

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Les Traits de Personnages



Tous les traits répertoriés ici proviennent des sources suivantes :

- Manuel des Joueurs Règles Avancées : Traits de Base, Campagne, Raciaux, Régionaux, Religieux.
(Aussi dans le Guide du Joueur de Dalvyn, le Recueil des Traits de Buckaroo & Mériadec ainsi que sur le.wiki.Pathfinder-fr)
- Guide du joueur des AP1 à AP15 : Traits de Campagne.
- Manuel des Races : Traits Raciaux
(En VO dans les *companions* Elves, Dwarves, Orcs, Halfling et Humans of Golarion)
- Manuel Dieux et Magie : Traits religieux.
(En VO dans les *companions* Faiths of Purity, Faiths of Balance et Faiths of Corruption)
- Player Companion Adventurer's Armory : Traits d'équipement.
- « Fait Maison » par Mandar : Traits de Campagne du Val de Sombrelune.

Table des matières

<u>Présentation générale</u>	3
Acquérir des traits.....	3
Les types de traits.....	3
Restrictions lors du choix des traits.....	3
<u>Les traits de base</u>	4
Les traits de combat.....	4
Les traits de foi.....	4
Les traits de magie.....	5
Les traits sociaux.....	6
<u>Les traits de campagne</u>	8
AP1 – L'éveil du seigneur des runes.....	8
AP2 – La Malédiction du Trône Écarlate.....	9
AP3 – Le Retour des Ténèbres.....	10
AP4 – L'Héritage de Feu.....	11
AP5 – Le Conseil des Voleurs.....	12
AP6 – La Naissance d'un Royaume.....	14
AP7 – Le Crâne du Serpent.....	15
AP8 – La Couronne Putréfiée.....	16
AP9 – Le Régent de Jade.....	17
AP10 – Pirates des Entraves.....	18
AP11 – L'étoile brisée.....	19
AP12 – Le règne de l'hiver.....	20
AP13 – La Colère des Justes.....	21
AP14 – Le Masque de la Momie.....	22
AP15 – Les Dieux de Fer.....	23
Val de Sombrelune (Optionnel).....	24
<u>Les traits de race</u>	26
Les traits raciaux demi-elfes.....	26
Les traits raciaux demi-orques.....	26
Les traits raciaux elfiques.....	26
Les traits raciaux gnomes.....	26
Les traits raciaux halfelins.....	26
Les traits raciaux humains.....	27
Les traits raciaux nains.....	27
<u>Les traits régionaux</u>	28
<u>Les traits religieux</u>	30
Les cultes de la Pureté.....	30
Les cultes de l'Équilibre.....	31
Les cultes de la Corruption.....	33

Présentation générale

Les traits de personnages sont des avantages qui ne sont pas liés à la classe du personnage. Ils améliorent les compétences, les capacités raciales, les aptitudes de classes ou une autre des facettes du personnage tout en vous permettant de mieux l'adapter à la vision que vous avez de lui. À la base, un trait de personnage est à peu près équivalent en pouvoir à un demi-don, de sorte que deux traits de personnages correspondent approximativement à un don supplémentaire. Mais un trait de personnage n'est pas juste une nouvelle option pour accroître la puissance de votre personnage ; c'est une manière de quantifier son historique (ou « background ») et de vous inciter à développer celui-ci. Considérez les traits de personnages comme des éléments à partir desquels construire cet historique. Une fois que vous avez choisi vos deux traits, vous pourrez les utiliser comme points de départ pour développer la personnalité et le passé de votre personnage. Alternativement, si vous avez déjà imaginé ou rédigé un historique pour votre personnage, vous pouvez considérer que choisir ses traits revient à quantifier cet historique, tout comme choisir une race, une classe et des valeurs de caractéristiques revient à quantifier les forces et les faiblesses de votre personnage.

De nombreux traits accordent des bonus d'un nouveau type : des bonus « de trait ». Les bonus de trait ne se cumulent pas entre eux : leur but est de donner aux personnages un léger avantage, pas de servir de moyen détourné pour concentrer tous les effets des traits du personnage sur un seul aspect et ainsi gagner un avantage hors norme. Par exemple, il est tout à fait possible qu'un jour ou l'autre, un trait « Courageux » apparaisse dans la liste des traits raciaux pour nains mais ce n'est pas parce que ce trait se trouverait à la fois dans la liste des traits de combat et dans celle des traits raciaux pour nains qu'un personnage qui choisirait les deux versions seraient plus courageux que celui qui n'en prendrait qu'une seule.

Les traits de personnages sont réservés à l'usage des personnages-joueurs. Si vous voulez en donner à un PNJ, celui-ci doit les « acheter » en acquérant le don Traits supplémentaires. Les PJ sont spéciaux ; ce sont les vedettes du jeu après tout, et c'est normal qu'ils possèdent un avantage de ce genre par rapport aux PNJ du monde.

Acquérir des traits

Quand vous créez votre personnage pour une campagne, demandez à votre MJ combien de traits vous pouvez choisir. Dans la plupart des cas, un nouveau PJ devrait gagner deux traits, ce qui revient à obtenir un don supplémentaire lors de la création. Certains MJ voudront ajuster ce nombre en fonction de leur style de jeu. Il se peut que vous ne puissiez choisir qu'un seul trait ou que votre MJ vous permette d'en adopter trois ou plus. Même si votre MJ n'autorise normalement aucun trait, vous pourriez peut-être en acquérir quelques-uns grâce au don Traits supplémentaires.

Les types de traits

Il existe cinq types de traits de personnages : les traits de base (qui se répartissent entre quatre catégories : combat, foi, magie et société), les traits de campagne, les traits raciaux, les traits régionaux et les traits religieux.

Les traits de base. Les traits de base se répartissent entre les catégories Combat, Foi, Magie et Société. Notez que chacune de ces quatre catégories correspond plus ou moins aux quatre grands types d'aventuriers mais qu'elles ne sont pas liées exclusivement à des classes spécifiques. Il est tout à fait possible de créer un roublard religieux par exemple, ou un guerrier obsédé par la magie. Les traits

de base sont génériques et peuvent donc être facilement adaptés à n'importe quel cadre de campagne.

Les traits de campagne. Ces traits sont conçus tout spécialement pour donner aux personnages nouvellement créés une raison de s'impliquer dans une nouvelle campagne. Vous pourrez trouver des traits de campagne conçus spécialement pour chacune des campagnes Pathfinder dans les guides du joueur de ces campagnes.

Les traits de race. Les traits raciaux sont liés à une race ou à une ethnie spécifique et ne peuvent être choisis que par les personnages qui y appartiennent. Si votre race ou ethnie change par la suite (suite à un effet magique de métamorphose ou à un sort de réincarnation), vous conservez les avantages octroyés par votre trait racial. Ce n'est que si votre esprit et vos souvenirs sont également modifiés que vous en perdez les effets.

Les traits régionaux. Les traits régionaux sont liés à une région spécifique qui peut être très vaste (une nation ou une zone géographique) ou plus réduite (une cité ou une chaîne de montagnes). Pour choisir un trait régional, votre PJ doit avoir passé au moins un an dans la région en question. Au niveau 1, vous ne pouvez choisir qu'un seul trait régional (généralement celui qui correspond à la région où vous êtes né ou à votre patrie), quel que soit le nombre de régions que votre personnage pourrait avoir visitées.

Les traits religieux. Les traits religieux indiquent que votre personnage croit en une divinité en particulier. Il ne doit pas forcément appartenir à une classe qui manipule de la magie divine pour pouvoir choisir un trait religieux mais il doit vénérer un dieu plus que les autres et la religion doit occuper une place suffisamment importante dans son historique pour justifier le trait. Contrairement aux autres catégories de traits, les traits religieux peuvent disparaître si le personnage abandonne sa religion, comme précisé ci-dessous dans la section sur les restrictions.

Restrictions lors du choix des traits

Un petit nombre de règles gouvernent la sélection des traits. Tout d'abord, c'est votre MJ qui contrôle le nombre de traits en bonus qu'un PJ possède lors de sa création. La valeur par défaut est de 2 traits. Lorsque vous choisissez des traits, vous ne pouvez pas en sélectionner plus d'un par liste (les quatre catégories de traits de base comptent comme des listes séparées au regard de cette règle). Certains types de traits peuvent demander des conditions supplémentaires, comme indiqué dans la section ci-dessus.

Rappelez-vous également que les traits ont pour but de quantifier des événements qui ont guidé le développement du personnage, qu'ils se soient produits avant qu'il ne devienne un aventurier ou (dans le cas de traits gagnés grâce au don Traits supplémentaires) au cours de ses aventures. Même si votre personnage devient un ermite et fuit la société, il conservera des traces de son enfance en tant qu'aristocrate s'il a choisi le trait social correspondant. La seule exception à cette règle porte sur les traits religieux : ces traits nécessitent une foi continue en une divinité spécifique, il se peut que votre personnage en perde les avantages s'il change de religion. Dans ce cas, consultez votre MJ pour connaître vos options. Il pourrait simplement décider que votre personnage perd le trait en question ou il pourrait vous permettre de choisir un autre trait religieux lié à la nouvelle divinité du personnage. Il existe également une autre option : si votre personnage abandonne une religion, il pourrait perdre le trait religieux correspondant jusqu'à ce qu'il gagne un niveau et, à ce moment-là, remplacer le trait religieux perdu par un nouveau trait de base de la catégorie Foi.

Les traits de base

Les traits de base sont répartis en quatre catégories

- **Les traits de combat** se rapportent aux aspects martiaux et physiques du passé de votre personnage.
- **Les traits de foi** touchent à son apprentissage en matière de religion et de philosophie.
- **Les traits de magie** sont liés aux événements magiques ou à l'éducation magique qu'il a reçue.
- **Les traits sociaux** se rattachent à la classe sociale du personnage ou à son éducation.

Les traits de combat

Ces traits se rapportent au combat et aux prouesses physiques. Ils accordent aux personnages des bonus mineurs lors des batailles et représentent les conflits et les épreuves physiques qu'ils ont connus.

Agile pour esquiver. En grandissant dans un quartier difficile ou un environnement dangereux, le personnage a affûté ses sens. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Réflexes.

Anatomiste. Le personnage a étudié l'anatomie soit en tant qu'étudiant à l'université soit en tant qu'apprenti croquemort ou nécromancien. Il sait où viser pour toucher des organes vitaux et gagne donc un bonus de trait de +1 sur tous les jets de confirmation de critiques.

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

Brutalisé. Le personnage a souvent été brutalisé au cours de son enfance. Aujourd'hui, il se tient toujours prêt à se défendre à mains nues lorsqu'un ennemi s'approche de lui. Il gagne un bonus de trait de +1 sur les attaques d'opportunité à mains nues. Notez que ce trait ne le rend pas capable de porter des attaques d'opportunité à mains nues : il doit avoir un niveau de moine, le don Science du combat à mains nues ou une capacité similaire pour pouvoir tirer parti de ce trait. Toutefois, il peut choisir ce trait même sans cela : il n'en tire simplement aucun bénéfice avant de remplir une de ces conditions.

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

Combattant opportuniste. Le personnage n'aurait pas survécu à son enfance sans l'aide d'un parent, d'un ami ou d'un compagnon sur lequel il pouvait toujours compter pour distraire ses ennemis suffisamment longtemps et lui permettre de causer un peu plus de dégâts que la normale. Ce compagnon pourrait être un autre PJ ou un PNJ (qui pourrait avoir récemment quitté le personnage). Lorsque le personnage touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec un allié, il inflige 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

Courageux. Le personnage a connu une enfance violente, à laquelle il a survécu avant tout grâce à sa force de caractère et en croyant que, quelles que soient les difficultés, on peut les vaincre



en persévérant. Il gagne un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

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

Escrimeur. Le personnage s'est entraîné au maniement des lames pendant de longues heures pendant sa jeunesse. Ses parents lui ont peut-être offert des cours dans l'art noble de l'escrime auprès d'un tuteur, ou peut-être qu'un ancien escrimeur, qui pourrait être tombé dans une vie de crimes, l'a pris sous son aile. Il gagne un bonus de trait de +1 aux attaques d'opportunité réalisées avec une dague, une épée ou une autre lame de même genre.

Expert en armures. D'aussi loin qu'il se souvienne, le personnage a toujours porté une armure. Cela faisait peut-être partie de son entraînement en tant qu'écuyer d'un chevalier ou il cherchait tout simplement à ressembler à un héros. Son armure d'enfant n'était pas aussi efficace qu'une vraie armure mais elle était tout aussi lourde, ce qui lui a permis d'apprendre à se déplacer avec une certaine grâce malgré cet accoutrement. Lorsqu'il porte une armure (quel que soit son type), son malus aux tests de compétences est réduit de 1, pour un minimum de 0.

Réactif. Le personnage a souvent été brutalisé au cours de son enfance, mais il n'a jamais répondu par la violence. Au lieu de cela, il a appris à anticiper les attaques soudaines et à réagir rapidement au danger. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

Résistant. Le personnage, qui a grandi dans un quartier pauvre ou sur une terre sauvage et inhospitalière, a souvent été contraint de consommer de la nourriture et de l'eau d'origine douteuse pour survivre. C'est ainsi qu'il a développé une certaine résistance physique. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Vigueur.

Tueur. Le personnage était très jeune quand il a tué pour la première fois, et il s'est rendu compte que la guerre ou le meurtre lui plaisait. Il s'est peut-être enorgueilli d'un coup particulièrement bien placé ou s'est aperçu que faire tourner la lame pour augmenter la douleur lui procurait un plaisir sadique. Chaque fois qu'il porte un coup critique avec une arme, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme. Ces dégâts supplémentaires sont ajoutés au total final (ils ne sont pas multipliés). Ces dégâts supplémentaires sont considérés comme un bonus de trait.

Les traits de foi

Ces traits touchent aux convictions, aux perceptions et à la religion mais ne sont pas directement rattachés à la vénération d'un dieu en particulier. Il n'est pas nécessaire de posséder une divinité tutélaire

pour acquérir un trait de foi, car ces traits peuvent tout aussi bien représenter les convictions du personnage elles-mêmes ou sa philosophie de vie que son dévouement envers un dieu.



Adeptes de la Foi verte. Grâce à sa foi en la nature ou en un des dieux de la nature, le personnage retient plus facilement tout ce qui touche à la nature. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et Connaissance (nature) et l'une

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

Aide-soignant. En tant que fils ou fille d'un herboriste ou assistant dans un temple de guérisseurs, le personnage a souvent eu l'occasion de prendre part aux soins aux malades et aux blessés. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Premiers secours et Premiers secours est toujours une compétence de classe pour lui.

Conduit sacré. L'accouchement a été particulièrement douloureux et difficile pour la mère du personnage : de puissantes magies divines ont été nécessaires pour assurer la survie du bébé (la mère peut avoir survécu ou pas). Quoi qu'il en soit, la magie a touché le personnage dès son plus jeune âge. Il peut désormais canaliser de l'énergie divine plus facilement que les autres. Chaque fois qu'il canalise de l'énergie, il gagne un bonus de trait de +1 au DD de sa canalisation.

Érudit du Grand Au-delà. Lorsqu'il était un enfant, le personnage ne s'intéressait pas aux événements actuels ni aux choses habituelles. Il s'est toujours senti différent, comme s'il était né à la mauvaise époque. Il prend aisément part aux discussions philosophiques portant sur le Grand Au-delà ou sur des événements historiques. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (plans) et une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Fils (fille) du temple. Le personnage a longtemps servi au sein d'un temple urbain. Il a non seulement pris connaissance des nombreuses habitudes propres aux nobles mais a également passé beaucoup de temps à étudier sa foi dans la bibliothèque du temple. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (noblesse) et Connaissances (religion) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Foi facile. Le mentor du personnage, l'individu qui lui a transmis sa foi dès son plus jeune âge, a fait en sorte qu'il comprenne bien que l'origine de ses pouvoirs magiques divins n'est pas très différente de celle des pouvoirs magiques des autres religions. Grâce à cette philosophie, les rapports entre le personnage et les individus qui ne partagent pas sa foi sont facilités. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Diplomatie est toujours une compétence de classe pour lui.

Foi inébranlable. Le personnage est né dans une région où la foi n'était pas populaire mais il n'a jamais perdu la sienne. Son combat incessant pour entretenir sa foi l'a renforcé. Il gagne donc un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté.

Marque de naissance. Le personnage possède une étrange marque de naissance d'apparence fort similaire au symbole sacré du dieu qu'il a choisi de vénérer par la suite. Cette marque peut lui servir de focalisateur divin pour lancer des sorts. De plus, en tant que manifestation physique de son dieu, elle accroît la dévotion du personnage. Celui-ci gagne donc un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de coercition.

Passé d'hérétique. Le personnage a été élevé dans un milieu où circulaient des opinions hérétiques. À cause de cela, il a du mal à accepter la plupart des croyances religieuses et ceux qu'il aime, tout comme lui, ont souvent été traités comme des parias. Il s'est donc détourné des enseignements religieux. Tant que le personnage ne possède pas de niveau dans une classe octroyant des sorts divins, il gagne un bonus de trait de +1 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts divins.

Toucher sacré. Le personnage a été exposé à une puissante source d'énergie positive alors qu'il était un enfant, peut-être en naissant lors d'une conjonction cosmique particulière ou parce que l'un de ses parents était un guérisseur hors pair. Par une action simple, le personnage peut automatiquement stabiliser une créature mourante d'un simple toucher.

Les traits de magie

Ces traits ont un rapport avec la magie, le lancement de sorts et la manipulation des énergies magiques. Il n'est pas nécessaire d'être un lanceur de sorts pour choisir un trait de magie (mais bon nombre d'entre eux sont inutiles pour ceux qui ne lancent pas de sorts). Les traits de magie peuvent représenter les études magiques que le personnage a suivies pendant son enfance ou un événement qui l'a exposé à des effets magiques.



Adepté doué. L'intérêt du personnage pour la magie s'est développé au moment où il a vu quelqu'un lancer un sort de manière particulièrement dramatique. Peut-être même s'agissait-il d'un sort qui l'a affecté physiquement ou mentalement. Grâce à cette exposition précoce à la magie, il lui est facile de reproduire des effets magiques similaires. Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Dès lors, chaque fois qu'il lance le sort en question, ses effets se manifestent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de +1.

Concentration. Pendant son enfance, le personnage a été assailli de leçons diverses (musicales ou académiques par exemple), ou la vie à la maison était peut-être si horrible qu'il a développé une capacité à ignorer les distractions et à se concentrer sur ce qu'il faisait. Il gagne un bonus de trait de +2 sur les tests de Concentration.

Dangereuse curiosité. Le personnage a toujours été intrigué par la magie, peut-être parce que l'un de ses parents était magicien ou prêtre. Il s'est souvent rendu en douce dans le laboratoire ou le lieu de culte de son parent pour jouer avec les composantes de sorts et les appareils ésotériques, ce qui a souvent résulté en des dégâts plus ou moins importants et de nombreux tracas pour ses parents. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Utilisation d'objets magiques et Utilisation d'objets magiques est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Don pour la magie. Le personnage a été élevée (exclusivement ou en partie seulement) par une créature magique, peut-être après qu'il ait été abandonné dans les bois ou parce que ses parents le laissaient souvent aux bons soins d'un serviteur magique. Grâce à cette exposition constante à la magie, il lui est facile de comprendre les mystères magiques, et cela même après s'être tourné vers d'autres centres d'intérêts et d'autres activités. Choisissez une classe lorsque le personnage acquiert ce trait. Son niveau de lanceur de sorts dans cette classe gagne un bonus de trait de +2 tant que cela ne le fait pas dépasser le nombre de dés de vie total du personnage.

Formation classique. Lorsqu'il était étudiant ou apprenti, le personnage s'est principalement intéressé aux applications directes de la magie. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Art de la magie et Art de la magie est toujours une compétence de classe pour lui.

Lignage magique. Un des parents du personnage était un lanceur de sorts doué qui utilisait souvent la métamagie et qui a développé de nombreux objets magiques, voire peut-être même un nouveau sort ou deux. Le personnage a hérité d'une partie de son talent. Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Lorsque le personnage applique des dons de métamagie à ce sort, le niveau final du sort modifié est calculé comme si le niveau normal du sort était inférieur de 1 à son niveau réel.

Magicien amateur. Pendant une période, le personnage a été l'apprenti d'un artisan qui fabriquait souvent des objets magiques. Celui-ci lui a enseigné de nombreux trucs pratiques et des techniques pour travailler plus rapidement et à moindre coût. Chaque fois que le personnage fabrique un objet magique, le coût de fabrication est réduit de 5%.

Prodige mathématique. Les mathématiques ont toujours coulé de source pour le personnage, et il a toujours su « percevoir les équations » du monde physique et du monde magique. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (ingénierie) et Connaissances (mystères) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Sceptique. Pendant son enfance, le personnage a côtoyé de près tellement d'effets magiques qu'il s'est rendu compte que bon nombre d'entre eux n'étaient que de la poudre aux yeux. Il gagne un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les illusions.

Talent magique. Le personnage est parvenu à maîtriser un tour de magie grâce à ses talents innés, par le bon vouloir des dieux ou après avoir longuement étudié des tomes étranges de manière obsessionnelle. Choisissez un sort de niveau 0. Le personnage peut lancer ce sort une fois par jour sous la forme d'un pouvoir magique qui prend effet au plus haut niveau de lanceur de sorts possédé par le personnage (s'il n'a aucun niveau de lanceur de sorts, il fonctionne au NLS 1). Le DD du jet de sauvegarde du pouvoir magique dépend du Charisme du personnage.

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

Les traits sociaux

Les traits sociaux forment une catégorie fourre-tout. Ils représentent l'éducation sociale du personnage, son passé dans la haute société (ou le fait qu'il n'y ait jamais mis les pieds) et ses relations avec ses parents, sa famille, ses amis et ses rivaux.

Adopté. Le personnage a été adopté et élevé par un individu de race différente. Il a grandi dans une société qui n'était pas la sienne. C'est ainsi qu'il a acquis un trait correspondant à la race de ses parents adoptifs et de la société qui l'a accueilli. Il peut choisir immédiatement un trait racial lié à la race de ses parents adoptifs.

Argot. Le personnage a grandi au milieu des voleurs et des brigands. Leurs tournures de phrases inhabituelles et leurs expressions ne le déroutent plus du tout. Toute personne qui tente d'utiliser la compétence de Bluff pour délivrer un message secret au personnage gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque le personnage tente d'intercepter un message secret grâce à la compétence de Psychologie, il gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

Baratineur. Le personnage s'est souvent retrouvé dans des situations problématiques pendant sa jeunesse, ce qui l'a poussé à devenir un beau parleur dès son plus jeune âge. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Bluff est toujours une compétence de classe pour lui.

Brute. Le personnage a grandi dans un environnement où les faibles étaient ignorés et où il a souvent dû recourir aux menaces ou à la violence pour se faire entendre. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Charmant. Le personnage, qui est doté d'un charme naturel, a pris l'habitude d'utiliser le fait que les autres le trouvent beau. Il gagne un bonus de trait de +1 lorsqu'il utilise Bluff ou Diplomatie sur un individu qui est (ou pourrait être) attiré sexuellement par lui et un bonus de trait de +1 au DD des jets de sauvegarde de tous les sorts dépendant de la langue qu'il lance sur de tels individus.

Dirigeant né. Le personnage a souvent été considéré comme un chef par les autres. Il peut même se rappeler parfaitement un événement de son enfance où il a mené un groupe d'enfants et leur a permis d'accomplir un but qu'ils n'auraient jamais pu atteindre séparément. Tous les compagnons d'armes, tous les suivants et toutes les créatures invoquées sous le contrôle du personnage gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté pour résister aux effets mentaux. Si le personnage prend le don Prestige, il gagne un bonus de trait de +1 à sa valeur de prestige.

Enfant des rues. Le personnage a grandi sur les rues d'une grande ville et a donc développé ses talents de pickpocket et appris à cacher des petits objets sur lui. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Méfiant. Alors qu'il était encore très jeune, le personnage a découvert qu'une personne en qui il avait confiance (peut-être un frère ou une sœur plus âgé, ou encore un parent) lui avait menti et continuait à mentir à propos d'un sujet qu'il avait pris pour la vérité. Cette découverte l'a amené à remettre en question tout ce que les autres disent. Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Psychologie et Psychologie est toujours une compétence de classe pour lui.

Parents riches. Le personnage est né dans une famille riche, peut-être même une famille noble. Même s'il a choisi une vie d'aventure, il bénéficie d'un bonus à son pactole de départ. Il entre en jeu avec 900 po de plus que la valeur normale.

Pauvre. Le personnage a connu une enfance difficile, où chaque pièce de cuivre gagnée par ses parents était précieuse. Il a souvent connu la faim, a dû trouver sa nourriture par lui-même ou encore passer la nuit dehors. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est toujours une compétence de classe pour lui.

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

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



Les traits d'équipement

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

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

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

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

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

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

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

Magie de scènes. Lorsque vous utilisez du matériel alchimique attirant l'attention, telle une flasque de feu grégeois, un bâton fumigène, une pierre à tonnerre, ou un autre objet approprié (à la discrétion du MJ) durant un spectacle, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à votre test de Représentation pour la durée du spectacle.



© Paizo Publishing, LLC 2009

L'objet est utilisé sans produire ses effets normaux et sert seulement à rendre le spectacle plus impressionnant. Par exemple vous pouvez simuler une immolation grâce à une flasque de feu grégeois lors d'un test de Représentation (comédie) ou faire une apparition spectaculaire grâce à un bâton fumigène lors d'un test de Représentation (drame), mais vous ne subirez pas de dégâts de feu ou vous ne bénéficierez pas du bonus de camouflage de la fumée.

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

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

Les traits de campagne

Les traits de campagnes sont tout spécialement conçus pour relier votre personnage à l'histoire d'une campagne. Ils vous offrent généralement une raison toute prête pour vous lancer dans la première aventure. C'est pour cela que les MJ créent généralement leurs propres traits de campagnes pour leurs PJ.

Si votre MJ utilise des traits de campagne, un de vos traits initiaux doit appartenir à cette catégorie. Votre second trait peut être choisi parmi les autres types de traits. Ces traits ont été conçus spécialement pour une campagne, mais avec quelques retouches, ils peuvent facilement être utilisés pour n'importe quelle campagne.

AP1 – L'éveil du seigneur des runes

Campagne se déroulant à Pointesable et dans son environnement, en Varisie.

Étranger

Le personnage ne provient pas de Pointesable. Il y est récemment arrivé et espère bien y devenir riche. Choisissez l'une des raisons suivantes pour sa venue à Pointesable.

En quête de savoir. Les secrets de l'ancien empire perdu du Thassilon, et plus particulièrement les traditions magiques de cette culture hautement mystique, intriguent le personnage. Il a étudié la magie en profondeur et espère étendre ses connaissances en y ajoutant des informations sur le Thassilon. Il est venu en Varisie pour poursuivre ses études et a choisi Pointesable comme base d'opérations parce que l'endroit était à l'écart des villes plus importantes (il espère que cela signifie qu'il aura moins de compétition lors de son étude des monuments anciens de la région). Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Connaissances (mystères) et Connaissances (mystères) est toujours une compétence de classe pour lui. S'il lance des sorts profanes, choisissez trois sorts sur sa liste. Il a maîtrisé ces trois incantations, de sorte qu'elles fonctionnent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de 1 et que le DD de leur jet de sauvegarde (si applicable) gagne un bonus de +1.

Exil. Pour une raison ou pour une autre, le personnage a été contraint de quitter sa patrie. Par chance ou par hasard, il est arrivé à Pointesable au moment où sa bourse devenait vide et il se retrouve donc sans le sou dans cette petite ville. Il est également poursuivi par des ennemis provenant de sa patrie d'origine, ce qui l'a rendu paranoïaque et prompt à réagir au danger. Il gagne un bonus de trait de +2 sur les tests d'initiative.

Missionnaire. Le personnage est venu à Pointesable pour étudier la possibilité d'y étendre la présence de son culte après avoir reçu des visions lui indiquant que la Varisie avait besoin de sa religion (il ne sait toutefois pas en quoi consiste exactement ce besoin). Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Connaissances (religion) et Connaissances (religion) est une compétence de classe pour lui. S'il lance des sorts divins, choisissez trois sorts sur sa liste. Il a maîtrisé ces trois incantations, de sorte qu'elles fonctionnent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de 1 et que le DD de leur jet de sauvegarde (si applicable) gagne un bonus de +1.

Fils/fille préféré(e)

Le personnage est né et a été élevé dans la ville de Pointesable ou dans une des fermes environnantes. Il connaît de nombreux secrets au sujet de la région et les habitants du coin savent déjà qui

il est. Il est apprécié en ville et possède de nombreux amis dans la région mais les petits criminels locaux le considèrent comme une balance ou une poule mouillée.

Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et Connaissances (folklore local) est toujours une compétence de classe pour lui. De plus, il peut choisir un des citoyens honnêtes de Pointesable cités plus bas comme allié.

Selon l'individu choisi, il gagne des avantages différents.

- **Améiko Kaijitsu** (aristocrate locale et propriétaire de l'auberge du Dragon rouillé). Améiko est l'une des nobles les plus influentes et appréciées de Pointesable. Son auberge/taverne est la plus fréquentée en ville et, en tant que son ami, le personnage y sera toujours nourri et logé gratuitement. Elle possède également de très bons contacts avec de nombreux marchands et elle pourra vendre son butin à sa place, ce qui lui permettra d'obtenir 10% de plus que le prix de vente qu'il pourrait normalement espérer.
- **Bélor Ciguë** (shérif de la ville). Bélor, un homme terre à terre qui forme le bras armé de la loi à Pointesable, est comme l'oncle que le personnage n'a jamais eu. Être un de ses amis proches a beaucoup d'avantages, ce qui permet au personnage de lui demander une faveur une fois par session de jeu. Une faveur peut permettre au personnage de se sortir d'un problème avec la loi, d'entrer en contact avec un garde prêt à l'aider ou lui accorder un bonus unique de +10 sur un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation portant sur un habitant de la région.

Mouton noir

Le personnage est né et a été élevé dans la ville de Pointesable. Il connaît de nombreux secrets au sujet de la région et les habitants du coin savent déjà qui il est. On ne le déteste pas vraiment en ville mais les gens pensent que c'est un causeur de troubles et un bâtard à qui on ne peut pas faire confiance. Les petits criminels locaux le respectent mais pas les gens honnêtes.

Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et Connaissances (folklore local) est toujours une compétence de classe pour lui. De plus, il peut choisir un des citoyens connus de Pointesable cités plus bas comme allié.

Selon l'individu choisi, il gagne des avantages différents.

- **Alivar « Cloporte » Podiker** (apothicaire). Tout le monde suspecte le Cloporte, un homme à la sueur abondante et aux yeux nerveux, de vendre du poison dans sa minable échoppe bondée où règne toujours une odeur âcre. Le personnage est l'une des rares personnes en ville qui en est certain. Le personnage entre en jeu avec des poisons pour une valeur totale de 400 po et le Cloporte continuera à lui vendre du poison tant qu'il garde sa langue dans sa poche.
- **Titus Scarnetti** (noble rempli d'amertume). Le manoir des Scarnetti a subi de rudes épreuves récemment et la révélation des liens entre les Scarnetti et les criminels du Sczarni a endommagé leur réputation. Il est impatient de se refaire une présence en ville et c'est le personnage qu'il a choisi comme agent pour ce faire. Choisissez l'une des compétences suivantes : Bluff, Discrétion ou Escamotage. En collaborant avec Scarnetti, le personnage gagne un bonus de trait de +1 sur cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

Amis et ennemis. Un membre de la famille du personnage (peut-être un de ses parents, un cousin, une tante ou un oncle) a aidé Daviren Hosk à éliminer un groupe de gobelins près de Pointesable. Depuis, ce parent est décédé mais, avant, il a raconté au

personnage ce qui s'était passé ce jour-là et lui a parlé de l'offre que Daviren lui a faite s'il se trouvait un jour dans le besoin. Quand le personnage arrive à Pointesable et rencontre Daviren Hosk, à l'écurie du Gobelin écabouillé, l'homme lui donne son meilleur cheval et son harnachement, en guise de remerciement pour l'aide que son parent lui a offerte. Le personnage dispose donc d'un cheval de guerre lourd, d'une selle militaire, de sacoches de selle, d'un mors et d'un filet, d'un mois de nourriture pour le cheval et d'un box gratuit à vie au Gobelin écabouillé.

Artiste enthousiaste. En apprenant que Pointesable possède un théâtre rivalisant avec ceux de grandes villes comme Magnimar ou Korvosa, le personnage décide de tenter sa chance et d'obtenir un rôle là-bas. Il a envoyé une lettre à Cyrdak Drokus pour demander à passer une audition mais, comme il n'a pas reçu de réponse, il a décidé de se rendre à Pointesable pour le voir en personne, persuadé que sa force de caractère et son charme lui permettront d'obtenir facilement ce qu'il désire. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'une compétence de Représentation. De plus, il choisit un sort de l'école de l'enchantement et voit son DD augmenter de +1.

Chasseur de monstres. Le personnage s'est rendu dans le golfe de Varisie en quête du diable de Pointesable ou parce qu'il a été attiré par les histoires de pêcheurs qui parlent du vieux Gueule-meurtrière. En tout cas, il est en Varisie pour chasser de célèbres monstres. Pour l'instant, il n'en a pas vu un seul et il s'est rendu à Pointesable pour faire des recherches et se réapprovisionner avant de repartir dans les étendues sauvages. Grâce à son entraînement, il gagne un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque et de dégâts des armes contre les aberrations et les créatures magiques.

Entraînement pour la Myxine. Enfant, le personnage est passé à Pointesable et a entendu parler du concours de la Myxine, la célèbre taverne. Depuis, il rêve de s'emparer de la bourse pleine de pièces et de graver son nom sur la poutre au-dessus du bar. Il s'est entraîné à avaler une nourriture indigeste et à boire une eau dont même les porcs ne voudraient pas, au point qu'il a développé une résistance particulière à l'encontre de tout ce qui est putride et répugnant. Il gagne un bonus de trait de +2 aux jets de Vigueur contre les maladies et le poison.

Étudiant en religion. Le personnage consacre sa vie à une unique divinité mais il étudie toutes les religions et croyances mortelles. Quand il a appris que Pointesable venait de terminer une cathédrale dédiée aux six divinités les plus populaires de la région, il a voulu voir l'endroit de ses yeux et il est arrivé juste à temps pour la consécration du saint édifice. Grâce à sa foi inébranlable et ses études très diversifiées, le personnage lance tous ses sorts de soins avec un NLS augmenté de 1 et, quand il canalise de l'énergie, il gagne un bonus de trait de +1 au DD de sauvegarde contre cette canalisation.

Famille marchande. Le personnage a des liens de parenté avec l'une des quatre familles nobles venues de Magnimar pour fonder la Ligue mercantile de Pointesable. C'est un cousin des Valdemar ou des Déverin qui a grandi à Magnimar ou bien il est né et a été élevé à Pointesable. Il a été formé à tenir un commerce et il a passé des années à s'occuper de l'entreprise familiale. Depuis, il a un don pour les affaires. Il considère que la limite de po des communautés où il se trouve est de 20% de plus qu'elle ne devrait et il revend ses objets 10% plus cher que la normale.

Liens familiaux. D'un point de vue ethnologique, le personnage n'est pas varisien mais il a été élevé parmi eux et ils le considèrent comme l'un des leurs. Il a même réussi à se faire accepter par un groupe de Sczarni devenu sa nouvelle famille. Une fois sa famille chassée de son dernier campement, il s'est mis en quête d'un ami

du clan qui réside à Pointesable, un malandrin sans foi ni loi nommé Jubrayl Vhiski qui se trouve à la Musette de l'homme gras. Les Sczarni ont appris au personnage quelques ficelles du métier, il gagne donc un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et considère toujours cette compétence comme étant de classe. De plus, il commence le jeu en sachant parler et lire le varisien.

Œil de goblin. Le personnage a grandi à Pointesable où il passait son temps à observer le golfe de Varisie depuis les falaises. Il a si souvent regardé les gobelins de la plage du dépotoir fouiller dans les déchets et recycler les détritiques qu'il a développé un véritable don pour repérer les rebus les plus utiles et les plus précieux. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Estimation et de Perception et, face à un trésor, il gagne un bonus de trait de +5 aux tests d'Estimation visant à déterminer les objets les plus précieux en vue.

AP2 – La Malédiction du Trône Écarlate

Campagne se déroulant à Korvosa en Varisie.

Accusé à tort

Quelqu'un que vous connaissez que vous appréciez a été accusé de meurtre. Un soi-disant témoin, un pêcheur local, a été suffisamment solide pour repousser la sentence. Quelqu'un confronta le pêcheur et découvrit qu'il avait été intimidé jusqu'à ce qu'il accepte de faire un faux témoignage et forcé à placer une fausse preuve par le véritable meurtrier, un seigneur du crime nommé Gaedren Lamm. Les bandits au service de Lamm ont tué le pêcheur avant qu'il ne puisse revenir sur son témoignage. Bien que cela supprima le témoin-clef de l'affaire et eut pour conséquence la relaxe de l'accusé, cette affaire a salement endommagé sa réputation. Si vous pouvez trouver Gaedren, vous êtes certain que vous trouverez également une preuve qui le relie au meurtre et que vous pourrez laver le nom de l'accusé.

L'honneur de la famille. La personne accusée était un membre de votre famille, peut-être un père ou un frère. Vous êtes parvenu à faire avouer toute l'histoire au pêcheur grâce à vos talents oratoires.

Choisissez une compétence parmi Bluff et Intimidation. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.

Marginal. Vous étiez l'accusé. Bien que vous ayez été finalement libéré lorsqu'un ami confronta le pêcheur et apprit la vérité, le mal avait déjà été fait. Vous fûtes forcé de quitter votre école (peut-être l'Acadamae) ou votre église. Vous avez donc dû vous entraîner par vous-même, tout en vous promettant que vous vous améliorerez dans votre choix de profession malgré le dédain de vos pairs.

Choisissez une compétence parmi Connaissances (mystères), Connaissances (religion) et Art de la Magie. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.

Amour perdu

Quelqu'un que vous aimiez a été tué à coups de couteau dans une allée sombre une nuit. Vous avez été appelé sur la scène par les Gardes de Korvosa afin d'identifier le corps et, aussi pénible que ce fut pour vous, vous êtes malgré tout parvenu à remarquer qu'un anneau manquait au doigt de la victime. Le meurtrier l'avait volé, vous en êtes certain. Vous avez mené une petite enquête et avez récemment retrouvé la bague en vente dans une petite échoppe locale. Bien que, à votre grande frustration, vous



n'avez pas assez d'argent pour l'acheter, le marchand vous a indiqué qu'il avait acheté l'anneau à un certain Gaedren Lamm. Vu la réputation de cet homme, il est clair qu'il était le meurtrier ou, du moins, le commanditaire de l'acte qui résulta en la mort de votre bien-aimé. Il reste le problème de le trouver, cependant.

L'orphelin. La victime du meurtre était votre seul parent survivant. Vous avez dû grandir seul et rapidement tout en prenant soin de vos frères et sœurs et en vous occupant des affaires de la famille. Vous avez dû, dès votre plus jeune âge, subvenir à vos besoins et à ceux de votre famille.

Choisissez une compétence parmi Artisanat (au choix), Représentation (au choix), ou Profession (au choix). Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.

Le (la) veuf (veuve). La victime du meurtre était un(e) amant(e). À sa mort, une partie de vous s'est éteinte, ce qui vous a laissé hanté, sombre et enclin à de noires pensées.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'Intimidation et Intimidation devient une compétence de classe.

Drogué

Une de vos connaissances est devenue un accro au frisson, une drogue distillée à partir du venin des araignées de rêve. La drogue induit un sommeil habité de rêves aux couleurs vives pendant lesquels le corps de l'utilisateur tremble et frissonne (d'où le nom de la substance). Le Frisson est tout particulièrement dangereux pour les personnes désespérées, car ses promesses de rêves et d'oubli sont souvent vues comme la seule alternative au suicide pour échapper à leur vie misérable.

Ami drogué. L'accro est un(e) ami(e) ou un(e) amant(e) qui a/n'a pas survécu à l'overdose. Votre enquête au sein des revendeurs de drogue et des acteurs locaux vous a permis d'en apprendre pas mal au sujet de la vie dans la rue.

Choisissez une compétence parmi Connaissances (folklore local) et Diplomatie. Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de cette compétence, et cette compétence est une compétence de classe.

Dépendance personnelle. Vous étiez l'accro. Vous blâmez Gaedren pour l'événement qui a presque causé votre mort. Vous détestez le fait que la drogue cause des problèmes similaires chez les autres jeunes. Heureusement, vous avez bien récupéré et l'overdose a entraîné votre corps à réagir aux toxines.

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

Enfant disparu

Vous suspectez qu'un enfant que vous connaissez ait été enlevé par Gaedren Lamm. Quelle que soit la relation que vous aviez avec cet enfant, vous avez entendu des rumeurs au sujet des « petits lamas » de Lamm et de la manière dont le vieil homme utilise les enfants comme pickpockets et agents pour ses crimes. Vous avez même entendu des rumeurs disant que l'enfant que vous recherchiez avait été aperçu sur les marchés en compagnie de voleurs connus. Bien que la Garde de Korvosa ait écouté votre requête avec sympathie, elle est occupée avec de plus grosses affaires apparemment, et n'a pas encore pu mettre des hommes sur le coup. Personne d'autre ne semble prêt à affronter Gaedren et à libérer ses victimes... cette tâche semble vous revenir. Mais où pourrait-il bien se cacher ?

Un parent disparu. L'enfant disparu est un frère ou une sœur. Tout le monde a perdu espoir, sauf vous : vous êtes persuadé que votre parent est toujours vivant. Au cours de votre recherche

incessante du parent perdu, vous avez rencontré et interrogé de nombreuses personnes.

Vous gagnez un bonus de +1 aux tests de Psychologie, et Psychologie devient une compétence de classe.

Un fi ls/une fi lle disparu(e). L'enfant disparu est votre propre fi ls ou fi lle, une nièce ou un neveu, ou le fi ls ou la fi lle de votre supérieur ou employé, que vous aviez été chargé de surveiller. L'enfant a été enlevé pendant un voyage au marché ou un autre événement habituel. Malgré les fausses pistes et l'absence de renseignements intéressants, vous avez tenu bon et vous avez continué à rechercher l'enfant.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de sauvegarde de Volonté.

Enfance malheureuse

Vous avez passé une partie de votre enfance comme l'un des orphelins-esclaves de Gaedren. Vous avez peut-être été enlevé de la maison de vos parents pendant un voyage au marché. Ou peut-être que la matrone qui dirigeait l'orphelinat où vous étiez vous a échangé contre un prêt d'argent ou vous a vendu. Ou peut-être que vous étiez, comme la majorité des esclaves de Lamm, un enfant des rues qui a été attiré par la promesse de repas réguliers et d'un toit en échange de « menus services ». Quel que soit le cas, vous avez passé plusieurs années de votre vie comme l'un des « petits lamas » de Lamm avant de vous échapper. Vous avez nourri une rancune pour le vieil homme depuis lors.

La torture. Gaedren vous a torturé et laissé pour mort sur un tas de déchets après que vous ayez fait une erreur de trop. Vos cicatrices et vos souvenirs ont affiné vos réflexes et vous ont rendu plutôt nerveux.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets de Réflexes.

La religion. Pendant une mission pour Gaedren, vous avez trouvé un symbole sacré du dieu que vous vénerez aujourd'hui et, intrigué par celui-ci, vous vous êtes échappé pour assister aux services religieux. Lorsque Gaedren l'a découvert, il vous a battu presque jusqu'à la mort et a brisé votre symbole sacré. Votre foi vous a permis de supporter la douleur. Vous avez échappé au contrôle de Lamm et vous vous êtes réfugié dans l'église, où vous avez passé le reste de votre jeunesse.

Vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'Art de la Magie et Art de la Magie devient une compétence de classe.

AP3 – Le Retour des Ténèbres

Campagne se déroulant à Port Énigme en Varisie.



À la recherche de fiélons Vous et les membres de votre ordre (sans doute religieux) détestent les fiélons. Vous trouvez par exemple qu'il est inadmissible que dans une ville, comme Korvosa, on autorise la présence d'un temple d'Asmodéus même pas caché ! C'est un signe du déclin de la civilisation, et quelque chose qu'il faut absolument combattre. Alors, quand vous avez appris qu'un tournoi appelé « Trompez le diable et remportez son or » était organisé à Riddleport, vous avez décidé ou on vous a ordonné d'aller enquêter sur place pour savoir s'il s'agissait juste d'une expression de mauvais goût ou si quelque chose de plus dangereux se tapissait derrière ce nom. On vous a chargé de participer au concours en vous présentant comme un joueur normal puis de mener votre enquête. Si celle-ci devait nécessiter plus de temps, il vous faudrait alors trouver une bonne raison pour rester sur place, comme par exemple vous faire engager au Gobelins d'Or.

Votre haine des fiélons frise l'obsession. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les jets d'attaque contre des ennemis que vous savez être des Extérieurs d'alignement mauvais.

À la recherche d'un travail Dépenser une partie de l'or qu'il vous restait pour participer au concours « Trompez le diable et remportez son or » était une décision risquée ; surtout que vous n'êtes pas forcément particulièrement doué pour le jeu. Mais voilà, si la salle de jeu où ce concours se déroule, le Gobelin d'Or, continue à prospérer, le propriétaire Saul Vancaskerkin aura certainement besoin de main-d'œuvre : videur, barman, croupier, serveur, amuseur, barde, observateur, cuisinier... et vous espérez bien, en participant au concours, attirer son attention et vous faire remarquer. À cette fin, vous avez tout particulièrement exercé vos talents.

Choisissez une compétence parmi Bluff, Artisanat (un artisanat au choix), Diplomatie, Intimidation, Représentation (un art au choix), Profession (joueur) et Perception. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle devient une compétence de classe.

En territoire ennemi L'ombre dans le ciel de Riddleport est visible depuis les contrées environnantes, depuis les montagnes, les forêts et les marais où habitent divers druides, ermites, rôdeurs et campagnards. Vous êtes l'un d'entre eux, et vous avez évité la ville de Riddleport toute votre vie, n'allant dans cette bourgade sale et décadente que lorsque c'était strictement nécessaire. Mais aujourd'hui, vous avez décidé (ou on vous a ordonné) d'aller enquêter sur le Cache et, comme toutes les divinations indiquent que celui-ci a un rapport avec Riddleport, c'est là que vous devez vous rendre. Vous avez appris qu'un de vos amis (choisissez un des PJ) va participer au concours « Trompez le diable et remportez son or ». Comme cet ami est bien plus familier avec la ville et avec les bonnes manières pour obtenir les renseignements et les services que vous recherchez, vous avez décidé de le rejoindre.

La vie dans la campagne vous a endurci. Choisissez un type de jet de sauvegarde parmi Réflexes, Vigueur et Volonté. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous ces jets de sauvegarde.

Joueur optimiste Vous avez le vent en poupe ! Oh, vous avez bien connu des moments difficiles, où il vous fallait rembourser des dettes à plusieurs prêteurs mais ce n'est pas le cas pour le moment : vous venez de rembourser votre dernière dette à Lymas Smeed, un usurier. Et, quand vous avez appris qu'un concours allait se tenir au Gobelin d'Or, vous avez tout de suite compris que c'était votre jour de chance ! Vous avez mis un peu d'or de côté pour payer les frais d'inscription et vous espérez bien que cela vous rapportera gros : maintenant que tout va mieux au niveau financier, il est temps de faire fortune !

Vous êtes un réel optimiste. Tous les effets qui vous donnent des bonus de moral persistent pendant 1d4 rounds supplémentaires.

Prêt à tout pour des amis. Vous ne pensez pas être un joueur. En fait, vous détestez les jeux de hasard. Malheureusement, un ou plusieurs de vos amis (choisissez parmi les autres PJ) ne partagent pas cet avis ; et vous avez récemment appris que cet ou ces amis allaient participer au tournoi « Trompez le diable et remportez son or », ce qui signifie que vous aussi devrez y aller, ne fût-ce que pour veiller sur eux et vous assurer qu'ils ne vont pas y laisser tout leur honneur et leur argent encore une fois. C'est difficile d'être le type responsable dans une telle bande, surtout lorsque les amis en question semblent profiter de toutes les occasions pour tester les limites de votre amitié, mais il s'agit d'une question de fierté. Votre dévotion envers vos amis est forte.

Chaque fois que vous utilisez l'option « aider quelqu'un » pour aider un allié et chaque fois qu'un allié vous aide de cette ma-

nière, un test réussi donne un bonus de trait supplémentaire de +1 au test de la personne qui a reçu l'aide. De plus, tant qu'un de vos amis est à moins de 6 cases de vous, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les charmes et les compulsions.

Recherche sur le Cache Vous êtes arrivé récemment à Riddleport, peut-être dans l'espoir d'intégrer le fameux Ordre des Codes ou tout simplement parce que l'ombre qui plane sur la ville vous intrigue. Vous avez parcouru la ville, mais vous n'avez pas trouvé grand intérêt pour votre passion, la magie, ni d'endroit vraiment sûr où loger... jusqu'à ce que vous arriviez au Gobelin d'Or. Là, le patron, un type plutôt sympa, vous a même offert un passe pour prendre part à un concours de jeu qu'il organisait, « Trompez le diable et remportez son or ». Le jeu ne vous attire pas forcément, mais ce sera peut-être l'occasion de rencontrer d'autres personnes qui partagent votre passion ou encore des visiteurs qui auraient des informations sur l'étrange Cache ?

La magie est votre passion, et vous avez développé un certain don pour identifier les objets d'un seul coup d'œil. Vous pouvez utiliser la compétence Art de la Magie pour tenter d'identifier les objets magiques. Le DD pour l'identification est de 20 + NLS de l'objet sans sort ; 15 + NLS avec un sort de détection de la magie [detect magic] et 5 + NLS avec un sort d'identification [identify].

AP4 – L'Héritage de Feu

Campagne se déroulant à Kelmarane au Katapesh.



À la recherche de l'Aventure Depuis tout jeune, la vie et les récits des Éclaireurs de Golarion vous ont fasciné et ce peut-être depuis qu'un d'eux est venu visiter votre village. Vous étiez alors trop jeune pour partir, mais ce n'est plus le cas. Vous vous êtes donc rendu récemment à la Loge d'Absalom pour devenir Éclaireur vous-même, et la première mission qu'on vous a confiée doit se passer au Katapesh, où on vous a demandé de rejoindre une expédition menée par un certain Garavel et destinée à libérer un village katapeshite.

Les rumeurs qui sont remontées jusqu'à la Société des Éclaireurs parlent de nombreuses ruines anciennes et entre autres d'un monastère autrefois dédié à Sarenrae. La Société désire bien-sûr en apprendre plus ; elle est également curieuse de savoir ce qui s'est passé exactement dans ce village et pourquoi il a été abandonné il y a de cela de nombreuses années.

Vous avez reçu une boussole d'Éclaireur de la part de votre capitaine d'aventure (votre supérieur dans la Société des Éclaireurs). Vous lui avez promis de lui payer tôt ou tard les 500 po que cet objet coûte mais, pour le moment elle est à votre disposition. Votre boussole d'Éclaireur est une boussole magique qui vous donne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie pour éviter de vous perdre et qui peut s'illuminer comme un sort de Lumière (NLS 5) sur un mot de commande (action simple).

Missionnaire Vous avez servi votre foi avec ardeur et dévotion au cours des dernières années (vous avez donné beaucoup d'argent et/ou de temps à l'église, ou vous êtes considéré comme un être béni, peut-être à cause d'une tache de naissance ressemblant au symbole de votre dieu). Vous êtes peut-être un orphelin éduqué par le temple, ou vous avez reçu une aide importante, ou encore beaucoup d'attention et de support de votre église. Vous estimez qu'il est temps de faire quelque chose pour le culte qui vous a si longtemps aidé. Vous avez entendu parler d'un projet visant à libérer et rebâtir un village ; si ce projet est mené à bien, le village aura besoin d'un temple, ce qui motive votre église et vous à vous intéresser de plus près à cette histoire. Selon le

dogme de votre foi, vous pourriez également vouloir aider cette entreprise pour d'autres raisons. Ce trait est tout particulièrement adapté aux fidèles de Sarenrae car Kelmarane a été fondée près d'un ancien monastère dédié à la Fleur de l'Aube et il serait tout à fait adéquat de reconsacrer cet endroit. Il existait également un temple de Sarenrae à Kelmarane et, selon certaines rumeurs, l'ancien pasteur aurait perdu la grâce et pourrait bien être en partie responsable du funeste destin du village. Il serait certainement bon pour l'église de faire toute la lumière sur cette histoire et de dissiper ces rumeurs.

Vous avez été choisi pour représenter votre foi grâce à votre ardeur et votre dévotion. Choisissez l'une des compétences suivantes : Bluff, Diplomatie, Intimidation, Connaissances (religion), Représentation (un art au choix) ou Psychologie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de cette compétence et elle devient une compétence de classe.

Où donc est Haleen ? Vous n'avez jamais réellement connu vos parents (ils sont peut-être morts ou ils ont été enlevés par des esclavagistes ou, au contraire, vous avez été pris par des esclavagistes) et c'est à Haleen que vous devez tout (votre sœur ou une amie d'enfance par exemple). Mais Haleen, qui a toujours été là pour vous conseiller, pour vous trouver un maître où faire votre apprentissage, pour vous éviter de faire des bêtises, s'est montrée plutôt morose et renfermée ces derniers temps, refusant de répondre à vos questions au sujet de ce qui la troublait. Puis un jour elle a disparu, en laissant un message qui vous demandait de l'oublier et de passer à autre chose. Mais un je-ne-sais-quoi dans la tournure des phrases vous a dit que quelque chose clochait ; peut-être avait-elle été forcée d'écrire ce mot et enlevée, ou peut-être tente-t-elle de vous protéger. Quoi qu'il en soit, vous avez décidé de la retrouver. Pendant plusieurs mois, vous avez parcouru le Katapesh dans tous les sens à la recherche d'une piste, mais sans succès jusqu'ici. Puis finalement vous avez trouvé un indice (une note mystérieuse, un témoin disant avoir aperçu quelqu'un qui ressemblait à Haleen, ou un sort de divination au rabais par exemple) : Haleen serait proche d'une ville fantôme du nom de Kelmarane. Sans savoir ce qu'elle pourrait bien faire là-bas ni comment elle est allée dans cette région, vous avez choisi de rejoindre le groupe de Garavel.

Même si Haleen a choisi la voie des bretteurs, elle vous a laissé (et même permis ou encouragé) à suivre vos propres aspirations. Si la classe en question est une classe de prédilection, pour chaque niveau pris dans cette classe, vous gagnez à la fois un point de vie supplémentaire et un point de compétence supplémentaire. Si la classe n'est pas une classe de prédilection pour vous, elle le devient.

Pour gagner votre liberté Au cours des années, vous êtes passé de maître en maître... certains cruels, d'autres plus doux, mais vous n'avez connu que l'esclavage tout au long de votre vie et, sans cesse, vous avez espéré devenir libre un jour. Et vous pourriez bien avoir trouvé une occasion pour que ce rêve s'accomplisse : votre dernier maître, qui a connu des difficultés financières, a dû vous vendre au gouvernement de la ville de Katapesh et, justement, les Maîtres du Pacte, qui cherchent à rétablir une ancienne route commerciale vers l'Osirion, ont promis la liberté à tous les esclaves qui se porteraient volontaires comme mercenaires, pour autant que ce projet réussisse. Vous êtes parvenu à obtenir une place dans ce groupe de mercenaires dirigé par un certain Garavel.

Votre vie d'esclavage vous a endurci et rendu plus résistant aux difficultés. Choisissez un des trois types de jets de sauvegarde ; vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à tous les JdS de ce type.

Retour aux racines On vous a toujours dit que votre père (ou votre mère) a perdu la vie lors d'un terrible incendie ou lors d'une inondation qui a également emporté son corps. Vous avez donc été élevé seulement par votre autre parent, et celui-ci à son tour est décédé récemment. Vous avez appris (en trouvant une note, en surprenant une conversation, ou on vous l'a avoué) qu'on vous avait en fait caché la vérité : vous êtes né dans le village de Kelmarane, un endroit que vous avez dû fuir et, c'est au cours de cette fuite que votre père (ou mère) a perdu la vie. Vous n'avez maintenant plus vraiment d'attaches, mais beaucoup de questions. Vous avez peut-être envie de voir le lieu de votre naissance, ou de comprendre ce qui vous a forcé à fuir, ou encore d'apprendre comment votre père (ou mère) est mort, ou bien encore de reconstruire ce village qui était le vôtre autrefois. Quoi qu'il en soit, c'est par raison personnelle que vous vous êtes engagé dans le groupe de Garavel.

Lorsque votre second parent est mort, vous avez trouvé dans ses possessions un objet auquel vous tenez plus qu'à tout. Il peut s'agir d'un bijou valant 350 po, d'une baguette contenant un sort de niveau 1 (NLS 1, 20 charges), ou encore d'une arme ou d'une armure de maître valant au plus 350 po. Si vous perdez cet objet, la tristesse qui s'ensuit vous impose une pénalité de -1 aux jets de Volonté pendant 1 an.

Tueur de gnolls Pour vous, tuer des gnolls est plus qu'une activité ou un travail ; c'est une passion, voire un mode de vie. Vous avez tué votre premier gnoll à un très jeune âge et vous nourrissez une haine intense de ces créatures (peut-être parce que votre famille a été tuée par des gnolls, ou parce que vous avez été capturé par des esclavagistes gnolls avant de parvenir à vous enfuir). Quoi qu'il en soit, quand vous avez appris qu'un certain Garavel recherchait des hommes pour aller libérer un village assiégé par les gnolls, vous avez sauté sur l'occasion.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque et aux jets de dégâts par arme contre les gnolls. Si vous êtes un barbare et que vous combattez des gnolls, votre rage dure 1 round de plus que la normale. Si vous êtes un rôdeur et que vous choisissez humanoïdes (gnolls) comme ennemis jurés, votre bonus de trait à l'attaque et aux dégâts contre les gnolls s'accroissent à +2. Si vous lancez des sorts, vous recevez un bonus de trait de +1 aux DD des sorts de dégâts contre les gnolls.

AP5 – Le Conseil des Voleurs

Campagne se déroulant à Couronne-d'Ouest au Cheliaz.

Agitateur ouestronien Quelque chose cloche dans le monde. Les épouses ne devraient pas avoir à scruter les environs derrière leurs fenêtres à prier jour après jour pour que ceux qu'elles aiment reviennent du travail sains et saufs. Les parents ne devraient pas avoir à faire taire leurs enfants lorsqu'ils posent des questions au sujet de ce qui est arrivé à leurs voisins. Les citoyens ne devraient pas avoir à baisser les yeux et à presser le pas quand des gardes frappent leurs amis dans rue. Le peuple de Couronne-d'Ouest a assez souffert ! Il est temps que ça change. Mais comment ? Vous avez entendu parler d'un groupe d'individus libres-penseurs qui se réunit après le couvre-feu. Il se peut qu'ils partagent vos idéaux.

Vous réagissez rapidement lorsqu'une opportunité se présente, physiquement et mentalement et vous savez qu'une action soudaine et rapide est la meilleure solution pour venir à bout des conflits. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'Initiative et, lorsque vous agissez au cours d'un round de surprise, vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous vos jets d'attaque.



Bâtard infernal Vous êtes un tiefelin. Vous êtes peut-être un esclave en fuite, un descendant qu'on a caché par honte ou un vagabond sans domicile mais quelle qu'ait été votre naissance, vous avez eu une vie difficile. Vous avez grandement souffert, vous êtes même pratiquement mort de faim un hiver, vous avez été quasiment battu à mort par des marins racistes un été... Ces expériences ont peut-être fait de vous un voyou amer et cynique ou un fervent optimiste mais une chose est certaine : vous êtes différent des autres tiefelins.

Peut-être est-ce une conséquence de la vie difficile que vous avez menée ou une aberration dans votre héritage génétique mais vous ne possédez pas la résistance au froid, à l'électricité et au feu qu'ont les autres tiefelins. Au lieu de cela, vous bénéficiez seulement d'un bonus de +2 à tous les jets de sauvegarde effectués pour contrer des dégâts de ces types. Vous ne pouvez pas non plus utiliser ténèbres comme un pouvoir magique une fois par jour. Au lieu de cela, choisissez un sort de niveau 0 que vous pouvez utiliser à volonté.

Note. Ce trait de campagne est destiné à ramener les tiefelins au même niveau que les autres races de base. Reportez-vous à la section sur les races au Chéliax.

Dénicheur de conspiration Depuis longtemps, vous entendez des rumeurs au sujet de sombres choses qui se dérouleraient à Couronne-d'Ouest. Des marchandises précieuses qui disparaîtraient sans laisser de trace et sans qu'aucune question ne soit posée, des gens qui auraient disparu comme s'ils n'avaient jamais existé, des seigneurs-marchands et des nobles qui évoquent à mots couverts ou laissent échapper des allusions à des maîtres à qui ils devraient obéir. Quels seigneurs pourraient bien diriger la pègre de Couronne-d'Ouest ? Les récits d'organisations criminelles tentaculaires renfermeraient-ils un soupçon de vérité ? Le légendaire Conseil des Voleurs qui aurait pourtant été éliminé de la ville il y a longtemps aurait-il survécu ou se serait-il reformé ? Et quelle influence possède-t-il sur la ville aujourd'hui ? Vous n'avez pas de réponse mais vous êtes bien décidé à en trouver.

Choisissez une des compétences suivantes : Bluff, Connaissances (folklore local), Diplomatie, Discrétion, Perception, Psychologie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à cette compétence et c'est une compétence de classe.

Éduqué chez les adorateurs des diables Toute votre vie, vous avez baigné dans l'univers du Chéliax soumis aux diables. Vous ne faites pas grand cas de la religion de votre nation mais c'est tout simplement comme ça que ça se passe dans le plus grand empire du monde, et qui êtes-vous pour remettre en question les croyances des dirigeants de l'Empire ? Certainement pas un de ces fous qui nourrissent d'étranges idéaux au sujet des libertés personnelles et d'un gouvernement égalitaire. Vous en connaissez quelques-uns de ces idéalistes d'ailleurs, mais qui peut dire ce qui leur a mis ces idées en tête. Vous connaissez l'Enfer et la rigueur de ses sinistres dirigeants, vous avez vu des diables et vous savez comment ils peuvent contribuer à améliorer la vie de ceux qui sont suffisamment puissants pour les contrôler, et vous connaissez tout de la foi qui anime votre nation. Vous n'êtes pas forcément un adorateur des diables vous-même, mais il y a certaines réalités pratiques au Chéliax, et il est toujours bon de savoir ce qui se passe réellement en coulisses.

Vos connaissances au sujet du culte des diables vous donnent un bonus de +1 aux tests de Bluff, de Diplomatie, d'Intimidation et de Psychologie réalisés contre les nobles de Couronne-d'Ouest, ainsi qu'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts mentaux.

L'enfant de l'infamie Votre famille a des liens étroits avec le show-business. Vos parents, un frère ou une sœur aînée, un oncle ou une tante ou un autre parent assez proche était un acteur ou une actrice connu et apprécié. Cette personne est morte d'une manière compromettante ou a vécu une situation très embarrassante, mais cela n'a pas beaucoup altéré la réputation de votre famille ; en fait, cela l'a même peut-être améliorée. Lorsque les gens que vous rencontrez apprennent votre nom de famille, ils se mettent très vite à supposer que vous menez une vie légère comme celle de votre parent malheureux. Et, que vous profitiez de cette gloire ou que vous fassiez tout votre possible pour cacher vos liens familiaux, il reste des traces des relations étroites qui vous ont lié pendant tant d'années au monde du théâtre. Vous avez certainement hérité du talent de votre parent et êtes un personnage hors du commun, un individu en manque constant d'attention ou un rusé manipulateur capable de contrôler les émotions des autres.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Représentation (scène) et cette compétence est une compétence de classe. De plus, vous avez hérité de votre parent célèbre et vous commencez la partie avec une réserve de 300 po que vous pouvez dépenser à votre guise.

L'exil de l'Éclaireur La loge des Éclaireurs à Couronne-d'Ouest, « Refuge- des-Fouilles » [Delvehaven] a depuis toujours titillé votre imagination. Lorsqu'elle a été fermée, sur ordre des dirigeants diaboliques de la ville, les Éclaireurs de Couronne-d'Ouest ont été exilés et contraints d'abandonner tout le savoir et les trésors rassemblés au cours de nombreuses expéditions.

Aujourd'hui, des rumeurs terrifiantes de magie noire courent au sujet de Refuge-des-Fouilles et la bureaucratie de la ville a rendu impossible toute exploration de l'emplacement de la loge aujourd'hui bien gardée. Vous avez contacté des agents des Éclaireurs en secret (ce qui est illégal) et vous leur avez fait part de votre désir de les aider à revenir au Chéliax, avec l'intention d'explorer Refuge-des-Fouilles, ce lieu qui est à l'origine de votre intérêt pour l'aventure. À votre grande surprise, il y a quelques jours, vous avez reçu un message provenant d'un Éclaireur anonyme qui disait agir en secret dans la nation. Celui-ci vous encourageait à enquêter sur la loge et à signaler vos découvertes à la Grande Loge d'Absalom. Le message était accompagné d'une boussole d'Éclaireur usagée mais encore en bon état de marche. Vous vous êtes juré de rembourser à votre contact les 500 po que coûtait l'objet un de ces jours mais, jusqu'à ce moment, il est à vous.

Une boussole d'Éclaireur est une boussole magique qui vous donne un bonus de circonstances de +2 aux tests de Survie pour éviter de vous perdre et qui peut émettre de la lumière comme le sort de même nom (NLS 5, action simple pour activer).

Rejeton des ombres Couronne-d'Ouest souffre depuis longtemps d'une étrange malédiction, un fléau qui apparaît chaque nuit sous la forme de sinistres créatures qui hantent les ombres. Personne ne peut dire d'où ces horreurs nocturnes proviennent, mais certains blâment les mystérieux magiciens du Nidal alors que d'autres affirment qu'il s'agit d'une malédiction instaurée par le défunt Aroden et que d'autres encore suggèrent qu'une sinistre intelligence tapie dans les profondeurs des ruines du nord de Couronne-d'Ouest serait à l'origine de ces problèmes. Quoi qu'il en soit, les habitants de Couronne- d'Ouest craignent la nuit. Mais pas vous. Votre but est de libérer les ténèbres de ces monstres qui s'y tapissent. Vous vous êtes habitué au noir et vous pouvez agir avec une grande précision dans les ombres.

Lorsque vous attaquez des cibles situées dans des zones de faible lumière, vous ignorez les 20% d'échec des attaques causés par le manque de lumière.

AP6 – La Naissance d'un Royaume



Campagne se déroulant dans Le Brévoy, nation des Royaumes Fluviaux.

Bâtard (uniquement personnage humain) Un de vos parents était un membre d'une des grandes familles du Brévoy, peut-être même de la maison Rogarvia elle-même. Mais vous n'avez aucune preuve concrète de votre lignage noble et vous avez appris que prétendre être noble sans en avoir la preuve n'a aucun autre résultat que de vous faire passer pour un menteur. Il se peut que vous possédiez un bijou ou un morceau de tissu autrefois coûteux ou une vieille lettre d'amour mais rien de cela ne peut servir de preuve directe. Ainsi donc, vous avez vécu toute votre vie dans l'ombre des nobles tout en sachant que vous méritiez le confort et l'estime que les élites reçoivent, même si le destin ne vous a donné que leur dédain. Vos récentes tentatives pour prouver votre affiliation ont peut-être attiré sur vous la colère d'un homme de main d'une famille noble ou vous désirez peut-être tout simplement prouver la valeur de votre héritage en joignant une expédition vers les Terres Dérobées, espérant vous faire un nom.

Vous subissez un malus de -1 à tous les tests de compétences basés sur la Charisme lorsque vous avez affaire à des membres de la noblesse brévienne mais vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous les jets de Volonté grâce à votre entêtement et individualisme. (La pénalité de ce trait disparaît si vous parvenez à devenir réellement un véritable noble.)

Brigand Vous provenez des Royaumes Fluviaux ou d'une des régions les plus violentes du Brévoy. Vous avez eu une vie difficile. Vos parents et votre famille étaient peut-être des escrocs, ou votre vie de solitaire vous a peut-être mené à vous allier avec des voleurs ou pire encore. Vous savez comment tendre des embuscades aux voyageurs, intimider les commerçants, éviter la loi et établir un camp là où personne ne vous trouvera. Récemment, vous avez eu quelques problèmes soit avec la loi soit avec d'autres bandits, et vous cherchez un moyen de vous enfuir là où personne ne viendra vous rechercher. Une expédition dans les terres sauvages semble être une bonne occasion de passer inaperçu jusqu'à ce que les problèmes s'estompent.

Vous commencez la campagne avec 100 po de matériel supplémentaire volé. Vous gagnez également un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff, de Diplomatie, d'Intimidation et de Psychologie lorsque vous avez affaire à des brigands, des voleurs, des bandits ou d'autres individus similaires.

Fils de l'Épée Vous avez passé toute votre vie dans ou près de la ville de Restov et vous avez entendu de nombreuses fois l'histoire du baron Sirion Aldori et les exploits des héroïques et légendaires seigneurs-épéistes de votre ville d'origine. Un des membres de votre famille était peut-être un seigneur-épéiste Aldori, ou vous possédez un contact au sein de ce groupe ou vous rêvez depuis votre enfance de les rejoindre. Quoi qu'il en soit, vous idolâtrez les héros, les styles et les philosophies des Aldori et vous avez tenté d'imiter leur art ancien. Avant de pouvoir demander à rejoindre leurs rangs, cependant, vous pensez devoir prouver votre valeur. Et rejoindre une expédition vers les Terres Dérobées semble être une bonne méthode pour améliorer vos talents et commencer à écrire votre histoire, comme le baron Aldori l'a fait.

Vous possédez une épée longue lorsque vous entrez en jeu, ou une épée de duel Aldori. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à toutes les attaques et aux manœuvres de combat utilisant une de ces armes.

Issien Vous avez été élevé dans le nord du Brévoy, une terre aux rivages embrumés et aux collines au sol dur, aux plaines enneigées et aux montagnes teintées de violet. Vous descendez d'un peuple robuste et intelligent et vous avez de grandes ambitions, un esprit prêt à profiter de toutes les opportunités qui se présentent et la ténacité de combattre pour arriver à vos fins quels que soient les obstacles. Vous ne vous préoccupez guère d'autre chose que d'obtenir ce que vous voulez et devenir riche et célèbre, une fin qui justifie tous les moyens. Vous vous considérez comme un véritable citoyen du Brévoy. L'appel aux héros pour reprendre les Terres Dérobées qui reviennent de droit à votre pays a enflammé vos rêves de profit et de grandeur et vous avez rejoint une expédition pour partir en quête vers le sud.

Votre esprit agile vous octroie un bonus de trait de +1 à tous les jets de Vigueur pour résister les effets mentaux.

Noble Vous prétendez posséder une connexion lointaine mais légitime avec une des familles nobles du Brévoy. Si vous n'êtes pas humains, vous avez sans doute été adoptés par un noble brévien ou vous étiez un serviteur bien aimé ou même un ami d'enfant d'un fils de noble. Quelle qu'en soit la raison, vous avez vécu une vie confortable sans atteindre les niveaux de dignité et de décadence des véritables nobles. Même si vous avez un lien avec une famille noble, votre famille proche est loin d'être extrêmement riche et vous vous êtes rendu compte que votre nom de famille était plus un fardeau qu'un véritable atout dans la plupart des situations sociales. Vous avez récemment décidé de vous mettre à l'épreuve pour savoir si vous avez ce qu'il faut pour faire face au monde sans la protection d'un nom auquel vous ne tenez pas plus que cela. Une expédition dans les légendaires Terres Dérobées pourrait être l'occasion parfaite pour vérifier si vous méritez véritablement le titre de « noble ». Choisissez une des familles nobles suivantes et les avantages associés.

- **Garess.** Votre famille est depuis longtemps associée avec les nains des monts Golushkin et cette association a laissé des traces bien visibles. *Vous ignorez les pénalités de mouvement imposées par la première case en terrain rocheux difficile que vous parcourez chaque round. Cet avantage ne s'applique qu'aux terrains rendus difficiles à cause de la roche ou de ruines. De plus, vous gagnez un bonus de trait de +2 aux tests d'Estimation visant à estimer la valeur des pierres naturelles ou des métaux. La devise de votre famille est « Aussi fort que la montagne. »*

- **Lébéda.** Votre famille a une longue histoire commerciale sur les rives du lac Reykal. *En tant que bon commerçant, vous gagnez une langue en bonus parmi : elfique, géant, gnome, halfling, hallit, nain, scalde, ou sylvestre. La devise de votre famille est « Le succès sourit à ceux qui sont gracieux. »*

- **Lodovka.** Votre famille vit sur les côtes du lac des Brumes et des Voiles depuis bien avant que le Brévoy n'ait été fondé. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Natation et Natation est une compétence de classe pour vous. La devise de votre famille est « Les eaux, notre champ. »*

- **Medvyed.** Votre famille respecte profondément et depuis toujours les terres sauvages et nourrit de nombreuses superstitions au sujet des créatures qui y vivent. *Vous gagnez un bonus de trait de +2 sur tous les tests de Diplomatie lorsque vous traitez avec des créatures féeriques et un bonus de +1 aux jets de volonté contre leurs sorts et leurs capacités surnaturelles. La devise de votre famille est « L'endurance vient à bout de tout. »*

- **Orlovsky.** Votre famille a la réputation d'éviter les conflits. *Vous gagnez un bonus de trait de +1 à votre DMD. De plus, choisissez une compétence parmi Acrobaties, Diplomatie et Discrétion. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à cette compétence. La devise de votre famille est « Toujours plus haut. »*

• **Surtova.** Votre famille est réputée pour son agilité politique et ses nombreux complots. *Vous infligez +2 points de dégâts supplémentaires lorsque vous attaquez un ennemi pris au dépourvu à l'aide d'une arme légère ou à une main. La devise de votre famille est « La nôtre est la bonne. »*

Pionnier Vous vivez depuis longtemps près de la frontière sud du Brévoy, à proximité des sauvages Terres Dérobées. Vous avez eu la vie dure mais, en chassant, dépeçant, troquant et en tirant de la nourriture de la terre gelée à la sueur de votre front, vous avez appris comment survivre dans ce territoire difficile. Grâce à votre proximité avec ces étendues sauvages, vous avez beaucoup appris au sujet de ses habitants et des créatures sauvages qui se tapissent dans cette région. Votre famille pourrait même prétendre posséder des territoires dans les Terres Dérobées, vos plus anciens parents contant comment ils ont été chassés de leur demeure ancestrale, de leurs terres fertiles, de leurs vergers abondants ou de leurs mines cachées. Vu vos talents personnels ou votre familiarité avec le territoire frontalier ou encore votre désir de reconquérir votre terre familiale, vous avez décidé de rejoindre l'expédition vers les Terres Dérobées.

Vous commencez le jeu en possédant un cheval. De plus, choisissez une compétence parmi Connaissances (nature), Dressage, Équitation, Escalade, Natation ou Survie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur ces tests.

Rostlandais Vous avez été élevé dans la partie sud du Brévoy, une terre de forêts denses et de plaines ondulées, de rivières cristallines et de cioux de saphire. Vous descendez d'un peuple robuste et avez été éduqué avec des valeurs simples : un travail bien fait mérite une récompense et l'importance de la charité, de la compassion et de l'honneur à la fois personnel et familial. Vous vivez dans le pays des seigneurs-épéistes, les héros qui ont refusé de se soumettre aux armées d'un conquérant violent. Vous n'avez pas grand intérêt pour la politique, les nobles, les tromperies et les complots. Comme vous vous sentez un Brévien à part entière, vous avez répondu à l'appel des champions prêts à étendre l'influence de votre nation vers les Terres Dérobées, un appel qui a enflammé votre patriotisme et votre sens de l'honneur. Vous avez donc rejoint une expédition prête à partir en quête vers le sud.

Votre nature robuste vous donne un bonus de trait de +1 sur tous les jets de Vigueur

AP7 – Le Crâne du Serpent

Campagne se déroulant sur le Jenivière, un navire de commerce voyageant à travers l'océan Arcadien pour se rendre au Sargava.



Colonial. Vous descendez d'une longue lignée de colons sargaviens qui remonte jusqu'à l'époque où, pendant la Guerre Éternelle, le Chéliax s'est étendu en s'appropriant ces terres. Le contrôle de la région échappe chaque jour un peu plus à votre peuple, et Éléder fonctionne de manière indépendante du Chéliax depuis que la maison de Thrune a amené le culte des diables au Chéliax mais, malgré cela, vous conservez deux traits bien chéliaxiens : une constitution robuste et un sens inné de la survie. Pour une raison de votre choix, vous avez quitté votre pays mais vous revenez maintenant vers les terres qui vous ont vu naître à bord du Jenivière, peut-être avec l'espoir de redorer le blason du Sargava. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) relatifs aux communautés et à la politique sargaviennes et un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les maladies.

Ports suggérés. Tous sont possibles, mais Kintargo, Pezzack et Corentyn semblent les plus logiques.

Embarqué au Chéliax. Vous n'êtes pas forcément natif du Chéliax mais vous êtes monté à bord du Jenivière dans l'un des ports de ce pays. Pour le Chéliaxien moyen, l'Étendue Mwangi est une contrée quasi légendaire où l'on trouve des créatures et des trésors extraordinaires. Cette vision des choses a teinté votre opinion de la région, de sorte que votre voyage pourrait être motivé par un désir de gloire, de richesse et d'aventure. Au début de l'aventure, vous possédez une carte détaillée de l'Étendue Mwangi, ce qui vous donne un bonus de compétence de +2 sur tous les tests de Connaissances (géographie) concernant cette région et 200 po d'équipement non magique pour vous aider à explorer la jungle.

Embarqué dans les Entraves. Le dernier endroit où vous avez habité était les Entraves, une région dangereuse où règnent les pirates et la trahison mais qui regorge également de fantastiques opportunités. Après avoir vécu au sein des terres contrôlées par les pirates et avoir connu des hauts et des bas en mer, vous êtes endurcis face à une variété de choses. Choisissez l'une des trois catégories de jet de sauvegarde ; vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde de ce type.

Embarqué dans l'Étendue Mwangi. Vous êtes monté à bord du Jenivière dans l'Étendue Mwangi ; c'est là que vous avez vécu, ou vous êtes passé récemment par là. Vous ne vous faites aucune illusion quant à la létalité des jungles, des créatures qui y habitent et des hommes qui s'y sont établis. Vous gagnez le Polyglotte en tant que langue en bonus (il s'agit de la langue des Mwangi) et recevez un bonus de trait de +1 sur tous les tests de Connaissances (nature) concernant la jungle.

Embarqué en Varisie. Comme vous venez des lointaines contrées du nord, vous n'avez sans doute aucune expérience au sujet de la jungle, de ses habitants et de ses étranges puissances. Les terres du Garund vous sont inconnues et exotiques, tout comme vous l'êtes pour elles. Cela peut se manifester de deux manières. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux tests de Bluff contre les habitants de la jungle ou vous lancez les sorts du registre mental comme si votre NLS était augmenté de +1 contre les créatures et les natifs de la jungle.

Embarqué sur l'île de Médiogalti. Vos voyages vous ont conduit dans le dangereux port d'Ilizmagorti, un repaire de pirates et d'assassins. Peut-être fuyez-vous parce que votre tête est mise à prix ou peut-être avez-vous abandonné un autre navire en sautant à la mer, ou peut-être cherchez-vous à commencer une nouvelle vie, où les dangers sont plus évidents et visibles que les menaces sournoises et discrètes des assassins ? Vous connaissez bien les méthodes discrètes pour tuer et les toxines, ce qui vous donne un bonus de trait de +2 à tous les jets de sauvegarde contre le poison. De plus, vous pouvez choisir l'un des types de poison cités ci-dessous ; vous y avez développé une immunité, au bout d'un long et douloureux procédé : blue whinnis, giant wasp poison (guêpe géante), medium spider venom (araignée), small centipede poison (mille-pattes), spider vine poison (un poison dérivé d'une plante native à l'Étendue Mwangi).

Équipage du Jenivière. Le voyage vers Éléder est juste l'une des nombreux trajets que vous avez effectués en tant que marin à bord du Jenivière ou d'autres navires de transport. Vous avez peut-être rejoint l'équipage avec l'espoir d'un jour être à la tête de votre propre vaisseau, pour payer votre voyage vers un port étranger en travaillant ou en tant qu'esclave ou serviteur... et, désormais, le navire est votre demeure. Choisissez l'une des compétences suivantes : Acrobaties, Escalade, Connaissances (nature), Connaissances (géographie), Natation, Survie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle devient une compétence de classe.

Ports suggérés. Le personnage est à bord du Jenivière depuis le départ à Magnimar.

Érudit Mwangi. L'Étendue Mwangi est l'une des plus riches régions de tout Golarion, et l'une des plus mystérieuses aussi. Même s'il s'agit d'une contrée aux racines très anciennes ayant vu de nombreux royaumes s'élever et tomber, les étrangers (ou même les natifs) ne savent que très peu de choses au sujet de cette terre sauvage couverte de jungle. Cela fait longtemps que vous étudiez la région et sa culture et vous faites partie des quelques rares experts à vivre dans la région de la mer Intérieure. Le Jenivière est là pour vous emmener vers le sujet de votre fascination, et vous êtes impatient de pouvoir explorer les jungles profondes et les ruines cyclopéennes cachées sur le Garund. Vous gagnez Polyglotte en tant que langue en bonus ainsi qu'un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) concernant l'Étendue Mwangi.

Ports suggérés. Ilizmagorti, l'une des villes des Entraves ou encore de l'Étendue Mwangi.

La cargaison doit arriver à destination. Le commerce sur les mers comporte toujours une certaine part de danger, même sur les routes très fréquentées de la mer Intérieure, et la voie qui mène à Éléder est encore plus périlleuse. L'ouragan éternel connu sous le nom d'Œil d'Abendégo éloigne chaque année des centaines de vaisseaux de leur route et les propulse vers des rochers acérés ou les plonge directement vers les fonds marins. Et, de l'autre côté de l'ouragan, les pirates qui sont basés dans les îles des Entraves attendent les vaisseaux qui ont la chance de réussir à traverser afin de pouvoir s'emparer de leur cargaison. Votre travail consiste à vous assurer qu'une cargaison précieuse chargée à bord du Jenivière arrive bien à destination à Éléder. La nature exacte de cette cargaison et les liens qui vous unissent à elle sont à déterminer. Grâce à son passé de marchand ou de mercenaire, votre personnage a bien gagné sa vie. Il entre en jeu avec 300 po d'équipement en plus.

Ports suggérés. Magnimar, Corentyn, Ilizmagorti, Port-Péril ou Baie-sanglante.

Passager clandestin. Tous les passagers à bord des navires ne sont pas toujours là de manière légale ; certains sont même montés à bord sans que le capitaine et l'équipage ne le sachent. Vous êtes peut-être trop pauvre pour pouvoir payer la traversée ou vous craignez de vous faire repérer par les autorités des douanes de votre port de départ. Cela signifie que l'équipage ne sait pas que vous êtes à bord ; ou peut-être l'ont-ils seulement appris après le départ. Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de Discrétion ainsi qu'aux tests de Survie pour trouver de la nourriture.

Ports suggérés. N'importe quel port convient, mais ceux des Entraves fonctionnent encore mieux.

AP8 – La Couronne Putréfiée

Campagne se déroulant à Ravengro en Ustalav.



Chouchou du professeur. Le professeur Lorrimer a voyagé dans toute la mer Intérieure : il a donné des cours et des conférences dans des universités aussi lointaines que Manaket et Magnimar, ainsi que dans des environnements aussi variés que les écoles de barde du Taldor ou les universités guerrières des Royaumes fluviaux. Il dissertait devant des salles pleines à craquer sur des sujets aussi variés que la stratégie militaire, les anomalies planaires, la théologie ou l'agriculture. Pour les ambitieux qui voulaient profiter de son expertise, son temps était précieux mais il arrivait toujours à accorder quelques instants à ses élèves les plus prometteurs. Quand il voyait que l'un de ses étudiants avait du potentiel, il l'aidait à le développer. Vous fai-

siez partie de ces élèves. Pendant des mois, le professeur et vous avez passé des heures à débattre de votre sujet de prédilection et les portes qu'il vous a ouvertes continuent d'éclairer votre vision du monde.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 à une compétence de Connaissances que vous considérez dès lors comme une compétence de classe.

Glorieux modèle. Que vous connaissiez bien le professeur Lorrimer ou à peine, qu'il soit un collègue ou un rival, sa carrière et ses découvertes vous ont inspiré et poussé à vous surpasser. Alors que vous affinez vos compétences, vous entretenez une correspondance régulière avec le professeur, ravi d'apprendre qu'il vous a directement ou indirectement inspiré et poussé à atteindre votre plein potentiel. Sa mort vous attriste et vous voulez honorer sa mémoire en accomplissant ses dernières volontés, en assistant à ses funérailles et en cherchant à vous améliorer encore, pour devenir un jour aussi influent que votre idole.

Choisissez un sort que vous êtes capable de lancer. À partir de maintenant, vous le lancez toujours avec un niveau de lanceur de sorts de plus.

Objet d'étude. Le professeur Lorrimer vous a abordé dans le cadre de ses études car il a entendu dire que vous aviez survécu à une rencontre avec un étrange monstre ou un autre danger. Il s'intéressait aux conditions de cette rencontre et aux moyens que vous avez employés pour survivre ou vous en sortir indemne, c'est pourquoi il a tenu à vous rencontrer et, par la suite, il a maintenu une correspondance régulière qui a cessé il y a quelques mois. Les cicatrices de cette expérience et son souvenir omniprésent vous ont poussé à développer vos talents, au cas où vous rencontriez de nouveau le même type de créature. Le professeur vous a aidé en vous donnant de nombreuses informations sur l'anatomie et les défenses du monstre qui vous a attaqué.

Grâce à des années d'étude, vous êtes bien plus efficace quand vous vous battez contre votre adversaire de prédilection. Choisissez une créature de type non-humanoïde (et de sous-type non-humanoïde si c'est un extérieur). Vous bénéficiez d'un bonus de +1 aux jets de dégâts contre elle. Consultez les suggestions d'ennemis jurés du rôdeur pour avoir une idée des créatures qui ont le plus de chances d'apparaître dans cette campagne.

Promesse tenue. Le professeur Lorrimer vous a autrefois fait une faveur à condition que vous la lui retourniez un jour. Cependant, vous n'avez pas eu de nouvelles de lui après qu'il vous a aidé, ce qui vous a laissé dans l'expectative, comme s'il pouvait vous demander de lui retourner cette faveur d'un jour à l'autre. Pourtant, rien ne s'est passé et votre appréhension à l'idée que le professeur vous appelle a disparu. Vous avez supposé que le vieil homme vous avait oublié ou qu'il était mort et que vous n'auriez jamais à honorer votre part du marché. Depuis que vous avez appris qu'il est mort et que vous figurez dans ses dernières volontés, vos craintes quant à ce qu'il attend de vous ne font que croître alors que vous vous rendez à Ravengro.

À force de vivre dans la crainte et l'incertitude que le professeur exige que vous remboursiez votre dette, vous avez développé une certaine résistance à l'anxiété. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre la peur.

Sauveur providentiel. Un jour, dans un passé pas si lointain, la chance a souri au professeur Lorrimer et à vous même. Par pur hasard, vous étiez au bon endroit au bon moment et vous avez sauvé la vie de l'érudit défunt. Il s'est montré extrêmement reconnaissant et a promis de ne jamais vous oublier. Vous ne savez pas vraiment pourquoi il vous mentionne dans ses dernières vo-

lontés mais il y a des chances pour que vous soyez sur la liste des héritiers potentiels, en remerciement de l'avoir sauvé d'une mort prématurée.

Vous réfléchissez rapidement et vous agissez en conséquence, vous avez souvent l'impression d'être au bon endroit au bon moment. Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets d'initiative.

Sur la liste du personnel. Le professeur Lorremor n'hésitait jamais à engager des professionnels pour l'aider à atteindre ses objectifs, qu'il s'agisse de gardes du corps pour se rendre dans un quartier dangereux, d'un guide pour le conduire vers un site archéologique isolé ou d'un expert dans un domaine particulier. Au cours de sa longue carrière, il a embauché des milliers de gens dans le monde entier et tous ont bénéficié d'un salaire généreux (souvent tiré de la bourse de son mécène du moment). Il avait des contacts dans la plupart des domaines de compétence et dans tous les recoins du monde connu. Il était très doué pour repérer les gens talentueux et désirait toujours être entouré des individus les plus brillants. Quelle que soit la mission pour laquelle le professeur vous a embauché au départ, votre performance a attiré son attention. Il vous a engagé à plusieurs reprises, parfois pour des missions loin de chez vous, et vous a toujours dédommagé pour vos frais annexes et le temps que vous y avez passé. Dans votre domaine, vous êtes l'un des meilleurs.

Vos années de dur labeur ont porté leurs fruits : votre richesse de départ augmente de 150 po.

AP9 – Le Régent de Jade

Campagne débutant à Pointesable en Varisie. Les traits sont liés à des PNJ locaux : Ameiko (humaine barde), Koya (humaine prêtresse de Desna), Sandru (humain roublard), Shalelu (elfe rodeuse).



Ami de famille. Votre famille a été de proches amis des Mvashtis depuis au moins aussi longtemps que vous vivez. La mort récente de la vieille Niska Mvashti n'était pas une surprise, elle devait au moins avoir dépassé les 100 ans, mais cela restait une triste nouvelle. Ce que personne dans votre famille ne sait, par contre, c'est que la vieille Niska devait avoir senti que sa fin était proche puisque peu avant sa mort, elle vous convia chez elle et fit promettre que si sa fille, Koya, devait entreprendre un long voyage, vous devriez l'accompagner pour vous assurer de sa sécurité. Puisque les chances que Koya entreprenne un tel voyage étaient minces au mieux, elle a dans les 60 ans tout de même, vous acceptez. Depuis que vous avez fait cette promesse, vous avez l'étrange sensation que le destin surveille votre futur, il vous arrive même de penser que la vieille Niska vous surveille, tout comme vous devez surveiller sa fille. Comme résultat de cette étrange impression, il vous est possible de réagir plus rapidement face au danger. Tant que Koya restera en vie, vous gagnerez un bonus de +1 en perception et cette compétence devient une compétence de classe. De plus, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaques sur toutes créatures qui menacent Koya. Choix du PNJ : Koya.

Amour d'enfance. Vous n'avez jamais eu le courage de vous déclarer, mais d'aussi loin que vous vous souvenez, vous avez toujours été amoureux de l'un des PNJ. Un jour, peut être que vous serez capable de gagner son amour, mais à l'heure actuelle vous vous contentez de passer du temps près du PNJ et même de faire quelques petites choses pour lui qui vous vaudront des remerciements ou un sourire. Une fois par jour, vous pourrez essayer de gagner de gentils mots ou un sourire de votre amour d'enfance en faisant un jet de charisme DC 15. Si vous réussissez,

vos joie et votre exaltation vous vaudront +1 sur tous vos jets de sauvegarde jusqu'à la fin de la journée. Si vous êtes assez chanceux pour gagner l'amour du PNJ, ce bonus perdurera tout le temps tant que la relation est active. Il est à noter que le genre n'a pas d'impotence pour ces PNJ, tous sont considérés comme bisexuels. Choix du PNJ : Ameiko, Sandru, Shalelu.

Benjamin de la famille. Vous avez vécu toute votre vie dans l'ombre d'un membre de votre famille plus âgé, une personne qui a toujours eu une vie d'aventure, une vie que vous auriez voulue vôtre. Bien que cette personne a toujours pris soin de vous, elle n'a jamais accepté votre désir d'être aventurier ; sans expliquer vraiment pourquoi, elle se contentait de vous dire : « L'aventure peut te causer beaucoup de tords aussi facilement qu'elle peut t'apporter succès et richesses. » Étant un membre plus jeune de la famille de l'un des citoyens les plus influent de Pointesable, vous partagez quelques un de ses talents innés pour l'aventure. Si vous faites partie de la famille d'Ameiko, votre furieuse indépendance et confiance en vous vous donnent un bonus de +1 aux jets de volonté. Si c'est de Sandru, votre santé physique vous donne un bonus de +1 en vigueur. Si vous faites partie de la famille de Shalelu, vos rapides réflexes vous donnent un bonus de +1 en réflexes. À noter qu'il n'est pas nécessaire d'avoir le même sang que les PNJ pour faire partie de leur famille, vous pouvez être un nain adopté par le père d'Ameiko, par exemple. De plus, vous gagnez un bonus de +1 sur les jets d'attaques contre les créatures qui menacent le membre de votre famille. Choix du PNJ : Ameiko, Sandru, Shalelu.

Enfant adopté. Koya Mvashti pourrait être assez vieille pour être votre grand-mère, mais pour vous, elle sera toujours votre maman. Depuis que vos parents biologiques sont morts, Koya pris soin de vous comme une mère. Vous n'avez jamais su pourquoi Koya vous avais recueilli, mais vous savez que ce n'est pas la première fois qu'elle le fait ; le plus récent étant Sandru Vhiski, que vous considérez comme votre frère. En grandissant, Koya pris soin de vous donner la meilleure éducation possible, particulièrement sur un sujet. Choisissez une compétence de connaissance et elle devient une compétence de classe pour vous et vous gagnez un bonus de +2 sur celle ci. De plus, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaques sur toutes créatures qui menacent votre mère adoptive. Choix du PNJ : Koya.

Étudiant en survie. Même si Shalelu est vu comme un mystère par la plupart des habitants de Pointesable, ce n'est pas le cas pour vous. Bien-sûr, cela est probablement du au fait qu'elle a aidé à vous élever. Vous n'avez jamais compris pourquoi Shalelu vous considérait comme de sa famille, mais vous avez certainement apprécié la chose ; et vous avez avidement absorbés tous ses trucs de survie qu'elle vous a montré au cours des années. Vous gagnez un bonus de +2 en survie et cela devient une compétence de classe. De plus, vous gagnez un bonus de +1 sur tous les jets d'attaque contre les créatures qui menacent votre mentor. Choix du PNJ : Shalelu.

Garde de caravane. Vous avez récemment été engagé comme garde pour la caravane de Sandru, mais le travail, bien que bien payé, ne donne que de petites chances de vivre une aventure puisque la caravane ne s'aventure que rarement en terrains dangereux. Vous comprenez pourquoi Sandru évite le danger, bien-sûr, mais cela ne vous empêche pas de vous morfondre sur votre manque d'aventure. Vous venez juste de dire à Sandru que vous quittez la caravane pour vous essayer à l'aventure, il semblait vous comprendre et vous a même donné quelques trucs pour survivre aux potentiels dangers qui vous attendent. Vous gagnez +1 en Survie et cela devient une compétence de classe. Choix du PNJ : Sandru.

Meilleur ami. Vous êtes le meilleur ami d'un des PNJ, vous avez grandi ensemble, et alors que votre ami a eu une vie plus excitante que la votre jusqu'ici, vous espérez qu'un jour vous pourrez suivre ses traces et voir le monde ; ou peut être même devenir un aventurier vous même. Vous avez beaucoup appris de votre ami, mais surtout, de sa capacité à interagir avec les autres. Si Ameiko est votre meilleure amie, vous gagnez un bonus de +2 en diplomatie. Si Sandru est votre meilleur ami, vous gagnez un bonus de +2 en bluff. Quelle que soit la compétence choisie, elle devient également une compétence de classe. De plus, chaque fois que votre meilleur ami est en danger, vous gagnez un +1 sur les jets d'attaque contre la créature qui menace votre ami. Choix du PNJ : Ameiko, Sandru.

Sauvé. A un moment donné de votre passé, vous avez frôlé la mort d'une façon terrifiante. Peut être un gobelin vous as pratiquement tué lors d'une attaque sur le village, ou peut être un bâtiment s'est écroulé sur vous lors de l'attaque des géants. Quelle que soit la cause, vous auriez certainement perdu la vie si Koya ou Shalelu n'était pas intervenue. Vous n'avez jamais oublié à qui vous deviez la vie, et vous restez loyal envers ce PNJ. Peut être même plus important, la méthode qui vous a sauvé semble avoir eu un impact sur vos compétences. Si Koya vous a sauvé, elle le fit en lançant un sort de soin juste avant que vous expiriez votre dernier souffle, et par conséquent vous gagnez un bonus de +2 sur tous vos sorts de soins utilisés pour soigner des dégâts. Si Shalelu est celle qui vous sauva, elle le fit en vous poussant à l'abri alors qu'elle tuait en même temps les créatures qui attentaient à votre vie, et comme résultat, vous gagnez un bonus de +1 en acrobatie et cette dernière devient une compétence de classe. Dans les deux cas, vous gagnez un bonus de +1 aux jets d'attaques contre les créatures qui menacent votre sauveur. Choix du PNJ : Koya, Shalelu.

Vénération héroïque. Tout le monde en ville semble admirer Ameiko et Shalelu ; elles sont des héroïnes, après tout, et ont joué un rôle important dans les récents troubles qui ont secoué Pointe-sable. Vous, pourtant, vous avez élevé cette admiration à un tout autre niveau : vous vénerez pratiquement l'une des deux héroïnes. Peut être est-ce parce que vous avez été témoin de l'un de leurs plus impressionnants actes de bravoure, ou peut être parce qu'elles vous ont donné les mots d'encouragements que vous attendiez ou encore vous ont-elles offert gentiment un cadeau quand vous étiez encore jeune et impressionnable. Quoi qu'il en soit, vous avez fait de votre mieux pour émuler les talents magiques ou martiaux de votre héroïne. Si votre héroïne est Ameiko, vous gagnez un bonus de concentration de +2. Si votre héroïne est Shalelu, vous gagnez un bonus de CA de +1 contre les attaques d'opportunité. De plus, vous gagnez un bonus de +1 sur les jets d'attaque de toutes créatures qui menacent votre héroïne. Choix du PNJ : Ameiko, Shalelu.

AP10 – Pirates des Entraves

Campagne se déroulant dans Les Entraves, un archipel d'îles situées à l'ouest du Garund, au sud de l'Oeil d'Abendégo.

Bagarreur des docks. Vous avez grandi sur les docks mal famés d'un des innombrables ports des Entraves, ou vous avez rapidement appris qu'il est plus facile de se faire comprendre avec ses poings qu'avec des mots, surtout si on sait s'en servir. Vous avez toujours préféré les actes aux paroles de toute façon.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux dégâts faits avec un coup de poing américain (APG page 176) et avec toute arme improvisée.



Vous étiez en train de boire un verre à la taverne de La Vierge Farouche la nuit passée quand vous avez été pris dans une bagarre avec d'autres clients. Vous vous débrouilliez bien quand une bande de gros bras se sont ligués pour vous tomber dessus, vous assommant pour le compte. Vous avez heureusement réussi à dissimuler votre coup de poing américain avant de succomber, et vous commencez la campagne avec lui, quelles que soient les circonstances de départ.

Béni de Besmara. Vous êtes né sous de bons auspices, à bord d'un bateau en mer ou sur les docks d'une ville portuaire. Les vieux loups de mer acquiescent et disent que Besmara, déesse des pirates des monstres marins et de l'abordage, vous a confié une grande destinée. Vous ne savez rien à ce sujet mais vous vous êtes toujours senti mieux sur mer que sur terre et vos yeux perçants peuvent facilement distinguer une voile à l'horizon.

Vous obtenez comme bonus un +1 en perception et en Profession (marin). De plus, une fois par semaine vous pouvez relancer un jet de Profession (marin) et prendre le plus haut résultat. (Vous devez annoncer votre choix avant le premier lancer).

Vous êtes venu dans une taverne de Port Péril appelée la Vierge Farouche à la recherche de votre destin. Vous ne savez pas combien de verres vous avez bu, mais cela vous est vite monté à la tête et vous avez roulé sous la table avant de trouver votre destinée.. à moins qu'elle ne soit au fond d'une bouteille. Dans ce cas, vous l'avez peut-être trouvée...

Chirurgien du bord. Un marin à bord d'un bateau doit savoir faire plusieurs choses, en tout cas c'est votre cas. Votre père était charpentier et il vous a appris le métier. Lors de votre première traversée vous vous êtes rendu compte que le charpentier de bord peut aussi bien servir de chirurgien – après tout qui peut mieux couper un membre que quelqu'un qui se sert d'une scie toute la journée. Bien sûr les gens saignent beaucoup plus que le bois, mais vous n'avez jamais de plaintes – les marins que vous soignez sont trop contents d'avoir survécu, ou alors ils sont morts. Il y en a même qui disent que la jambe de bois que vous leur avez construit est meilleure que celle qu'ils ont perdu.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 en artisanat (constructions en bois) et premier secours, et premier secours devient une compétence de classe.

Vous étiez entre deux engagements à Port Péril, et après vous être arrêté à La Vierge Farouche pour boire quelques verres, vous avez remarqué une demoiselle qui semblait avoir besoin d'aide dans la ruelle derrière la taverne. Pensant que vous pouviez l'aider, vous n'avez pas remarqué les brigands dissimulés à proximité. Vous avez reconnu les méthodes des recruteurs rien qu'à l'impact de la matraque sur votre tête – Vous espérez juste que le bateau sur lequel vous allez vous retrouver a besoin d'un chirurgien. Même si le reste de votre équipement a été volé quand ils vous ont enlevé, ils vous ont laissé votre trousse de premiers secours, et vous commencez la campagne avec elle, quelles que soient les circonstances de départ.

Conteur de fond de salle. Vous avez grandi en écoutant les contes des aventures de pirateries dans les mers profondes et les chansons de marins au goût du sel en vous plongeant dans la fréquentation des docks. Vous avez appris tout ce que cela représentait d'être un pirate en discutant avec des marins sur le départ et aussi appris à raconter ces histoires vous même (ou exécuter une autre sorte de divertissement typique des pirates).

Vous gagnez un bonus de +1 en Diplomatie et dans une compétence de représentation de votre choix et une de ces compétences est de classe pour vous. De plus, une fois par semaine vous pou-

vez faire un jet de connaissance locale de difficulté 15 ou un jet d'intelligence pour voir si vous connaissez un conte populaire de pirate légendaire qui vous apporte un bonus de +1 pour influencer les PNJ de la Fée Verte.

Vous êtes allé à la taverne de la Vierge Farouche à Port Péril pour gagner quelques pièces avec vos histoires. Les clients semblaient apprécier vos contes et vous offraient quelques verres. Vous vous remémoriez alors la mésaventure d'un marin infortuné qui se retrouvait enrôlé de force sur un bateau pirate après qu'on ait drogué son verre. C'est alors que tout devint noir.

Expert des Anciens. Vous êtes un étudiant de l'histoire ancienne de Golarion et vous êtes venu dans les Entraves pour explorer les ruines instables et envahies par la vigne de l'empire cyclope de Ghol-Gan, lesquelles sont abandonnées le long des îles des Entraves depuis des milliers d'années.

Vous gagnez un bonus de +1 en Connaissance (histoire) et Connaissance (local) et une de ces compétences devient une compétence de classe pour vous. De plus, vous gagnez la langue supplémentaire Cyclope ou Polyglotte.

Vous êtes venu à la taverne de la Vierge Farouche à Port Péril la nuit dernière. Vous étiez supposé rencontrer un contact qui prétendait avoir une ancienne carte de ruines cyclope à vendre. La boisson fut plus corsée que vous ne vous y attendiez et vous vous êtes effondré avant de conclure le deal.

Jambe de bois. Une de vos jambes a été sectionnée au dessous du genou par un requin quand vous étiez enfant et a été remplacée par une jambe de bois (Pirates of the Inner Sea page 20)

Vous avez depuis longtemps pris l'habitude d'avoir une prothèse et vous ne subissez aucun des malus liés au fait d'avoir une jambe de bois. Vous avez aussi appris à supporter la douleur que vous provoque votre blessure et vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en sauvegarde de vigueur. Depuis votre accident vous détestez les requins et vous gagnez un bonus de trait de +1 aux dégâts contre les requins et les animaux avec le sous-type (aquatique).

Vous avez toujours été un peu bancal après quelques verres, et la nuit passé à La Vierge Farouche n'a pas fait exception à la règle. C'est peut-être pour ça que vous vous êtes écroulés quand vous avez essayé de vous lever pour partir. Ce qui s'est passé ensuite est un peu flou, mais vous êtes à peu près sur qu'on vous a trainé jusqu'à un bateau sur les docks. Au moins ils ne vous ont pas jeté aux requins.

L'œil pour le butin. Vous avez toujours eu le coup d'œil pour repérer l'or et l'argent, et vous avez dévalisé assez de riches marchands et attaqué assez de bateaux pour savoir où le plus gros butin est caché.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 en estimation et en perception pour trouver des objets dissimulés ou cachés (y compris portes et pièges). De plus, vous commencez la campagne avec diverses marchandises d'une valeur de 50 PO, que vous avez réussi à embarquer avec vous sur la Fée Verte.

Vous avez fini votre dernière expédition de pillage avec une bonne part de butin, et vous avez décidé d'aller dépenser une partie de votre or durement gagné à La Vierge Farouche, une taverne pirate populaire de port Péril. Vous ne savez pas si c'est la satisfaction d'avoir pour une fois de l'or plein les poches qui vous a fait relâcher votre vigilance, toujours est-il que vous n'avez pas remarqué celui qui a versé la drogue dans votre verre, vous laissant sur le carreau.

Natif d'Illizmagorti. Vous avez grandi à Illizmagorti, sur l'île de Mediogalti, un port pirate réputé à la fois pour les brigands qui y font escale que pour les assassins des Mantes Rouges qui le dirige. Vous avez été entouré de pirates toute votre vie, mais vous avez aussi appris à vous méfier de tout le monde, n'importe qui pouvant être une Mante Rouge déguisée.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 en psychologie, et psychologie devient une compétence de classe. De plus, votre familiarité avec le monde de la piraterie vous permet toujours de faire un jet de connaissance (local) concernant les pirates ou les Entraves, même si vous ne possédez pas cette compétence.

Dans l'espoir de faire fortune rapidement vous êtes monté sur un navire pirate au départ d'Illizmagorti, et vous avez décidé de fêter votre arrivée saine et sauve à Port Péril en allant vider quelques verres à La Vierge Farouche. Vous avez tout de suite remarqué que les gens ici avaient l'air louche, et vous avez décidé de quitter immédiatement les lieux. Malheureusement d'autres brigands vous attendaient dans la ruelle, et vous avez été assommé avant d'avoir fait dix mètres.

Sang de boucanier. Un de vos ancêtres était un célèbre Capitaine Libre des Entraves, dont la seule mention du nom provoque la terreur chez les honnêtes marins. La piraterie coule dans vos veines et vous avez toujours voulu marcher dans les traces de votre ancêtre et écumer les océans.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 en intimidation et profession (marin). De plus vous gagnez un bonus de trait de +1 dans votre score de déshonneur et d'infamie (voir « La Vie des Pirates » dans l'AP #55 pour les détails sur le système d'infamie). Vous êtes venus à la taverne de La Vierge Farouche, un célèbre repaire de pirates à Port Péril, impatient de commencer votre carrière de boucanier. Sur place vous avez rencontré un(e) superbe corsaire avec qui vous avez passé une soirée fantastique plein d'alcool et de romance, avant de vous faire assommer et jeter dans un sac, emporté vers vous ne savez où.

Touché par la mer. Vous avez toujours senti l'appel de la mer, et vous vivez au rythme des marées. Peut-être qu'un de vos parents était un marin ou un pirate, ou alors qu'un de vos ancêtre avait un peu de sang d'elfe aquatique ou d'ondine. Toujours est-il que vous êtes aussi à l'aise sur mer que sur terre.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 en natation, et natation devient une compétence de classe. De plus, les malus aux jets d'attaque provoqués par les combats sous-marins sont réduits de 1.

Vous êtes venus à Port Péril à la recherche de votre destinée, et après quelques verres à La Vierge Farouche vous vous êtes rendus sur les docks pour regarder la mer. La dernière chose que vous vous rappelez est le coup que vous avez pris sur la tête.

AP11 – L'étoile brisée

Campagne se déroulant à Magnimar en Varisie.



Agent échangé. Vous êtes plutôt nouveau à Magnimar mais vous n'êtes pas un étranger naïf. Vous avez été envoyé par la loge de la Société des Eclaireurs de votre pays d'origine pour en apprendre plus sur la Varisie. Après votre arrivée, vous vous êtes présenté à la loge de Magnimar et avez mis vos talents à la disposition du capitaine-aventurier. Pour représenter votre expérience dans une nation lointaine, choisissez un pays autre que la Varisie comme terre natale et recevez l'une des langues parlées dans ce pays comme langue bonus (voir Cadre de campagne : La mer Intérieure). De plus, choisissez l'une des compétences suivantes : Dressage, Con-

naissance (géographie), Linguistique ou Survie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur tous les jets avec cette compétence et celle-ci devient une compétence de classe.

Autochtone non traditionnel. Vous êtes un membre de l'ethnie Shoanti ou Varisienne et avez quitté votre peuple pour découvrir les secrets de votre mystérieuse terre natale. Vos pérégrinations vous ont récemment amené à la loge de la Société des Eclaireurs de Magnimar. Bien que loin de votre famille, vous continuez à être influencé par les traditions de votre peuple. Si vous êtes Vari-sien, vous gagnez un bonus de trait de +1 sur les jets de Connaissance (géographie) relatifs à la Varisie et un bonus de trait de +1 sur les dés de dégâts réalisés avec un foulard à lames ou une lame-étoile lors d'un round de surprise. Si vous êtes Shoanti, vous gagnez un bonus de trait de +1 sur les jets de Survie réalisés en Varisie et un bonus de trait de +1 sur les jets pour confirmer les coups critiques faits avec un briseur de terre ou un klar.

Coureur du Serpent. Vous avez longtemps participé aux faux combats de gladiateurs et aux prouesses athlétiques à la Course du Serpent, le grand hippodrome de Magnimar mais le côté inoffensif de ces jeux a fini par vous ennuyer. A la recherche de sensations plus fortes et pour tester vos capacités, vous avez engagé vos bras et votre talent auprès de la loge locale des Eclaireurs. Choisissez l'un des avantages suivants pour représenter les techniques apprises à la Course du Serpent :

- sélectionnez un type d'armure. Quand vous portez une armure de ce type, le malus d'armure est réduit de 1

- quand vous combattez avec deux armes, le malus imposé sur votre arme principale est réduit de 1

- vous gagnez un bonus de trait de +2 sur les jets d'Intimidation pour démoraliser un adversaire

Exclu du quartier d'Albâtre. Vous êtes membre de l'une des plus riches familles de Magnimar... ou plutôt vous étiez. Vous avez été désavoué et déshérité à cause d'une querelle familiale. Vous souhaitez désormais quitter la ville et amasser suffisamment d'argent pour vous venger de votre ancienne famille, un objectif qui vous a mené à la Société des Eclaireurs. Malgré votre exil, votre nom a encore un certain poids à Magnimar et vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Diplomatie et d'Intimidation accomplis dans la ville. De plus, vous commencez la partie avec des habits de noble, une chevalière et un autre objet non magique d'une valeur maximale de 200 po. Votre nom de famille est probablement Derexhi, Kaddren, Mindurian, Niroden, Scarnetti, Valdemar, Vanderale ou Versade (ou bien un autre de votre choix, voir le supplément Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments).

Ex-Sczarni. Bien qu'ayant grandi comme membre d'un des gangs de la Sczarni de Magnimar, vous n'avez jamais vraiment été à l'aise parmi vos camarades sédentaires et métropolitains. La Société des Eclaireurs a su reconnaître votre envie de voyager et votre potentiel en tant qu'agent. Plus d'une fois, vous les avez impressionné ou embobiné par votre capacité à vous débrouiller dans la rue et à manipuler les gens. Avec le temps, vous avez fini par tomber en disgrâce avec la Sczarni et vous vous êtes consacré à d'autres activités n'ayant plus rien à voir avec la pègre mais vous vous souvenez encore des leçons que vous ont apprises vos anciennes relations criminelles. Vous gagnez un bonus de trait de +2 sur les jets de Bluff pour transmettre des messages secrets. De plus, à chaque fois que vous donnez un coup de grâce, vous infligez 1d6 points de dégât supplémentaire.

Pilleur de ruines. Vous aimez gagner de l'argent et vous êtes donc à votre aise avec les différentes activités marchandes de

Magnimar. Mais vous savez aussi que la chasse aux anciennes et rares reliques dans le but de les revendre aux plus offrants est le chemin le plus sûr pour faire fortune. Devenir un Eclaireur vous semblait donc une décision évidente pour la faculté de voyager dans toute la Varisie à la recherche de richesses et c'est pour ça que vous vous êtes engagé rapidement. Vos anciennes activités vous ont donné un œil aiguisé et un sens aigu pour distinguer le vrai de la copie. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur tous les jets d'Estimation. De plus, vous gagnez un bonus de +4 sur les jets de Perception pour reconnaître les créatures ressemblant à des statues (comme les colonnes caryatide ou les gargouilles) des véritables sculptures.

Spécialiste des monuments. Quand vous étiez enfant à Magnimar, les anciens monuments de la ville suscitaient chez vous de l'émerveillement. Votre fascination pour ces vestiges du passé a cru avec les années, vous encourageant à rejoindre les rangs de la Société des Eclaireurs pour assouvir votre soif de connaissance. Bien que vous ne soyez pas à proprement dit un spécialiste de l'histoire de ces monuments, vous les avez étudié en profondeur et avez développé ainsi une connaissance poussée de quelques uns des édifices les plus célèbres de la ville. Vous gagnez un bonus de trait de +1 sur tous les jets de Connaissance (histoire) faits en Varisie en raison de votre familiarité avec ces vestiges historiques. Ce bonus passe à +2 si le jet a trait à la ville de Magnimar. De plus, vous gagnez un bonus de trait de +2 sur tous les jets de compétence destinés à recevoir un bienfait d'un monument magique (voir le supplément Pathfinder Campaign Setting: Magnimar, City of Monuments pour plus de détail).

AP12 – Le règne de l'hiver

Campagne se déroulant à Heldren dans le Taldor.



Apprentie sorcière de l'Hiver ratée : Enfant, vous avez été apprentie sorcière de l'Hiver dans la contrée glacée de l'Irrisen, mais vous n'avez pas achevé votre entraînement. Vous étiez peut-être en désaccord avec la politique des Sorcières Blanches, ou vous avez eu une altercation avec l'un de vos enseignants, ou peut-être étiez-vous tout simplement mal adaptée à la pratique de la sorcellerie. Quelle que soit la raison, vous avez quitté les rangs des sorcières de l'Hiver ainsi que l'Irrisen. Que vous ayez ou non poursuivi l'entraînement par vous-même, vous avez conservé quelques bribes de connaissance en matière de sorcellerie et de magie du nord. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Connaissances (mystères) ainsi qu'en Art de la magie lorsqu'il s'agit d'identifier un sort ou un effet du type du froid, et une de ces compétences (au choix) est une compétence de classe. De plus, vous savez parler le Hallit ou le Scalde (cela ne compte pas parmi vos langues supplémentaires).

Ascendance nordique : Un de vos parents vient du Nord, et les contes des contrées glacées du sommet du monde ayant bercé vos oreilles durant votre enfance ont stimulé votre imagination. Ou peut-être qu'un de vos ancêtres avait du sang d'une créature du froid. C'est comme si vous aviez un second souffle durant les frissons de l'Hiver, et enfant, vous passiez des heures à jouer dans la neige. Vous ne ressentez que rarement le froid, et vous avez toujours eu un désir irrésistible de voyager vers le Nord. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur ainsi qu'une résistance au froid 2 ; cette résistance ne se cumule pas avec d'autres résistances, quelle qu'en soit la source.

Chasseur de sorcière : Vous ne faites pas confiance aux sorcières. Elles manigancent avec des créatures d'un autre monde, épousent des animaux et concoctent des poisons malfaisants dans leurs chaudrons. Enfant, vous avez peut-être échappé de justesse à

un horrible destin que vous préparait une sorcière maléfique, ou peut-être un être aimé vous a-t-il été enlevé par le charme d'une sorcière. Peut-être vouliez-vous être une sorcière vous-même mais que la sorcière locale refusa de vous prendre comme apprentie. Quelle que soit la raison, vous détestez les sorcières, et avez dédié votre vie à les dénicher puis à exposer leur vilénie aux yeux de tous. Vous savez que le Nord est rempli de sorcières de l'Hiver, et si vous deviez vous trouver là-bas, vous leur apporteriez votre justice également. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Psychologie et c'est une compétence de classe. De plus, vous commencez la campagne avec 1d4 clous hexagonaux.

Magie adaptative : Les merveilles de la magie vous ont toujours fascinées, et vous éprouvez le besoin presque irrésistible d'expérimenter et de tripatouiller tout ce qui a trait à la magie. Vous pourriez être l'enfant d'un alchimiste, d'un magicien ou d'une sorcière, un membre de la Pathfinder Society ou bien quelqu'un ayant un lien avec le sang de fée ou de dragon. La magie peut ne pas vous avoir été enseignée, et vous avez eu votre lot d'accidents fortuits, mais vous possédez un indéniable don lorsqu'il s'agit d'activer un objet magique. Vous avez toujours été intrigué par la magie du froid des sorcières de l'Hiver et des mages de glace du Nord, et adoreriez mettre la main sur certains de leurs objets magiques. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Connaissances (mystères) et en Utilisation d'objets magiques, et Utilisation d'objets magiques est considérée comme une compétence de classe.

Protégé contre la sorcellerie : A un moment de votre enfance, vous êtes tombé sur un lieu, un objet ou une créature imprégné de sorcellerie maléfique. Que vous ayez été victime de cette force, un catalyseur de celui-ci, ou que vous ayez entraperçu ses effets, cet événement a changé votre vie. Vous avez essayé d'oublier cet étrange événement, mais de nébuleuses prémonitions de danger et de sinistres sentiments de déjà vu ont inexorablement accompagné vos pas depuis. Pour une raison inexplicable, vous vous sentez attiré par les contrées du Nord, bien que vous redoutiez une nouvelle rencontre avec cette sorcellerie maléfique qui vous avait jadis affecté. Que ce soit grâce à la pureté et à la bénédiction d'un esprit bienveillant, à une détermination innée, ou à une familiarité innée avec les voies de la magie noire, vous avez acquis une résistance contre les arts sombres. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts, effets magiques, et pouvoirs surnaturels des lanceurs de sorts profanes maléfiques, ainsi qu'un bonus de trait de +1 en Art de la magie afin d'identifier un sort lancé par un lanceur de sorts profane maléfique.

Sang des géants : Vous êtes une personne à la stature impressionnante, et les gens ont toujours dit que du sang de géant coulait dans vos veines. Vous dominiez vos amis dès l'enfance, et l'âge avançant, vous êtes devenu encore plus grand et encore plus fort. Vos cheveux pourraient de plus avoir une teinte bleutée, ou bien votre peau être aussi pâle que la neige. Vous aurez peut-être un jour l'opportunité de voyager dans le Nord, de rencontrer de véritables géants, et de savoir si cela est vrai. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 au BMO lors des tentatives de destruction ainsi qu'un bonus de trait de +1 au DMD contre les bousculades et les renversements.

Voyageur effréné : Vous avez mené une vie de nomade – vos parents étaient des voyageurs (peut-être des caravaniers varisiens errants, ou des marchands itinérants), vous apparteniez à une tribu nomade ou peut-être vous êtes-vous échappé de chez vous, jeune, pour découvrir le monde. Certains apparentent cela à de la bougeotte, mais en ce qui vous concerne, penser à de nouveaux lieux et à de nouvelles expériences est votre raison de vivre, et aucune région n'interpelle davantage votre imagination que les étendues

sauvages battues par le vent du Nord. Vous êtes habitué à arpenter des paysages inconnus et à interagir avec de nouvelles personnes. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en Connaissances (géographie) et en Connaissances (folklore local), et une de ces deux compétences (au choix) est considérée comme une compétence de classe. Vous pouvez également parler un langage supplémentaire.

AP13 – La Colère des Justes

Campagne débutant dans la cité sainte de Kénabres, ville de croisades située à l'ouest du Mendev, pays de la Mer Intérieure.



Enfant de la croisade. Vos parents étaient membres de la croisade, tout comme leurs parents avant eux. (Si vous êtes un elfe, un gnome ou membre d'une autre race à longue vie, il peut s'agir de frères ou de cousins au lieu de parents, vu qu'il est bien possible que la Plaie du Monde n'existait tout simplement pas avant votre naissance). Les croisades et leur bien-fondé sont des notions qui coulent dans vos veines et cela vous protège de l'influence des démons. Vos parents sont peut-être encore vivants, ou ils ont péri lors d'une mission (le choix vous appartient). Vous avez grandi en les côtoyant et ils vous ont transmis leur zèle et leur dévotion à la croisade. Ils vous ont également parlé d'autres membres de la famille qui ont aussi été impliqués dans la croisade ; vous rencontrez d'ailleurs assez souvent un cousin lointain ou un oncle ou une tante éloignée ou un autre membre de la famille lorsque vous visitez les villes situées à la frontière du Mendev. Cet intense sentiment d'appartenance familiale renforce votre esprit et votre adhésion à la croisade.

Une fois par jour, quand vous échouez un jet de sauvegarde contre un effet créé par un démon censé prendre possession de lui ou le priver de ses facultés mentales, vous pouvez immédiatement relancer le dé en une action libre. Vous devez utiliser le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Voie mythique associée : maréchal

Plusieurs personnages : Si d'autres personnages choisissent ce trait, vous pouvez tous appartenir à la même famille. Il peut s'agir de frères et sœurs, de cousins ou même de relations plus éloignées, mais vous devriez être tous au courant du fait que vous appartenez à la même famille.

Exposé à l'horreur. Alors que vous étiez enfants, vous avez presque succombé sous les coups d'un démon qui était parvenu à se frayer un passage à travers les pierres protectrices. Le démon a été tué avant qu'il ne puisse vous terrasser mais vous êtes resté dans un coma, aux portes de la mort, pendant plusieurs semaines avant de vous réveiller. Depuis lors, vous avez été en très bonne santé, comme si votre corps avait enduré cette quasi-mort en devenant résistant au-delà de la normale. Cependant, les cicatrices (physiques ou purement mentales) perdurent et des cauchemars évoquant ce qui aurait pu arriver cette nuit-là hantent vos nuits. Quelque chose, votre propre force de caractère peut-être ou une étrange "contamination" causée par l'attaque, ou peut-être une combinaison des deux, vous a rendu plus fort qu'avant. Vous ne savez pas trop que penser des théories disant que vous avez survécu à cet accident parce que vous avez quelque trace de sang démoniaque dans vos veines, un héritage qui vous a aidé à rester en vie. Quoi qu'il en soit, le résultat est plutôt positif. Votre étrange résistance aux attaques démoniaques continue de faire effet jusqu'à ce jour.

Une fois par jour, quand vous échouez à un jet de sauvegarde contre un effet créé par un démon visant à vous tuer ou à réduire vos capacités physiques, vous pouvez immédiatement relancer le dé. Vous devez utiliser le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Voie mythique associée : protecteur.

Plusieurs personnages : Vous et les autres personnages dotés de ce trait êtes apparentés, même s'il s'agit d'un lien lointain. Vous pourriez être frères et sœurs ou cousins, un état de fait qui permet d'accorder une certaine légitimité à la théorie disant que vous partagez tous un peu de sang démoniaque.

Fureur volée. Dans votre jeunesse, vous avez été contraint à prendre part à un rituel démoniaque après avoir été capturé par des cultistes. Quel qu'ait été le but de ce rituel, tout ne s'est pas terminé comme les cultistes l'avaient prévu : au lieu de laisser l'énergie du rituel corrompre votre âme, vous l'avez absorbée avant de vous enfuir vers un endroit sûr. Depuis lors, vos nuits ont été hantées par d'étranges cauchemars concernant le rituel et vous avez senti que les étranges énergies dans lesquelles vous avez été plongé vous ont changé. Récemment, quelque chose a changé, comme si vous étiez enfin parvenu à accepter votre passé et que vous avez tourné les effets du rituel à votre avantage, en suivant l'ancien adage disant que tout ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort. Vous n'êtes pas parvenu à en apprendre plus au sujet du rituel ou de son but mais la question continue de hanter votre esprit et cette interrogation persistante a instillé en vous une fureur permanente dirigée contre les démons.

Aujourd'hui, lorsque vous faites face à des démons lors d'un combat, ces énergies canalisent votre fureur et vous octroient un bonus de trait de +2 à tous les tests de manœuvres de combat contre les démons.

Voie mythique associée : champion.

Plusieurs personnages : Vous et les autres personnages choisissant ce trait faisiez tous partie du même rituel et c'est uniquement en travaillant ensemble que vous êtes parvenus à vous échapper. De plus, c'est uniquement grâce au support des autres survivants au rituel que vous êtes parvenus à accepter votre passé. De forts liens d'amitié (ou de rivalité) vous unissent encore aujourd'hui.

Orphelin des Gardiens de la Faille. Votre corps porte une étrange marque de naissance. Vous avez appris qu'il s'agissait de la spirale du Signe du Chercheur, une rune associée avec la société secrète des Gardiens de la Faille. Vous avez cherché à en savoir plus et avez appris que la marque apparaît parfois sur les enfants de Gardiens de la Faille qui ont été exposés à des énergies provenant de plans particulièrement étranges. Malheureusement, vous n'avez jamais connu vos parents. Vous avez été élevé au sein d'une famille d'adoption à Kénabres, ces derniers ayant confirmé que vos deux parents étaient des Gardiens de la Faille et qu'ils ont été portés disparus lors d'une mission secrète dans la Plaie du Monde moins d'un mois après votre naissance. Vous ne savez pas ce qui leur est arrivé mais vous êtes certain qu'ils sont morts, et persuadé que celui qui les a tués est encore en vie ! Cela fait longtemps que vous sentez la magie couler dans vos veines ; lancer des sorts est plutôt facile pour vous.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 à tous les jets de concentration.

Voie mythique associée : archimage.

Plusieurs personnages : Vous pourriez être frères et sœurs avec les autres personnages ayant choisi ce trait et ainsi partager les mêmes parents.

Rencontre fortuite. Quand vous étiez jeune, vous aviez toujours tendance à vous empêtrer dans des situations impossibles mais la pire était celle où vous vous êtes retrouvé "par hasard" derrière les lignes ennemies dans la Plaie du Monde. Vous ne seriez sans doute jamais parvenu à rentrer chez vous sans l'aide d'une mysté-

rieuse femme qui vous a aidé, par la ruse, à tromper un groupe de cultistes. La femme ne vous a jamais dit son nom mais vous avez été marqué par sa beauté et le sentiment de profonde tristesse qui semblait l'accabler. Elle savait également manier l'arc comme pas deux mais c'est le symbole de Desna qu'elle portait qui a le plus marqué votre mémoire ; bien souvent, elle le touchait machinalement, sans qu'il s'agisse d'un geste conscient, comme si la connexion avec la déesse était ce à quoi elle se raccrochait lorsqu'elle était dans le besoin, comme un individu suspendu au-dessus d'un gouffre s'accroche à une corde. Elle vous a quitté peu de temps avant que vous ne soyez retrouvé par une patrouille de croisés qui vous ont escorté vers un endroit sûr, et vous ne l'avez plus jamais vue. Mais, depuis lors, la chance vous a toujours souri lorsque vous utilisez la ruse.

Une fois par jour, si vous échouez à un test d'Acrobaties, de Bluff, de Déguisement, d'Escamotage ou de Discrétion, vous pouvez immédiatement relancer le jet en une action libre. Vous devez utiliser le second résultat, même s'il est pire que le premier.

Voie mythique associée : filou.

Plusieurs personnages : Vous et les autres avez tous été sauvés par la même mystérieuse femme au cours de votre enfance. Il s'agissait peut-être du même événement, ou elle a pu vous sauver en plusieurs fois. En découvrant que d'autres avaient partagé la même aventure que vous, vous vous êtes liés d'amitié (ou peut-être cela a-t-il fait naître un sentiment de rivalité fraternelle)

Touché par la grâce. Aussi loin que vous puissiez vous souvenir, vous avez toujours été inexplicablement intéressé par une divinité en particulier. Un de vos parents était peut-être un prêtre de ce dieu ou vous avez été un orphelin élevé par l'église, mais cela ne suffit pas à expliquer votre connexion avec la foi. Vous vous êtes toujours senti calme et à l'aise dans les endroits consacrés à la divinité en question et vous avez souvent rêvé que le dieu ou la déesse vous visitait, la plupart du temps sous la forme d'un animal ou d'une créature sacrée. Votre foi est forte, même si vous n'êtes pas un lanceur de sorts divins (si vous êtes un lanceur de sorts divins, vous devez vénérer la divinité en question).

Vous entrez dans la campagne avec un symbole sacré en argent de la divinité en question (sans devoir le payer). De plus, choisissez un domaine associé à ce dieu. Vous pouvez utiliser le sort de niveau 1 de ce domaine sous la forme d'un pouvoir magique une fois par jour (NLS = votre niveau de personnage).

Voie mythique associée : hiérophante.

Plusieurs personnages : Si d'autres personnages choisissent également ce trait, vous devriez opter pour la même divinité. Vous pourriez également partager les mêmes rêves de visitation.

AP14 – Le Masque de la Momie

Campagne débutant dans la demi-cité de Wati, au sud d'Osirion.

AP14 – Le masque de la Momie

Archéologue curieux. Vous avez étudié les styles architecturaux des nations autour de la mer intérieure, mais aucun ne vous fascine autant que l'architecture de l'ancien Orision. Ayant entendu que la fameuse nécropole de Wati a finalement été ouverte aux explorations, vous êtes venu dans cette ville afin d'obtenir une expérience de première main avec les secrets des maîtres constructeurs de l'ancien Orision.

Vous gagnez un bonus de trait aux tests de connaissance (ingénierie), et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous. Vous gagnez également un bonus de +2 au test de



Perception pour trouver les portes secrètes ou cachées, construite dans le style de l'ancien Orision.

Dévoit des anciens dieux. L'Orision possède une histoire qui remonte à plus de 8000 ans, et désormais les dieux adorés dans l'Orision moderne ne sont pas les mêmes que ceux vénérés lors de l'apogée de l'ancien Orision – des Dieux avec des noms comme Anubis, Osiris, Ra, et Seth et bien d'autres – Cependant, votre famille n'a jamais perdu cette foi ancestrale et votre dévotion à l'un des anciens dieux a contribué à garder un souvenir de la vie passée de l'Orision. Un passé qui perdure encore dans la nécropole inviolée de Wati.

Vous gagnez un bonus de trait aux tests de compétences connaissance (histoire) et connaissance (religion) et l'une des deux est toujours une compétence de classe pour vous. En plus, votre foi pour les anciens dieux d'Orision vous accorde un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre la magie divine. Pour plus d'information sur les dieux de l'ancien Orision, voir AP #80 : Empty graves (les tombes vides).

En croisade contre les morts-vivants. Vous avez dédié votre vie à éradiquer le fléau des morts-vivants de Golarion. Vous avez passé d'innombrables heures à étudier les différents types de morts-vivants et vous vous êtes entraîné sans fin à apprendre les meilleurs moyens de les vaincre. Si des morts-vivants sortent des tombes de la nécropole de Wati, vous serez prêt pour elles !

Vous gagnez un bonus de trait au jet de dégâts contre les créatures mortes-vivantes. En plus, vous gagnez un bonus de trait de +1 au test de connaissance (religion) et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous.

Énigmes du sphinx. Vous avez toujours été fasciné par l'ancienne race des sphinx, et cela vous a inspiré un amour pour les puzzles et les énigmes, résoudre des dilemmes difficiles est une joie pour vous. Comme beaucoup d'autre, vous êtes venu à Wati pour explorer son ancienne nécropole, mais vous avez également entendu que des sphinx viennent occasionnellement visiter une ruine ayant la forme d'un sphinx, appelée "La folie d'Ubet" – Peut-être aurez vous la chance de rencontrer et de discuter vous même avec un sphinx !

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de diplomatie et de bluff contre les sphinx, et un bonus de trait de +1 a tous les jets de compétences visant à résoudre un puzzle ou une énigme. En outre vous pouvez choisir le sphinx en tant que langue supplémentaire.

L'étranger opportuniste. Vous n'êtes pas un natif Orisian, mais l'opportunité d'explorer les tombes de l'ancien Orision – et de "libérer" les trésors qu'elles détiennent – est trop belle pour la laisser passer. Que vous soyez ou non intéressés par l'histoire de cette terre, vous êtes sans aucun doute intéressé par les richesses enterrées dans ces cryptes poussiéreuse depuis des millénaires – Comme celles des tombes de la nécropole de Wati, ouvertes récemment.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux tests de compétences d'estimation et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous. En outre, vos contacts avec le marché d'antiquité vous permettent de vendre les reliques de l'ancien Orision pour 60% de leurs prix de base, alors que normalement c'est 50% de la valeur. Ce qui est considéré comme une relique de l'ancien Orision est laissée à la discrétion du MJ.

Maudit par la momie. Un de vos ancêtres s'exposa à la malédiction d'une momie durant l'exploration d'une tombe. Cette malédiction a été transmise aux générations futures, mais au fil du temps, votre lignée est devenue plus résistante aux malédictions. Vous

êtes venu à Wati, pour explorer sa nécropole intacte et même si vous pensez que vous n'aurez pas faire face à une vraie momie morte-vivante, au moins vous avez quelques défense si cela était le cas.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les malédictions et effet similaire (incluant pourriture de momie, et sort avec le descriptif de malédiction), et un bonus de trait de +2 au jet de sauvegarde contre l'aura de désespoir des momies.

Natif de Wati. Vous êtes né et avez grandi dans la cité de Wati, et vous connaissez bien ses rues et ses petits secrets. Bien que ça soit mal vu des autorités, vous avez souvent fureté dans la nécropole et erré au hasard dans la poussière des rues abandonnées. Par respect des mort, vous n'êtes jamais encore entré dans l'un des tombeaux silencieux de la nécropole, mais vous n'avez pas peur de ce qui pourrait se trouver à l'intérieur.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur. En outre vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests de connaissance (Folk. local), et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous.

Ressuscité. A un moment dans le passé récent vous êtes mort, mais vous avez été ramené à la vie – Soit grâce à la magie, une bénédiction des dieux, une destiné à remplir ou peut-être juste car ce n'était pas encore votre heure. Quelque soit la nature de votre résurrection, votre expérience vous à donné une fascination pour la mort, et vous espérez avoir un aperçu de la nature de la mortalité en explorant les tombes de la fameuse nécropole de Wati.

Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort. En outre vous ne mourrez pas avant que vos points de vie ne soient descendus à un montant négatif inférieur ou égal à votre score de constitution +4.

Sang du pharaon. Il y a longtemps, un de vos ancêtres dirigeait sur les terres de l'Osirion. Bien que de nombreuses générations vous séparent et que la descendance est dure à prouver, son sang coule dans vos veines. Peut-être que vous pourriez trouver quelques preuves de votre lignage dans les tombes de la nécropole de Wati.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de volonté. Vous gagnez également un bonus de trait de +1 aux tests de connaissance (noblesse) et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous. En outre, vous pouvez choisir L'ancien Osiriani comme une de vos langues supplémentaires.

Trouveur de piège. Les donjons oubliés et les tombes anciennes ont toujours eu une attirance pour vous, et vous n'avez jamais été en mesure de résister à l'envie de plonger dans ces sites perdus à la recherche de connaissances, de trésors ou les deux. Vous n'avez pas reçu de formation officielle dans les arts espionnes, mais vous êtes cependant devenu adroit pour détecter et désactiver les pièges cachés. Les tombeaux de la nécropole de Wati, tout juste ouverts pour l'exploration, semblent être l'endroit parfait pour tester vos compétences.

AP15–Les Dieux de Fer

Campagne se déroulant en Numérie.

Archéologue numérien. La numérie est une contrée offrant de nombreuses possibilités d'exploration archéologique, car bon nombre de ses étranges donjons technologiques restent inexplorés, parce qu'ils ont été condamnés par la Ligue Technique et évités par les superstitieuses tribus barbares. Vous avez étudié l'étrange langage associé avec ces mystérieuses ruines technolo-



giques et vous êtes impatient de partir en exploration. Vous pensez que la torche dont la ville de Torche tire son nom n'est en fait qu'une partie d'une ruine ensevelie de bien plus grande taille et vous espérez pouvoir pénétrer dans ces ruines et découvrir la raison pour laquelle elles ont été construites en explorant les cavernes souterraines.

Vous gagnez l'androffan en tant que langue supplémentaire. De plus, utiliser les objets technologiques est comme une seconde nature pour vous. Lorsque vous utilisez un objet technologique dépareillé par le temps, lancez deux fois les dés pour déterminer le problème que l'objet pourrait causer puis choisissez le résultat que vous préférez. Pour plus d'informations sur la manière de déterminer les problèmes causés par de tels objets, consultez votre MJ.

Contre la Ligue Technique. Même si le Souverain Noir dirige officiellement la Numérie, ce sont les lanceurs de sorts de la Ligue Technique qui tiennent réellement les rennes du pouvoir. Leur influence se fait sentir avant tout dans la capitale de Chute-d'Étoiles mais elle s'étend également jusqu'à Torche. La Ligue prélève une portion importante des revenus de la ville sous la forme d'une taxe mensuelle. Pour une raison ou pour une autre, vous avez une dent contre la Ligue Technique. Vos parents ont peut-être perdu leur travail à cause d'une action qui a déplu à la Ligue ; ou peut-être suspectez-vous la Ligue d'être responsable de leur mort. Vous pourriez aussi simplement être rebuté par le fait que la Ligue sanctionne ouvertement l'esclavagisme, par leur sadisme et leur cruauté bien connus ou par leur penchant pour s'emparer de toutes les merveilles technologiques. Vous pouvez discuter avec votre MJ pour déterminer précisément les raisons de votre haine envers la Ligue Technique mais toujours est-il que vous êtes convaincu qu'ils sont, d'une manière ou d'une autre, responsables de la disparition de la torche de la ville et qu'il est possible de trouver des preuves de leur implication dans les cavernes souterraines. Si vous parvenez à mettre la main sur ces preuves, ce sera un pas de plus vers l'indépendance de la ville par rapport à la Ligue.

Vous avez le choix entre les armes et les sorts. Si vous choisissez les armes, vous gagnez un bonus de trait de +1 à tous les jets de dégâts effectués contre les cibles dont vous savez qu'elles sont associées avec la Ligue Technique. Si vous choisissez les sorts, augmentez le DD de vos sorts de 1 lorsque vous prenez pour cible un adversaire dont vous savez qu'il est associé avec la Ligue Technique.

Forgeron de métal céleste. Les forgerons et les travailleurs du métal ont longtemps profité des feux situés sur la Colline de la Torche ; c'est également le cas de votre famille. Que vous ayez grandi à Torche ou que vous vous y soyez rendus à plusieurs reprises avec vos parents pour utiliser ces flammes, vous avez pu, pour la première fois, utiliser la torche pour un projet personnel. Vous êtes parvenu à créer une petite arme ou un morceau d'armure en métal céleste mais peu de temps après, les feux se sont éteints. Les flammes violettes faisaient partie intégrale du décor de votre jeunesse et leur disparition vous inquiète. Vous espérez pouvoir trouver un moyen de raviver la torche sous la colline. Cela fait longtemps que vous espérez pouvoir travailler avec du métal céleste.

Vous entrez en jeu avec un petit objet de métal fait du métal céleste de votre choix ; c'est un objet que vous avez fabriqué vous-même. L'objet n'est rien de plus qu'un objet d'art valant 100 po. Vous pouvez le vendre pour obtenir 100 po supplémentaires lorsque vous créez votre personnage mais, si vous le conservez, votre fierté de l'avoir forgé vous-même vous donne un bonus de trait de +2 aux jets de Volonté contre les émotions et les effets de peur. Vous perdez ce bonus si vous décidez de vendre, de donner ou

d'abandonner cet objet. Mais, s'il est détruit ou perdu involontairement, vous conservez un bonus de +1 sur ces jets de Volonté.

Liens locaux. Vous possédez des liens avec un individu bien connu dans la ville de Torche, le magicien disparu Khonnir Baine. Si vous êtes un magicien, alchimiste ou un individu de connaissances, il se peut qu'il ait été votre mentor. Si vous êtes plutôt orienté combat, Khonnir pourrait être un ami de votre mère, père ou mentor ou avoir fait des affaires avec eux. Il pourrait même être votre père adoptif, auquel cas vous entretenez sans doute un lien d'amitié ou de rivalité avec sa fille adoptive Val (votre MJ dispose de plus amples informations à son sujet si vous voulez l'inclure dans le background de votre personnage). Votre lien avec Khonnir vous a permis d'appréhender partiellement comment la technologie fonctionne.

Choisissez Sabotage ou Connaissances (ingénierie). Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux tests concernant cette compétence et celle-ci devient une compétence de classe pour vous. De plus, vous fonctionnez comme si vous possédiez le don Technologiste lorsqu'il s'agit de déterminer le résultat de ces tests. Si vous acquérez ce don, le bonus de trait à la compétence choisie passe à +3.

Observateur des étoiles. On dit que les étranges ruines technologiques éparpillées à travers la Numérie sont venues des étoiles il y a plusieurs milliers d'années de cela. Le concept de vie sur d'autres planètes éloignées de Golarion vous a toujours fasciné et cela fait longtemps que vous avez envie d'en apprendre plus au sujet des formes que cette vie a pu prendre. Vous avez entendu parler des étranges créations venues d'ailleurs qu'on trouve dans les donjons de la Numérie et espérez pouvoir apprendre tout ce qu'il est possible à leur sujet. Certaines de ces choses venues d'ailleurs pourraient même se trouver dans les cavernes sous Torche !

Vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de Connaissance pour identifier les capacités et les faiblesses des monstres venus d'ailleurs. De plus, vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets de Connaissances (géographie) et cette compétence est de classe pour vous. De plus, vous fonctionnez comme si vous possédiez le don Technologiste lorsqu'il s'agit de déterminer le résultat d'un test de Connaissances visant à identifier une créature venue d'ailleurs ou d'un test de Connaissances (géographie). Si vous acquérez ce don, le bonus de trait aux jets de Connaissances (géographie) passe à +3.

Tueur de robot. Les étranges automates qui pullulent dans les zones sauvages de la Numérie sont un fléau et l'idée qu'il pourrait y en avoir bien d'autres tapis dans des ruines inconnues ici et là, attendant le moment propice pour se réveiller, ne vous plaît pas du tout. Le fait que Khonnir a ramené un robot désactivé des cavernes situées sous Torche vous inquiète : non seulement cette chose pourrait se réveiller et semer la destruction dans la ville mais, en plus, il pourrait y en avoir bien d'autres tapis sous la surface ! Vous avez décidé d'explorer les cavernes sous Torche pour déterminer s'il y a effectivement un risque d'invasion par des robots.

Vous gagnez un bonus de trait de +1 aux jets d'attaque contre les robots et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques effectuées par des robots.

Val de Sombrelune (Optionnel)

Ces traits sont une création personnelle de Mandar pour jouer une campagne dans l'Andoran et plus particulièrement pour la trilogie se déroulant à Nid-de-Faucon dans le Val de Sombrelune.

À armes égales : Que ce soit dans les combats de bars ou lors de la libération d'esclaves, vous avez appris à équilibrer les chances lorsque les armes traditionnelles ne sont pas de la partie. 1 fois par

jour, en action gratuite, vous pouvez lancer un cri de ralliement : tout allié à moins de 9 mètres capable de vous entendre et se battant à mains nues ou à l'arme improvisée ne subit plus les désavantages habituels (attaque d'opportunité en cas d'attaque, prise au dépourvu...) face aux adversaires armés pendant 1 round / niveau.

Ami de la maison Vaylen : La réputation de votre famille ou un service rendu par le passé vous a permis de nouer de bonnes relations au sein d'une des plus puissantes banques andoranes. Vous recevez 5% supplémentaires à chaque fois que vous vendez un objet de luxe, de collection, d'antiquité ou une relique (pas n'importe quelle arme ou armure magique...) à l'organisation, ainsi qu'un bonus de trait de +1 aux jets de connaissance (histoire) pour identifier ces objets – ce jet peut être fait même sans entraînement dans la compétence.

Bucheron : Entre les menaces des créatures sauvages, les attaques de fées enragées et les pièges kobolds, travailler pour le consortium des bois fait partie des métiers les plus dangereux d'Andoran. Vous recevez un bonus de trait de +1 aux dégâts lorsque vous utilisez une hache, ainsi qu'un bonus de trait de +2 aux jets de perception en forêt.

Chasseur de démons : Pour prendre une revanche personnelle ou libérer votre pays de ses influences chéliaxiennes, vous vous êtes donné pour objectif d'éradiquer tous les diables et les démons que vous rencontrerez. Vous recevez un bonus de trait de +1 en connaissance (plans) et connaissance (plans) est toujours une compétence de classe pour vous. Vous recevez également un bonus de trait de +1 aux jets de volonté contre l'enchantement.

Étudiant du monolithe : Vous avez approfondi votre connaissance des forces de la nature et cela enrichit votre maîtrise des arcanes. Vous recevez un bonus de trait de +1 connaissance (nature) et connaissance (nature) est toujours une compétence de classe pour vous. Si vous êtes lanceur de sort, vous gagnez en plus



un bonus de trait de +1 au niveau de lanceur de sorts des sorts qui se trouvent à la fois sur la liste des magiciens et des druides.

Les potions de Mme Loïc : Vous étiez l'apprenti d'une des alchimistes les plus réputées d'Andoran, qui vous a aidé à développer une technique de concoction permettant d'économiser une grande partie des matériaux nécessaires à la fabrication d'une potion curative. Lorsque vous utilisez cette technique, le coût de fabrication d'une potion de la sous-école d'invocation (guérison) est réduit de 20%. Malheureusement, la haute concentration des potions ainsi fabriquées détériore leur couleur et leur odeur, les rendant invendables.

Recherche des pièges : Vous avez parcouru de nombreuses ruines à l'accès dangereux, ce qui, malgré votre absence de formation, vous a permis de développer vos compétences en recherche et désamorçage de pièges. Vous gagnez un bonus de trait de +1 en sabotage et cette compétence est toujours une compétence de classe pour vous. De plus, vous pouvez utiliser la compétence sabotage pour désamorcer les pièges magiques, comme un roublard.

Santé de fer : Vos proches se sont souvent demandé comment vous faisiez pour tomber aussi peu souvent malade. Que ce soit lié à de bonnes habitudes hygiéniques ou à une prédisposition naturelle, vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 en vigueur, et ce bonus est doublé pour les jets de vigueur contre les maladies.

Touche à tout : Vous avez roulé votre bosse et avez exercé tous les métiers du monde, apprenant à vous débrouiller pour subsister quelle que soit la situation. Vous pouvez faire tous les jets de connaissance et de profession sans entraînement.

Un as dans la manche : Vos fréquentations ou votre gagne pain vous ont appris à toujours garder une arme sur vous. Vous recevez un bonus de trait de +1 en escamotage et escamotage est toujours une compétence de classe pour vous. De plus, vous pouvez dégainer une arme cachée en action de mouvement.

Les traits de race

Les traits raciaux sont attachés à des races ou des ethnies spécifiques. Pour pouvoir choisir un trait racial, votre personnage doit appartenir à la race ou à l'ethnie indiquée. Voici quelques exemples de traits pour chacune des races de PJ.

Les traits raciaux demi-elfes

Seuls les demi-elfes peuvent choisir un de ces traits.

Apprenti raté. Lorsqu'il était enfant, les parents du personnage l'ont envoyé en tant qu'apprenti dans la lointaine tour d'un magicien pour qu'il y apprenne les arts magiques. Malheureusement, il n'avait aucun talent pour la magie. Il a toutefois appris pas mal de choses au sujet du fonctionnement des sorts et de la manière d'y résister. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts profanes.

Réflexes elfiques. Le personnage a hérité des réflexes rapides d'un de ses parents, qui appartenait à une tribu d'elfes sauvages. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

Les traits raciaux demi-orques

Seuls les demi-orques peuvent choisir un de ces traits.

Brute. Le personnage a travaillé pour un baron du crime, peut-être en tant que garde ou qu'homme de main pour les basses besognes. Il sait comment effrayer les gens. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Rejeté. Ville après ville, le personnage a été rejeté à cause de son héritage. Il a appris à vivre à l'écart des autres. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est toujours une compétence de classe pour lui.

Les traits raciaux elfiques

Seuls les elfes peuvent choisir un de ces traits.

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

Accablé. Le personnage a vécu la majeure partie de sa vie en-dehors de la société elfique traditionnelle. Il sait que le monde peut être un endroit cruel et dangereux qui ne montre aucune pitié pour les faibles. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

Ancien guerrier. Lorsqu'il était enfant, le personnage a dévoué de longues heures aux entraînements militaires. Même si le temps les a réduits à l'état de souvenirs, il reste prompt à réagir en cas de problème. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

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

Dilettante. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests d'une catégorie de Représentation et d'un bonus de trait de +1 aux



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

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

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

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

Les traits raciaux gnomes

Seuls les gnomes peuvent choisir un de ces traits.

Ami des animaux. Depuis longtemps, le personnage est un ami des animaux et il se sent plus en sécurité lorsqu'il est entouré d'animaux. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté tant qu'un animal (de taille TP au moins et avec une attitude indifférente ou meilleure envers lui) se trouve à 9 m ou moins de lui et Dressage est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Vaurien. Toute sa vie, le personnage s'est moqué de l'ordre établi et enorgueilli de ses accrochages avec la loi. Pour une raison ou pour une autre, il n'a jamais été pris malgré ses nombreux méfaits. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Évasion et un bonus de trait de +1 aux tests d'initiative.

Les traits raciaux halfelins

Seuls les halfelins peuvent choisir un de ces traits.

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

Bien informé. Le personnage met un point d'honneur à connaître tous ceux qui l'entourent et à avoir de nombreuses relations. Il fréquente les meilleurs tavernes, se rend à tous les événements importants et aide gracieusement tous ceux qui en ont besoin. Grâce à cela, il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie pour recueillir des informations et aux tests de Connaissances (folklore local). Une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Combattant de la liberté. Les parents du personnage ont permis à des esclaves en fuite de se cacher chez eux et les histoires que ces derniers ont racontées au personnage lui ont inspiré une profonde haine de l'esclavage. Il gagne un bonus de trait de +1 sur tous les tests de compétence et jets d'attaque effectués lorsqu'il



tente d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir et Évasion est toujours une compétence de classe pour lui.

Les traits raciaux humains

Seuls les humains peuvent choisir un de ces traits.

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



Érudit des ruines. Depuis le moment où le personnage a appris à marcher et à parler, il a toujours été fasciné par les ruines des civilisations anciennes. C'est ainsi qu'il a développé une sorte d'intuition au sujet de la géographie et appris comment explorer les endroits oubliés. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et de Connaissances (donjons). Une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

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

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

Globe trotter. La famille du personnage a poussé l'amour du voyage jusqu'à l'extrême et a parcouru le monde dans tous les sens. Il a visité des dizaines de cultures et a appris à apprécier la diversité qu'offrait le monde. Choisissez une des compétences suivantes : Connaissances (folklore local), Diplomatie ou Psychologie. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

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

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

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

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

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

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

Les traits raciaux nains

Seuls les nains peuvent choisir un de ces traits.

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



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

Combattant des tunnels. Le personnage se sent comme chez lui dans les grottes et les tunnels. Lorsqu'il se trouve sous la surface, il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative et un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes en cas de coup critique (ce bonus est multiplié).

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

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

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

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

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

Forgueur. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos dégâts contre les créatures faites principalement de cristal, de glaise, de terre, de métal ou de pierre. La compétence Connaissances (ingénierie) est une compétence de classe pour vous.

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

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

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

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

Renifleur d'or. Les sens affûtés du personnage le conduisent vers des trésors cachés. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Perception concernant des métaux, des bijoux ou des pierres précieuses.

Les traits régionaux

Les traits régionaux sont liés à des régions spécifiques. Il s'agit généralement de nations, de territoires ou de villes de la campagne. Les traits régionaux suivants se rapportent à des régions génériques qui peuvent être utilisées dans la plupart des mondes de campagne.

**Abandonné (Varisie - Eten-
due du Mwangi).** Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie lorsque vous interagissez avec des elfes Forlorn ou des peuples non-elfes.

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

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

**Alpiniste (Les falaises en
furie).** Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'Acrobatie et d'Escalade, ainsi qu'à vos jets de réflexe pour éviter les chutes.

**Amasseur d'or (Nain des
Monts de l'Esprit).** Votre argent de départ est de 500po.

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

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

**Chasseur du Bois-Murmure
(Chéliax).** Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 à vos tests de Survie pour traquer les extérieurs d'alignement mauvais et d'un bonus de trait de +2 à vos tests d'initiative lorsque vous avez conscience que votre adversaire est un extérieur d'alignement mauvais.

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



**Chevronné (Nain des
Monts de l'Esprit).** Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos dégâts d'armes contre les géants, les gobelinoïdes et les orques.

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

Draveur (forêt). Grâce au temps que le personnage a passé à sauter d'un rondin à l'autre alors que ceux-ci descendaient la rivière en direction du marché, il a appris à garder l'équilibre. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Acrobaties et un bonus de trait de +1 à son DMD lorsqu'il tente d'éviter un croc-en-jambe.

Elève élémentaire (Qadira). Choisissez l'un des éléments suivants : acide, électricité, feu ou froid. Lorsque vous jetez un sort de niveau 1 ou plus causant des dégâts du

type de l'élément choisi, le sort fait 1 point de dégâts supplémentaire.

Enfant de la savane (plaines). Le personnage est né et a été élevé dans des plaines vallonnées ou sur la savane. Il a passé une bonne partie de sa jeunesse à explorer ces vastes territoires et en connaît les secrets. Choisissez l'une des compétences suivantes : Connaissances (nature), Dressage ou Équitation. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

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

Enfant du désert (désert). Le personnage est né et a été élevé dans des déserts rocaillieux. Il est habitué aux températures élevées et gagne un bonus de trait de +4 à tous les jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de la chaleur et un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de feu.

Enfant vagabond (ville). Le personnage a grandi parmi les exclus de la société et les hors-la-loi. Il a appris à trouver de la nourriture et à survivre dans un environnement urbain. Choisissez l'une des compétences suivantes : Escamotage, Évasion ou Sabotage. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

Esclave libéré (Katapesh). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

Fléau de Treerazer (Kyonin). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +2 aux dégâts avec vos armes contre les démons, les fées d'alignement mauvais et les plantes et animaux corrompus par le mal.

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

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

Gloire d'antan (Nain des montagnes des Cinq Rois). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos sauvegardes contre les sorts, les pouvoirs magiques et le poison.

Habitant des hautes terres (collines ou montagnes). Le personnage est né et a été élevé dans des collines ou des régions rocheuses, où il a appris à éviter les prédateurs et les monstres qui hantent ces terres. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Discrétion et Discrétion est toujours une compétence de classe pour lui. Ce bonus de trait passe à +2 dans les collines et les régions rocheuses.

Habitué au froid (Nain des Terres des rois de Linnorm). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +4 à vos jets de sauvegarde pour résister aux effets du froid dû à l'environnement et d'un bonus de trait de +1 à tous vos autres jets de sauvegarde contre des effets de froid.

Héritage affûté (Tour acérée). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Natation et d'un bonus de traits de +1 à vos jets de sauvegarde contre les effets d'enchantelements.

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

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

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

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

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

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

Milicien vétéran (n'importe quelle ville ou village). Le premier travail du personnage consistait à servir dans la milice de son village. Grâce à ce qu'il a appris en s'entraînant quotidiennement et en protégeant les autres villageois, le personnage a développé une sorte d'intuition militaire. Choisissez l'une des compétences

suivantes : Équitation, Profession (soldat) ou Survie. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

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

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

Pirate des rivières (marécage ou rivière). Le personnage a appris à nager dès qu'il a su marcher. Alors qu'il était enfant, le personnage travaillait pour un groupe de pirates des rivières qui le faisaient nager de nuit dans les rivières et les canaux, une dague entre les dents, afin d'aller couper les amarres des vaisseaux marchands. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts infligés avec une dague et un bonus de trait de +1 aux tests de Natation. Natation est toujours une compétence de classe pour lui.

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

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

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

Récupérateur de déchets (Couronne d'Ouest). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +3 à vos tests de Perception pour trouver des objets cachés.

Rescapés des réduits (Taldor). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests d'initiative et à vos tests de Psychologie. Psychologie est une compétence de classe pour vous.

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

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

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

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

Les traits religieux

Les traits religieux sont liés à des divinités spécifiques. Les traits religieux qui suivent se rapportent aux divinités de Golarion. Voir les Religions et philosophies.

Les cultes de la Pureté



Apsu

Allié écailleux. +2 [trait] sur les tests de diplomatie impliquant des reptiles ou des créatures de sang draconique.

Cayden Cailean

Bonne Nature. Esprit exceptionnellement ensoleillé... +2 [trait] sur tous les JdS contre les effets de peur.

Buveur résistant. Le breuvage sacré de Cayden Cailean renforce votre esprit et vous protège contre les attaques mentales. Chaque fois que vous buvez une boisson alcoolisée, vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1 heure.

Forte volonté. Ardent désir de choisir son propre chemin... +2 [trait] aux JdS contre les effets de charme et de coercition.

Prostitué(e) de Calistria. Le personnage a travaillé en tant que prostitué sacré dans un des temples de Calistria. Il sait comment flatter les gens, leur faire plaisir et (surtout) les écouter. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Psychologie et aux tests de Diplomatie visant à recueillir des informations et une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Desna

Artiste Fidèle. Vous avez poursuivi un parcours artistique... +1 [trait] à une compétence de représentation (au choix) et représentation devient une compétence de classe.

Enfant des étoiles. Desna a senti que le personnage aimait voyager et lui a promis qu'il pourrait toujours retrouver le chemin de sa demeure. Il peut automatiquement déterminer où le nord véritable se trouve. Il gagne un bonus de trait de +4 aux tests de Survie pour éviter de se retrouver perdu.

Optimisme stoïcien. Acceptation des difficultés de la vie, ce qui désespère les autres vous soutient et vous remplit de joie... +2 [trait] sur tous les JdS contre les effets de peur.

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

Érastil

Enseignant sage. Expert en connaissances rurales... Si vous avez 4+ rangs en survie ou connaissances (nature), vous accordez un bonus de +4 sur le test pour aider quelqu'un au lieu de +2.

Optimiste patient. Le personnage sait que tout passe avec le temps et il est habitué à devoir répéter les mêmes arguments plusieurs fois pour parvenir à convaincre les plus entêtés. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Diplomatie pour influencer des créatures hostiles ou inamicales. De plus, s'il échoue lors d'une telle tentative, il bénéficie d'une (unique) seconde chance.

Orateur d'Érastil. Pour maintenir la paix dans votre communauté vous avez appris à parler aux foules... +1 [trait] sur les tests de diplomatie et diplomatie devient une compétence de classe.

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

Iomedae

Feu brûlant. Brûlante haine pour tout ce qui est démoniaque... Dégâts supplémentaires égaux au modificateur de coup critique de votre arme lorsque vous portez avec succès un coup critique sur un démon. Ces dommages sont ajoutés seulement après et il n'est pas concerné par le multiple du coup critique.

Guerrier divin. Dès son plus jeune âge, le personnage a été entraîné par un ordre de prêtres guerriers. Il vénère les enseignements d'Iomédae et cherche à les répandre par la force. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes de corps à corps lorsqu'il lance un sort divin qui affecte une arme.

Pureté de la foi. Âme pure et profondément engagé dans votre église... +1 [trait] sur tous les tests de volonté et +1 en bonus aux JdS contre les sorts et effets provenant des Extérieurs de sous-type [Mal].

Kurgess

Bras de flexion. Vous utilisez la force au lieu de la dextérité comme base pour les tests d'évasion.

Milani

Organisateur de talent. Informé, compétent, rassembleur et vous sentez ce qui motive les gens... +1 [trait] sur les tests de psychologie et psychologie devient une compétence de classe.

Panthéon elfe

Panthéiste Elfe. Votre connaissance des dieux elfes vous donne une perspective plus large... +1 [trait] sur les tests de connaissances (religion) et connaissance (religion) devient une compétence de classe.

Panthéiste sovyrien. Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de Connaissances (histoire) destinés à reconnaître ou évaluer une oeuvre d'art, à vos tests de Connaissances (ingénierie), à vos tests de Survie pour la chasse, à vos tests de constitu-

tion pour courir et à vos tests d'Art de la Magie concernant des cristaux ou des gemmes.

Panthéon gnome

Agent de la Chance (Nivi Rhombodazzle). Vous pouvez tourner la chance des autres généralement en leur faveur... Une fois par jour, un allié adjacent ayant fait un test de compétence défavorable, peut refaire le test en action immédiate. Le résultat final sera le second jet, même s'il est pire.

Panthéon halfein

Leçons de Chaldira (Chaldira Zuzaristan): Vous savez éviter les problèmes... Une fois par jour, quand vous échouez à un JdS, vous pouvez le relancer. Le résultat final sera le second jet, même s'il est pire.

Panthéon nain

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

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

Prêtre de bataille (Nains vénérant Angradd, Gorum, Torag, Trudd). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de concentration pour incanter sur la défensive et un bonus de trait de +1 en CA contre les attaques provoquées par les incantations ou préparées contre celles-ci.

Propitiation. Vous connaissez les dieux nains et vous pouvez demander leur aide, même si elles ne sont pas votre patron... Au début de chaque jour et jusqu'au début de la journée suivante, +2 [trait] sur une compétence au choix parmi Estimation, Bluff, Artisanat (choisir), Diplomatie, Intimidation, ou Connaissances (local).

Sarenrae

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

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

Flamme de la Fleur de l'Aube. L'éducation du personnage l'a incité à se voir comme une lame au service de Sarenrae, ou peut-être s'est-il lui-même attribué ce rôle. Chaque fois qu'il inflige un coup critique à l'aide d'un cimetière, il inflige 2 points de dégâts de feu supplémentaires à sa cible.

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

Illuminateur. Orateur exceptionnel car vous êtes baigné par la lumière de Sarenrae... +2 [trait] sur les tests de diplomatie et diplomatie devient une compétence de classe.

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

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

Purification par la lumière (Sarenrae): Vos canalisations purgent les morts-vivants car votre foi est pure et forte... Lors de vos canalisations contre des morts-vivants, vous pouvez relancer les 1 naturels aux dégâts infligés.

Shelyn

Beauté intérieure. Une fois par jour, vous manifestez votre foi par un bonus de +4 [trait] à un test unique de bluff, artisanat, diplomatie, ou représentation. Ce bonus peut être utilisé après avoir fait le test de compétence.

Oreille musicale. Pendant sa jeunesse, le personnage a passé d'innombrables heures dans un temple de Shélyn à écouter des musiciens et des chanteurs talentueux. Il gagne un bonus de trait de +1 à une des catégories de la compétence Représentation et un bonus de trait de +2 à tous les tests de Connaissances (folklore local) lié à l'art ou à la musique.

Trait d'Artiste (Shelyn): Votre dévouement vous fait plonger plus profondément dans votre art... +1 [trait] à deux compétences de représentations de votre choix et représentation devient une compétence de classe.

Seigneurs Empiréens

Mise au point. Votre dévouement à la liberté vous accorde une aubaine occasionnelle... Une fois par jour, avant de faire un test de compétence, vous pouvez prendre un bonus de +2 [trait] au test de cette compétence.

Torag

L'œil du Père. Vous savez instinctivement ce qui est bon ou mauvais dans ce que vous fabriquez... +1 [trait] à une compétence artisanat de votre choix, et représentation devient une compétence de classe.

Protecteur de la Forge (Torag). Les devoirs sacrés de Torag consistent à protéger les fidèles, à apprendre des grands artisans et stratèges d'antan et à se préparer en vue de périodes sombres. Le personnage reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (ingénierie). Une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Stratège défensif (Torag): Vous excellez en stratégie défensive et tactique... Lorsque vous êtes surpris, vous n'êtes pas pris au dépourvu lors le round de surprise jusqu'à ce que vous agissiez lors du round suivant.

Les cultes de l'Équilibre

Adabar

Amoureux de la loi. Forte croyance dans la justice de droit... +1 [trait] aux JdS vs les sorts de charme et coercition, peut refaire un JdS avec un bonus de +1 (total de +2) s'il est contraint à agir contre la loi.

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



Langage mielleux. Profonde connaissance de la nature... +1 [trait] aux tests de diplomatie ou de bluff lorsqu'il traite avec des agents de la loi, des juges, des gardiens ou des paladins.

Les yeux et les oreilles de la ville. Au cours de son entraînement religieux, le personnage a servi dans la milice d'une grande ville avec, comme mission principale, de monter la garde en haut des murs de la ville. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Perception et Perception est toujours une compétence de classe pour lui.

Alseta

Ouvreur de porte. +2 [trait] aux tests de perception pour trouver et ouvrir des portes secrètes.

Aroden

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

Besmara

Guerrier de pont. Habitué à compenser le tangage et le roulis des navires...+1 [trait] sur des attaques d'opportunité lors des combats à bord d'un navire.

Brigh

Doigts agiles, esprit vif. Vous avez étudié les mécanismes d'horlogerie et autres merveilles mécaniques... +1 [trait] au désamorçage et désamorçage devient une compétence de classe.

Calistria

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

Opportuniste. Vous savez tirer profit d'une baisse de garde... +1 [trait] sur les attaques d'opportunité si vous utilisez une dague, une épée, ou un fouet.

Sacré intrigant. Les intrigues sont votre domaine et vous savez les reconnaître... +1 [trait] aux tests de psychologie et psychologie devient une compétence de classe.

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

Gorum

Cœur bien accroché. Vous tenez ferme même contre les ennemis les plus terrifiants... +1 [trait] aux JdS vs les effets de peur et le DD des tests d'intimidation faits contre vous augmente de +2.

Combattant vétéran. Le personnage a participé à de nombreuses batailles et, chaque fois, il a ressenti la présence de Gorum qui guidait son bras et lui permettait de réagir rapidement. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'initiative. De plus, lors des rounds de surprise, s'il peut agir, il peut dégainer une arme par une action libre (mais pas une potion ni un objet magique).

Poigne de fer. Vous ne faites qu'un avec votre arme... Vos adversaires ont une pénalité de -2 [trait] sur leurs jets d'attaque pour tenter de vous désarmer.

Gozreh

Enfant de la nature. Grâce à la bénédiction de Gozreh, le personnage se sent comme chez lui dans la nature. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Survie pour trouver de la nourriture et de l'eau et un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissance (nature). De plus, une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

Nageur. Votre confiance vous permet de nager sans crainte... +2 [trait] sur tous les tests de natation et peut retenir son souffle 2 rounds supplémentaires sous l'eau.

Groetus

Esprit brisé. Vous êtes habitué à vivre avec votre propre folie... +2 [trait] aux JdS vs les effets de la folie et de la confusion.

Hanspur

Libre dans la rivière. En touchant l'eau courante, +1 [trait] aux JdS vs les effets qui vous gênent dans votre mouvement.

Irori

Centré. Vous vous connaissez si bien qu'il est difficile de vous dominer... +1 [trait] aux JdS vs les sorts et effets de charme et coercition et le DD des tests d'intimidation faits contre vous augmente de +1.

Sagesse incarnée. Les nombreuses heures que le personnage a passées à méditer sur la perfection intérieure et la nature de la force et de la vitesse lui ont permis de concentrer ses pensées pour accomplir des choses que son corps ne pourrait pas faire normalement. Choisissez une compétence dépendant de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution. Lorsque le personnage utilise cette compétence, il remplace le modificateur de la caractéristique associée par son modificateur de Sagesse. De plus, cette compétence est toujours une compétence de classe pour lui.

Voyant de la Réalité. Grand sens des réalités, connaissance approfondie du monde qui vous entour... +2 [trait] aux JdS impliquant la magie de type [illusion].

Lissala

Quêteur de savoir (Lissala): +2 [trait] sur les tests d'Art de la Magie pour identifier les objets magiques.

Naderi

Cœur vide, cœur plein. Grâce à la force de votre amour interdit, +1 [trait] aux JdS vs les effets de charme, toutes les cibles de vos sorts de charme souffrent d'un malus de -1 sur leurs JdS.

Néthys

La magie, c'est la vie. La foi que le personnage place en la magie lui permet d'utiliser instinctivement l'énergie de n'importe quel sort l'affectant pour le sauver de la mort. Tant qu'un sort l'affecte (quel que soit ce sort), le personnage gagne un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort. S'il est amené à un nombre de points de vie négatif alors qu'il est sous les effets d'un sort, il réussit automatiquement ses tests de stabilisation.

Principes sous-jacents. Vous avez étudié les objets magiques et compris les similitudes entre eux... +1 [trait] sur les tests d'utilisation d'objets magique et utilisation d'objets magique devient une compétence de classe.

Profondeur des arcanes. Vous avez étudié auprès des plus grands maîtres... +1 [trait] aux tests d'art de la magie ou +2 [trait] en connaissance (mystères). Une fois le choix fait, il ne peut être changé par après.

Panthéon elfe

Panthéiste Elfe. Votre connaissance des dieux elfes vous donne une perspective plus large... +1 [trait] sur les tests de connaissances (religion) et connaissance (religion) devient une compétence de classe.

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

Panthéon nain

Prêtre de bataille (Nains vénérant Angradd, Gorum, Torag, Trudd). Vous bénéficiez d'un bonus de trait de +1 à vos tests de concentration pour incanter sur la défensive et un bonus de trait de +1 en CA contre les attaques provoquées par les incantations ou préparées contre celles-ci.

Propitiation. Vous connaissez les dieux nains et vous pouvez demander leur aide, même si elles ne sont pas votre patron... Au début de chaque jour et jusqu'au début de la journée suivante, +2 [trait] sur une compétence au choix parmi Estimation, Bluff, Artisanat (choisir), Diplomatie, Intimidation, ou Connaissances (local).

Pharasma

Chasseur de corps. Vous vous consacrez à la destruction de morts-vivants... +1 [trait] sur tous les jets d'attaques portées contre les morts-vivants.

Destructeur de morts-vivants. Le personnage, à qui on a enseigné les préceptes du culte de Pharasma depuis son plus jeune âge, considère les morts-vivants comme des abominations qui doivent être détruites afin de permettre à leurs âmes d'aller dans l'au-delà et d'y être jugées. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes contre les morts-vivants.

Guide spirituel. Vous avez effectué ou observé les rites funéraires de nombreuses religions... +2 [trait] aux tests de connaissance (religion) et connaissance (religion) devient une compétence de classe.

Sivanah

Lever les voiles. Exceptionnellement perspicace... +1 [trait] sur les tests de psychologie et psychologie devient une compétence de classe.

Verte Foi

Connaître le terrain. Vous connaissez une grande variété de plantes et d'animaux ... +1 [trait] aux tests de connaissance (nature) et de survie, l'une de ces compétences devient une compétence de classe.

Yeux de la vie sauvage. Vous avez passé beaucoup de temps dans le monde sauvage... +2 [trait] sur les tests de perception dans les milieux naturels.

Les cultes de la Corruption



Achaekek

Vitesse effrayante. Une fois par jour au cours d'une rencontre de combat, vous pouvez vous déplacer de 1 case (1,5m) supplémentaire, comme faisant partie de votre action de mouvement, sans pénalité.

Archidiabes

Flammes de l'enfer. Capacité renforcée à canaliser les pouvoirs divins... +1 [trait] au DD des JdS, pour résister aux effets de vos canalisations d'énergie.

Asmodéus

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

Confiance diabolique. Vous vous attendez à être obéi et vous avez rarement tort... +1 [trait] aux tests d'Intimidation et Intimider devient une compétence de classe.

Maître du contrat. Facilité à comprendre un texte dense et à masquer vos intentions... +1 [trait] aux tests de Linguistique et Linguistique devient une compétence de classe.

Dahak

Tueur de dragons. Habitué à chasser et tuer les proies favorites de votre dieu... +1 [trait] aux jets d'attaque contre des créatures de type [dragon].

Ghlaunder

Puissante Concoction. +1 au DD pour résister aux poisons (choisir 2 poisons de la liste des poisons) que vous infligez à vos ennemis.

Grands Anciens ou Dieux Extérieurs

Lien indicible. Allié des créatures impures du monde... +2 [trait] sur les tests de Diplomatie lorsqu'il s'agit de créatures du type [aberration].

Gyronna

Frappe vindicative. Une fois par jour au cours d'une rencontre de combat, +1 [trait] sur un jet d'attaque unique contre la créature qui vous a frappé en dernier.

Lamashtu

Déformé. A cause de vos déformations monstrueuses impressionnent... +1 [trait] aux tests d'Intimidation et Intimider devient une compétence de classe.

Mentalité dérangeante. Mental formaté par la folie de votre déesse... +2 [trait] aux JdS vs les effets de la confusion, de la folie et de peur.

Les 4 Cavaliers

Pacte d'Abaddon. Votre âme est promise à l'un des 4 Cavaliers... +2 [trait] aux jets de Vigueur pour résister aux effets d'absorption d'énergie.

Norgorber

Connaissance Secrète. Aucun effet initial. Par après, avant de faire un test, vous pouvez choisir une compétence de Connaissances. Vous gagnez alors un bonus de +2 [trait] permanent à cette compétence et elle devient une compétence de classe. Une fois cette compétence choisie, elle ne peut pas être changée

Pratique de la tromperie. +1 [trait] aux tests de Déguisement et appliquer et enlever un déguisement vous prend la moitié du temps normal.

Seigneurs Démons

Persuasion démoniaque. +2 [trait] sur les tests de Diplomatie et d'Intimidation lorsqu'il traite avec des créatures de sous-type [démon].

Seigneurs Élémentaires

Affinité avec les éléments. +1 au DD des JdS vs de vos sorts du registre de l'air, la terre, le feu, l'eau ou d'un descripteur, selon le Seigneur élémentaire que vous suivez. Une fois le bonus choisi, il ne peut être changé.

Panthéon nain

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

temps que normalement. On ne peut pas ajouter de nouvelles propriétés aux objets créés de cette façon.

Propitiation. Vous connaissez les dieux nains et vous pouvez demander leur aide, même si elles ne sont pas votre patron... Au début de chaque jour et jusqu'au début de la journée suivante, +2 [trait] sur une compétence au choix parmi Estimation, Bluff, Artisanat (choisir), Diplomatie, Intimidation, ou Connaissances (local).

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

Rovavug

Coups destructifs. Votre foi vous renforce pour détruire... +2 [trait] aux tests pour briser les objets, ainsi que sur les tests de manœuvre de combat de destruction.

Haine des dieux. Votre haine des autres divinités vous permet de résister aux attaques de leurs disciples... +1 [trait] sur tous les JdS vs les sorts divins.

Urgathoa

Inoculation. Exposition régulière aux fléaux... +2 [trait] aux JdS vs les effets de la maladie.

Nécrorateur. Expérimenté à traiter avec des morts-vivants... +2 [trait] sur les tests de Diplomatie avec les morts-vivants, ainsi que sur les tests de Charisme pour influencer les morts-vivants (canalisation).

Ydersius

Étreinte du serpent. +1 [trait] au toucher pour agripper un adversaire lors d'une manœuvre de combat et à votre DMD chaque fois qu'un adversaire tente de vous agripper.

Zon-Kuthon

Chirurgien de guerre. Premiers secours devient une compétence de classe. Vous pouvez utiliser l'effet soigner des blessures mortelles 1 fois de plus par créature et par jour.

Lanceur Kuthite. +4 [trait] sur les tests de concentration pour lancer des sorts du registre obscurité, douleur ou descripteurs d'ombre.

Zyphus

Chasseur mortel. +1 [trait] sur les tests d'Artisanat (pièges) aux tests de Désamorçage pour désarmer les pièges.