eu la chance de naître de jour sous la bénédiction de prêtres, et ils ont des liens plus ténus que les leurs avec la lignée des morts-vivants. Ces dhampirs ne sont pas gênés par la lumière du jour et perdent leur trait racial sensible à la lumière. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Empathie vampirique.** Même s'il est rare qu'ils comptent vraiment sur les humanoïdes, certains dhampirs ont certaines affinités avec les créatures moins développées. Ces dhampirs gagnent la capacité à communiquer avec les chauves-souris, les rats et les loups comme s'ils étaient sous les effets d'un sort de communication avec les animaux (niveau de lanceur de sorts égal à la moitié du nombre de dés de vie du dhampir). En outre, ils gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Diplomatie lorsqu'ils traitent avec ces animaux. Quand ces dhampirs initient un échange, les animaux ont tout d'abord une attitude indifférente. Il s'agit d'une capacité surnaturelle. Ce trait racial remplace celui de manipulateur.

## Les aventuriers dhampirs

Voici les options ouvertes à tous les dhampirs de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste rajoute +10 minutes à la durée de ses mutagènes.

**Ensorcelleur.** L'ensorcelleur rajoute +1/2 point de dégâts d'énergie négative aux sorts qui infligent des dégâts d'énergie négative.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute un bonus de +2 à ses jets pour se stabiliser lorsqu'il est mourant.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Intimidation pour démoraliser les humanoïdes.

**Magicien.** Le magicien rajoute +1/4 à son niveau de lanceur de sorts lorsqu'il lance des sorts de l'école de nécromancie.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute +1 au niveau de lanceur de sorts de tous les dons de canalisation qui affectent les morts-vivants.

**Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Discrétion et de Perception à faible luminosité ou dans les ténèbres.

## Héritages alternatifs

Il arrive que certains dhampirs possèdent des traits caractéristiques de leurs géniteurs ou ancêtres, permettant d'identifier précisément le type de créature vampirique dont ils sont descendants.

Dans le tableau suivant :

**Les caractéristiques alternatives** représentent le bonus appliqué à la place des bonus de caractéristiques raciaux des dhampirs.

**Les compétences alternatives** représentent les bonus offerts par le trait Manipulateur.

**Le pouvoir magique alternatif** est le pouvoir qui peut être utilisé une fois par jour et remplace détection des morts-vivants.

**La faiblesse alternative** remplace le trait sensible à la lumière.



D4	Héritage	Carac. alternatives	Compétences alternatives	Pouvoir magique alternatif	Faiblesse alternative	Description
1	Né de Jiang-shi (Ru-shi)	+2 FOR +2 INT -2 DEX	Acrobaties, Connaissances (Ingénierie)	<i>Effacement</i>	Malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets de son.	Les ru-shi ont un maintien rigide, effrayant, et une féroce détermination pour accomplir leurs mystérieux desseins.
2	Né de Moroi (Svetocher)	+2 FOR +2 CHA -2 CON	Diplomatie, Connaissances (Noblesse)	<i>Brume de dissimulation</i>	Malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets d'énergie positive.	Né des brutaux et hautains moroi, les svetocher sont connus pour leur langue insidieuse et leur force inhumaine.
2	Né de Vetala (Ajibachana)	+2 INT +2 DEX -2 SAG	Évasion, Utilisation d'objets magiques	<i>Compréhension des langages</i>	Malus de -1 au NLS dans un site consacré, un sanctuaire ou tout autre effet similaire.	Avec leur peau d'étain pâle, les ajibachana révèlent leur héritage mort-vivant avec leur agilité surnaturelle et leurs pensées enfantines.
4	Né de Nosfératu (Scion ancestral)	+2 FOR +2 SAG -2 CON	Escalade, Survie	<i>Anathème</i>	Malus de -1 aux jets de sauvegarde contre les effets qui infligent des dégâts aux caractéristiques physiques.	Maudits de naissance par la maladie de dépérissement de leur géniteur, les scions ancestrals connaissent dès leurs premiers jours le sens de la haine et de la peur.



# Les drows

**Drows.** Sombre reflet des elfes de la surface, les drows sont des chasseurs de l'ombre qui se battent pour éteindre la lumière du monde. Puissantes créatures magiques servant généralement les démons, seule leur nature chaotique les empêche de devenir une menace plus grande encore. Certains renoncent à la société dépravée et nihiliste de leur race pour emprunter la voie des héros.

*Cruels et malins, les drows sont le sombre reflet de la race des elfes. Aussi appelés les elfes noirs, ils vivent dans les profondeurs de la terre, dans des cités élaborées bâties dans la roche de grottes cyclopéennes. Les drows se manifestent rarement aux habitants de la surface : ils préfèrent rester des légendes tout en poursuivant leurs sinistres projets grâce à des intermédiaires et à des agents. Ils n'ont aucun amour pour d'autres personnes qu'eux-mêmes et sont doués pour manipuler les autres créatures. S'ils ne sont pas nés Mauvais, leur culture et leur société sont profondément empreintes de malice, et les non-conformistes ne survivent pas longtemps. Certaines histoires racontent que, lorsque toutes les conditions sont réunies, un elfe particulièrement haineux peut se transformer en drow, mais pour cela il faut que l'individu concerné éprouve une haine authentique.*

**Description physique.** Les drows sont à peu près de taille humaine, mais partagent la même carrure fine et les mêmes traits que les elfes, y compris les mêmes longues oreilles pointues. Leurs yeux n'ont pas de pupilles et sont généralement complètement rouges ou blancs. La peau des drows peut aller du noir charbon au violet foncé. Ils ont souvent les cheveux blancs ou argentés, mais il n'est pas rare de constater certaines variantes.

**Société.** Les drows vivent traditionnellement dans une société de classes matriarcale. Les hommes endossent généralement un rôle martial et défendent leur espèce contre les menaces extérieures, tandis que les femmes assument des positions d'autorité et de commandement. Le fait qu'un drow sur vingt naisse avec des capacités exceptionnelles et soit ainsi considéré comme noble, ainsi que celui que la majorité de ces drows spéciaux soient des femmes, viennent renforcer les rôles de genre. Les maisons nobles définissent la politique drow. Chacune est gouvernée par une matriarche noble et est composée de familles inférieures, d'entreprises commerciales et de compagnies militaires. Chaque maison est également associée à un seigneur-démon protecteur.

Les drows sont très motivés par leur propre intérêt et leur évolution sociale, ainsi leur société grouille d'intrigues et de complots politiques, le drow moyen luttant pour s'attirer les faveurs de la noblesse, et la noblesse s'élevant au pouvoir en recourant aux assassinats, à la séduction et à la trahison.

**Relations.** Les drows ont un sens profond de la supériorité raciale et répartissent les non-drows en deux groupes : les esclaves et ceux qui ne le sont pas encore. Néanmoins, dans la pratique, les races qui partagent des inclinations similaires (comme les hobgobelins et les orques) et celles qui se soumettent volontairement peuvent être traitées comme des races de serviteurs et se voir accorder une certaine confiance et une position modeste dans la société drow. D'autres, comme les nains, les gnomes et les halfelins, ne sont bons que pour le fouet. Les drows manipulateurs prennent un malin plaisir à exploiter le caractère faible des humains. S'ils ne se revendiquent aucune parenté avec les fetchelins, les drows manifestent une certaine curiosité pour cette race mystérieuse, toutes deux étant le résultat d'une exposition à des conditions extrêmes et dangereuses. Finalement, la haine que les drows vouent aux elfes les isole

des autres races, et les elfes noirs ne souhaitent que la ruine de tout ce qui concerne leurs cousins de la surface.

**Alignement et religion.** Les drows placent le pouvoir et la survie au premier plan, et n'ont aucun problème à assumer les choix odieux qu'ils peuvent être amenés à faire au nom de ces impératifs. Après tout, ils ne se contentent pas de survivre à l'adversité, puisqu'ils peuvent la vaincre. Ils n'ont que faire de la compassion et se montrent impitoyables avec leurs ennemis, qu'ils soient anciens ou contemporains. Les drows conservent certaines caractéristiques elfiques, comme le fait d'être enclins à éprouver de fortes passions, mais ils les canalisent à des fins négatives comme la haine, la vengeance, la soif de pouvoir et la jouissance charnelle brute. De ce fait, la plupart des drows sont d'alignement Chaotique Mauvais. Ils choisissent leurs protecteurs parmi les seigneurs-démons puisqu'ils partagent leurs inclinations pour le pouvoir et la destruction ou les dieux des monstres.

**Aventuriers.** Esclavagistes et conquérants, les drows cherchent à étendre leur territoire et beaucoup veulent raviver de vieilles querelles entre les nations elfes et naines concernant des terres désolées dont l'appartenance est disputée. Les hommes drows privilégient les classes spécialisées dans les pratiques martiales ou la discrétion, afin de se rapprocher de leurs ennemis et de leurs demeures, que ce soient des classes de guerriers ou d'espions. Les femmes drows choisissent généralement des classes leur permettant de commander, comme celles de barde ou de druide. Les deux genres ont un talent inné pour l'art de la magie et peuvent devenir des magiciens ou des conjurateurs. Les drows font des antipaladins parfaits, mais on décourage souvent les hommes à s'engager dans cette voie puisque la noblesse féminine n'apprécie guère l'idée que des hommes à la volonté marquée se laissent aller à leur instinct pour l'indépendance et entretiennent une relation directe avec un seigneur-démon.

## Traits raciaux des drows

- **+2 en Dextérité, +2 en Charisme, -2 en Constitution.** Les drows sont agiles et manipulateurs.
- **Elfe.** Les drows sont des humanoïdes de sous-type elfe.
- **Taille M.** Les drows sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les drows ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les drows voient dans le noir à 18m.
- **Immunités des drows.** Les drows sont immunisés aux effets magiques de sommeil et gagnent un bonus racial de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement.
- **Sens aiguisés.** Les drows gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Perception.
- **Utilisation des poisons.** Les drows sont doués pour l'utilisation des poisons et ne risquent jamais de s'empoisonner par erreur.
- **Résistance à la magie.** Les drows ont une résistance à la magie de 6 + leur niveau de classe.
- **Pouvoirs magiques.** Un drow peut lancer lumières dansantes, ténèbres et lueur féerique, chacun une fois par jour, en utilisant le



niveau total de son personnage pour définir son niveau de lanceur de sorts.

- **Aveuglé par la lumière.** La soudaine exposition à la pleine lumière aveugle les drows pendant 1 round ; lors des rounds qui suivent, ils sont éblouis tant qu'ils restent dans la zone d'effet.
- **Apprentissage martial.** Les drows sont formés au maniement des arbalètes de poing, des rapières et des épées courtes.
- **Langues.** Les drows commencent le jeu en parlant l'elfique et le commun des profondeurs. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : abyssal, aklo, aquatique, commun, draconique, gnome, goblin ou langue signée des drows.

## Traits alternatifs

- **Engagement blasphématoire.** Depuis toujours, les drows frayent avec les démons. Certains entretiennent des liens solides avec ces créatures et peuvent invoquer d'anciennes et obscènes associations pour s'attirer la coopération démoniaque. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus de +2 à leurs tests de Diplomatie contre les créatures libres de sous-type démon. De plus, les démons conjurés au moyen de tout sort de convocation reçoivent +2 points de vie par dés de vie. Enfin, le coût des pots-de-vin ou offrandes faites pour tout sort d'allié majeur d'outreplan que lancent ces drows pour convoquer un démon est réduit de 20 %. Ce trait racial remplace sens aiguisés et utilisation des poisons.
- **Infiltré de la surface.** Certains drows vivent près des territoires de la surface, que ce soit parce qu'ils servent une cause drow ou parce qu'ils ont été exilés. Ceux qui ont ce trait racial gagnent vision nocturne, ce qui leur permet de voir deux fois plus loin que les humains à faible luminosité. Ce trait racial remplace ceux de vision dans le noir et aveuglé par la lumière.
- **Intrigant ambitieux.** La séduction et la trahison sont des outils nécessaires pour s'élever au sein de la société drow, même pour ceux qui ont des inclinations maritales. Les drows ayant ce trait racial peuvent prendre Bluff ou Diplomatie comme compétence de classe, et gagnent un bonus de +2 aux tests de cette compétence. Ce trait racial remplace perception aiguisée.
- **Rancune ancestrale.** La profonde hostilité qui oppose les drows aux nains et aux elfes remonte à très longtemps. Les drows ayant ce trait racial gagnent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-type nain ou elfe (à l'exception des drows) grâce à leur formation spéciale contre ces ennemis abhorrés. Ce trait racial remplace utilisation des poisons.
- **Séducteur.** Certains drows jouissent d'une compréhension intime des plus sombres désirs tapis dans le cœur de chacun. Ceux qui ont ce trait racial rajoutent +1 au DD des jets de sauvegarde des sorts et pouvoirs magiques de l'école d'enchantement. En outre, les drows ayant un score de Charisme de 15 ou plus peuvent utiliser le pouvoir magique de charme-personne une fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau du drow). Ce trait racial remplace les immunités des drows.
- **Traqueur de l'Ombreterre.** Les territoires situés au-delà des cités drows, tunnels grossiers et autres grottes, sont traîtres à traverser. Les drows ayant ce trait racial peuvent parcourir ces terrains difficiles sans malus lorsqu'ils sont sous terre. En outre, les drows ayant un score de Dextérité de 13 ou plus gagnent le don supplémentaire Aisance. Ce trait racial remplace celui de pouvoirs magiques.

## Les aventuriers drows

Voici les options ouvertes à tous les drows de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste rajoute +10 minutes à la durée de ses mutagènes.

**Antipaladin.** L'antipaladin peut infliger +1/4 de cruautés supplémentaires.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit un sort connu supplémentaire dans la liste de sorts de l'ensorceleur. Il doit être du registre malédiction, Mal ou douleur et être inférieur d'au moins un niveau au sort de plus haut niveau qu'il peut lancer.

**Guerrier.** Le guerrier choisit la manoeuvre offensive désarmement ou repositionnement. Il rajoute +1/3 à son BMO lorsqu'il effectue cette manoeuvre (bonus maximum de +4).

**Magicien.** Le magicien choisit un pouvoir de l'école de magie accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + modificateur d'Intelligence. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

**Prêtre.** Le prêtre choisit un pouvoir de domaine accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + modificateur de Sagesse. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

**Roublard.** Le roublard ajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Bluff pour feinter et transmettre des messages secrets.



# Les fetchelins

**Fetchelins.** Il y a longtemps, les fetchelins étaient des humains qui furent exilés sur le plan de l'Ombre, mais l'obscurité constante de celui-ci les a transformés en une race différente. Ces créatures ont développé la capacité de fusionner avec les ombres et ont une affinité naturelle avec la magie des ombres. Les fetchelins, qui se définissent eux-mêmes comme les kayal, servent souvent d'émissaires entre les habitants du plan de l'Ombre et ceux du plan Matériel.

*Enfants des humains piégés sur le plan de l'Ombre, les fetchelins sont des créatures de ténèbres et de lumière. Des générations de contact avec ce plan étrange et ses habitants ont fait des fetchelins une race différente de l'humanité. Si les fetchelins connaissent leurs origines, ils n'affichent que très peu de ressemblances physiques ou culturelles avec leurs ancêtres du plan Matériel et se sentent souvent insultés lorsqu'on les compare aux humains. Certains membres de cette race s'offensent également du terme même de fetchelin, puisqu'il leur fut donné par les humains qui ne voyaient en eux que des dénicheurs de matériaux rares sur le plan de l'Ombre. La plupart des fetchelins préfèrent le terme de kayal, emprunté à l'aklo et se traduisant grossièrement par « peuple de l'ombre » ou « habitants du crépuscule ».*

Investis de l'essence du plan de l'Ombre, avec un sang humain auquel se mêle le sang des natifs de celui-ci, les fetchelins ont développé des traits et des capacités bien utiles dans leur plan d'origine terne et désolé. Bien que la plupart d'entre eux considèrent le plan de l'Ombre comme leur foyer, ils font souvent commerce et affaires avec les créatures du plan Matériel. Certains vont jusqu'à créer des enclaves sur le plan Matériel afin d'établir des alliances et à tracer des routes commerciales dans les zones où les frontières entre les deux plans sont plus floues. Ces fetchelins font souvent office de marchands, d'intermédiaires et de guides pour les races situées de chaque côté des frontières planaires.

**Description physique.** Physiquement, les fetchelins ressemblent à des humains anormalement minces (presque fragiles). Leur foyer d'adoption a dépourvu leur peau et leur chevelure de toute couleur franche. Leur teint peut aller du blanc absolu au noir profond en passant par toutes les variantes de gris possibles entre ces deux extrêmes. Leurs yeux sont dépourvus de pupilles et marqués, ils brillent généralement d'une teinte luminescente jaune ou jaune verdâtre, mais il existe quelques rares individus qui ont les yeux bleu-vert. S'ils ont souvent les cheveux d'un blanc pur ou gris pâle, beaucoup les teignent en noir. Les membres qui occupent les postes les plus élevés ou ceux qui vivent sur le plan Matériel teignent leurs cheveux de couleurs plus voyantes, préférant souvent les teintes profondes de violet, de bleu et de rouge.

**Société.** Les fetchelins ont une grande faculté d'adaptation et n'ont donc pas de préférence particulière entre la philosophie morale ou l'autorité de la loi. La plupart imitent les normes culturelles et les structures gouvernementales de ceux près desquels ils vivent ou des créatures qu'ils servent. Si les fetchelins sont peut-être la race la plus nombreuse du plan de l'Ombre, ils règnent rarement sur les leurs ; la plupart servent comme vassaux ou comme sujets des grands dragons umbraux de leur patrie, ou des curieux nihilistes qui vivent au plus profond des ténèbres. Avant toute chose, les fetchelins sont des survivants. C'est grâce à leur ténacité, à leur versatilité et à leur pragmatisme retors qu'ils ont survécu Fetchelins aux environnements difficiles du plan de l'Ombre et aux intrigues des puissantes créatures qui y vivent. Sur le plan Matériel, tout particulièrement s'ils sont dans

l'impossibilité de rentrer sur leur plan d'origine, les fetchelins se regroupent généralement en petites communautés insulaires uniquement composées de membres de leur race, adoptant les normes culturelles et les structures politiques de ceux avec lesquels ils commercent.



**Relations.** Du fait de leur ascendance commune, les fetchelins traitent plus facilement avec les humains, mais ils se trouvent également des affinités avec les gnomes et autres races qui furent coupées de leur plan d'origine ou ne sont pas natives du plan Matériel. Du fait de leur nature pragmatique et de leur faculté d'adaptation, ils sont souvent en conflit avec les races destructrices ou guerrières, et lorsqu'ils doivent traiter avec des orques, des gobelinoïdes ou d'autres cultures sauvages, les fetchelins jouent souvent les flagorneurs obséquieux, tactique qu'ils ont apprise à force de servir les dragons umbraux et qu'ils considèrent comme un instrument-clé de leur survie. Assez curieusement, leurs relations avec les nains et les elfes sont plutôt tendues. Les nains trouvent les fetchelins fourbes et inquiétants, tandis que les tensions avec les elfes sont si subtiles et inexplicables que les deux races ont du mal à les comprendre.

**Alignement et religion.** Les fetchelins (notamment ceux qui vivent hors du plan de l'Ombre) vénèrent différents dieux. Sur le plan de l'Ombre, ils prient surtout les dieux de la nuit, mais s'ils vénèrent leurs aspects bienveillants, ils cherchent davantage à apaiser leurs aspects sombres plus qu'ils ne les révèrent. Un plus petit nombre de fetchelins Mauvais vénère les seigneurs-démons des ténèbres et de la luxure.

**Aventuriers.** Les aléas permanents du plan de l'Ombre constituent un grand danger pour les aventuriers fetchelins, mais présentent également de grandes opportunités. Néanmoins, du fait de leur statut d'esclaves sur leur plan d'origine, la plupart d'entre eux préfèrent partir à l'aventure sur le plan Matériel qui offre souvent plus de liberté et d'opportunités d'échanges entre les deux plans. Les fetchelins font d'excellents ninjas, oracles, rôdeurs, roubards et invocateurs.

## Traits raciaux des fetchelins

- **+2 en Dextérité, +2 en Charisme, -2 en Sagesse.** Les fetchelins sont vifs et énergiques, mais souvent étranges et facilement distraits par mille et une pensées.
- **Extérieur natif.** Les fetchelins sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les fetchelins sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les fetchelins ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les fetchelins voient dans le noir à 18m.
- **Vision nocturne.** Les fetchelins voient deux fois plus loin que les humains à faible luminosité.
- **Compétent.** Les fetchelins ont un bonus racial de +2 à leurs tests de Connaissances (plans) et de Discrétion.
- **Fusion dans les ombres (Sur).** Les attaques contre un fetchelin sous une faible luminosité ont 50 % de chances de rater au lieu

des 20 % normaux. Cette capacité n'accorde pas d'abri total, elle augmente simplement les chances de rater.

- **Résistance des ombres.** Les fetchelins ont une résistance au froid de 5 et une résistance à l'électricité de 5.
- **Pouvoirs magiques (Mag).** Le fetchelin peut utiliser le pouvoir magique déguisement une fois par jour. Il peut prendre la forme de n'importe quelle créature humanoïde utilisant ce pouvoir magique. Lorsqu'il atteint le niveau 9, quelle que soit sa combinaison de classes, il gagne le pouvoir magique traversée des ombres (portée personnelle uniquement) une fois par jour et, au niveau 13, il gagne celui de changement de plan (portée personnelle uniquement) utilisable une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts du fetchelin est égal à son total de dés de vie.
- **Langues.** Les fetchelins commencent le jeu en parlant le commun. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues choisies parmi celles-ci : aérien, aklo, aquatique, draconique, D'zirak (le comprennent uniquement, ne savent pas le parler), igné, terreux et toute langue humaine régionale.

## Traits alternatifs

- **Arpenteur de monde.** Les fetchelins qui ont passé la plus grande partie de leur vie sur le plan Matériel peuvent s'habituer plus facilement à leurs nouveaux environnements. Plutôt que de gagner un bonus racial de +2 à leurs tests de Connaissances (plans), ils gagnent un bonus racial de +1 à leurs tests de Connaissances (nature) et de Connaissances (folklore local). Ce trait racial remplace celui de compétent.
- **Émissaire.** De rares fetchelins excellent en tant qu'émissaires entre le plan de l'Ombre et le plan Matériel. Une fois par jour, ils peuvent faire deux jets de dés lorsqu'ils font un test de Bluff ou de Diplomatie, et prendre le meilleur résultat. Ce trait racial remplace fusion dans les ombres.
- **Fin manipulateur.** Plutôt que de prendre la forme des autres, certains fetchelins sont doués pour détruire les souvenirs des autres créatures. Plutôt que de gagner le pouvoir magique déguisement, ils peuvent utiliser le pouvoir magique trou de mémoire une fois par jour. Pour cette capacité, le niveau de lanceur de sorts du fetchelin est égal à son total de dés de vie. Ce trait racial modifie celui de pouvoir magique.
- **Magie des ombres.** Les fetchelins qui passent leur temps à étudier la magie subtile de leur plan d'adoption bénéficient d'une intuition magique qui leur permet d'utiliser les sorts de l'ombre. Ces fetchelins gagnent un bonus racial de +1 au DD de tous les sorts d'illusion (ombre) qu'ils lancent. Ce trait racial remplace celui de compétent.
- **Vibration des ténèbres.** Certains fetchelins peuvent manipuler l'énergie de l'ombre afin de se déplacer plutôt que de parcourir les ombres. Lorsqu'ils atteignent le niveau 9, plutôt que de gagner le pouvoir magique traversée des ombres, ils gagnent le pouvoir magique déplacement utilisable deux fois par jour. Pour cette capacité, le niveau de lanceur de sorts du fetchelin est égal à son total de dés de vie. Ce trait racial modifie celui de pouvoir magique.

## Les aventuriers fetchelins

Voici les options ouvertes à tous les fetchelins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur rajoute +1/2 à sa résistance au froid ou à l'électricité (résistance maximum de 10 pour chaque type).

**Invocateur.** L'eidolon de l'invocateur gagne une résistance de 1 contre le froid ou l'électricité. Chaque fois que l'invocateur choisit ce bonus, il augmente la résistance de son eidolon à l'un de ces types d'énergie de 1 (maximum de 10 pour chaque type d'énergie).

**Magicien.** Le magicien rajoute un sort de sa liste à son grimoire. Il doit être de niveau inférieur ou égal au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer et appartenir à la branche d'illusion (ombre) ou au registre de l'obscurité.

**Oracle.** L'oracle considère son niveau comme 1/3 supérieur quand il s'agit de déterminer lesquels de ses pouvoirs magiques raciaux il peut utiliser.

**Rôdeur.** Le rôdeur rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Perception et de Survie sur le plan de l'Ombre.

**Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Discrétion et d'Escamotage sous une faible luminosité ou dans les ténèbres.



# Les gobelins

**Gobelins.** Pyromanes fous se livrant généralement à une indicible violence, les gobelins sont les plus petits des races gobelinoïdes. S'ils adorent s'amuser, leur humour est souvent cruel et blessant. Les gobelins aventureux luttent constamment contre leur côté sombre et malicieux afin de s'adapter aux autres races. Peu y parviennent vraiment.

*Les gobelins sont une race de créatures aussi petites que des enfants, mais d'une nature si vorace et destructrice qu'ils sont presque tous méprisés. Lâches et faibles, ils sont souvent manipulés ou asservis par les êtres plus puissants qui ont besoin de fantassins dévastateurs, mais facilement remplaçables. Les gobelins qui comptent sur leur propre intelligence pour survivre vivent aux frontières de la société et se nourrissent des déchets et des membres les plus faibles des peuples civilisés. La plupart des autres races les voient comme de virulents parasites impossibles à exterminer. Les gobelins peuvent manger presque n'importe quoi, mais préfèrent la viande et considèrent la chair humaine et gnome comme un met rare et difficile à se procurer. S'ils craignent les races plus grandes qu'eux, leur mémoire courte et leurs appétits insatiables les poussent souvent à entrer en guerre ou à lancer des attaques contre elles pour satisfaire leurs besoins pernicieux et remplir leurs immenses garde-manger.*

**Description physique.** Les gobelins sont d'affreux petits humanoïdes mesurant à peine plus de 90 centimètres. Leur corps décharné est surmonté d'une tête démesurée généralement chauve, avec de grandes oreilles et des yeux rouges perçants, parfois jaunes. Leur couleur de peau varie en fonction de leur environnement ; les couleurs courantes incluent les tons verts, gris et bleus, mais on trouve des gobelins à la peau noire, voire même à la peau pâle. Leur bouche immense aux dents déchaquetées sert bien leurs appétits voraces.

**Société.** Violents, mais féconds, les gobelins vivent dans des structures tribales primitives soumises à de constants changements de pouvoir. Rarement capables de subvenir à leurs propres besoins par l'agriculture ou la chasse et la cueillette, les tribus gobelines vivent là où la nourriture abonde ou près des endroits où elles peuvent la voler. Étant donné qu'ils sont incapables de construire des fortifications dignes de ce nom et ont été rejetés de la plupart des lieux facilement accessibles, les gobelins vivent généralement dans des endroits reculés et désagréables, et leurs pauvres talents pour la construction et la planification les forcent à s'abriter dans des grottes sommaires, des villages délabrés et des structures abandonnées. Certains sont doués avec les outils ou pour l'agriculture, et les rares objets de quelque valeur qu'ils possèdent sont généralement des instruments dont se sont débarrassés des humains ou d'autres cultures civilisées.

Du fait de leurs appétits et de leur piètre faculté d'anticipation, les petites tribus sont dominées par les guerriers les plus forts. Même les chefs gobelins les plus solides savent que leur survie dépend des attaques qu'ils lancent régulièrement pour sécuriser les sources de nourriture et tuer les jeunes membres les plus agressifs de la tribu. Les gobelins hommes et femmes sont aussi laids et vicieux les uns que les autres, et les deux sexes sont tout aussi susceptibles de s'élever à des positions de pouvoir au sein d'une tribu.

Les bébés gobelins sont pratiquement autonomes peu de temps après leur naissance, et ces enfants sont presque traités comme des animaux de compagnie. Beaucoup de tribus élèvent collectivement leurs enfants dans des cages ou des enclos qui permettent aux adultes de les ignorer en grande partie. La mortalité est élevée

chez les jeunes gobelins, et lorsque les adultes ne leur donnent pas à manger ou lorsque la nourriture vient à manquer, les jeunes apprennent très tôt que le cannibalisme est parfois le meilleur moyen de survivre au sein des tribus gobelines.



**Relations.** Les gobelins voient généralement les autres êtres comme des sources de nourriture, ce qui fait d'eux de piètres partenaires pour la plupart des races civilisées. Les gobelins survivent souvent aux frontières de la société humaine : ils chassent les faibles ou les voyageurs égarés et attaquent parfois les petits villages pour satisfaire leurs appétits voraces. Ils ressentent une hostilité particulière envers les gnomes et célèbrent la capture ou le massacre de ces créatures en festoyant. De la plupart des races de base, les demi-orques sont les plus tolérants envers les gobelins, car ils partagent avec eux une ascendance commune et font face aux mêmes problèmes d'intolérance. Mais, le plus souvent, les gobelins n'ont pas conscience de la sympathie que leur témoignent les demi-orques et les évitent parce qu'ils sont plus grands, plus méchants et moins goûteux que les autres humanoïdes.

**Alignement et religion.** Les gobelins sont naturellement avides, capricieux et destructeurs, et la plupart d'entre eux sont donc d'alignement Neutre Mauvais ou Chaotique Mauvais. Lorsqu'ils se donnent la peine de vénérer un dieu, ils suivent la déesse des monstres et, dans une moindre mesure, des héros-divins.

**Aventuriers.** Les aventuriers gobelins sont généralement curieux et enclins à explorer le monde, mais ils se font souvent tuer à cause de leurs propres méfaits et de leur stupidité, ou massacrer pour leurs actes de destruction aléatoires. Du fait de leur nature pernicieuse, il leur est presque impossible d'interagir avec les races civilisées : ils partent donc souvent à l'aventure aux frontières de la civilisation ou dans les espaces sauvages. Les individus courageux qui survivent assez longtemps chevauchent souvent des chiens gobelins ou d'autres montures exotiques et se concentrent sur l'archerie pour éviter les affrontements au contact avec les ennemis plus grands qu'eux. Les lanceurs de sorts gobelins préfèrent la magie du feu et les bombes à presque toute autre méthode pour semer le chaos.

## Traits raciaux des gobelins

- **+4 en Dextérité, -2 en Force, -2 en Charisme.** Les gobelins sont rapides, mais faibles et pas vraiment agréables à fréquenter.
- **Gobelinoïde.** Les gobelins sont des humanoïdes de sous-type gobelinoïde.
- **Taille P.** Les gobelins sont des créatures de taille P qui reçoivent un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 à leurs jets d'attaque, un malus de -1 au BMO et au DMD, et un bonus de taille de +4 à leurs tests de Discrétion.
- **Rapidité.** Les gobelins sont rapides pour des créatures de leur taille, et ils ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les gobelins voient dans le noir à 18m.
- **Compétent.** Bonus racial de +4 aux tests d'Équitation et de Discrétion.
- **Langues.** Les gobelins commencent le jeu en parlant le gobelin. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent choisir d'autres langues parmi celles-ci : commun, draconique, gnoll, gnome, halfelin, nain et orque.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux gobelins standard, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Apprentissage martial.** Les armes traditionnelles des gobelins sont le tranchechien et le coupecheval, spécifiquement conçus pour massacrer les ennemis qu'ils détestent le plus. Ceux qui ont ce trait racial sont formés au maniement du tranchechien et du coupecheval, et traitent toutes les armes dont l'intitulé comprend le mot « goblin » comme des armes de guerre. Ce trait racial remplace compétent.

- **Charognard urbain.** Les gobelins qui vivent aux frontières des villes humaines survivent en récupérant les déchets et en chassant les animaux égarés. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Perception et de Survie, et peuvent utiliser Survie pour fouiller en quête de nourriture lorsqu'ils sont en ville. Ce trait racial remplace compétent.

- **Coureur des arbres.** Dans les forêts et les marais dépourvus de sentiers, il peut être difficile de trouver un terrain sec sur lequel construire. Les tribus de gobelins vivant dans ces zones ont appris à vivre au sommet des arbres. Ceux-ci gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests d'Acrobaties et d'Escalade. Ce trait racial remplace compétent.

- **Grandes oreilles.** Si les gobelins n'ont jamais eu de jolies petites oreilles, ceux-ci ont des oreilles exceptionnellement grandes pouvant percevoir même les sons les plus infimes. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus de +4 à leurs tests de Perception. Ce trait racial remplace compétent.

- **Mange-tout.** Élevé sans avoir été nourri convenablement, voire pas du tout, beaucoup de gobelins ont appris à survivre en mangeant tout ce qu'ils trouvaient et peuvent digérer pratiquement n'importe quoi sans se rendre malades. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus de +4 à leurs tests de Survie lorsqu'ils fouillent en quête de nourriture, et un bonus racial de +4 à leurs jets de sauvegarde contre les effets qui rendent fiévreux ou nauséux. Ce trait racial remplace compétent.

- **Rampant des grottes.** Certains gobelins naissent et sont élevés dans des grottes et voient rarement la lumière du jour. Ceux qui ont ce trait racial gagnent une vitesse d'escalade de 3 mètres et un bonus racial de +8 à leurs tests d'Escalade associés à leur vitesse d'escalade. Ils ont une vitesse de base de 6 mètres (4 c) et perdent le trait racial rapidité.

- **Tête dure et grandes dents.** Les gobelins sont connus pour leur tête toute ronde et leurs énormes mâchoires, mais certains ont une tête encore plus grosse et des dents comme des lames de rasoir. Ceux qui ont ce trait racial gagnent une attaque principale naturelle de morsure infligeant 1d4 points de dégâts. Ce trait racial remplace compétent.

## Les aventuriers gobelins

Voici les options ouvertes à tous les gobelins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** Le goblin gagne résistance au feu 1. Pour chaque niveau supplémentaire obtenu, la résistance au feu augmente de 1. Cette résistance au feu ne se cumule pas avec d'autres types de résistance au feu obtenus différemment.

**Barde.** Le goblin ajoute 1 au total de son nombre de rounds consacrés chaque jour à sa représentation bardique.

**Chevalier.** Le goblin ajoute +2 points de vie à sa monture. S'il en change ou la remplace, la nouvelle monture gagne ces points de vie supplémentaires.

**Druide.** Le druide rajoute +1 point de vie à son compagnon animal. Si jamais il remplace son compagnon animal, le nouveau bénéficie de ces points de vie supplémentaires.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit +1 sort connu dans la liste de l'ensorceleur. Il doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer, et doit être du registre feu.

**Invocateur.** L'invocateur rajoute +1/4 point d'évolution à la réserve de points d'évolution de son eidolon. Ces points d'évolution supplémentaires doivent être dépensés dans des évolutions qui infligent des dégâts de feu ou protègent l'eidolon du feu (par exemple : résistance, attaques d'énergie, immunité, souffle, etc.)

**Oracle.** L'oracle rajoute +1 à ses tests de Concentration pour lancer des sorts du registre feu.

**Pistolier.** Le pistolier rajoute +1/3 à ses jets de confirmation pour les coups critiques avec une arme à feu (bonus maximum de +5). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

**Rôdeur.** Le rôdeur gagne un bonus de +1/2 aux dégâts qu'il inflige aux chiens (et aux créatures canines) et aux chevaux (et autres équidés).

**Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1 aux jets de dégâts de ses attaques sournoises pendant le round de surprise ou avant que la cible n'ait agi en combat.

**Sorcière.** La sorcière rajoute +1 sort choisi dans la liste de la sorcière à son familier. Il doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'elle peut lancer. Si jamais elle remplace son familier, le nouveau bénéficie de ces sorts supplémentaires.



# Les hobgobelins

**Hobgobelins.** Ces créatures sont les plus disciplinées et militarisées des races gobelinoïdes. Grands, solides comme des rocs et de constitution robuste, les hobgobelins seraient une bénédiction pour les groupes d'aventuriers sans leur tendance à la cruauté, à la malice et à l'esclavagisme.

*Guerriers féroces, les hobgobelins survivent grâce à la conquête. Ils doivent les matières premières qui alimentent leurs machines de guerre à leurs raids, leur armement et leurs bâtiments au labeur d'esclaves qui se tuent au travail. Naturellement ambitieux et envieux, les hobgobelins cherchent à améliorer leur niveau de vie aux dépens de leurs semblables, mais, en combat, ils mettent leurs petits différends de côté et se battent en suivant une discipline qui égalent celle des meilleurs soldats. Ils n'éprouvent guère d'affection les uns pour les autres et ne se font pas confiance, encore moins en ce qui concerne les étrangers. La vie de ces brutes se résume à servir leurs supérieurs, à dominer ceux qui leur sont inférieurs et à saisir les rares opportunités de gloire et de montée en grade.*

**Description physique.** Solides et musclés, les hobgobelins sont un peu plus petits que les humains moyens, et leurs longs bras, leur torse épais et leurs jambes relativement courtes leur donnent presque une carrure de primate. Les hobgobelins ont une peau gris-vert maladive qui fonce et devient vert mousse après une longue exposition au soleil. Leurs yeux brûlent d'un orange ou d'un rouge flamboyant, et leur large tête, comme leurs oreilles très pointues, leur donne un air quelque peu félin. Les hobgobelins n'ont pas de poils faciaux et même les femmes hobgobelins sont chauves. Leur taille mise à part, les hobgobelins ressemblent énormément à leurs cousins les gobelins.

**Société.** Les hobgobelins vivent dans des communautés militaires tyranniques, chacune d'elles étant sous l'autorité absolue d'un général hobgobelin. Chaque hobgobelin de chaque communauté reçoit un entraînement militaire, et ceux qui excellent servent dans l'armée tandis que les autres endossent des rôles plus subalternes. Ceux qui ne sont pas jugés à la hauteur pour le service militaire n'ont guère de statut social, valant à peine plus que les esclaves privilégiés. Le genre et la naissance ne sont pas un frein à l'avancement, qui est presque uniquement déterminé par le mérite personnel de chacun. Les hobgobelins évitent de trop s'attacher, même à leurs petits. L'accouplement n'est qu'une affaire d'intérêts et se limite presque toujours aux hobgobelins de même rang. Tout enfant qui en résulte est enlevé à sa mère et sevré de force au bout de trois semaines. Les petits deviennent très vite matures : il ne faut pas plus de 6 mois à la plupart d'entre eux pour apprendre à parler et à se débrouiller tout seul. L'enfance d'un hobgobelin dure à peine 14 ans, période triste remplie d'entraînements brutaux aux arts de la guerre.

**Relations.** Les hobgobelins voient les autres races comme des outils, des instruments à asservir, à intimider et à mettre au travail. Sans esclaves, la société des hobgobelins s'effondrerait puisqu'elle dépend énormément du labeur volé. Un esclave blessé, malade ou rebelle est un outil cassé, un déchet inutile bon à jeter aux ordures. Il n'est pas étonnant que les communautés de hobgobelins ne comptent aucune autre race parmi leurs amis, et rares sont celles qui leur sont alliées. Ils vouent une hostilité toute particulière aux nains et aux elfes, qui sont diablement difficiles à réduire en esclavage, ces deux races menant une véritable vendetta contre les gobelinoïdes. Les halfelins et les demi-orques font des esclaves particulièrement prisés : les premiers pour leur agilité

et pour la facilité avec laquelle il est possible de leur briser la nuque, les seconds pour le talent avec lequel ils s'épanouissent dans les conditions les plus dures. Les hobgobelins n'ont guère d'affection pour les leurs, mais ils traitent généralement les esclaves gobelinoïdes mieux que les autres races.



**Alignement et religion.** La vie des hobgobelins est très ordonnée et hiérarchique, et ils penchent fortement vers les alignements Loyaux. S'ils ne sont pas fondamentalement Mauvais, les entraînements brutaux et inhumains qui constituent leur enfance trop courte laissent la plupart des hobgobelins désabusés et pleins de haine. Ceux d'alignement Bon sont les moins nombreux et sont presque exclusivement des individus élevés dans d'autres cultures. Plus nombreux, mais quand même rares sont les hobgobelins de tendance Chaotique, la plupart étant souvent des exilés rejetés par les despotes de leur patrie. La religion, comme la plupart des intérêts non-militaires, importe peu à la majorité des hobgobelins. La plupart font semblant d'honorer un ou plusieurs dieux et font parfois des offrandes pour s'attirer leurs faveurs ou repousser la mauvaise fortune. Les hobgobelins qui ressentent une attirance religieuse plus marquée vénèrent souvent des dieux et des diables redoutables et tyranniques.

**Aventuriers.** Les aventuriers hobgobelins sont généralement des solitaires iconoclastes qui s'irritent de la stricte hiérarchie de la vie militaire. Les autres ont fui ou ont été exilés après être tombés en disgrâce pour avoir fait preuve de faiblesse ou de lâcheté. Certains caressent le rêve de revenir un jour dans la famille des hobgobelins avec des richesses et des histoires de grands exploits à faire rougir. Quelques-uns servent des généraux hobgobelins prévoyants qui envoient les jeunes les plus prometteurs à travers le monde afin qu'ils reviennent un jour peut-être comme de valeureux héros de la cause hobgobeline. Les hobgobelins ont tendance à choisir des classes martiales, notamment de chevalier, de guerrier, de moine et de roublard. Les arts de la magie n'inspirent aucune confiance à la société des hobgobelins et rares sont ceux qui les pratiquent, à l'exception des alchimistes qui s'attirent des louanges et une admiration réticentes pour leurs talents pyrotechniques.

## Traits raciaux des hobgobelins

- **+2 en Dextérité, +2 en Constitution.** Les hobgobelins sont rapides et robustes.
- **Gobelinoïde.** Les hobgobelins sont des humanoïdes de sous-type gobelinoïde.
- **Taille M.** Les hobgobelins sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les hobgobelins ont une vitesse de base de 9 mètres (6 c).
- **Vision dans le noir.** Les hobgobelins voient dans le noir à 18 mètres (12 c).
- **Furtif.** Les hobgobelins reçoivent un bonus racial de +4 à leurs tests de Discrétion.
- **Langues.** Les hobgobelins commencent le jeu en parlant le commun et le gobelin. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : draconique, géant, infernal, nain et orque.



## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux hobgobelins standards, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Balaféré.** Un hobgobelin peut se balaférer lui-même avec la lame et le feu pour endurcir sa peau et en faire une masse calleuse de cicatrices. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA. Néanmoins, l'exposition répétée au feu endommage leurs yeux de façon permanente. Ce trait racial remplace celui de vision dans le noir.

- **Chasseur de mages.** Les hobgobelins détestent et craignent les lanceurs de sorts profanes. Le chasseur de mages gagne un bonus racial de +2 à ses tests d'Art de la magie pour identifier une incantation de sort et un bonus racial de +1 à ses jets d'attaque contre les lanceurs de sorts profanes. Il ne bénéficie de ce bonus que contre les créatures qui utilisent des sorts, non contre celles qui utilisent seulement des pouvoirs magiques. Ce trait racial remplace furtif.

- **Chef de fosse.** Le sang des esclaves fait tourner la machine de guerre des hobgobelins. Les chefs de fosse extraient le dernier souffle de labeur des esclaves à l'aide de copieux coups de fouet. Ceux qui ont ce trait racial gagnent manquement des fouets et un bonus racial de +1 à leurs tests de manoeuvres offensives pour désarmer ou faire un croc-en-jambe avec un fouet. Ce trait racial remplace furtif.

- **Endurci au combat.** Les exercices incessants font de la défense une seconde nature pour certains hobgobelins. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus de +1 au DMD. Ce trait racial remplace furtif.

- **Inapte.** Les hobgobelins qui échouent à s'assurer une place dans l'armée ont le statut le plus bas dans la société hobgobeline, et apprennent très vite l'importance de s'attirer les faveurs de leurs supérieurs. Ceux qui ont ce trait racial gagnent manquement d'une seule arme de guerre et un bonus racial de +1 à leurs tests de Bluff et de Diplomatie. Ce trait racial remplace furtif.

- **Ingénieur.** Les hobgobelins ingénieurs passent leur temps à bricoler le feu, les explosifs et les machines de guerre. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie) et de Connaissances (ingénierie). Ce trait racial remplace furtif.

- **Jambes arquées.** Ces hobgobelins ont une stature encore plus exagérée que celle des autres, avec des jambes arquées et d'énormes épaules. Ceux qui ont ce trait gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Escalade et d'Équitation, et un bonus racial de +2 au DMD contre les bousculades et les tentatives de croc-en-jambe quand ils sont sur un sol solide. La vitesse de base des hobgobelins aux jambes arquées est réduite à 6 mètres.

- **Terrifiant.** Certains hobgobelins méprisent la prudence et la finesse, leur préférant l'arrogance et l'intimidation. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests d'Intimidation. Ce trait racial remplace furtif.

## Les aventuriers hobgobelins

Voici les options ouvertes à tous les hobgobelins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste peut créer +1/2 bombe par jour.

**Chevalier.** Le chevalier rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Intimidation et d'Équitation.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute un bonus de circonstances de +1/2 à ses jets de confirmation pour les coups critiques qu'il porte avec l'arme de son choix (bonus maximum de +4). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute un bonus de +1 à ses tests de Concentration pour lancer des sorts d'inquisiteur.

**Moine.** Le moine rajoute un bonus de +1/4 à ses tests de manoeuvre offensive pour saisir ou faire un croc-en-jambe.

**Pistolier.** Le pistolier rajoute +1/4 à ses points d'audace.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute +1/2 aux dégâts des sorts d'énergie négative, y compris des sorts de blessure.

**Rôdeur.** Le rôdeur rajoute +1/4 à son bonus contre un unique ennemi juré (bonus maximum de +1 par ennemi juré).

**Roublard.** Le roublard réduit de 1 le malus qu'impose la non-maîtrise d'une arme. Lorsque son malus de non-maîtrise pour une arme passe à 0 grâce à cette capacité, on considère que le roublard a le don Maniement d'une arme de guerre ou exotiques approprié pour cette arme.



# Les hommes-félins

**Hommes-félins.** Race de gracieux explorateurs, les hommes-félins ont l'esprit de clan, mais n'en sont pas moins de nature curieuse. Ils s'entendent généralement bien avec les races qui les traitent correctement et respectent leurs frontières. Ils adorent l'exploration, tant physique qu'intellectuelle, et font généralement des aventuriers nés.

*Les hommes-félins sont une race d'explorateurs qui adorent faire de nouvelles expériences, mais cela ne se limite pas simplement à rechercher de nouveaux horizons dans de lointaines contrées. Nombreux sont ceux qui considèrent le développement et l'évolution personnels comme des aventures tout aussi valables. Si la plupart des hommes-félins sont des créatures agiles, compétentes et souvent dynamiques, certains préfèrent se consacrer à la contemplation silencieuse et aux études. Ces individus cherchent à trouver de nouvelles solutions à de vieux problèmes et à remettre en question même les certitudes philosophiques les mieux établies de leur temps. Ils sont curieux de nature et la culture des hommes-félins ne cherche jamais à décourager la curiosité, mais plutôt à la nourrir et à l'encourager. Nombre d'entre eux sont considérés comme des extravertis originaux par les membres des autres races, mais les tribus d'hommes-félins n'ont aucun problème avec les comportements quelque peu bizarres, l'excentricité ou la témérité. À l'exception des plus concentrés sur leur vie intérieure tous apprécient d'être au centre de l'attention, mais pas aux dépens de leur tribu, qu'il s'agisse de celle où ils ont vu le jour ou de celle qu'ils ont choisie en se liant d'amitié avec d'autres créatures. Les hommes-félins sont généralement généreux et loyaux envers leur famille et leurs amis.*

**Description physique.** En général, les hommes-félins sont minces et élancés, d'une taille située à mi-chemin entre celle des nains et des humains. S'ils sont clairement humanoïdes, ils ont de nombreuses caractéristiques félines, comme un fin manteau de douce fourrure, des pupilles en fente et une queue lisse et effilée. Ils ont les oreilles pointues, mais, contrairement à celles des elfes, les leurs sont plus arrondies, plus félines. Ils manipulent les objets tout aussi facilement que n'importe quel autre humanoïde, mais leurs doigts se terminent sur de petites griffes acérées et rétractables. Ces griffes ne sont généralement pas assez puissantes pour être utilisées comme armes, mais certains membres de cette espèce (que ce soit un défaut de naissance ou le résultat d'années d'affûtage) peuvent s'en servir à des fins mortelles. Il n'est pas rare qu'ils aient des moustaches de félin, mais ce n'est pas une règle universelle. La couleur de leurs yeux et de leurs cheveux varie grandement d'un individu à l'autre.

**Société.** Si l'expression de l'individualité constitue un aspect important de la culture des hommes-félins, il est atténué par un sens profond de la communauté et de l'effort de groupe. Lorsqu'ils vivent dans la nature, les hommes-félins sont un peuple tribal de chasseurs-cueilleurs. La poursuite du pouvoir personnel ne passe jamais avant la santé et le bien-être de la tribu. Plus d'une race a sous-estimé ce peuple en apparence doux pour découvrir bien trop tard que leur cohésion leur donnait également beaucoup de force. Les hommes-félins préfèrent être dirigés par les membres les plus compétents : il s'agit généralement d'un conseil de sous-chefs choisis par leurs pairs, par consensus ou élections. Les Hommes-Félins sous-chefs choisissent ensuite un chef qui dirige la tribu lorsque celle-ci est menacée et qui devient le médiateur des disputes entre sous-chefs. Le chef est le membre le plus compétent de la tribu et est souvent doué de pouvoirs magiques. Les hommes-félins qui s'installent dans des zones urbaines, plus civilisées, s'attachent

à conserver une structure tribale similaire, mais considèrent souvent leurs amis extérieurs à la tribu, même ceux des autres races, comme une partie étendue de leur clan. Au sein des groupes d'aventuriers, les hommes-félins qui ne se considèrent pas comme un choix évident pour prendre la place de chef s'inclinent souvent devant la personne qui se rapproche le plus de leur idéal culturel de dirigeant.



**Relations.** Dotés d'une grande faculté d'adaptation et curieux, les hommes-félins s'entendent bien avec presque toutes les races qui font preuve d'une bonne volonté réciproque. Ils s'habituent facilement aux halfelins, aux humains et surtout aux elfes. Les hommes-félins et les elfes partagent la même nature passionnée, ainsi que le même amour de la musique, de la danse et des bonnes histoires ; les communautés elfes prennent garde à ne pas se montrer condescendantes avec leurs amis félines. Les gnomes font des compagnons parfaits pour les hommes-félins, ces derniers appréciant grandement leurs qualités étranges et obsessionnelles. Les hommes-félins tolèrent les kobolds tant que ces êtres reptiliens respectent leurs frontières. La nature sauvage des orques suscite autant de perplexité que de répugnance chez les hommes-félins, ces derniers ne comprenant pas leur brutalité et leur propension à l'autodestruction. Les demi-orques, quant à eux, intriguent les hommes-félins, tout particulièrement ceux qui cherchent à atteindre l'excellence et à dépasser la nature délétère et odieuse de leurs farouches semblables. Les hommes-félins voient souvent les gobelins et les hommes-rats comme de la vermine, ils méprisent leurs tendances pernicieuses et leur propension à la prolifération.

**Alignement et religion.** La communauté et la coopération désintéressée étant au coeur de leur culture, tout comme la curiosité bon enfant et la volonté de s'adapter aux coutumes de nombreuses autres races, la plupart des hommes-félins sont généralement d'alignement Bon. La grande majorité d'entre eux est également Chaotique, la sagesse n'étant pas leur plus grande vertu ; néanmoins, il y a des exceptions. Et pour cause, les dieux Desna, Cayden Cailéan et Shélyln parlent tous à l'âme de ces créatures, et de nombreuses tribus décrivent ces deux derniers dieux comme des hommes-félins. Leur quête de perfection personnelle a conduit beaucoup d'entre eux à explorer différentes philosophies, y compris le culte d'Irori.

**Aventuriers.** Les hommes-félins sont des pisteurs-nés et le fait que leurs tribus soient composées de chasseurs-cueilleurs les pousse souvent à devenir des rôdeurs et des druides. Toutefois ce genre de rôles ne répond pas toujours à leur amour de l'art et du spectacle, qu'il s'agisse de chant, de danse ou d'écriture. Les légendes des hommes-félins font également mention d'une riche tradition de héros qui furent de grands ensorceleurs. Les hommes-félins qui intériorisent leur soif d'aventures deviennent souvent des magiciens et des moines, nombre de ces derniers empruntant la voie du gardien agile. Si les hommes-félins chevaliers et inquisiteurs sont rares (la dévotion constante à une cause est souvent un concept impossible à concilier avec la façon de penser des hommes-félins), ceux qui choisissent ces voies ne sont jamais regardés avec mépris. Les hommes-félins comprennent que l'exploration et la connaissance de soi peuvent conduire sur bien des chemins et acceptent presque toutes les professions et manières de vivre.

**Noms masculins.** Carruth, Drewan, Férus, Gerran, Nyktan, Rouqar, Zithembè.

**Noms féminins.** Alyara, Duline, Hoya, Jilyana, Milah, Miniri, Siphéléle, Tiyéri.

## Traits raciaux des hommes-félins

• **+2 en Dextérité, +2 en Charisme, -2 en Sagesse.** Les hommes-félins sont sociables et agiles, mais manquent souvent de bon sens.

• **Homme-félin.** Les hommes-félins sont des humanoïdes de sous-type homme-félin.

• **Taille M.** Les hommes-félins sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.

• **Vitesse normale.** Les hommes-félins ont une vitesse de base de 9 mètres.

• **Vision nocturne.** À faible luminosité, les hommes-félins voient deux fois plus loin que les humains.

• **Chance féline (Sur).** Une fois par jour, lorsqu'un homme-félin fait un jet de Réflexes, il peut le relancer et garder le meilleur résultat. Il doit décider de l'utilisation de cette capacité avant de faire son jet.

• **Chasseur-né.** Les hommes-félins reçoivent un bonus racial de +2 à leurs tests de Perception, de Discrétion et de Survie.

• **Sprinter.** Les hommes-félins gagnent un bonus racial de 3m à leur vitesse lorsqu'ils chargent, courent ou battent en retraite.

• **Langues.** Les hommes-félins commencent le jeu en parlant le commun et le félin. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : elfique, gnoll, gnome, goblin, halfelin, orque et sylvestre.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux standard des hommes-félins, mais consultez d'abord votre MJ.

• **Chute agile.** Certains hommes-félins ont un équilibre étonnant et une conscience aigüe de leur propre centre de gravité. Ceux qui ont ce trait racial retombent toujours sur leurs pattes, même quand ils reçoivent des dégâts létaux à la suite d'une chute. De plus, ils gagnent un bonus de +1 au DMD contre les manœuvres de croc-en-jambe. Ce trait racial remplace Sprinter.

• **Curiosité.** Les hommes-félins sont naturellement curieux du monde qui les entoure, mais certains le sont plus que d'autres. Ceux-ci gagnent un bonus de +4 à leurs tests de Diplomatie pour recueillir des informations et ils traitent toujours Connaissances (histoire) et Connaissances (folklore local) comme des compé-

tences de classe. S'ils choisissent une classe ayant l'une de ces deux compétences Connaissances comme compétence de classe, ils gagnent un bonus racial de +2 à ces compétences à la place. Ce trait racial remplace chasseur-né.

• **Félin rusé.** Les dispositions généralement amicales des hommes-félins n'excluent pas la ruse. Certains d'entre eux considèrent les obstacles sociaux comme un jeu. Ces hommes-félins reçoivent un bonus racial de +2 à leurs tests de Bluff, de Diplomatie et de Psychologie. Ce trait racial remplace chasseur-né.

• **Griffes du félin.** Certains hommes-félins ont des griffes plus solides et plus développées que les autres membres de leur race, et peuvent s'en servir pour attaquer. Les hommes-félins ayant ce trait racial ont une paire de griffes qu'ils peuvent utiliser comme des armes naturelles. Elles constituent des attaques principales infligeant 1d4 points de dégâts. Ce trait racial remplace chasseur-né.

• **Grimpeur.** Les hommes-félins chasseurs sont très doués pour chasser leurs proies depuis les arbres et autres hauteurs.

Ceux qui ont ce trait racial ont une vitesse d'escalade de 6 mètres (ainsi qu'un bonus racial de +8 aux tests d'Escalade qu'autorise la vitesse d'escalade). Ce trait racial remplace Sprinter.

• **Odorat.** Certains hommes-félins privilégient l'odorat à la vue. Ceux qui ont ce trait racial gagnent la capacité odorat. Ce trait racial remplace celui de vision nocturne.

## Les aventuriers hommes-félins

Voici les options ouvertes à tous les hommes-félins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Barde.** Le barde rajoute +1/2 à son bonus de savoir bardique.

**Chevalier.** Le chevalier rajoute +1/4 à son bonus de bannière.

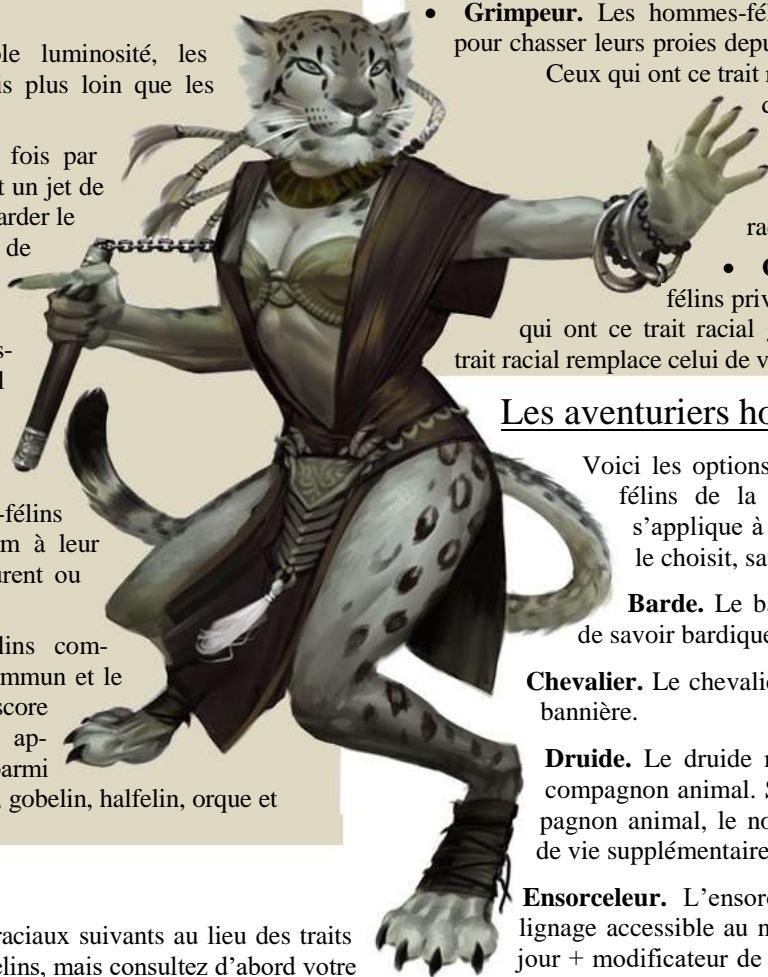
**Druide.** Le druide rajoute +1 point de vie à son compagnon animal. Si jamais il remplace son compagnon animal, le nouveau bénéficie de ces points de vie supplémentaires.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit un pouvoir de lignage accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + modificateur de Charisme. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

**Oracle.** L'oracle choisit un nouveau sort connu dans la liste de sorts de l'oracle. Il doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer.

**Rôdeur.** Le rôdeur choisit une arme de la liste suivante : griffes, kukri, arc long, épée longue, épieu ou arc court. Il rajoute +1/2 aux jets de confirmation de ses coups critiques quand il utilise cette arme (bonus maximum de +4). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

**Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Bluff pour feinter et à ses tests d'Escamotage pour voler à la tire.



# Les hommes-rats

**Homme-rats.** Ces petits humanoïdes qui ressemblent à des rats sont les maîtres nomades et claniques du commerce. Souvent bricoleurs et commerçants, ils s'intéressent davantage à l'accumulation de babioles intéressantes qu'à l'engrangement de richesses. Les hommes-rats partent souvent plus à l'aventure pour dénicher de nouvelles curiosités que pour devenir riches.

*Les hommes-rats sont de petits humanoïdes semblables à des rongeurs ; originellement natifs des zones souterraines des déserts secs et des plaines, on les trouve désormais plus souvent dans des caravanes de commerce nomades. À l'image des groupes de rats auxquels ils ressemblent, les hommes-rats sont des bricoleurs qui adorent accumuler tout un tas de biens et, en tant que race, ils maîtrisent l'art du commerce, notamment lorsqu'il s'agit d'acquérir et de réparer des objets magiques ou mécaniques. Bien que certains soient d'habiles marchands louvoyant prudemment entre les alliances changeantes des marchés noirs et des bazars, beaucoup d'hommes-rats chérissent leurs monceaux de précieuses babioles bien plus que l'argent et préfèrent s'en procurer davantage, au lieu d'accumuler de simples pièces. Il n'est pas rare de voir une équipe prospère de marchands hommes-rats quitter la ville avec un ballot encore plus important que celui avec lequel elle est arrivée, leur pagaille soigneusement empilée sur des chariots conduits par des rats géants.*

**Description physique.** Les hommes-rats typiques mesurent en moyenne 1,2 mètre de haut et pèsent 40 kilos. Ils portent souvent des robes pour conserver une certaine fraîcheur dans le désert ou pour dissimuler leur forme en ville, puisqu'ils savent que les autres humanoïdes trouvent leurs traits de rongeurs répugnants. Ils sont très attirés par les bijoux qui brillent, notamment en cuivre, en bronze et en or, et beaucoup parent leurs oreilles et leur queue de petits anneaux taillés dans ces métaux. Ils sont connus pour dresser des rats géants (des rats sanguinaires ayant l'archétype géant) qu'ils utilisent comme bêtes de somme et comme montures.

**Société.** Les hommes-rats sont extrêmement communautaires et vivent dans de grands terriers aux nombreux coins et recoins qui leur servent à cacher leurs trésors ou à fuir en cas de danger, conduisant dans des tunnels souterrains ou dans les logements exigus des bas-quartiers des villes. Ils entretiennent un lien très fort avec leurs grandes familles et les vastes réseaux de leurs semblables, ainsi qu'avec les rongeurs ordinaires de toutes sortes : ils vivent dans une harmonie chaotique et se battent avec acharnement pour défendre les leurs lorsqu'ils sont menacés. Ils n'hésitent pas à utiliser leurs stocks d'équipement en combat, mais préfèrent résoudre les différends et régler les disputes par le biais d'échanges mutuellement profitables. Lorsqu'un terrier particulier d'hommes-rats devient trop peuplé et que l'environnement alentour ne supporte plus une trop grande communauté, les jeunes hommes-rats cherchent instinctivement de nouveaux endroits où vivre. Si un groupe d'hommes-rats émigrés suffisamment grand s'installe dans une nouvelle zone fertile, il arrive qu'il crée un nouveau terrier, entretenant souvent des liens politiques forts avec sa patrie d'origine. Sinon, pris individuellement, les hommes-rats ont tendance à quitter tout simplement leur foyer pour s'installer ailleurs, ou à partir en caravanes pour des voyages durant près d'un an, allégeant ainsi la pression de leurs foyers surpeuplés.

**Relations.** Les hommes-rats s'entendent généralement bien avec les humains et développent souvent des sociétés d'hommes-rats qui vivent dans les égouts, les ruelles et l'ombre des villes humaines. Les hommes-rats trouvent les nains trop bornés et territoriaux, et

prennent souvent à tort leurs critiques anodines pour des attaques personnelles. Ils n'ont pas d'opinion réelle en ce qui concerne les gnomes et les halfelins, bien que dans les zones où ces races et les hommes-rats doivent se



disputer les ressources, les guerres de clans peuvent s'étendre sur plusieurs générations. Les hommes-rats apprécient la compagnie des elfes et des demi-elfes, les voyant souvent comme les plus calmes et les plus sensées de toutes les races civilisées. Ils aiment particulièrement la musique et les arts elfiques, et beaucoup de terriers d'hommes-rats sont décorés d'objets d'art elfiques acquis au cours de générations de commerce amical.

**Alignement et religion.** Les hommes-rats sont motivés par le désir d'acquérir des biens intéressants et par leur tendance à bricoler les objets complexes. Les liens étroits qu'entretiennent les communautés d'hommes-rats leur permettent d'apprécier les avantages qu'offre une société ordonnée, même si elles sont prêtes à faire une exception à ces règles lorsqu'il s'agit d'accomplir des objectifs individuels. La plupart des hommes-rats sont d'alignement Neutre, et ceux qui se tournent vers la religion vénèrent généralement des divinités qui repréparent le commerce et la famille, y compris Abadar et Érastil.

**Aventuriers.** Les hommes-rats sont souvent marqués par leur désir de trouver de nouvelles opportunités d'échanges, tant pour eux-mêmes que pour leur terrier. Il arrive que les aventuriers hommes-rats cherchent des marchés potentiels pour leur clan, restent à l'affût des sources de nouvelles marchandises ou flânent dans l'espoir de dénicher suffisamment de trésors pour financer des entreprises commerciales moins dangereuses. Ce sont souvent des pièges astucieux, les embuscades ou le sabotage des positions ennemies qui décident de l'issue des batailles des hommes-rats, et c'est ainsi que les jeunes héros prennent souvent des classes d'alchimiste, de pistoler et de roubleur.

## Traits raciaux des hommes-rats

- **+2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Force.** Les hommes-rats sont agiles et intelligents, mais physiquement faibles.
- **Homme-rat.** Les hommes-rats sont des humanoïdes de sous-type homme-rat.
- **Taille P.** Les hommes-rats sont des créatures de taille P qui reçoivent un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 à leurs jets d'attaque, un malus de -1 à leurs tests de manœuvre offensive et au DMD, et un bonus de taille de +4 à leurs tests de Discrétion.
- **Vitesse lente.** Les hommes-rats ont une vitesse de base de 6 mètres.
- **Vision dans le noir.** Les hommes-rats voient dans le noir à 18 mètres.
- **Empathie avec les rongeurs.** Les hommes-rats gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests de Dressage pour influencer les rongeurs.
- **Regroupement.** Les hommes-rats sont habitués à vivre et à combattre en communauté, et sont doués quand il s'agit de se rassembler autour de leurs ennemis pour prendre l'avantage au détri-

ment de ces derniers. Deux hommes-rats au maximum peuvent partager la même case en même temps. Si deux hommes-rats sur la même case attaquent le même ennemi, on considère qu'ils prennent cet ennemi en tenaille comme s'ils étaient sur deux cases opposées.

- **Manipulation maudite.** Les hommes-rats gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), de Perception et d'Utilisation d'objets magiques.
- **Langues.** Les hommes-rats commencent le jeu en parlant le commun. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : aklo, commun des profondeurs, draconique, gnoll, gnome, gobelin, halfelin, nain et orque.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux standard des hommes-rats, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Fureteur.** Certains hommes-rats se fondent facilement dans leur environnement et se déplacent avec une grâce étonnante. Ils gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Discrétion et ne reçoivent qu'un malus de -5 à leurs tests de Discrétion pour se cacher des créatures qu'ils ont distraites avec un test de Bluff (plutôt que le malus normal de -10). Ce trait racial remplace manipulation maudite.
- **Fureur de l'acculé.** Les hommes-rats se battent violemment lorsqu'ils sont coupés de leurs amis et de leurs alliés. Lorsqu'un homme-rat avec ce trait racial est réduit à la moitié de ses points de vie ou moins, et qu'il n'a aucun allié conscient dans un rayon de 9 mètres, il gagne un bonus racial de +2 à ses jets d'attaque de corps à corps et à la CA. Ce trait racial remplace regroupement.
- **Odorat.** Certains hommes-rats ont un sens de l'odorat beaucoup plus développé que l'ouïe ou la vue. Ceux-ci ont la capacité d'odorat, mais reçoivent un malus de -2 à tous leurs tests de Perception basés sur la vue ou l'ouïe. Ce trait racial remplace manipulation maudite.
- **Surnaturel.** Certains hommes-rats perturbent les animaux normaux et s'entraînent à se défendre contre les inévitables attaques de ces créatures. Ces hommes-rats subissent un malus de -4 à tous leurs tests de compétences basées sur le Charisme pour affecter les créatures de type animal, et reçoivent un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les animaux. L'attitude de départ de l'animal envers l'homme-rat est d'une catégorie moins bonne que la normale. Ce trait racial remplace empathie avec les rongeurs.



## Les aventuriers hommes-rats



Voici les options ouvertes à tous les hommes-rats de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

- **Alchimiste.** L'alchimiste gagne +1/6 d'une nouvelle découverte.
- **Barbare.** Lorsqu'il est enragé, le barbare rajoute +1/4 au bonus de prise en tenaille de son trait regroupement à ses jets d'attaque.
- **Druide.** Le druide rajoute un bonus de +1 à ses tests d'empathie sauvage pour influencer les animaux et les créatures magiques vivant sous terre.
- **Guerrier.** Le guerrier rajoute +1 à son DMD lorsqu'il résiste à une tentative de bousculade ou de lutte.
- **Invocateur.** L'invocateur rajoute un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les poisons de son eidolon.
- **Moine.** Le moine rajoute +30 centimètres à sa vitesse lorsqu'il fait un test de Discrétion sans recevoir de malus. Ceci n'a aucun effet à moins que le moine n'ait choisi ce bonus cinq fois (ou un autre multiple de 5). Ceci ne lui permet pas d'utiliser Discrétion lorsqu'il court ou charge.
- **Pistolier.** Le pistolier rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'initiative lorsqu'il a au moins 1 point d'audace.
- **Rôdeur.** Le rôdeur rajoute +1 au DMD de son compagnon animal lorsque ce dernier lui est adjacent. Si jamais il remplace son compagnon animal, le nouveau bénéficie de ce bonus.
- **Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Évasion.
- **Sorcière.** La sorcière rajoute +1,5 mètre à la portée de l'un de ses maléfices ayant une portée autre que « contact ».

# Les ifrits

**Ifrits.** Les ifrits sont une race qui descend des mortels et des étranges habitants du plan du Feu. Leurs caractéristiques physiques et leur personnalité trahissent souvent leurs origines flamboyantes : ils sont généralement nerveux, indépendants et impérieux. Souvent écartés des villes à cause de leur capacité à manipuler le feu, les ifrits font de puissants ensorceleurs du feu et des guerriers capables de manier les flammes comme nulle autre race.

*Humains dont les ancêtres comprennent des êtres de feu élémentaire tels que les éfrits, les ifrits sont une race d'êtres passionnés et inconstants. Aucun ifrit ne se satisfait d'une vie sédentaire ; comme le feu sauvage, ils doivent toujours être en mouvement ou se consumer dans un sentiment de néant. Non seulement les ifrits adorent les flammes, mais ils personnifient également les multiples aspects du feu, incarnant à la fois son dynamisme, son énergie toujours changeante et sa nature destructrice et impitoyable.*

**Description physique.** Les ifrits ont des apparences aussi diverses que leurs ancêtres élémentaires. La plupart ont les oreilles pointues, des cornes rouges ou tachetées sur le front, et des cheveux qui vacillent et ondulent comme s'ils étaient enflammés. Certains ont la peau couleur d'airain poli ou des écailles couleur charbon qui couvrent leurs bras et leurs jambes. Les ifrits aiment les vêtements révélateurs et voyants orange ou rouge vif, de préférence alliés à des bijoux tape-à-l'œil.

**Société.** Les ifrits naissent le plus souvent dans des communautés humaines, et forment rarement des sociétés bien à eux. Ceux qui grandissent en ville se font presque toujours emprisonnés ou rejetés avant d'atteindre l'âge adulte ; la plupart sont simplement trop impétueux et indépendants pour s'intégrer à une société civilisée, et leur tendance à la pyromanie ne leur gagne pas vraiment les faveurs des autorités locales. Ceux qui naissent dans des communautés nomades ou tribales s'en sortent bien mieux : l'instinct des ifrits, qui les pousse à explorer et à conquérir leur environnement, peut facilement leur permettre de se faire une place à la tête de leur clan.

**Relations.** Même les ifrits les plus faciles à vivre ont tendance à voir les autres comme des outils et, de ce fait, ils s'entendent mieux avec les races qu'ils peuvent charmer ou soumettre par l'intimidation. Les demi-elfes et les gnomes se retrouvent souvent entraînés dans les intrigues des ifrits, tandis que les halfelins, les demi-orques et les nains se rebiffent contre leur nature autoritaire. Assez curieusement, les ifrits tissent parfois des liens extrêmement intimes avec les elfes, dont la nature calme et distante semble équilibrer leur impulsivité. La plupart des ifrits refusent de s'associer aux sylphes, mais entretiennent, en outre, des relations pacifiques avec les autres races d'origine élémentaire.

**Alignement et religion.** Les ifrits sont un peuple dichotomique : d'un côté farouchement indépendants, de l'autre impérieux et exigeants. On les accuse souvent d'avoir un sens moral particulièrement pauvre, mais leur tendance à jouer les fauteurs de troubles est rarement motivée par la véritable malice. Ils sont généralement d'alignement Loyal Neutre ou Chaotique Neutre et certains, très rares, tombent dans la véritable Neutralité. La plupart des ifrits n'ont pas la mentalité nécessaire pour suivre les enseignements des dieux et supportent mal les restrictions que leur impose la foi organisée. Lorsqu'ils vénèrent des dieux (généralement une divinité relative au feu), ils font des fidèles zélés et dévoués.

**Aventuriers.** Les ifrits partent à l'aventure pour le frisson de la découverte et l'opportunité de mettre leurs compétences à l'épreuve contre des ennemis dignes de ce nom, mais la plupart d'entre eux sont en quête de pouvoir. Lorsqu'ils se consacrent à une tâche, ils s'y dévouent absolument et ne s'arrêtent jamais pour réfléchir aux dangers qui se dressent devant eux. Quand leur

arrogance les rattrape enfin, ils se tournent souvent vers la sorcellerie ou la magie bardique pour combattre les ennuis qu'ils s'attirent.

## Traits raciaux des ifrits

- **+2 en Dextérité, +2 en Charisme, -2 en Sagesse.** Les ifrits sont vifs et passionnés, mais impétueux et destructeurs.
- **Extérieur natif.** Les ifrits sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les ifrits sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les ifrits ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les ifrits voient dans le noir à 18m.
- **Pouvoir magique.** Mains brûlantes 1/jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de l'ifrit).
- **Résistance élémentaire.** Ils ont une résistance au feu de 5.
- **Affinité avec le feu.** Les ensorceleurs ifrits de lignage élémentaire (feu) traitent leur score de Charisme comme supérieur de 2 points pour tous les sorts d'ensorceleur et les capacités de classe. Les lanceurs de sorts ifrits du domaine Feu utilisent leurs sorts et pouvoirs de domaine à un niveau de lanceur de sorts +1.
- **Langues.** Les ifrits commencent le jeu en parlant le commun et l'igné. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues choisies parmi celles-ci : aérien, aquatique, elfique, gnome, halfelin, nain et terreux.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux ifrits standard mais consultez d'abord votre MJ.

- **Cœur embrasé.** Les ifrits ayant ce trait racial sont aussi rapides et dangereux qu'une violente traînée de poudre. Ils gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests d'initiative. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.
- **Débuts enflammés.** Les ifrits ayant ce trait racial tirent un plaisir sadique à regarder les autres brûler. Chaque fois que l'ifrit participe à enflammer une créature, il gagne un bonus de moral de +1 au prochain jet d'attaque, jet de sauvegarde, test de compétence ou test de capacité qu'il fait lors du prochain round. L'ifrit ne bénéficie de ce bonus que la première fois où il provoque l'embrassement d'une créature donnée ; les autres fois où une créature prend feu ne lui apportent aucun bonus. Ce trait racial remplace affinité avec le feu.
- **Formé à la forge.** Tous les ifrits ne descendent pas des éfrits : certains descendent des azers ou même des salamandres. Ces ifrits gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (armure ou armes) et à leurs jets de sauvegarde pour résister à la fatigue et à l'épuisement. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.
- **Hypnotique.** Les ifrits ayant ce trait racial invoquent la nature enchanteresse des flammes, ajoutant +1 au DD de tous les jets de sauvegarde contre les sorts ou les effets qu'ils lancent et qui provoquent la fascination. Une fois par jour, lorsqu'une créature fait un jet de sauvegarde contre un tel effet provoqué par l'ifrit, ce dernier peut dépenser une action immédiate pour la forcer à relancer son jet et à utiliser le second résultat, même s'il est pire. L'ifrit doit annoncer l'utilisation de cette capacité avant que ne soit révélé



lé le résultat du premier jet. Ce trait racial remplace affinité avec le feu.

- **Intuition du feu.** Les lanceurs de sorts ifrits découvrent parfois que, du fait de leur héritage élémentaire, les créatures de feu sont plus facilement prêtes à les servir. Les sorts convocation de monstres et convocation d'alliés naturels que lance l'ifrit durent 2 rounds de plus que la normale lorsqu'ils sont utilisés pour convoquer des créatures de sous-type feu. Ce trait racial remplace affinité avec le feu.

- **Magie éfrite.** Certains ifrits héritent de la capacité de leurs ancêtres à modifier magiquement la taille d'une créature. Ils peuvent lancer les pouvoirs magiques d'agrandissement ou de rapetissement (l'ifrit choisit lorsqu'il utilise cette capacité) une fois par jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de l'ifrit). L'ifrit peut utiliser cette capacité pour affecter d'autres ifrits comme s'ils étaient des créatures humanoïdes. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Mirage du désert.** Les ifrits s'épanouissent dans les déserts du monde, là où leurs instincts et leur résistance à la chaleur leur donnent un énorme avantage sur leurs concurrents. Ceux qui ont ce trait gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Discrétion dans les environnements désertiques et à leurs jets de sauvegarde pour résister à la faim et à la soif. Ce trait racial remplace affinité avec le feu.

- **Veines de feu.** Les ifrits ayant ce trait racial reproduisent les capacités de guérison des méphites, gagnant donc guérison accélérée à 2 pendant 1 round chaque fois qu'ils reçoivent des dégâts de feu (que ces dégâts passent leur résistance au feu ou non). Les ifrits peuvent guérir de 2 points de vie maximum par niveau par jour avec cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner. Ce trait racial remplace affinité avec le feu.



## Les aventuriers ifrits

Voici les options ouvertes à tous les ifrits de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste rajoute +1/2 à ses dégâts de bombe.

**Barde.** Le barde rajoute +1/6 au nombre de personnes qu'il peut affecter avec sa représentation bardique fascination.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit un pouvoir de lignage élémentaire (feu) ou éfrit (voir la page 36 de L'Art de la magie) qu'il peut utiliser. Il considère son niveau de classe comme s'il était supérieur de +1/2 niveau ( jusqu'à un maximum de +4) lorsqu'il s'agit de déterminer les effets de ce pouvoir.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Intimidation contre les créatures de sous-type feu et un bonus de +1/2 à ses tests de Connaissances (plans) relatifs au plan du Feu.

**Oracle.** L'oracle rajoute +1/2 à son niveau quand il s'agit de déterminer les effets d'une révélation.

**Pistolier.** Le pistolier rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'initiative quand il utilise son exploit initiative du pistolier.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Connaissances (plans) relatifs au plan du Feu et aux créatures de sous-type feu.

**Roublard.** Le roublard rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Acrobaties pour sauter et un bonus de +1/2 à ses tests d'Intimidation pour démoraliser ses ennemis.



# Les kobolds

**Kobolds.** Se considérant comme les rejetons des dragons, les kobolds sont tout petits, mais ont un ego immense. Certains présentent plus de caractéristiques draconiques que leurs semblables, et beaucoup sont de puissants ensorceleurs, d'habiles alchimistes et d'astucieux roublards.

*Les kobolds sont des faibles et des lâches qui bouillonnent d'une rancune sourde à l'égard du reste du monde, tout particulièrement envers les races qui semblent plus fortes, plus intelligentes ou supérieures à eux de quelque façon que ce soit. Ils revendiquent fièrement leur parenté avec les dragons, mais, derrière toutes leurs fanfaronnades, vivent la comparaison avec leurs glorieux cousins avec un profond sentiment d'impuissance. Bien qu'ils soient travailleurs, intelligents et doués d'un talent naturel pour les appareils mécaniques et l'exploitation minière, ils passent leur vie à nourrir leurs rancunes et leur haine plutôt que de tirer profit de leurs propres dons. En tactique, les kobolds se spécialisent dans les pièges et les embuscades, mais ils apprécient toute méthode leur permettant de blesser les autres sans se mettre en danger. Ils cherchent plus souvent à capturer qu'à tuer, libérant leur frustration sur des victimes sans défense qu'ils traînent jusqu'à leurs repaires oppressants.*

**Description physique.** Les kobolds sont de petits humanoïdes bipèdes et reptiliens. La plupart mesurent environ 90 centimètres de haut et pèsent dans les 17 kilos. Ils ont de puissantes mâchoires pour des créatures de cette taille et des griffes aux mains et aux pieds. Les kobolds ont souvent un visage curieusement dépourvu de toute expression, comme s'ils préféraient simplement montrer leurs émotions en remuant la queue. La couleur de leur peau épaisse varie de l'un à l'autre, et la plupart ont des écailles de la même couleur que l'une des espèces de dragons chromatiques, les écailles rouges étant les plus courantes. Néanmoins, quelques kobolds ont des couleurs plus exotiques comme l'orange ou le jaune, ce qui, dans certaines tribus, est une marque du statut supérieur ou inférieur.

**Société.** Les kobolds s'épanouissent dans les lieux exigus, loin de la lumière du soleil. La plupart vivent dans de vastes terriers profondément enfouis, mais il en est quelques-uns qui préfèrent installer leur demeure dans les feuillages et les broussailles enchevêtrés. Réserveant leur méchanceté aux autres races, la plupart des kobolds s'entendent bien entre eux. Lorsque des disputes et des querelles éclatent, les anciens qui dirigent les communautés règlent généralement très vite ces conflits. Les kobolds adorent avoir des esclaves et se régalaient de les tourmenter et de les humilier. Ils sont aussi pleutres et pragmatiques, finissant souvent par s'incliner devant les êtres plus puissants qu'eux. Si ces créatures sont une autre race d'humanoïdes, les kobolds intriguent souvent pour échapper à cette emprise dès que possible. Mais si le grand chef est une puissante créature draconique ou monstrueuse, ils ne voient aucune honte à se soumettre et débordent souvent d'adoration pour leur nouveau chef. C'est particulièrement vrai s'ils servent un véritable dragon, qu'ils ont tendance à franchement vénérer.

**Relations.** Les kobolds bouillonnent souvent de haine et de jalousie, mais leur prudence innée leur permet de ne suivre leurs instincts que lorsqu'ils ont le dessus. S'ils ne sont pas en mesure de se laisser aller sans danger à leur besoin de faire physiquement mal et d'avilir les membres des autres races, ils s'en tiennent aux insultes prudentes et aux « blagues pratiques ». Ils considèrent les nains et les elfes comme des rivaux mortels. Ils craignent la puis-

sance brute des demi-orques et détestent les humains pour le statut dominant dont jouit leur race. Ils voient les demi-elfes comme la meilleure combinaison des qualités de leurs races parentes, ce que les kobolds trouvent profondément injuste. Ils pensent que les halfelins, de petite taille, font de merveilleux esclaves et de très bonnes cibles pour leur rage et leurs farces



navrantes. Lorsque les gnomes ont fait leur apparition dans les royaumes mortels, les kobolds les ont tout de suite considérés comme les victimes parfaites. Ceci a entraîné de nombreuses vagues de vengeance et de représailles qui ont traversé les siècles et ont durablement installé une inimitié notoire entre les deux groupes.

**Alignement et religion.** Les kobolds se soumettent volontiers à une force supérieure, mais s'arrêtent rarement de comploter pour prendre l'avantage sur leur oppresseur. La plupart sont d'alignement Loyal Mauvais, mais certains, qui s'intéressent plus aux procédures qu'à leur propre intérêt, deviennent Loyaux Neutres. Les kobolds prient souvent Asmodéus ou Lamashtu, dans l'espoir qu'ils apportent la ruine à leurs ennemis ou qu'ils leur donnent le pouvoir dont ils rêvent. Certains vénèrent plutôt Calistria, afin de recevoir sa bénédiction lorsqu'ils tendent des pièges ou contreattaquent. En plus de ces divinités, il arrive parfois que les kobolds, extrêmement opportunistes, vénèrent également des monstres voisins afin de les apaiser ou de gagner leurs faveurs.

**Aventuriers.** Les kobolds quittent rarement leurs confortables terriers volontairement. La plupart de ceux qui partent à l'aventure sont les derniers de leur tribu, et ces individus se réinstallent dès qu'ils trouvent une autre communauté de kobolds prête à les accueillir. Les kobolds qui ne peuvent pas réfréner, ou du moins dissimuler, leur méchanceté et leur malice ont beaucoup de mal à survivre dans le reste du monde.

## Traits raciaux des kobolds

- **+2 en Dextérité, -4 en Force, -2 en Constitution.** Les kobolds sont rapides, mais faibles.
- **Reptilien.** Les kobolds sont des humanoïdes de sous-type reptilien.
- **Taille P.** Les kobolds sont des créatures de taille P qui reçoivent un bonus de taille de +1 à la CA, un bonus de taille de +1 à leurs jets d'attaque, un malus de -1 à leurs tests de manoeuvre offensive et au DMD, et un bonus de taille de +4 à leurs tests de Discrétion.
- **Vitesse normale.** Les kobolds ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les kobolds voient dans le noir à 18m.
- **Armure.** Les kobolds ont un bonus d'armure naturelle de +1.
- **Ingénieux.** Les kobolds gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (fabrication de pièges), de Perception et de Profession (mineur). Artisanat (pièges) et Discrétion sont toujours des compétences de classe pour le kobold.
- **Vulnérabilité.** Sensibilité à la lumière.
- **Langues.** Les kobolds commencent le jeu en parlant le draconique. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : commun, commun des profondeurs, gnome et nain.



## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux des kobolds standard mais consultez d'abord votre MJ.

- **Ailes de planeur.** Certains kobolds naissent avec des ailes qui, si elles sont trop faibles pour leur permettre de voler réellement, leur permettent de tomber très lentement et sans danger. Un kobold pourvu d'ailes peut utiliser celles-ci pour planer. Il peut faire un test de Vol DD 15 pour tomber sans danger de n'importe quelle hauteur sans recevoir de dégâts, comme s'il utilisait feuille morte. Lorsqu'il ralentit ainsi sa chute, il peut faire un test de Vol supplémentaire DD 15 pour planer, se déplaçant latéralement de 1,5 mètre par tranche de 6 mètres de chute. Ce trait racial remplace ingénieux.

- **Bouffon.** Certains kobolds ravalent leur fierté et survivent en rampant devant les puissants, en les apaisant et en les amusant. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Diplomatie et de Représentation. Diplomatie et Représentation sont toujours des compétences de classe pour eux. Ce trait racial remplace ingénieux.

- **Écailles de dragon.** Certains kobolds naissent avec des écailles d'une couleur si vive que leur lien à un genre de dragon chromatique semble indéniable. Que cette couleur soit simplement un défaut propre à un seul individu ou une caractéristique partagée par tous les membres d'une tribu, ces kobolds bénéficient d'une résistance qui les rend particulièrement aptes à travailler avec les dragons dont la couleur correspond à celle de leurs écailles. Les kobolds à écailles noires et à écailles vertes ayant ce trait racial gagnent une résistance à l'acide de 5. Les kobolds aux écailles bleues ayant ce trait racial gagnent une résistance à l'électricité de 5. Les kobolds à écailles rouges ayant ce trait racial gagnent une résistance au feu de 5. Les kobolds à écailles blanches ayant ce trait racial gagnent une résistance au froid de 5. Ce trait racial remplace celui d'armure.

- **Lien avec les bêtes.** Certains kobolds ont le don de dresser les animaux et les bêtes pour les aider sur et en dehors du champ de bataille. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Dressage et d'Équitation. Dressage et Équitation sont toujours des compétences de classe pour eux. Ce trait racial remplace ingénieux.

## Les aventuriers kobolds

Voici les options ouvertes à tous les kobolds de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le

choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste peut créer 1/2 bombe de plus par jour.

**Barde.** Le barde considère son niveau comme plus haut de 1/2 niveau quand il s'agit de déterminer les effets de la représentation bardique de fascination.

**Chevalier.** Le chevalier rajoute 1,5 mètre ( jusqu'à 4,5 mètres maximum) à la vitesse de sa monture quand il charge ou bat en retraite.

**Druide.** Le druide rajoute +1/2 à son bonus d'empathie sauvage.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit des dégâts d'acide, de froid, d'électricité ou de feu. Il rajoute +1/2 point de dégâts de l'énergie choisie aux sorts infligeant des dégâts de cette énergie.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute +1/2 à ses jets de dégâts avec une attaque d'arme contre un adversaire qu'il prend en tenaille ou qui n'a pas son bonus de Dextérité à la CA.

**Invocateur.** L'invocateur rajoute +1/4 à son bonus de protection d'allié (maximum de +2).

**Magus.** La magus rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Concentration pour lancer des sorts défensifs.

**Moine.** Le moine rajoute +1/3 au bonus de CA de sa capacité de classe.

**Oracle.** L'oracle rajoute +1/4 au bonus d'armure ou d'armure naturelle que lui accordent les sorts d'oracle qu'il se lance.

**Pistolier.** Le pistolier rajoute +1/4 au bonus d'esquive à la CA que lui accorde l'aptitude de classe agile (maximum de +4).

**Prêtre.** Le prêtre rajoute +1 aux dégâts de canalisation d'énergie infligés aux créatures qui n'ont pas leur bonus de Dextérité à la CA (qu'elles en aient un ou non).

**Rôdeur.** Le rôdeur choisit +1/4 d'adversaires lorsqu'il utilise pacte du chasseur pour accorder un bonus à ses alliés. Toutes les créatures choisies doivent être du même type.

**Roublard.** Le roublard rajoute +1/2 au bonus à la CA de sens des pièges.

**Sorcière.** La sorcière rajoute +1,5 mètre à la portée à laquelle son familier lui fait bénéficier du don Vigilance (maximum de +6 mètres).



# Les ondins

**Ondins.** Comme leurs cousins les ifrits, les oréades et les sylphes, les ondins sont des humains qui ont été touchés par les éléments planaires. Ce sont les enfants de l'eau élémentaire, aussi gracieux sur la terre que dans l'eau. Les ondins ont une grande faculté d'adaptation, résistent bien au froid et ont une affinité avec la magie de l'eau.

*Les ondins sont des humains qui descendent des créatures du plan de l'Eau. La puissance de leur descendance se remarque au premier regard puisque leur chair imite la couleur des lacs, des mers et des océans. Qu'ils aient du sang de marids ou de méphites de l'Eau, tous les ondins se définissent par rapport à leur ascendance. Ils voient leurs différences individuelles comme des dons et explorent au maximum les aspects surnaturels de leur héritage unique. Les ondins sont une race fière, qui n'exprime guère de peur apparente. S'ils sont faciles à vivre et un brin espiègles avec les leurs, ils font preuve d'un peu plus de réserve et de sérieux en compagnie des étrangers. Ils contrôlent parfaitement leurs émotions et peuvent passer du calme à la colère pour se calmer à nouveau en quelques minutes. S'il peut arriver que certains les trouvent imprévisibles, les ondins affichent simplement un comportement un peu plus mélodramatique que la plupart des autres races. Ils ne sont pas lunatiques et ne passent pas à la colère, à l'excitation ou à un autre état émotionnel sans raison. En tant qu'amis proches certains les trouvent excessivement possessifs, mais ils sont également très protecteurs avec ceux auxquels ils tiennent. Les ondins s'installent souvent près de l'eau, généralement dans les climats chauds. Bien qu'ils soient des créatures terrestres, ils passent énormément de temps dans l'eau. Pour cette raison, la plupart d'entre eux ne s'habillent qu'au minimum, portant juste assez de vêtements pour se protéger des éléments, et rares sont ceux qui mettent des chaussures. Ils évitent de porter des bijoux autour du cou et gardent leurs cheveux lissés en arrière et bien attachés. C'est un moyen d'empêcher leur chevelure ou d'autres éléments de les gêner ou de les distraire pendant qu'ils nagent. De la même manière, les ondins qui prennent des classes martiales choisissent des armes qu'ils peuvent manier efficacement sur la terre ferme comme dans l'eau.*

**Description physique.** Les ondins présentent une large palette de couleurs de peau, allant du turquoise pâle au bleu foncé en passant par le vert des mers. La chevelure épaisse et raide des ondins est généralement d'une couleur similaire, quoique légèrement plus foncée, à celle de leur peau. Tous ont des yeux d'un bleu limpide. Physiquement, ils ressemblent beaucoup aux humains et présentent la même diversité en termes de taille et de corpulence. Hormis leur couleur, les traits les plus représentatifs de la race restent leurs oreilles semblables à des nageoires ainsi que leurs pieds et mains palmés.

**Société.** Les ondins se définissent comme une race unique, capable de donner naissance à des enfants ondins. S'ils peuvent se reproduire avec les humains, ils ont tendance à rester entre eux et forment de petites communautés solitaires à proximité d'étendues d'eau ou, dans certains cas, des villages flottants. Une communauté ondine typique vit sous l'autorité d'un petit conseil accueillant des membres officiels nommés par consensus. Les positions du conseil peuvent être tenues indéfiniment, mais une communauté insatisfaite du rôle d'un membre peut demander sa démission. Les mariages mixtes sont courants dans les communautés ondines, et les enfants sont élevés par tous. La culture ondine est marquée par une grande diversité régionale, puisqu'elle est influencée par l'ascendance spécifique des villages indépendants. Il

paraît également important de noter que dans un village donné, tous les ondins n'ont pas forcément les mêmes origines, car ils peuvent se marier à des ondins extérieurs à leur propre communauté.



**Relations.** Les ondins n'ont aucun parti pris ni de préjugés envers quelque race que ce soit. Leurs communautés reposent essentiellement sur le commerce, ce qui leur donne largement la possibilité d'interagir avec tout un tas d'étrangers et de voyageurs. Ils ne craignent pas d'installer leurs quartiers dans les villages d'autres races, à condition qu'elles témoignent le respect dû aux ondins et à toutes les étendues d'eau situées à proximité. Même dans ces cas-là, la communauté ondine fait tout son possible pour conserver son autonomie. Les ondins s'entendent très bien avec les elfes et les gnomes. Ces races partagent souvent le même sens du devoir de protection envers les lacs et les cours d'eau des forêts. De la même manière, ils ont de bons rapports avec les humanoïdes aquatiques d'alignement Bon ou Neutre, partageant beaucoup d'intérêts communs. Ils marchandent plus librement avec les humains et les nains pour les ressources telles que le métal et le tissu.

**Alignement et religion.** La plupart des ondins sont d'alignement Neutre. Leurs principaux intérêts sont le bien-être de leur peuple et c'est ainsi que leurs préoccupations morales sont centrées sur la communauté et sur eux-mêmes. Cette vision Neutre leur permet également de communiquer avec beaucoup de races non-ondines avec lesquelles ils commercent. S'ils ne sont pas fondamentalement religieux, ils entretiennent une forte connexion spirituelle avec leurs ancêtres surnaturels et l'eau elle-même. Ceux qui suivent des voies non-séculières vénèrent presque toujours les dieux de leurs ancêtres ou ceux dont les thèmes engagent un aspect de l'eau.

**Aventuriers.** Il arrive, à l'occasion, qu'un ondin quitte son peuple pour vivre une vie d'aventurier. À l'image de l'eau, certains se sentent simplement obligés de bouger, et l'aventure est une excuse toute trouvée pour vivre sur les routes. D'autres partent à l'aventure pour des raisons moins innocentes, et l'exil est un châtiment courant pour les crimes dans la société ondine. N'ayant guère d'autre choix, la plupart des exilés se tournent vers l'aventure dans l'espoir de trouver une nouvelle place dans le monde. Du fait de leur affinité avec l'eau, les ondins font de bons druides, tandis que les ensorceleurs ondins ont généralement un lignage aquatique.

## Traits raciaux des ondins

- **+2 en Dextérité, +2 en Sagesse, -2 en Force.** Les ondins sont agiles et perceptifs, mais ont tendance à s'adapter plutôt qu'à répondre à la force par la force.
- **Extérieur natif.** Les ondins sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les ondins sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les ondins ont une vitesse de base 9 mètres sur la terre ferme, une vitesse de nage de 9 mètres, ils peuvent se déplacer dans l'eau sans faire de test de Natation et traitent toujours Natation comme une compétence de classe.
- **Vision dans le noir.** Les ondins voient dans le noir à 18m.

- **Pouvoir magique.** Poussée hydraulique 1/jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau de l'ondin).
- **Résistance élémentaire.** Les ondins ont une résistance de 5 au froid.
- **Affinité avec l'eau.** Les ensorceleurs ondins de lignage élémentaire (eau) considèrent leur score de Charisme comme supérieur de 2 points pour tous les sorts et pouvoirs magiques d'ensorceleur. Les prêtres ondins du domaine de l'Eau lancent tous leurs sorts et pouvoirs de domaine à un niveau de lanceur de sorts +1.
- **Langues.** Les ondins commencent le jeu en parlant le commun et l'aquatique. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre de nouvelles langues parmi celles-ci : aérien, elfique, gnome, halfelin, igné, nain et terreux.

## Traits alternatifs

Voici les options ouvertes à tous les ondins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

- **Amphibie.** Certains ondins naissent avec un lien permanent avec l'eau. Ceux qui ont ce trait racial gagnent le sous-type aquatique et la capacité spéciale amphibie. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.
- **Caméléon environnemental.** Certains ondins peuvent modifier leur couleur de peau pour se fondre dans les environnements sous-marins, mélangeant les bruns, les gris et les verts pour ressembler à du varech ou une autre plante marine naturelle. Par une action simple, l'ondin ayant ce trait racial peut changer sa couleur de peau, gagnant un bonus de +4 à ses tests de Discrétion dans les environnements sous-marins. Il peut reprendre sa couleur normale par une action libre. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.
- **Fascination néréide.** Certains ondins ont des origines remontant aux néréides ainsi qu'aux extérieurs. Une fois par jour par une action simple, l'ondin peut générer une aura de 6 mètres de rayon qui fait que tous les humanoïdes à portée de l'aura sont fascinés par lui pendant un nombre de rounds égal à 1/2 le niveau de l'ondin (minimum 1). Les cibles peuvent résister avec un jet de Volonté (DD 10 + 1/2 le niveau de l'ondin + modificateur de Charisme de l'ondin). Il s'agit d'une capacité surnaturelle. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.
- **Peau-caméléon.** Certains ondins peuvent changer la couleur de leur peau pour lui donner une couleur plus humaine. Par une action simple, l'ondin ayant ce trait racial peut changer sa couleur bleue naturelle pour prendre une couleur de peau humaine normale, et peut retrouver sa couleur naturelle par une action libre. Ceci lui accorde un bonus racial de +4 à ses tests de Déguisement pour paraître humain. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.
- **Perception de l'eau.** Les ondins ayant ce trait racial perçoivent les vibrations de l'eau, ce qui leur accorde perception aveugle à 9 mètres (6 c) contre les créatures en contact avec la même étendue d'eau. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.
- **Souffle acide.** Les ondins dont l'ascendance extérieure remonte à un méphite de l'Eau peuvent manier l'acide comme une arme. Ceux-ci ont une arme de souffle et crachent un cône de 1,5 mètre de long d'eau acide une fois par jour. Le souffle inflige 1d8



points de dégâts d'acide par tranche de 2 niveaux du personnage (maximum de 5d8). Un jet de Réflexes (DD 10 + 1/2 le niveau de l'ondin + modificateur de Constitution de l'ondin) permet de réduire les dégâts de moitié. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Souffle de vase.** L'ascendance extérieure de certains ondins remonte aux méphites de vase. Ces ondins ont une arme de souffle et crachent un cône de 1,5 mètre de long de mucus une fois par jour. Ce mucus inflige 1d4 points de dégâts d'acide par tranche de 2 niveaux du personnage (maximum de 5d4) et rend les créatures de la zone fiévreuses pendant 3 rounds. Un jet de Réflexes réussi (DD 10 + 1/2 le niveau de l'ondin + modificateur de Constitution de l'ondin) permet de réduire les dégâts de moitié et d'annuler l'effet fiévreux. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.



- **Vision des profondeurs.** Certains ondins ont les yeux particulièrement adaptés aux profondeurs océaniques dépourvues de lumière, mais pas aux environnements remplis d'air. Ceux qui ont ce trait racial gagnent vision dans le noir à 36 mètres sous l'eau, mais, en outre, ils n'ont aucune vision dans le noir. Ce trait racial remplace vision dans le noir.

- **Vitalité hydratée.** Un ondin ayant ce trait racial gagne guérison accélérée 2 pendant 1 round lorsqu'il est complètement immergé dans un corps d'eau salée, d'eau douce ou d'eau saumâtre naturelle. Les eaux stagnantes, empoisonnées ou piégées (comme celle d'une fosse artificielle ou d'un sac sans fond) n'activent pas cette capacité. L'ondin peut récupérer un maximum de 2 points de vie par niveau par jour grâce à cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner. Ce trait racial remplace affinité avec l'eau.

## Les aventuriers ondins

Voici les options ouvertes à tous les ondins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Barde.** Le barde rajoute un bonus de +1 à ses tests de Représentation lorsqu'il utilise sa représentation bardique de contre-chant contre les créatures de sous-type aquatique ou eau.

**Druide.** Le druide rajoute un bonus de +1 à ses tests d'empathie sauvage pour influencer les animaux et les créatures magiques de sous-type aquatique.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur rajoute un bonus de +1 à ses tests de lanceur de sorts pour lancer des sorts sous l'eau.

**Invocateur.** Si l'eidolon de l'invocateur a une forme de base aquatique (voir la page 50 de L'Art de la magie), l'invocateur rajoute +1,5 mètre à la portée de sa capacité lien vital.

**Magicien.** Le magicien rajoute à son grimoire un sort du registre eau choisi dans la liste de sorts du prêtre, du druide ou du magicien. Ce sort doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'il peut lancer, et est considéré comme supérieur d'un niveau à moins d'apparaître également sur la liste de sorts du magicien.

**Moine.** Le moine rajoute +1 à son DMD lorsqu'il résiste à une étreinte et peut faire 1/3 d'attaques étourdissantes en plus par jour.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute un bonus de +1 à ses tests de lanceur de sorts pour passer la résistance à la magie des créatures de sous-type aquatique ou eau.

# Les oréades

**Oréades.** Créatures d'ascendance humaine en lesquelles coule le sang des créatures du plan de la Terre, les oréades sont aussi forts et solides que la pierre. Souvent têtus et tenaces, ils ont du mal à s'entendre avec la plupart des races autres que les nains du fait de leur nature inflexible. Les oréades font d'excellents guerriers et ensorceleurs capables de manipuler la puissance brute de la pierre et de la terre.

*Les oréades sont des humains dont l'arbre généalogique comprend un élémentaire de Terre, souvent un génie shaitan. Stoïques et contemplatifs, ils sont une race difficile à émouvoir, mais presque impossible à arrêter quand elle est lancée dans l'action. Ils demeurent un mystère pour l'ensemble du monde du fait de leur nature solitaire, mais ceux qui vont à leur rencontre dans leurs cachettes montagneuses isolées trouvent les oréades calmes, dignes de confiance et protecteurs envers leurs amis.*

**Description physique.** Les oréades sont des êtres forts et de constitution solide, à la peau et aux cheveux aux teintes rocailleuses de noir, de brun, de gris ou de blanc. Si tous les oréades apparaissent vaguement comme des créatures terrestres, certains portent des signes plus marqués de leur héritage élémentaire (une peau qui brille comme de l'onix poli, des affleurements rocheux sur la peau, des yeux comme des pierres précieuses brillantes ou des cheveux tels des pics cristallins). Ils s'habillent souvent de couleurs naturelles et portent des vêtements pratiques bien adaptés à une activité physique énergique. Ils préfèrent les fleurs fraîchement cueillies, les pierres précieuses simples et autres éléments naturels aux bijoux manufacturés complexes.

**Société.** En tant que branche mineure de la race humaine, les oréades n'ont pas vraiment de société établie qui leur soit propre. La plupart d'entre eux grandissent plutôt dans des communautés humaines où ils apprennent les coutumes de leurs parents. Les adultes ont la réputation bien méritée d'être des ermites et des solitaires. Rares sont ceux qui s'accommodent bien de l'agitation de la ville, ainsi ils préfèrent consacrer leurs journées à la contemplation silencieuse au sommet de quelque pic montagneux reculé ou dans des grottes isolées profondément enfouies. Les oréades qui tolèrent mieux la vie parmi les humains rejoignent souvent la garde de la ville ou trouvent un autre moyen de servir leur communauté dans des postes à responsabilité.

**Relations.** Les oréades se sentent à l'aise en compagnie des nains, avec lesquels ils ont beaucoup en commun. Ils trouvent les gnomes trop étranges et les halfélins bien trop impétueux, ainsi ils les évitent généralement. Ils s'associent volontiers aux demi-orques et aux demi-elfes, se sentant une certaine affinité avec les autres races en partie humaines malgré les inévitables conflits de personnalités. Parmi les races touchées par des origines élémentaires, les oréades ont peu d'amis, mais pas de véritables ennemis.

**Alignement et religion.** Les oréades sont ancrés dans leurs habitudes et désapprouvent en silence tout bouleversement de leur routine. Ils se montrent farouchement protecteurs avec leurs amis, mais ne semblent pas particulièrement se soucier du bien-être des étrangers. Ainsi, la plupart sont d'alignement Loyal Neutre. La vie religieuse s'impose naturellement à ceux qui sont marqués par leur ascendance terrestre. Ils apprécient la vie calme et contemplative de l'ordre monastique, et la plupart se consacrent à la vénération de divinités liées à la terre ou à la nature.

**Aventuriers.** Les oréades sont avant tout des aventuriers indécis. Ils n'aiment pas quitter leur foyer et ne gèrent pas très bien le choc des nouvelles expériences. C'est généralement une force extérieure qui les entraîne dans l'action, souvent en menaçant leur foyer, leur vie ou leurs amis. Néanmoins, une fois la menace

initiale traitée, les oréades découvrent souvent qu'ils se sont habitués à la vie d'aventurier et décident de continuer ainsi. Ils font de très bons moines et guerriers du fait de leur force et de leur autodiscipline prodigieuse.



## Traits raciaux des oréades

- **+2 en Force, +2 en Sagesse, -2 en Charisme.** Les oréades sont forts, solides, stables et stoïques.
- **Extérieur natif.** Les oréades sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les oréades sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse lente.** Les oréades ont une vitesse de base de 6 mètres.
- **Vision dans le noir.** Les oréades voient dans le noir à 18m.
- **Pouvoirs magiques.** Pierre magique 1/jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau total de l'oréade).
- **Résistance élémentaire.** Les oréades gagnent une résistance à l'acide de 5.
- **Affinité avec la terre.** Les ensorceleurs oréades de lignage élémentaire (terre) traitent leur score de Charisme comme supérieur de 2 points pour tous les sorts et pouvoirs d'ensorceleur. Les prêtres oréades avec le domaine Terre utilisent leurs pouvoirs et sorts de domaine à un niveau de lanceur de sorts de +1.
- **Langues.** Les oréades commencent le jeu en parlant le commun et le terreux. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : aérien, aquatique, commun des profondeurs, elfique, gnome, halfelin, igné et nain.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux oréades standards, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Croissance ferreuse.** Les oréades ayant ce trait racial apprennent à reproduire la magie de leurs ancêtres shaitans. Une fois par jour, ils peuvent toucher un morceau de fer ou d'acier non-magique pour le transformer en un objet pouvant peser jusqu'à 5 kg, comme une épée, un levier ou une rondache en acier. Cet objet conserve sa forme 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il soit cassé ou détruit, auquel cas il reprend sa forme et sa taille originales. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.
- **Forme cristalline.** Les oréades ayant ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à la CA contre les rayons grâce à leur peau cristalline réfléchissante. En outre, une fois par jour, ils peuvent parer une attaque de rayon dirigée contre eux comme s'ils utilisaient le don Parade de projectiles. Ce trait racial remplace affinité avec la terre.
- **Intuition de la terre.** Les lanceurs de sorts oréades découvrent parfois que leur héritage élémentaire rend les créatures de terre plus facilement prêtes à les servir. Les sorts convocation de monstres et convocation d'alliés naturels qu'ils lancent durent 2 rounds de plus que la normale lorsqu'ils convoquent des créatures de sous-type terre. Ce trait racial remplace affinité avec la terre.
- **Originaire de la montagne.** Les oréades sont attirés par les montagnes et autres hauteurs et, après de nombreuses générations, se sont bien adaptés à leur environnement. Ceux qui ont ce trait

racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests d'Acrobaties pour traverser les étroites corniches et à leurs jets de sauvegarde contre la fatigue et le mal de l'altitude. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Peau de granit.** Des excroissances rocheuses couvrent la peau des oréades ayant ce trait racial. Ils gagnent un bonus racial de +1 à leur armure naturelle. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.
- **Pierre dans le sang.** Les oréades ayant ce trait racial reproduisent les capacités de guérison des méphites et gagnent guérison accélérée à 2 pendant 1 round chaque fois qu'ils sont sujets à des dégâts d'acide (les dégâts d'acide n'ont pas besoin de passer la résistance ou l'immunité de l'oréade pour que s'active cette capacité). Les oréades peuvent soigner jusqu'à 2 points de vie par niveau par jour avec cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner. Ce trait racial remplace affinité avec la terre.
- **Sol fertile.** Les ensorceleurs oréades de lignage verdoyant traitent leur score de Charisme comme supérieur de 2 points pour tous les sorts et pouvoirs de classe de l'ensorceleur. Les prêtres oréades du domaine Plante utilisent leurs pouvoirs et sorts de domaine à un niveau de lanceur de sorts de +1. Ce trait racial remplace affinité avec la terre.
- **Terre traîtresse.** Une fois par jour, un oréade ayant ce trait racial peut prier pour que la terre gronde et bouge, transformant une zone de terre, de pierre brute ou de sable de 3 mètres de rayon en terrain difficile centré sur la zone touchée par l'oréade. Cela dure un nombre de minutes égal au niveau de l'oréade, après quoi le sol redevient normal. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

## Les aventuriers oréades

Voici les options ouvertes à tous les oréades de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Barde.** Le barde rajoute +1,5 mètre à la portée de l'une de ses représentations bardiques (maximum de +9 mètres pour toute représentation).

**Druide.** Le druide rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Connaissances (nature) relatifs aux plantes et aux animaux fousseurs.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute +1 à son DMD quand il résiste à une bousculade ou à quelqu'un tentant de le traîner.

**Invocateur.** L'invocateur rajoute un bonus d'armure naturelle de +1/4 à la CA de son eidolon.

**Moine.** Le moine rajoute +1/3 à ses jets de confirmation de critique sur les attaques à mains nues (bonus maximum de +5). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

**Paladin.** Le paladin rajoute +1/4 au bonus qu'il accorde à ses alliés grâce à ses pouvoirs aura de courage et aura de fermeté.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Connaissances (nature) relatifs au plan de la Terre et aux créatures de sous-type terre.

**Rôdeur.** Le rôdeur rajoute +1/4 au bonus d'armure naturelle de son compagnon animal. Si jamais il remplace son compagnon animal, le nouveau bénéficie de ce bonus.



# Les orques

**Orques.** Sauvages, brutaux et résistants, les orques sont souvent le fléau des lointaines étendues naturelles et des grottes profondes. Beaucoup deviennent de redoutables barbares, du fait de leur stature musculeuse et de leur tendance à entrer dans des rages sanglantes. Les quelques rares qui parviennent à contrôler leur soif de sang font d'excellents aventuriers.

*Les orques sont des créatures agressives, impitoyables et dominatrices. Brutes par nature, ils respectent la force et le pouvoir comme les plus hautes vertus. Ils croient presque instinctivement que tout ce qu'ils veulent leur revient de droit à moins que quelqu'un de plus fort les empêche de le prendre. Ils s'exercent rarement en dehors du champ de bataille, sauf quand ils y sont contraints. Cette attitude n'est pas seulement due à leur paresse, mais aussi à la croyance profonde que le travail devrait descendre toute la hiérarchie sociale pour finalement incomber aux faibles. Les orques prennent des esclaves parmi les autres races, les hommes orques brutalisent les femmes orques et les deux genres maltraitent les enfants et les vieillards en s'appuyant sur le principe que qui-conque est trop faible pour riposter ne mérite pas plus qu'une vie de souffrance. En permanence entourés d'ennemis acharnés, les orques cultivent leur indifférence à la douleur, leur tempérament cruel et leur enthousiasme forcé à commettre d'indicibles actes de vengeance contre quiconque ose les défier.*

**Description physique.** De stature imposante, les orques sont généralement un peu plus grands que la plupart des humains, mais ont une masse musculaire plus importante, leurs larges épaules et leurs hanches charnues et musclées leur donnant souvent une démarche légèrement chaloupée. Ils ont généralement la peau d'un vert terne, d'épais cheveux sombres, des yeux rouges brillants et des dents saillantes semblables à des défenses. Ils considèrent les cicatrices comme une marque de respect et les considèrent comme une forme d'art corporel.

**Société.** Les orques vivent généralement dans des conditions misérables et dans un chaos constant, et l'intimidation comme la violence brute constituent le ciment de leur culture. Ils règlent les disputes en proférant des menaces toujours plus sinistres et lorsque le rival refuse de céder, le conflit s'intensifie et se transforme en véritable bain de sang. Les orques qui remportent ces rixes violentes ne se sentent pas seulement libres de prendre ce qui leur plaît au perdant, ils s'adonnent également au viol humiliant, aux mutilations désinvoltes, voire même au meurtre pur et simple. Ils passent rarement beaucoup de temps à améliorer leur demeure ou leurs possessions puisque cela revient à encourager les orques plus forts à s'en emparer. En fait, quand ils le peuvent, ils préfèrent occuper des bâtiments et des communautés que d'autres races ont construites.

**Relations.** Les orques admirent la force par-dessus tout. Même les membres de races ennemies parviennent parfois à gagner le respect réticent d'un orque, tout du moins sa tolérance, s'ils lui brisent le nez suffisamment souvent. Les orques voient les nains et les elfes avec un curieux mélange de haine farouche, de rancœur renfrognée et une pointe de méfiance. Ils respectent le pouvoir et, dans une certaine mesure, comprennent que ces deux races les Orques tiennent à distance depuis d'innombrables années. Bien qu'ils ne ratent jamais une occasion de tourmenter un nain ou un elfe tombé entre leurs griffes, ils opèrent généralement avec prudence à moins d'être certains de leur victoire. Ils rejettent les halfelins et les gnomes, qu'ils voient comme des gringalets ne valant guère la peine d'être asservis. Ils voient souvent les demi-elfes, moins terrifiants que les elfes de pur sang mais ayant beaucoup de traits elfiques, comme des

cibles particulièrement attirantes. Les orques considèrent les humains comme une race de moutons au milieu desquels vivent quelques loups. Ils tuent ou oppriment librement ceux qui sont trop faibles pour les repousser, mais gardent toujours un œil sur la sortie la plus proche au cas où ils tomberaient sur un humain exceptionnel. Les orques considèrent les demi-orques avec un mélange de mépris, d'envie et de fierté. Bien qu'ils soient plus faibles que les orques moyens, ces sang-mêlé sont aussi exceptionnellement plus intelligents, plus rusés et font de meilleurs chefs. Les tribus dirigées, tout du moins conseillées, par des demi-orques réussissent souvent mieux que celles qui sont menées par des orques pur-sang. À une échelle plus fondamentale, les orques croient que chaque demi-orque incarne la domination orque exercée sur les races plus faibles.



**Alignement et religion.** Les orques ont peu de qualités rédemptrices. La plupart d'entre eux sont violents, cruels et égoïstes. Les concepts comme l'honneur ou la loyauté leur apparaissent comme d'étranges défauts de caractère affligeant généralement les membres des races les plus faibles. En général, ils ne sont pas simplement Mauvais mais aussi Chaotiques, bien que ceux qui ont plus de sang-froid puissent pencher vers un alignement Loyal Mauvais. Les orques prient les dieux du feu, de la guerre et du sang, créant souvent des « panthéons » tribaux qui combinent ces aspects en des concepts orques uniques.

**Aventuriers.** Les orques ne quittent généralement leur tribu que lorsqu'ils perdent une lutte de pouvoir. Encourant l'humiliation, l'esclavage, voire même la mort aux mains des leurs, ils choisissent de partir et de s'associer à d'autres races. Les orques qui échouent à refréner leur tempérament et leur tendance instinctive à la domination font rarement long feu lorsqu'ils s'en prennent aux leurs. Même si ceux qui parviennent à se débrouiller dans les autres sociétés apprécient souvent le luxe et le confort que celles-ci peuvent leur apporter, ils rêvent toujours de rentrer chez eux, pour s'emparer du pouvoir et prendre leur revanche.

## Traits raciaux des orques

- **+4 en Force, -2 en Intelligence, -2 en Sagesse, -2 en Charisme.** Les orques sont brutaux et sauvages.
- **Orque.** Les orques sont des humanoïdes de sous-type orque.
- **Taille M.** Les orques sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les orques ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les orques voient dans le noir à 18m.
- **Sensibilité à la lumière.** Les orques sont éblouis dans les zones de vive lumière du soleil ou dans le rayon d'un sort de lumière du jour.
- **Férocité.** Les orques peuvent rester conscients et continuer à se battre même quand leur nombre total de points de vie tombe en dessous de 0. Ils sont toujours chancelants à 0 point de vie ou moins et perdent 1 point de vie par round, comme d'habitude.
- **Apprentissage martial.** Les orques sont toujours formés au maniement des grandes haches et des cimeterres à deux mains, considérant toute arme comptant le mot « orque » dans son nom comme une arme de guerre.

- **Langues.** Les orques commencent le jeu en parlant le commun et l'orque. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre de nouvelles langues parmi celles-ci : commun des profondeurs, géant, gnoll, goblin et nain.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux orques standard mais consultez d'abord votre MJ.

- **Coureur de jour.** Les orques refusent de céder devant n'importe quel ennemi, y compris le soleil. Certains passent des heures à le contempler, jusqu'à ce que leurs yeux brûlés s'habituent à sa lumière éclatante. Ceux qui ont ce trait racial reçoivent un malus de -2 à tous leurs jets d'attaque à distance. Ce trait racial remplace sensibilité à la lumière.

- **Crasseux.** Certains orques habitent dans des environnements si crasseux et pestilentiels que même les autres orques auraient du mal à vivre dans ces conditions. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 à leurs jets de sauvegarde pour résister à la nausée, à la fièvre et aux maladies. Ce trait racial remplace férocité.

- **Renifleur.** Les orques ayant ce trait racial gagnent une capacité d'odorat limitée à la moitié de la portée normale (voir la page 302 du Bestiaire). Ce trait racial remplace férocité et apprentissage martial.

- **Sauvage.** Les orques sont capables de se débrouiller par eux-mêmes bien avant de maîtriser les rudiments de leur langue et de leur culture. Ayant dû chasser les insectes et les petits animaux pour se nourrir et survivre alors qu'ils n'étaient encore que des enfants, les orques sauvages se battent d'autant plus pour survivre lorsqu'ils sont au bord de la mort. Ceux qui ont ce trait racial gagnent Survie comme compétence de classe et un bonus racial de +1 à leurs jets d'attaque de corps à corps et à leurs jets de dégâts

lorsqu'ils ont un nombre de points de vie négatif. Ce trait racial remplace l'apprentissage martial et les langues de base de l'orque. Les orques sauvages ne parlant pas d'autres langues du fait de leur score d'Intelligence ou de leurs rangs en Linguistique ne peuvent communiquer que par gestes et grognements.

## Les aventuriers orques

Voici les options ouvertes à tous les orques de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste rajoute +10 minutes à la durée de ses mutagènes.

**Barbare.** Le barbare rajoute +1 à son nombre total de rounds de rage par jour.

**Chevalier.** Le chevalier rajoute +1 à son BMO lorsqu'il effectue une manœuvre offensive de bousculade ou de renversement contre une cible défiée.

**Druide.** Le druide rajoute +1/2 aux dégâts des attaques naturelles qu'inflige son compagnon animal.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute +2 à son score de Constitution pour déterminer le moment où il meurt de ses points de vie négatifs.

**Rôdeur.** Le rôdeur rajoute +1 point de vie à son compagnon animal. Si jamais il remplace son compagnon animal, le nouveau bénéficie de ces points de vie supplémentaires.

**Sorcier/Sorcière.** La sorcière (le sorcier) rajoute un sort de sa liste à son familier. Ce sort doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'elle peut lancer. Si jamais la sorcière remplace son familier, le nouveau bénéficie de ces sorts supplémentaires.



# Les sylphes

**Sylphes.** Peuple éthéré de l'air, les sylphes sont le fruit du mélange entre le sang humain et celui des élémentaires de l'Air. Comme les ifrits, les oréades et les ondins, ils peuvent devenir de puissants ensorceleurs maîtrisant leur domaine élémentaire particulier. Ils sont souvent beaux et minces, et ont tendance à écouter aux portes.

*Enfants des descendants d'humains et d'êtres élémentaires de l'air comme les djinns, les sylphes sont une race timide et solitaire consumée par une intense curiosité. Ils passent leur vie à se fondre dans la foule pour passer inaperçus tandis qu'ils épient et écoutent les gens qui les entourent. Ils définissent ce passe-temps comme « l'écoute du vent » et il est devenu, pour nombre d'entre eux, une obsession. Les sylphes comptent sur le caractère compétent et calculateur de leur intellect et sur les connaissances qu'ils glanent en écoutant aux portes pour échapper au danger.*

**Description physique.** Les sylphes sont généralement pâles et minces au point de paraître délicats, mais leur corps gracile est souvent plus résistant qu'il n'en a l'air. Beaucoup peuvent facilement passer pour des humains avec un petit effort, mais les rosaces bleues compliquées qui couvrent leur peau trahissent leur ascendance élémentaire. Les sylphes portent également des signes plus subtils de leur héritage, comme une légère brise qui les suit où qu'ils aillent. Ces signes sont plus marqués lorsque le sylphe est sujet à une passion ou à une colère intense, des bourrasques de vent spontanées ébouriffant ses cheveux ou des souffles chauds arrachant de petits objets à leurs étagères.

**Société.** Les sylphes naissent généralement de parents humains et sont donc élevés selon les coutumes humaines. La plupart d'entre eux n'apprécient pas l'attention qui leur est portée lorsqu'ils grandissent dans les sociétés humaines, il n'est donc pas rare qu'ils quittent leur foyer peu de temps après leur majorité. Mais il est rare qu'ils abandonnent complètement la civilisation, préférant trouver une nouvelle ville ou un nouveau village où ils pourront passer inaperçus aux yeux des foules (et les épier). Un sylphe tombant par hasard sur un autre sylphe passé inaperçu développera aussitôt une obsession pour son confrère : il l'épiera et en apprendra autant que possible sur lui. Le sylphe ne se présentera à l'autre qu'après avoir soigneusement pesé le pour et le contre et établi un plan pour prévoir toutes les issues potentielles. Il est rare que deux sylphes découvrent en même temps la présence l'un de l'autre au sein d'une communauté. Il s'ensuit, après cela, une sorte de jeu du chat et de la souris, une danse tortueuse au cours de laquelle chacun des deux sylphes épie l'autre, chacun essayant de prendre l'avantage sur l'autre. Les sylphes qui se rencontrent ainsi deviennent toujours d'inséparables amis ou des ennemis jurés.

**Relations.** Les sylphes adorent se mêler des affaires des autres races, mais n'éprouvent pas l'envie de s'associer véritablement à la plupart d'entre elles. Ils peuvent, dans une certaine mesure, s'entendre avec les elfes qui ont la même tendance à se montrer distants, mais ils gâchent souvent toute relation possible en violant le concept d'intimité de ces derniers. Les nains se méfient profondément des sylphes, qu'ils considèrent comme des êtres frivoles et indignes de confiance. Ils forment d'excellents partenariats avec les halfelins et se reposent sur le courage de ces petites créatures ainsi que sur la capacité de ce peuple à dissimuler leurs propres défauts. Les sylphes s'amuse de l'agacement qu'ils provoquent chez les ifrits et trouvent les oréades trop ennuyeuses pour leur accorder une réelle attention.

## Alignement et religion.

Les sylphes ne s'intéressent guère aux lois et aux traditions, ce genre de restrictions interdisant souvent toutes les choses qu'ils adorent (la manipulation et le secret). Ceci ne signifie pas que les sylphes s'opposent à la loi, simplement qu'ils recourent aux moyens les plus pratiques à leur disposition pour mener leurs objectifs à bien, qu'ils soient légaux ou non. La plupart des sylphes sont donc généralement d'alignement Neutre. Ils sont naturellement attirés par les cultes mystérieux et par les divinités du secret, du voyage ou du savoir.



**Aventuriers.** Le besoin inné des sylphes à aller au fond des choses conduit nombre d'entre eux à vivre une vie d'aventurier. Un sylphe qui tombe sur la piste d'un mystère ne trouvera pas le repos tant qu'il n'aura pas découvert jusqu'au dernier indice, suivi chaque piste et découvert le cœur même du problème. Ces sylphes se font beaucoup d'ennemis en fouinant dans les affaires des autres et s'en remettent souvent à leurs talents de roublard ou de magicien pour se défendre.

## Traits raciaux des sylphes

- **+2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Constitution.** Les sylphes sont vifs et perspicaces, mais minces et délicats.
- **Extérieur natif.** Les sylphes sont des Extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les sylphes sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les sylphes ont une vitesse de base de 9 mètres (6 c).
- **Vision dans le noir.** Les sylphes voient dans le noir à 18m.
- **Pouvoir magique.** Feuille morte 1/jour (niveau de lanceur de sorts égal au niveau total du sylphe).
- **Résistance élémentaire.** Les sylphes ont une résistance à l'électricité de 5.
- **Affinité avec l'air.** Les ensorceleurs sylphes de lignage élémentaire (air) considèrent leur score de Charisme comme supérieur de 2 points pour tous les sorts et pouvoirs magiques de l'ensorceleur. Les lanceurs de sorts sylphes du domaine de l'Air lancent leurs sorts et pouvoirs de domaine à leur niveau de lanceur de sort +1.
- **Langues.** Les sylphes commencent le jeu en parlant le commun et l'aérien. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : aquatique, elfique, gnome, halfelin, igné, nain et terreux.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux sylphes standard, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Intuition des airs.** Les lanceurs de sorts sylphes découvrent parfois que leur héritage élémentaire fait que les créatures de l'air sont plus disposées à les servir. Les sorts convocation de monstres et convocation d'alliés naturels durent 2 rounds de plus que la



normale lorsqu'ils les utilisent pour convoquer des créatures de sous-type air. Ce trait racial remplace affinité avec l'air.

- **Murmure du vent.** Certains sylphes sont particulièrement menus, comme s'ils étaient constitués d'air davantage que de chair. Ceux qui ont ce trait racial gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests de Discrétion. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Parle-ciel.** Les sylphes ayant ce trait racial se sentent une affinité avec les créatures de l'air et peuvent utiliser communication avec les animaux une fois par jour pour parler aux oiseaux ou autres animaux qui volent. Leur niveau de lanceur de sorts pour ces effets est égal à leur niveau. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.

- **Résilience assourdissante.** Les sylphes ayant ce trait racial gagnent une résistance sonore de 5. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.

- **Tempête dans le sang.** Un sylphe ayant ce trait racial gagne guérison accélérée 2 pendant 1 round chaque fois qu'il reçoit des dégâts d'électricité (que ces dégâts passent sa résistance à l'électricité ou non). Il peut récupérer jusqu'à 2 points de vie par niveau par jour avec cette capacité, après quoi elle cesse de fonctionner. Ce trait racial remplace affinité avec l'air.

- **Baiser du vent.** La brise semble suivre la plupart des sylphes où qu'ils aillent, mais certains peuvent contrôler les vents mieux que d'autres. Un sylphe ayant ce trait racial s'entoure de vents tourbillonnants et gagne ainsi un bonus racial de +2 à la CA contre les attaques à distance non-magiques. Le sylphe peut apaiser ou relancer ces vents par une action rapide. Une fois par jour, il peut canaliser ce vent en une bourrasque pour tenter une manœuvre offensive de bousculade ou de croc-en-jambe contre une créature située dans un rayon de 9 mètres. Qu'il réussisse ou non, les vents s'épuisent et ne lui donnent plus de bonus à la CA pendant 24 heures. Il s'agit d'une capacité surnaturelle. Ce trait racial remplace affinité avec l'air.

- **Comme le vent.** Un sylphe ayant ce trait racial gagne un bonus de +1,5 mètre à sa vitesse de base. Ce trait racial remplace résistance élémentaire.

- **Flair climatique.** Certains sylphes sont en telle harmonie avec l'air et le ciel qu'ils peuvent percevoir les changements de condition atmosphérique les plus subtils. Ceux qui ont ce trait racial peuvent dépenser une action complexe pour prédire le climat d'une zone pendant 24 heures. Ces prédictions sont toujours précises, mais ne peuvent pas prendre en compte les sorts ou effets surnaturels qui pourraient altérer la météo. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique des sylphes.

## Les aventuriers sylphes

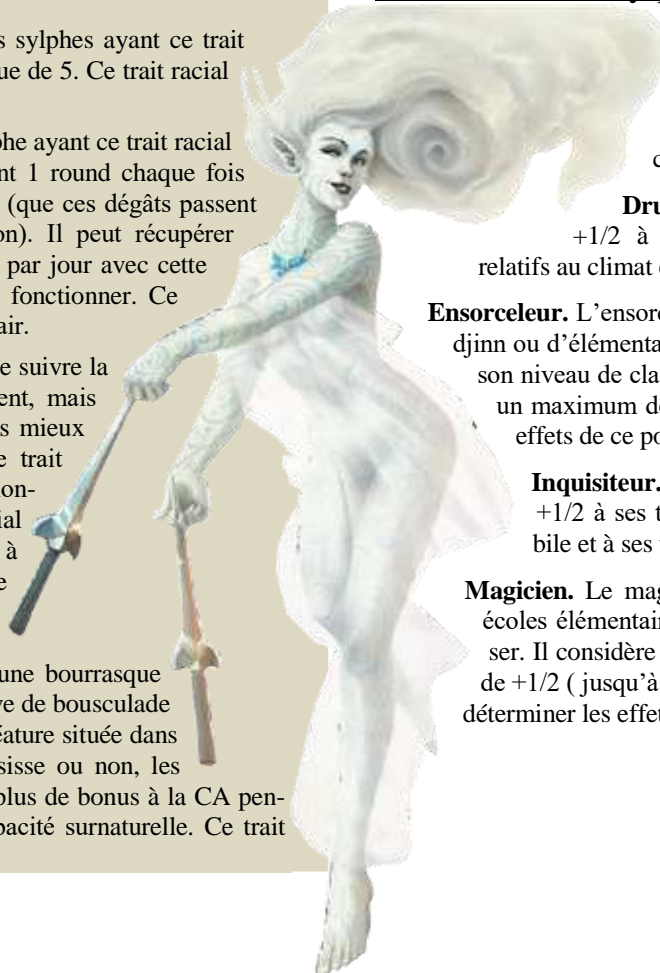
Voici les options ouvertes à tous les sylphes de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Druide.** Le druide rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Connaissances (nature) relatifs au climat et aux animaux volants.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur choisit un pouvoir de lignage de djinn ou d'élémentaire (air) qu'il peut utiliser. Il considère son niveau de classe comme supérieur de +1/2 (jusqu'à un maximum de +4) quand il s'agit de déterminer les effets de ce pouvoir.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute un bonus de +1/2 à ses tests de Discrétion lorsqu'il est immobile et à ses tests opposés de Perception.

**Magicien.** Le magicien choisit un pouvoir profane des écoles élémentaires de l'air ou du bois qu'il peut utiliser. Il considère son niveau de classe comme supérieur de +1/2 (jusqu'à un maximum de +4) quand il s'agit de déterminer les effets de ce pouvoir élémentaires.



# Les tengus

**Tengus.** Ces humanoïdes charognards qui ressemblent à des corbeaux excellent dans le mimétisme et le combat à l'épée. Formant des nids dans les villes densément peuplées, les tengus rejoignent parfois des groupes d'aventuriers par curiosité ou par nécessité. Leur nature impulsive et leurs curieuses habitudes sont souvent déconcertantes pour ceux qui n'y sont pas habitués.

*Les tengus, qui ressemblent à des corbeaux, sont connus pour être une race de charognards et d'infatigables voleurs. Créatures cupides essentiellement motivées par l'avarice, les tengus sont vaniteux et très sensibles aux flatteries. Trompeurs, fourbes et rusés, ils cherchent toutes les occasions de profiter de la situation, souvent aux dépens des autres, y compris des leurs. Ils peuvent se montrer très compétitifs, mais sont impulsifs et imprudents. Certains prétendent que leur comportement est inné tandis que d'autres pensent que leur égoïsme est culturel, qu'il s'agit d'une adaptation qu'ils ont développée et maîtrisée pour supporter des siècles d'oppression. Les tengus sont des survivants. Pour beaucoup, seuls le vol et la ruse leur offrent l'opulence temporaire que les autres races tiennent pour acquise. Par le passé, les humains et les races puissantes comme les géants traquaient ces êtres aviens pour en faire des esclaves et des serviteurs. Beaucoup de tengus survécurent comme charognards, en cherchant leur nourriture dans l'ombre des villes ou en vivant comme chasseurs-cueilleurs dans la nature. Leurs descendants luttent désormais pour trouver leur place dans la société contemporaine, se battent contre les stéréotypes négatifs ou sont souvent forcés à les accepter. Le vol et le maniement de l'épée sont pour eux le seul moyen de s'en sortir dans un monde cruel et impitoyable.*

**Description physique.** Les tengus sont des humanoïdes aviens qui ressemblent fortement à des corbeaux. Ils ont un large bec et leurs bras comme leurs jambes se terminent par de puissantes serres. Bien qu'ils soient incapables de voler, leur corps est couvert de plumes irisées (leur plumage est généralement noir, mais il peut parfois être brun ou bleu noir). Leur peau, leurs serres, leur bec et leurs yeux sont de la même couleur, et la plupart des non-tengus ont beaucoup de mal à les différencier les uns des autres. Il arrive que les tengus qui souhaitent être plus facilement reconnaissables aux yeux des autres humanoïdes décolorent certaines de leurs plumes ou ornent leur bec de teinture, de peinture ou de toutes petites décorations collées. S'ils font à peu près la même taille que les humains, ils sont menus et ont tendance à se tenir voûtés. Les tengus ont des yeux légèrement enfoncés et situés de chaque côté de la tête, qui leur donnent une vision binoculaire et un champ de vision légèrement plus panoramique que celui des autres humanoïdes. Comme beaucoup d'aviens, les tengus ont les os creux et se reproduisent en pondant des œufs.

**Société.** Les tengus vivent entre eux dans des communautés très soudées. Dans les centres urbains, ils se regroupent généralement dans des bas-quartiers communautaires tandis que ceux qui vivent dans les zones rurales s'installent dans des villages isolés. Dans l'ensemble, ils restent secrets sur leur culture, mélange de traditions anciennes parsemées d'éléments culturels plus contemporains empruntés aux races des régions voisines. La récupération culturelle s'étend également au langage, et les dialectes régionaux des tengus sont ponctués de termes et d'expressions empruntés à d'autres langues. Il n'est donc pas étonnant que les tengus aient un don pour les langues et en apprennent très vite de nouvelles. La plupart des communautés de tengus ont tendance à suivre une structure tribale. Les lois restent assez libres et subjectives, et les membres du clan règlent les conflits par arbitrage public (et par

fois par des combats). Si chaque tengu est libre de s'exprimer au sein de sa société, dans la plupart des villages ils s'en remettent toujours à leurs révérends ancêtres pour leur sagesse et leurs conseils.



**Relations.** Peu de races tolèrent facilement les tengus. De toutes les races de base, seuls les humains les autorisent à vivre dans leurs villes en toute égalité. Lorsque cela arrive, les tengus forment systématiquement leurs propres ghettos et communautés délabrées, généralement dans les quartiers les plus pauvres. Qu'importe leur tolérance, la plupart des humains entretiennent le moins de contacts possible avec les tengus. Ceux-ci se lient parfois d'amitié avec les halfelins et les gnomes, mais seulement quand ils partagent des intérêts mutuels. Par contre, les nains n'ont aucune patience à l'égard des tengus. Les autres races partagent souvent une vision similaire à celle des humains en ce qui concerne les tengus, mais elles les découragent plus activement de s'installer dans leurs royaumes.

**Alignement et religion.** Les tengus sont généralement Neutres, mais ceux qui se laissent aller à leur impulsivité pour donner le meilleur d'eux-mêmes penchent vers l'alignement Chaotique Neutre. Les croyances religieuses varient d'une tribu à l'autre ; certains vénèrent les dieux tengus traditionnels (dont la plupart sont un aspect de divinités plus connues) tandis que d'autres se tournent vers les dieux ou les esprits célestes des humains. Les tengus peuvent être inconstants à l'égard de leurs protecteurs, renonçant rapidement à leurs traditions religieuses quand elles cessent de leur profiter concrètement. Beaucoup se tournent vers le polythéisme, choisissant les divinités qui répondent le mieux à leurs croyances du moment.

**Aventuriers.** N'ayant pas grand-chose à perdre quand ils quittent leur foyer, beaucoup de tengus s'engagent dans une vie d'aventures en quête de célébrité, de fortune et de gloire. Une croyance tengu commune définit la vie sur les routes comme une série d'expériences et d'épreuves qui mèneraient à l'illumination. Certains interprètent cette voie comme un chemin vers la puissance spirituelle ; les autres la considèrent comme un moyen de parfaire les arts du maniement de l'épée. Peut-être en dépit des préjugés que nourrissent les étrangers, beaucoup d'aventuriers tengus embrassent ces stéréotypes. Ces individus cherchent à réussir en incarnant les qualités raciales des tengus et affichent fièrement leur héritage. Malgré leur fragilité d'aviens, les tengus font d'excellents roubleurs et rôdeurs du fait de leurs réflexes rapides et de leur esprit encore plus vif, tandis que ceux qui entretiennent un lien étroit avec le monde spirituel deviennent souvent des oracles. Ceux qui sont formés à la pratique des arts martiaux s'emploient comme mercenaires et gardes du corps, afin de mettre leurs talents à profit.

## Traits raciaux des tengus

- **+2 en Dextérité, +2 en Sagesse, -2 en Constitution.** Les tengus sont rapides et observateurs, mais relativement fragiles et délicats.
- **Tengu.** Les tengus sont des humanoïdes de sous-type tengu.
- **Taille M.** Les tengus sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.

- **Vitesse normale.** Les tengus ont une vitesse de base de 9m.
- **Sens.** Les tengus ont vision nocturne.
- **Furtif.** Les tengus gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Perception et de Discrétion.
- **Linguiste doué.** Les tengus gagnent un bonus racial de +4 à leurs tests de Linguistique, et apprennent 2 langues au lieu de 1 à chaque fois qu'ils gagnent un rang en Linguistique.
- **Entraînement aux épées.** Les tengus sont entraînés dès la naissance au maniement de l'épée et, de ce fait, sont automatiquement doués avec les lames (y compris les épées bâtarde, les dagues, les lames elfiques incurvées, les cimenterres à deux mains, les épées à deux mains, les kukris, les épées longues, les dagues coup-de-poing, les rapières, les cimenterres, les épées courtes et les doubles lames).
- **Arme naturelle.** Le tengu a une attaque de morsure qui inflige 1d3 points de dégâts.
- **Langues.** Les tengus commencent le jeu en parlant le commun et le tengu. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre n'importe quelle autre langue de leur choix (à l'exception des langues secrètes telles que la langue des druides).



## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux standard des tengus, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Attaque de griffe.** Les tengus ayant ce trait racial ont appris à utiliser leurs griffes comme des armes naturelles. Ils gagnent deux attaques naturelles principales de griffe infligeant 1d3 points de dégâts, et on considère qu'ils possèdent le don Science du combat à mains nues quand il s'agit de remplir les conditions requises pour prendre d'autres dons. Ce trait racial remplace entraînement aux épées.
- **Formation aux armes exotiques.** Plutôt qu'aux épées, certains tengus sont formés aux armes exotiques. Ces tengus choisissent un nombre d'armes orientales (voir la page 131 de L'Art de la guerre) égal à 3 + leur bonus d'Intelligence, et gagnent maniement de ces armes. Ce trait racial remplace entraînement aux épées.
- **Perception de la charogne.** Beaucoup de tengus ont la capacité naturelle de renifler la charogne. Si leur odorat n'est pas aussi aiguisé que celui d'autres espèces, il est très fin pour percevoir les odeurs de blessure ou de mort. Les tengus ayant ce trait racial ont un pouvoir d'odorat limité qui ne fonctionne que pour les ca-

davres et les créatures sévèrement blessées (50 % ou moins de leurs points de vie). Ce trait racial remplace linguiste doué.

- **Planeur.** Certains tengus peuvent utiliser leurs bras et leurs jambes couverts de plumes pour planer. Ceux qui ont ce trait racial peuvent faire un test de Vol DD 15 pour tomber sans danger de n'importe quelle hauteur sans recevoir de dégâts de chute, comme s'ils utilisaient feuille morte. Lorsqu'il tombe, le tengu peut faire un autre test de Vol DD 15 pour planer, se déplaçant latéralement de 1,5 mètre par tranche de 6 mètres de hauteur de chute. Ce trait racial remplace linguiste doué.

## Les aventuriers tengus

Voici les options accessibles à tous les aasimars de la classe appropriée. Le bonus s'applique chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Barbare.** Le barbare rajoute +1/3 au bonus que lui apporte le pouvoir de rage superstition.

**Ensorcelleur.** L'ensorcelleur choisit un pouvoir de lignage accessible au niveau 1 et normalement utilisable 3 fois par jour + son modificateur de Charisme. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

**Guerrier.** Le guerrier rajoute +1 à son DMD lorsqu'il résiste à une tentative de lutte ou de croc-en-jambe.

**Moine.** Le moine rajoute +1/4 point à sa réserve de ki.

**Oracle.** L'oracle rajoute +1/2 à son niveau quand il s'agit de déterminer les effets de sa capacité de malédiction.

**Roublard.** Le roublard choisit une arme parmi celles listées dans la capacité entraînement aux épées du tengu. Il rajoute un bonus de +1/2 à ses jets de confirmation pour les coups critiques portés avec cette arme (bonus maximum de +4). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

**Sorcière.** La sorcière rajoute un sort de sa liste à son familier. Ce sort doit être inférieur d'au moins un niveau au plus haut niveau de sort qu'elle puisse lancer. Si jamais elle remplace son familier, le nouveau bénéficie de ce sort supplémentaire.

# Les tieffelins

**Tieffelins.** Race variée et souvent méprisée par la société humanoïde, les tieffelins sont des mortels corrompus du sang des fiélons. Les autres races leur font rarement confiance, et ce manque d'empathie pousse souvent les tieffelins à embrasser la voie du Mal, de la dépravation et de la rage qui bouillonne dans leur sang corrompu. Certains considèrent la lutte pour étouffer leurs sombres désirs comme une motivation pour emprunter la voie des grands héros.

*À la fois plus et moins que des mortels, les tieffelins sont les enfants des humains et des fiélons. Du fait de leur sang et de leurs traits étranges, les tieffelins sont souvent rejetés et méprisés à cause de la peur réactionnaire qu'ils inspirent. La plupart des tieffelins ne connaissent jamais leur géniteur fiélon, l'accouplement à l'origine de leur malédiction ayant eu lieu des générations auparavant. La marque de leur corruption est tenace et permanente, se manifestant souvent dès la naissance ou plus tard au cours de leur vie sous forme d'une bénédiction puissante, mais souvent indésirable. Malgré leur apparence fiélone et leurs origines infernales, les tieffelins ont la capacité humaine de choisir leur destin, et si beaucoup embrassent leur héritage maudit et leur côté sombre avec des pouvoirs fiélons, les autres rejettent leurs sombres tendances. Bien que la puissance qui coule en leurs veines pousse presque tous les tieffelins à la fureur, à la destruction et à la rage, même le rejeton d'un succube peut devenir un saint et le petit-fils d'un diantréfosse peut devenir un héros inattendu.*

**Description physique.** Il n'y a pas deux tieffelins qui se ressemblent ; le sang fiélon qui coule dans leurs veines se manifeste de manière inégale, leur accordant toute une variété de traits fiélons. Un tieffelin pourra ressembler à un humain avec de petites cornes, une queue à pointes et une couleur d'yeux étrange, tandis qu'un autre aura une bouche garnie de crocs, de toutes petites ailes et des griffes, et qu'un autre pourra avoir une odeur permanente de sang, d'encens fétide et de soufre. En général, ces particularités font en quelque sorte écho au type de fiélon qui a engendré la lignée du tieffelin, mais même ainsi le mélange de sang humain et de sang fiélon répond rarement à des règles mortelles et sensées, et la grande souplesse dont ce phénomène affuble les tieffelins est étonnante, allant de l'étrangement beau au profondément terrible.

**Société.** Les tieffelins du plan Matériel créent rarement leurs propres villages et installations. Ils vivent plutôt aux frontières des terres où ils sont nés ou ont choisi de s'installer. La plupart des sociétés les considèrent comme des aberrations ou des malédiction, mais dans les cultures où les contacts avec les fiélons invoqués sont fréquents, notamment là où le culte des démons, des diables ou autres extérieurs Mauvais est légal ou obligatoire, il arrive que les tieffelins soient plus nombreux et mieux acceptés, voire même adorés en tant que bénédictions de leurs chefs fiélons. Les tieffelins fréquentent rarement les leurs et adoptent donc souvent la culture et les coutumes de leurs parents humains. Sur les autres plans, ils créent des enclaves de leur propre race. Mais ces enclaves sont souvent tout sauf harmonieuses – la diversité des formes et des philosophies des tieffelins est une source naturelle de conflits et il se forme constamment des groupes et des factions dans une hiérarchie toujours changeante, où seuls les plus opportunistes ou les plus retors en profitent. Seuls ceux qui sont des lignées de base ou qui parviennent à dissocier leur vision du monde de la nature égoïste, tortueuse et mauvaise de Tieffelins leur naissance trouvent la véritable acceptation, l'amitié et des intérêts communs avec d'autres que les leurs.

**Relations.** Les tieffelins doivent faire face à un certain nombre de préjugés de la part de la plupart des autres races, qui les considèrent comme des rejetons des fiélons, des graines du Mal, des monstres et des malédiction qui pèsent en



permanence sur le monde. Bien trop souvent, les races civilisées les rejettent ou les marginalisent, tandis que les plus monstrueuses les craignent ou les rejettent à moins d'être obligées de les accepter. Cela dit, les demi elfes, les demi-orques, les fetchelins et, assez curieusement, les aasimars, les voient généralement comme des esprits apparentés trop souvent rejetés ou n'appartenant pas à la plupart des sociétés pour la seule raison de leur naissance. La croyance générale selon laquelle les tieffelins sont fondamentalement Mauvais (hypothèse infondée même si certains le sont) empêche beaucoup d'entre eux de s'intégrer facilement à la plupart des cultures du plan Matériel, sauf dans les nations exceptionnellement cosmopolites ou aux influences planaires.

**Alignement et religion.** Malgré leur héritage fiélon et l'influence insidieuse des préjugés, les tieffelins peuvent être de n'importe quel alignement. Beaucoup d'entre eux sont la proie des sombres désirs qui hantent leur esprit et se laissent séduire par le Mal qui murmure à leur oreille, mais il en est d'autres qui rejettent fermement leurs origines et luttent activement contre l'appel du Mal et les préjugés péjoratifs dont ils font l'objet en accomplissant de bonnes actions. Néanmoins, la plupart s'efforcent de simplement trouver leur place dans le monde même si, ce faisant, ils ont tendance à adopter une vision Neutre très amorale. Bien que beaucoup de créatures supposent que les tieffelins vénèrent toutes sortes de divinités, ils sont tout aussi susceptibles de rejeter toute forme de religion. Ceux qui s'abandonnent à la sombre petite voix qui hante tous les tieffelins servent toutes sortes de puissants fiélons.

**Aventuriers.** Les tieffelins s'intègrent rarement aux sociétés mortelles qu'ils appellent leur foyer. Attirés par l'aventure comme une échappatoire, ils espèrent se construire une vie meilleure, prouver qu'ils sont libres de la corruption de leur sang ou punir un monde qui les craint et les rejette. Les tieffelins font des roublards doués, de puissants magiciens et magi, ainsi que des ensorceleurs particulièrement puissants, puisque leur sang les rend plus forts. Ceux qui succombent au Mal qui est en eux deviennent souvent de puissants prêtres aux pouvoirs de fiélons.

## Traits raciaux des tieffelins

- **+2 en Dextérité, +2 en Intelligence, -2 en Charisme.** Les tieffelins sont vifs de corps et d'esprit, mais sont fondamentalement étranges et déconcertants.
- **Extérieur natif.** Les tieffelins sont des extérieurs de sous-type natif.
- **Taille M.** Les tieffelins sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les tieffelins ont une vitesse de base de 9m.
- **Vision dans le noir.** Les tieffelins voient dans le noir à 18m.
- **Compétent.** Les tieffelins gagnent un bonus racial de +2 à leurs tests de Bluff et de Discrétion.

- **Pouvoir magique.** Les tieffelins peuvent utiliser le pouvoir magique ténèbres une fois par jour. Le niveau de lanceur de sorts de cette capacité est égal au niveau de classe du tieffelin.
- **Résistance des fiélons.** Les tieffelins ont une résistance au froid de 5, à l'électricité de 5 et au feu de 5.
- **Magie des fiélons.** Les ensorceleurs tieffelins de lignage Abyssal ou Infernal considèrent leur score de Charisme supérieur de 2 points pour toutes les capacités de classe de l'ensorceleur.
- **Langues.** Les tieffelins commencent le jeu en parlant le commun et soit l'abyssal, soit l'inferral. Ceux qui ont un score d'Intelligence élevé peuvent apprendre d'autres langues parmi celles-ci : abyssal, draconique, elfique, gnome, goblin, halfelin, inferral, nain et orque.

## Traits alternatifs

Vous pouvez choisir les traits raciaux suivants au lieu des traits raciaux standard des tieffelins, mais consultez d'abord votre MJ.

- **Ailes vestigiales.** Certains tieffelins possèdent une paire d'ailes minuscules, atrophiées ou chétives, comme une parodie de celles de leurs ancêtres fiélons. Il arrive parfois que ces ailes soient tannées, comme celles d'une chauve-souris. D'autres fois, elles sont parsemées de plumes noires, rouges ou violettes. Ces manifestations rares peuvent même prendre des formes encore plus bizarres. Ces ailes ne leur donnent pas la portance nécessaire pour voler, mais elles ont suffisamment de force pour les aider à voler en utilisant une autre méthode et leur accordent un bonus racial de +4 aux tests de Vol. Ce trait racial remplace compétent.
- **Devin des âmes.** Quelques rares tieffelins ont une vue particulière qui leur permet de voir l'état de l'âme d'une créature. Ils peuvent utiliser le pouvoir magique de perception de la mort à volonté. Ce trait racial remplace ceux de pouvoir magique et de magie des fiélons.
- **La gueule ou la griffe.** Certains tieffelins récupèrent les aspects les plus bestiaux de leurs ancêtres fiélons. Ils se caractérisent soit par de puissantes mâchoires pleines de dents, soit par de dangereuses griffes. Le tieffelin peut choisir une attaque de morsure infligeant 1d6 points de dégâts ou deux attaques de griffe infligeant chacune 1d4 points de dégâts. Ce sont des attaques naturelles principales. Ce trait racial remplace celui de pouvoir magique.
- **Peau écailleuse.** Ces tieffelins ont une peau qui leur offre une certaine résistance élémentaire, mais elle est également aussi dure qu'une armure. Le tieffelin choisit l'un des types d'énergie suivants : froid, électricité, ou feu. Celui qui a ce trait racial gagne une résistance de 5 au type d'énergie choisi et un bonus d'armure naturelle de +1 à la CA. Ce trait racial remplace résistance des fiélons.
- **Queue préhensile.** Beaucoup de tieffelins ont une queue, mais certains ont une longue queue souple qui peut leur servir à porter des objets. S'ils ne peuvent pas manier d'arme avec, ils peuvent l'utiliser pour récupérer de petits objets rangés sur eux par une action rapide. Ce trait racial remplace magie des fiélons.

- **Séduisant menteur.** Beaucoup de tieffelins trouvent que le meilleur moyen de s'en sortir est de raconter aux autres ce qu'ils veulent entendre. Cette pratique des tieffelins, qui consiste à raconter des mensonges invétérés, leur accorde un bonus racial de +4 aux tests de Bluff pour convaincre un adversaire que ce qu'ils disent est vrai lorsqu'ils mentent. Ce trait racial remplace compétent.
- **Sprinter fiélon.** Certains tieffelins ont des pieds plus animaux qu'humains. Qu'ils ressemblent aux pieds griffus des prédateurs ou aux sabots fendus communs à nombre des leurs, les tieffelins ayant ce trait racial gagnent un bonus racial de 3 mètres à leur vitesse quand ils chargent, courent ou battent en retraite. Ce trait racial remplace compétent.

## Les aventuriers tieffelins

Voici les options ouvertes à tous les tieffelins de la classe appropriée. Le bonus s'applique à chaque fois que le personnage le choisit, sauf indication contraire.

**Alchimiste.** L'alchimiste rajoute +1/2 à ses dégâts de bombe.

**Druide.** Le druide rajoute un bonus de +1 à ses tests d'empathie sauvage pour améliorer l'attitude des animaux fiélons.

**Ensorceleur.** L'ensorceleur peut utiliser le toucher corrupteur du lignage inferral 1/2 fois de plus par jour, ou utiliser le pouvoir du lignage inferral griffes 1 round de plus par jour. L'ensorceleur doit posséder le pouvoir en question pour choisir ce bonus.

**Inquisiteur.** L'inquisiteur rajoute un bonus de +1/2 à ses tests d'Intimidation et de Connaissances pour identifier les créatures.

**Invocateur.** L'invocateur rajoute +1 point de vie ou +1 rang de compétence à son eidolon.

**Magicien.** Le magicien choisit un pouvoir de l'école de magie accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + son modificateur d'Intelligence. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

**Magus.** Le magus rajoute +1/4 de point à sa réserve magique.

**Paladin.** Le paladin rajoute +1 au nombre de dégâts qu'il guérit par imposition des mains, mais seulement quand il utilise cette capacité sur lui-même.

**Prêtre.** Le prêtre rajoute un bonus de +1 à ses tests de lanceur de sorts pour passer la résistance à la magie des extérieurs.

**Roublard.** Le roublard rajoute +1/2 aux dégâts de ses attaques sournoises contre les créatures de sous-type extérieur.

**Sorcière.** Le familier de la sorcière gagne une résistance de 1 contre le froid, l'électricité ou le feu. Chaque fois que la sorcière prend ce bonus, elle augmente la résistance de son familier à un type d'énergie de 1 (maximum de 5 pour chaque type). Si jamais elle remplace son familier, le nouveau bénéficie de ces résistances.





## Héritages alternatifs

Il arrive que certains tieffelins possèdent des traits caractéristiques de leurs géniteurs ou ancêtres, permettant d'identifier précisément le type de créature céleste dont ils sont descendants.

Dans le tableau suivant :

**Les caractéristiques alternatives** représentent le bonus appliqué à la place des bonus de caractéristiques raciaux des tieffelins.

**Les compétences alternatives** représentent les bonus offerts par le trait Compétent.

**Le pouvoir magique alternatif** est le pouvoir qui peut être utilisé une fois par jour et remplace ténèbres.

D10	Héritage	Caractéristique alternatives	Compétences alternatives	Pouvoir magique alternatif	Description
1	Scion d'Asura (Né de la faute)	+2 DEX +2 SAG, 2 INT	Estimation, Connaissances (Folklore local)	<i>fou rire</i>	Les scions des mystérieux et lointains Asuras sont agiles et sages, mais préfèrent la sagesse à la ruse.
2	Scion de Daemon (Né de la tragédie)	+2 DEX +2 INT -2 SAG	Sabotage Escamotage	<i>mise à mort</i>	Les individus destructeurs au sang de démon sont rapides et malins, mais leurs plans ont souvent d'importants défauts.
2	Scion de Démodande (Né de l'immondice)	+2 CON +2 SAG -2 INT	Intimidation, Connaissances (Religion)	<i>endurance de l'ours</i>	Les solides scions des démodandes possèdent une curieuse forme d'intelligence, mais préfèrent la force à la réflexion.
4	Scion de Démon (Né de l'abysse)	+2 FOR +2 CHA -2 INT	Sabotage, Perception	<i>fracasement</i>	Sauvages et monstrueux, les terrifiants scions des démons savent éprouver la furie chaotique de leurs ancêtres abyssaux.
5	Scion de Diable (Né de l'enfer)	+2 CON +2 SAG -2 CHA	Psychologie, Diplomatie	<i>pyrotechnie</i>	Solides et malins, les tieffelins diaboliques représentent parfaitement les légions infernales.
6	Scion de Div (Né du dépit)	+2 DEX +2 CHA -2 INT	Diplomatie, Linguistique	<i>détection faussée</i>	Fauchant des vies comme le vent désertique, ces tieffelins possèdent l'exotisme et la précision de leurs ancêtres div.
7	Scion de Kyton (Né des chaînes)	2 CON +2 CHA -2 SAG	Intimidation, Évasion	<i>toile d'araignée</i>	Les sombres individus nés de l'ombre et de la douleur sont marqués par les vices de leurs géniteurs assoiffés de douleur.
8	Scion d'Oni (Graine de la faim)	+2 FOR +2 SAG -2 CHA	Déguisement, Intimidation	<i>déguisement</i>	Les descendants des Oni connaissent les anciennes traditions fiélonnes et sont maîtres de la cruauté et du mensonge.
9	Scion de Qlipphoth (Ce qui n'a pas de mère)	2 FOR +2 SAG -2 INT	Évasion, Survie	<i>flou</i>	Extrêmement rares, les monstrueux descendants des étranges qliphoths ont la subtilité et la ténacité de leurs horribles géniteurs.
10	Scion de Rakshasa (Lié à la bête)	+2 DEX +2 CHA -2 SAG	Psychologie, Déguisement	<i>détection de pensées</i>	Aussi adroits que charmants, ces tieffelins bestiaux ont hérité du charisme et de la subtilité de leurs ancêtres.

# Nouvelles règles raciales <sup>MR</sup>

Voici les options accessibles à une race spécifique, d'autres races peuvent s'en servir si le MJ donne son accord. Ces options concernent des dons, archétypes, équipements, objets magiques et sorts propres à cette race et très rarement chez une autre (sauf accord u MJ).

## Dons

### Aasimar

Don	Source	Conditions	Avantages
Canalisation de force	MR	Aasimar, canalisation d'énergie 2d6	La canalisation peut être concentrée sur une unique cible et la repousser ou l'attirer en plus de la blesser
Science de la canalisation de force	MR	Canalisation de force, Aasimar, canalisation d'énergie 4d6	L'utilisation de Canalisation de force affecte un cône de 9 m (6 c) ou une ligne de 18 m (12 c)
Canalisation de force supérieure	MR	Canalisation de force, Science de la canalisation de force, Aasimar, canalisation d'énergie 6d6	L'utilisation de Canalisation de force affecte toutes les créatures dans un rayon de 9 m (6 c)
Rayonnement divin	MR	Aasimar, lumière du jour pouvoir magique, niveau suffisamment élevé (voir description)	une utilisation supplémentaire du pouvoir lumière du jour avec des effets supérieurs
Sang angélique	MR	Con 13, Aasimar	Il est plus difficile à tuer et résistant au Mal
Ailes d'ange	MR	Sang angélique, Aasimar, niveau de personnage 10	Il obtient des ailes et une vitesse de vol
Chair angélique	MR	Sang angélique, Aasimar	Sa peau étincelante lui offre des effets bénéfiques
Ailes métalliques	MR	Sang angélique, chair angélique, ailes d'ange, Aasimar, niveau de personnage 11	Il obtient deux attaques d'aile
Serviteur céleste	MR	Aasimar, compagnon animal, familier ou aptitude de classe monture	Son compagnon animal, son familier ou sa monture devient une créature magique céleste

### Dhampir

Don	Source	Conditions	Avantages
Buveur de sang	MR	Dhampir	Le sang d'un sous type d'humanoïdes donne des pv temporaires
Festin sanglant	MR	Buveur de sang, BBA+6, Dhampir	Le sang d'un sous type d'humanoïdes donne de la Force
Goûts variés	MR	Buveur de sang, Dhampir	Le sang d'un type ou d'un sous type d'humanoïde plus vaste permet au dhampir de se revigorer
Récupération de sang	MR	Buveur de sang, Dhampir	Le sang d'un type d'humanoïde récemment mort permet au dhampir de se revigorer
Charmeur-né	MR	Cha 17, dhampir	Le dhampir sait comment profiter au mieux de ses amis

### Drow

Don	Source	Conditions	Avantages
Démarche de l'araignée (drow)	MR	Drow, niveau 3	le personnage peut utiliser pattes d'araignée une fois par jour.
Invocateur d'araignées	MR	Drow, capacité de lancer les sorts convocation de monstres ou convocation d'alliés naturels	le lanceur peut convoquer des araignées.
Mage ténébreux	MR	Drow, niveau 1 de lanceur de sorts	Les sorts des registres ombre et ténèbres durent plus longtemps.
Noblesse drow	MR	Drow	Détection de la magie à volonté, feuille morte et lévitation une fois par jour.
Science de la noblesse drow	MR	Noblesse drow, Charisme 13	Lumières dansantes, lueur féérique, feuille morte et lévitation et ténèbres profondes deux fois par jour.
Noblesse drow supérieure	MR	Science de la noblesse drow	Utilisation accrue des pouvoirs magiques.
Fils de l'ombre	MR	Noblesse drow supérieure, Sagesse 13	Acquiert un pouvoir magique parmi dissipation de la magie, faveur divine ou suggestion utilisable une fois par jour.
Fils de l'ombre supérieur	MR	Fils de l'ombre	Dissipation de la magie, faveur divine et suggestion une fois par jour.
Noble résistance à la magie	MR	Noblesse drow supérieure, niveau 13	.Résistance à la magie 11+niveau du personnage

## Fetchelin

Don	Source	Conditions	Avantages
Arpenteur des ombres	UM	Fetchelin, pouvoir magique traversée des ombres	Le personnage peut utiliser porte dimensionnelle comme pouvoir magique
Fantôme d'ombre	UM	Fetchelin, pouvoir magique traversée des ombres	Le personnage dispose d'une utilisation par jour de plus son pouvoir traversée des ombres
Frappe obscure*	UM	Fetchelin, Combat en aveugle	+1 au jet d'attaque dans les endroits sombres
Vision obscure	UM	Fetchelin	Vision dans le noir à 27 m (18 c)
Vision ténébreuse	UM	Fetchelin, Vision obscure	Les personnages a une vision limitée dans les ténèbres magiques
Vision ténébreuse supérieure	UM	Fetchelin, Vision obscure, Vision ténébreuse	le personnage gagne la capacité de vision dans les ténèbres

## Gobelin

Don	Source	Conditions	Avantages
Dompteur de feu	MR	Gobelin, BBA +1	Le personnage résiste davantage au feu
Cœur de feu	MR	Gobelin, dompteur de feu, niveau 5	Le personnage obtient une résistance au feu 5 et les effets de feu sont plus puissants
Crame ! Crame ! Crame !	MR	Gobelin, 1 rang en sabotage	Le personnage est habile avec le feu non magique
Main de feu	MR	Gobelin	Le personnage manie les torches comme des armes
Pieds emmêlés	MR	Gobelin, esquive, souplesse du serpent, sous les jambes, taille M ou moins	Le personnage peut déséquilibrer son adversaire
Pistolier gobelin	MR	Gobelin	Le personnage manie les armes à feu de taille M

## Hobgobelin

Don	Source	Conditions	Avantages
Discipline hobgobeline	MR	Hobgobelin, BBA +1	Bonus moral de +1 aux JdS en présence d'au moins 2 autres hobgobelins distants de moins de 9m.
Coup de focalisation	MR	Hobgobelin, Discipline hobgobeline	Un allié avec le même don peut lui infliger des dégâts afin de relancer un JdS contre un effet mental.
Coup de fouet démoralisant	MR	Hobgobelin, BBA +1n 1 rang en Intimidation	Par un coup de fouet (ou arme type fléau), il prolonge l'effet secoué d'une intimidation.
Maître des opérations	MR	Hobgobelin, Coup de fouet démoralisant, 5 rangs en Intimidation	Rend un allié téméraire : +1 au toucher, dégâts, JdS Volonté vs effet mental, -2 à la CA et tests de compétences.
Démonstration terrifiante	MR	Hobgobelin, Démonstration, Coup de fouet démoralisant, Maître des opérations, Arme de prédilection, 10 rangs en Intimidation, maniement de l'arme choisie	Lors d'une Démonstration, il peut encourager aussi ses alliés sur 9mR et les rendre téméraires (voir ci-dessus).
Explosion assourdissante	MR	Hobgobelin, Aptitude de classe Bombe	Réduit les dégâts de sa bombe de 1Dé pour la rendre assourdissante.

## Homme félin

Don	Source	Conditions	Avantages
Chat noir	MR	Homme-félin	Force l'adversaire à relancer un jet d'attaque avec un malus de -4, une fois par jour.
Frappe leste	MR	Homme-félin, Dex 13, BBA+1, trait racial sprinter	Pas de malus à la CA en utilisant Enchaînement, Fente ou Charge.
Bond griffu	MR	Homme-félin, For 13, Dex 15, Frappe leste, BBA+10, trait racial griffes du félin ou Aspect bestial	Il peut utiliser une attaque à outrance de griffes lors d'une charge.
Grâce du chat	MR	Homme-félin, Dex 13	+2 au DMD vs bousculade, lutte, renversement, repositionnement et croc-en-jambe.
Homme-félin modèle	MR	Homme-félin	Il peut prendre le don Aspect bestial sans en remplir les conditions et obtient une aptitude féline.

## Ifrit

Don	Source	Conditions	Avantages
Armes ardentes	MR	Ifrit	+2 aux JdS vs les effets de feu et peut rendre 2 armes brûlantes (+1 point de dégâts de feu)
Flamme intérieure	MR	Ifrit, Armes ardentes, niveau 7	+4 aux JdS vs les effets de feu et peut rendre 2 armes brûlantes (+1d6 de dégâts de feu)
Aura ardente	MR	Ifrit, Armes ardentes, Flamme intérieure, niveau 13	Aura de chaleur infligeant 1d6 de dégâts de feu.
Feinte brûlante	MR	Ifrit, Expertise du combat, Science de la feinte	+2 aux tests de feinte en utilisant une arme infligeant des dégâts de feu.
Saut élémentaire	MR	Ifrit, sylphe, ondin ou oréade, niveau 15	Changement de plan une fois par jour.
Vision à travers le feu	MR	Ifrit	Il peut voir à travers le feu et la fumée, annulant les bonus de camouflage ou d'abri.



## Homme-rat

Don	Source	Conditions	Avantages
Griffe-tranchante	MR	Homme-rat	Il gagne deux attaques naturelles de griffes infligeant 1d4 de dégâts.
Rat des tunnels	MR	Homme-rat, trait racial regroupement	Il est considéré d'une catégorie de taille inférieure vs l'écrasement
Dents de fousseur	MR	Homme-rat, griffe-tranchante, rat des tunnels	Il gagne une vitesse de creusement égale à la moitié de sa base de mouvement.

## Kobold

Don	Source	Conditions	Avantages
Aspect draconique	MR	Kobold	Résistance 5 vs un type d'énergie correspondant à la couleur de dragon choisi.
Plané draconique	MR	Kobold, Aspect draconique	+2 vs effets de sommeil et paralysie et paire d'ailes pour planer et tomber sans prendre de dégâts (test de Vol DD15).
Souffle draconique	MR	Kobold, Aspect draconique	+2 vs effets de sommeil et paralysie et attaque de souffle infligeant 2d6 points de dégâts.
Modèle draconique	MR	Kobold, Aspect draconique, Plané ou Souffle draconique, niveau 10	+2 vs effets de sommeil et paralysie, +1 attaque de souffle supplémentaire, souffle 4d6 points de dégâts, vitesse de vol 6m.
Embusqueur kobold	MR	Kobold, 4 rangs en Discrétion	Discrétion sans malus en déplacement x1, -10 en charge ou course.
Queue de terreur	MR	Kobold, BBA+1	Attaque de queue infligeant 1d4 points de dégâts contondants.
Sniper kobold	MR	Kobold, 1 rang en Discrétion	-10 en Discrétion pour rester caché après un tir.

## Ondin

Don	Source	Conditions	Avantages
Ascendance aquatique	MR	Ondin	L'ondin gagne la capacité d'Amphibie et +3m à sa vitesse de nage.
Mage de vapeur	MR	Ondin	L'ondin imprègne ses sorts de feu d'eau élémentaire, les transformant ainsi en de puissantes gouttes de vapeur.
Manœuvre hydraulique	MR	Ondin, pouvoir magique poussée hydraulique	L'ondin peut utiliser sa poussée hydraulique pour faire une manœuvre offensive de bousculade, désarmement, un croc-en-jambe, etc.
Portail triton	MR	Ondin, pouvoir magique de poussée hydraulique, niveau 5	L'ondin peut canaliser son pouvoir de poussée hydraulique pour convoquer des alliés (convocation d'alliés naturels III).
Peau d'eau	MR	Ondin	Le contact physique de l'ondin éteint les petites flammes.

## Oréade

Don	Source	Conditions	Avantages
Échos de la pierre	MR	Oréade	Les sens de l'oréade sont plus aiguisés lorsqu'il est au milieu des rochers et des pierres.
Murmures de la terre	MR	Oréade, Échos de la pierre, niveau 9	La terre livre ses secrets aux perceptions de l'oréade.
Sang de nain	MR	Oréade	L'oréade a du sang nain dans les veines.
Saut élémentaire	MR	Ifrit, sylphe, ondin ou oréade, niveau 15	Les esprits du plan ancestral de l'oréade appellent ce dernier, l'enjoignant à revenir.
Semelle de pierre	MR	Oréade	La terre reconnaît sa parenté avec l'oréade et n'entrave pas ses mouvements.
Fousseur oréade	MR	Oréade, semelle de pierre, niveau 9	D'à peine une caresse, la terre se fend devant l'oréade, lui permettant de creuser très vite.
Oréade nageur de terre	MR	Oréade, semelle de pierre, Fousseur oréade, niveau 13	La terre accueille l'oréade, lui révélant ses passages secrets dans le sable et dans la terre.

## Orque

Don	Source	Conditions	Avantages
Action féroce	MR	Orque, trait racial férocité	L'orque fait preuve d'une vive férocité de courte durée.
Agitation du sang	MR	Orque, aptitude de classe Canalisation d'énergie	L'orque peut déchaîner une vague d'énergie faisant basculer ses semblables dans la frénésie.
Coup de brute	MR	Orque, 1 rang en Intimidation	D'un simple coup, l'orque intimide plus facilement son adversaire.
Démolisseur de pièges	MR	Orque, attaque en puissance, 1 rang en Sabotage	L'orque peut détruire les pièges plutôt que de les désamorcer.
Enragé inflexible	MR	Orque, aptitude de classe rage	La peur abandonne très vite l'orque quand il est enragé.
Expertise martiale orque	MR	Orque, BBA +1	L'orque se sert encore mieux des armes que les orques préfèrent.
Feinte inversée	MR	Orque, BBA +1	L'orque peut pousser un adversaire à l'attaquer afin de rendre sa contre-attaque encore plus puissante.
Guerrier rancunier	MR	Orque	L'orque éprouve une grande colère à l'égard de tous ceux qui osent l'attaquer, ce qui rend ses propres attaques d'autant plus puissantes.
Naissance solitaire	MR	Orque	L'orque est si dur et vicieux qu'il a tué et dévoré le reste de la portée alors qu'il était encore dans le ventre de sa mère.

## Sylphe

Don	Source	Conditions	Avantages
Contemplateur des nuages	MR	Sylphe	La connaissance qu'a le sylphe de son héritage élémentaire lui offre une clarté de vue que peu d'humains possèdent.
Pas aérien	MR	Sylphe	L'air répond à la nature élémentaire innée du sylphe, le protège et amortit ses chutes.
Ailes de vent	MR	Sylphe, Pas aérien, niveau 9	Les vents portent le sylphe, l'emmenant où il veut aller.
Souffle intérieur	MR	Sylphe, niveau 11	Le corps du sylphe est empreint d'air élémentaire pourvoyant à tous ses besoins respiratoires.

## Tengu

Don	Source	Conditions	Avantages
Ailes de tengu	MR	Tengu, niveau 5	Le tengu se fait pousser des ailes lui permettant de voler, vitesse de vol 9m.
Forme de corbeau tengu	MR	Tengu, Ailes de tengu, niveau 7	Le tengu peut prendre la forme d'un corbeau noir de taille G, une fois par jour.
Bec de sang	MR	Tengu, BBA +5, trait racial arme naturelle	Les attaques de saignement du tengu sont sanglantes et dangereuses. +1d6 points de dégâts aux attaques de bec, +1 de saignement.
Charognard	MR	Tengu	Comme beaucoup de charognards, le tengu peut digérer des aliments qui rendraient malades des créatures plus fragiles.
Long-nez	MR	Tengu, niveau 3	Il peut prendre la forme d'un humain ayant un nez exceptionnellement long.
Œil du charognard	MR	Tengu	Le regard du tengu est naturellement attiré par les objets de valeur qui brillent.

## Tieffelin

Don	Source	Conditions	Avantages
Armure de la Fosse	MR	Tieffelin	Les traits fiélons du tieffelin prennent la forme d'une peau écailleuse qui le protège.
Queue agrippeuse	MR	Tieffelin	La queue du tieffelin lui permette d'attraper des objets non utilisés autour de lui.
Résistance des fiélons étendue	MR	Tieffelin	Le tieffelin gagne des résistances fiélones supplémentaires : RD 5 contre un type d'énergie qu'il n'a pas déjà parmi acide, froid, électricité ou feu.
Vision fiélone	MR	Tieffelin	Les yeux du tieffelin voient mieux à faible luminosité et dans les ténèbres.

## Archétypes de classes

### Aasimar

- Purificateur (oracle)
- Sage gardien (paladin)

### Dhampir

- Cruoromancien (magicien)
- Parricide (inquisiteur)

### Drow

- Apôtre démoniaque (prêtre)
- Tireur embusqué des cavernes (guerrier)

### Fetchelin

- Héraut des ombres (conjurateur)
- Traqueur du crépuscule (rôdeur)

### Gobelin

- Grinçeur sauvage (barbare)
- Pyrobombardier (alchimiste)

### Hobgobelin

- Cavalier cruel (Chevalier)
- Moine à peau de fer (moine)

### Homme félin

- Félin cambrioleur (roublard)
- Gardien agile (moine)

### Homme-rat

- Porte-peste (alchimiste)
- Tireur des ravins (pistolier)

### Ifrit

- Forgeur de souhaits (ensorceleur)
- Immolateur (inquisiteur)

### Kobold

- Guérillero (pistolier)
- Lignage kobold (ensorceleur)

### Ondin

- Adepte ondin (druide)
- Chanteur de l'eau (barde)

### Oréade

- Élève de la pierre (moine)
- Lieur de shaitans (invocateur)

### Orque

- Combattant déloyal (guerrier)
- Guérisseuse balafrée (sorcière)

### Sylphe

- Druide du ciel (druide)
- Témoin des vents (magicien)

### Tengu

- Maître des épées (roublard)
- Shigenjo (oracle)

### Tieffelin

- Écorcheur fiélon (magus)
- Réceptacle fiélon (prêtre)

## Découvertes d'alchimiste

Un alchimiste qui remplit les conditions requises peut prendre les découvertes suivantes, même si elles sont plus communes chez les hommes-rats.

- Bombe pestiférée supérieure
- Infection prolongée

## Équipement

### *Aasimar*

- Ambroisie
- Encens
- Encensoir céleste
- Huile sainte
- Lampe céleste

### *Dhampir*

- Carreau transperce-cœur
- Col de protection
- Kit du tueur de vampires

### *Drow*

- Gecko de selle
- Monture chauve-souris
- Poche-araignée

### *Fetchelin*

- Lanterne de lumière noire
- Lunettes de vision obscure
- Nectar d'ombre

### *Gobelin*

- Apaise-tripes
- Lance-bombe
- Racine veloutée
- Tranchechien
- Coupecheval

### *Hobgobelin*

- Accélérateur instable
- Breuvage de guerre hobgobelin
- Fers (et Fers de maître)
- Infusion de puanteur
- Menottes à pointes

### *Homme félin*

- Bottes de velours
- Griffes métalliques
- Trousse de marquage olfactif

### *Homme-rat*

- Encre nauséabonde, encre nauséabonde magique
- Poche de vérole
- Tonique infectieux
- Lame caudale (arme)

### *Kobold*

- Accessoires caudaux des kobolds
- Charbon alchimique
- Sifflet des grottes

### *Ifrit*

- Encre de feu
- Sang d'ifrit

### *Ondin*

- Ceintures de chaîne
- Éponge à potion
- Manche d'arme ondin

### *Oréade*

- Gemme de chair
- Lichen de camouflage
- Onguent de rochéclats

### *Orque*

- Besace d'esprit guerrier
- Étendard tribal
- Masque de guerre

### *Sylphe*

- Cape-aile
- Souffle élémentaire

### *Tengu*

- Cerf-volant de terreur
- Huile alaire
- Trousse de cerfs-volants de communication

### *Tieffelin*

- Onguent de sang fiélon

## Objets magiques

### *Aasimar*

- Auréole de menace
- Bouclier céleste
- Bouclier élyséen

### *Dhampir*

- Amulette de vie canalisée
- Lentilles de ténèbres
- Symbole de commandement maudit

### *Drow*

- Lame de ténèbres
- Sceptre d'ombres
- Vêtements vivants

### *Fetchelin*

- Amulette de lumière cachée
- Fenêtre vacillante
- Lanterne d'ombres dansantes

### *Gobelin*

- Cape de crocs

### *Hobgobelin*

- Cruelle (propriété spéciale d'arme)
- Cruelle (propriété spéciale d'arme)
- Chaînes d'ignoble emprisonnement
- Étendard de guerre hobgobelin
- Fers à cheval de coups écrasants

## Homme félin

- Diadème à œil-de-chat
- Griffes métalliques de laceration
- Pattes de velours du casse-cou

## Homme-rat

- Coiffé d'apparence humaine
- Anneau de crocs de rat
- Anneau de nuée de coups
- Flûte du gardien du terrier

## Ifrit

- Inflammable (propriété d'arme)
- Cape de dissimulation enflammée

## Kobold

- Gants de décombres
- Sacoche du piègeur

## Ondin

- Amulette en dent de requin
- Châle de préservation vitale
- Chaussons du triton

## Oréade

- De protection (propriété de bouclier)
- De protection supérieure (propriété de bouclier)
- Ceinture de peau de pierre
- Masque de maintien de pierre
- Sceptre de la terre

## Orque

- Née de la fureur (propriété d'arme)
- Gantelets briseurs d'os

## Sylphe

- Rafale de nuages
- Élixir d'exhalation impérieuse

## Tengu

- Corbeau de jade noir
- Éventail de plumes noires
- Éventail de plumes rouges
- Jarre de purification tengu

## Tieffelin

- Amulette de sombresire
- Auréole de calme intérieur

## Sorts

### Aasimar

- **Espace sacré, (MR) (Prê 2, Pal 2).** La puissance du Bien sanctifie la zone contre les extérieurs Mauvais
- **Vérité, (MR) (Prê 6, Ens/Mag 5, Sor 5).** Le lanceur peut communiquer avec toutes les créatures intelligentes
- **Voile du paradis, (MR) (Pal 1).** Le lanceur obtient une protection contre les atteintes des extérieurs mauvais et peut les blesser

### Dhampir

- **Canalisation de vie (Prê 2)** une créature blessée par la canalisation positive peut temporairement en bénéficier

- **Protection contre la mort-vivance (Prê 5, Inq 5)** la cible résiste à l'absorption d'énergie et de sang des morts-vivants

- **Rayon aveuglant (Prê 2, Inq 3, Pal 2)** les rayons aveuglent et blessent les créatures sensibles à la lumière

## Drow

- **Nuage de toile, (MR) (Ens/Mag 4, Sor 4).** Le sort crée un nuage fait de toile d'araignée
- **Projectile de toile, (MR) (Magus 1, Ens/Mag 1, Sor 1).** Le sort crée une boule de toile capable d'enchevêtrer un adversaire
- **Régression ancestrale, (MR) (Alc 2, Antipal 3, Prê 2, Ens/Mag 3, Sor 2).** La cible du sort se déguise en elfe de la surface

## Fetchelin

- **Éclairs d'obscurité aveuglante, (MR) (Ens/Mag 3, Mgs 3, Sor 3).** Un ou plusieurs éclairs qui blesse et aveugle les vivants et soigne les morts-vivants
- **Havresombre, (MR) (ens/mag 4)** Ce sort crée un abri extra-dimensionnel temporaire

## Gobelin

- **Piste de feu, (MR) (Alch 3, magus 3, Ens/Mag 3).** Laisse une piste de flammes derrière lui, provoquant 1d6 de dégâts de feu aux créatures adjacentes, 1d6+1 par NLS à celle sur ou entrant sur la piste.
- **Boule de boue, (MR) (Dru 1, Ens/Mag 1, magus 1, Sor 1).** Lance une boule de boue, attaque de contact ç distance, qui aveugle la victime.
- **Jumeau de vomis, (MR) (Alch 3, Con 3, Ens/Mag 4, magus 3).** Créé un double de lu même sous forme de vomis.

## Hobgobelin

- **Reproche déchirant, (MR) (antip 2, prê 3, inq 3, sor 3).** La victime prend des dégâts non létaux si elle attaque le lanceur de sorts que ce soit une attaque physique ou par sortilège.

## Homme félin

- **Neuf vies, (MR) (prêtre 8, sorcière 8).** Permet de se sortir de situations dangereuses et d'atténuer les états préjudiciables.
- **Vol de souffle, (MR) (Alch 2, Antip 2, Dru 2, Rôd 4, Magus 3, Sor 2).** Empêche la cible de respirer, d'utiliser ses attaques de souffle ou de lancer un sort à composante verbale.

## Homme-rat

- **Bricolage alchimique, (MR) (Prê 2, Ens/Mag 1, Sor 1).** Transforme un objet alchimique ou une arme à feu en un autre de même type de cout égal ou moindre.
- **Frappes fébriles, (MR) (Alch 2, Antip 2, Dru 2, Rôd 4, Magus 3, Sor 2).** Inocule la fièvre à tous ceux qui frappe le lanceur.
- **Retardement des maladies, (MR) (Alch 2, Prê 2, Dru 2, Rôd 2, Inq 2, Pal 2, Sor 1).** Immunité temporaire vs les maladies.

## Ifrit

- **Chaînes de feu, (MR) (magus 6, Ens/Mag 6).** Éclair de feu provoquant 1d6 pts de dégâts/niveau, puis 1 éclair secondaire/niveau.
- **Chaleur curative, (MR) (Alch 4, Prê 4, Dru 4, Inq 4).** Protection contre le feu et peut transformer une partie de l'énergie restante pour soigner des dégâts de feu.

- **Cierge de mort, (MR) (antipaladin 1, prê 2, inq 2, sor 2).** Transforme l'énergie vitale d'un mort récent en élémentaire de feu.
- **Forme cendrée brûlante, (MR) (Alch 4, Ens/Mag 4).** Se transforme en tourbillon de cendres et de fumée.
- **Fureur solaire, (MR) (Dru 2, Sor 2).** Malédiction forçant la victime à endurer une chaleur insupportable.
- **Onde de feu, (MR) (magus 3, Ens/Mag 3).** Gerbe de feu infligeant 2d6 points de dégâts de feu par round.
- **Toucher de combustion, (MR) (Dru 1, Inq 1, magus 1 Ens/Mag 1, Sor 1).** Embrase la cible par une attaque de contact, infligeant 1d6 points de dégâts puis 1d4 par round.

### *Kobold*

- **Amélioration de piège, (MR) (Antip 2, Dru 3, Rôd 2, Inq 2, Ens/Mag 3, Sor 3).** Augmente un aspect d'un piège : +5 au DD de Perception, ou de Sabotage ou +2 au toucher ou au DD d'un effet du piège.

### *Ondin*

- **Appel des nixes, (MR) (bard 4, dru 3, ens/mag 3, conj 4, sor 3).** Génère un chant étrange qui appelle et fascine 24DV de créatures.
- **Grâce des néréides, (MR) (dru 1, sor 1).** Gagne un bonus de parade à la CA et au DMD égal à son bonus de Charisme.
- **Maîtrise des marids, (MR) (prê 1, dru 1, rôd 1, ens/mag 1, sor 1).** +1 au toucher et aux dégâts si lui ou sa cible est en contact avec l'eau.
- **Malédiction des ondins, (MR) (ens/mag 1, sor 1).** La cible perd sa capacité de respirer si elle est endormie ou inconsciente.

### *Oréade*

- **Bouclier de pierre, (MR) (prê 1, dru 1, mgs 2, ens/mag 1, conj 1).** Bloc de pierre procurant un abri (+4 à la CA, +2 aux jets de Réflexe)
- **Déchaînement de débris, (MR) (Niveau bard 3, prê 3, dru 3, ens/mag 3, sor 3).** Anime des débris qui deviennent une zone de débris déferlants.
- **Entrave de terre, (MR) (dru 2, sor 2).** Rend un sol de terre ou de pierre dangereux et difficile qui attaque et enchevêtre 1 créature qui tente de traverser.
- **Entrave de terre de groupe, (MR) (dru 6, sor 6).** Comme Entrave de la terre, sur 1 cible par NLS.
- **Poing invincible de la terre, (MR) (prê 1, dru 1).** Créé une pierre qui attaque un ennemi, jet d'attaque à mains nues.

### *Orque*

- **Cœur de l'ennemi, (MR) (adepte 2, antipal 2, prê 2, sor 2).** Rend 1d8 pv au PJ, +2/DV victime sous conditions.
- **Crâne de sentinelle, (MR) (antipal 1, prê 2, ens/mag 2, sor 2).** Utilisation d'une tête coupée pour augmenter les perceptions du PJ.
- **Flambée de sang, (MR) (alc 2, Antipal 1, Prê 2, mgs 2, ens/mag 2, sor 2).** Projection de sang brûlant d'une victime ciblée ayant perdu 5 pv (1d6 dégâts) sur une case adjacente aléatoire
- **Perception du sang, (MR) (alc 3, Antipal 2, Prê 3, dru 3, inq 3, rôd 2, ens/mag 3, sor 3).** Odorat sur créature blessée et bonus de d'attaque et dégâts (+2 à +4)

### *Sylphe*

- **Forme miasmatique, (MR) (alc 4, ens/mag 4).** Rentre en état gazeux dangereux pour ceux qui rentrent en contact avec.
- **Forme du nuage, (MR) (dru 4, ens/mag 4, rôd 4).** Se transforme en état gazeux formant un nuage de taille C.
- **Fuite aérienne, (MR) (bar 1, mgs 1, ens/mag 1).** Devient brièvement intangible et vaporeux contre les attaques physiques.
- **Inhalation absorbante, (MR) (alc 4, dru 4, ens/mag 4).** Peut aspirer sans danger et stocker un gaz, nuage, brume, fumée, etc.
- **Lames de vent, (MR) (dru 5, mgs 5, ens/mag 5, sor 5).** Densifie l'air devenant tranchant comme des lames invisibles blessant la cible si elle se déplace.
- **Sphère de bourrasques, (MR) (dru 2, mgs 2, ens/mag 2).** Créé une sphère de vent violent protégeant contre les attaques à distance.
- **Voie des vents, (MR) (dru 6, ens/mag 6).** Génère un vent de tempête qui dégage le passage devant lui, d'un simple revers de la main.

### *Tengu*

- **Communion avec les oiseaux, (MR) (Bar 2, Dru 1, Sor 2, Ens/Mag 2, Rod 1, Prê 1).** Permet de communiquer avec les oiseaux sur 1,5kmR.
- **Plumage d'hiver, (MR) (Dru 1, Inq 1, Rod 1, Ens/Mag 1, Prê 1).** Endurance au froid jusqu'à -45°C.
- **Protection contre le vol, (MR) (Sor 1, Inq 1, Ens/Mag 1, Prê 1).** +10 aux tests de perceptions contre quelqu'un tentant de lui dérober l'objet.

### *Tieffelin*

- **Fouet de la bouche de l'enfer, (MR) (Ens/Mag 4, Sor 4).** Sa langue se transforme en un fouet d'énergie infligeant des dégâts d'acide, d'électricité ou de feu.
- **Sentier de la damnation, (MR) (Inv 3, Ens/Mag 5, Sor 5).** Porte dimensionnelle laissant une explosion de feu derrière elle.