

PATHFINDER

Le Jeu de Rôle

Les Races de Base



Table des matières

Les demi-elfes	3
Traits raciaux des demi-elfes.....	3
Traits alternatifs	4
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	4
Les aventuriers demi-elfe.....	4
Les demi-orques	7
Traits raciaux des demi-orques	7
Traits alternatifs	8
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	8
Les aventuriers demi-orques	8
Les elfes	11
Traits raciaux des elfes.....	11
Traits alternatifs	12
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	12
Les aventuriers elfes	13
Les gnomes.....	15
Traits raciaux des gnomes.....	15
Traits alternatifs	16
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	16
Les aventuriers gnomes.....	17
Les halfelins	19
Traits raciaux des halfelins	19
Traits alternatifs	20
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	20
Les aventuriers halfelins	20
Les humains.....	23
Traits raciaux des humains.....	23
Traits alternatifs	24
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	24
Les aventuriers humains.....	25
Les nains.....	27
Traits raciaux des nains.....	27
Traits alternatifs	28
Traits – Sous-types raciaux ^[MR]	29
Les aventuriers nains.....	29
Nouvelles règles raciales ^[MR]	31
Dons	31
Archétypes de classes.....	34
Équipement	34
Objets magiques.....	35
Sorts	35

Les demi-elfes

Demi-elfes. Les demi-elfes oscillent souvent entre les deux mondes de leurs parents et mêlent la grâce aux contradictions. Leur héritage dual et leurs dons naturels en font de brillants diplomates et de bons émissaires de la paix, mais ils se laissent souvent envahir par une immense mélancolie et s'isolent en comprenant qu'ils ne font ni partie de la société humaine ni de la société elfique.

Depuis toujours, les elfes suscitent la convoitise chez les autres races. Leur espérance de vie impressionnante, leurs prédispositions pour la magie et leur grâce naturelle ont contribué à provoquer l'admiration ou l'envie chez leurs voisins. Mais parmi toutes leurs particularités, c'est avant tout leur beauté qui a conquis leurs compagnons humains. Depuis que ces deux races se sont rencontrées, les humains ont considéré les elfes comme des modèles de perfection physique, voyant sans doute en eux une version idéale de leur propre apparence. De leur côté, de nombreux elfes sont attirés par les humains, malgré le comportement relativement plus sauvage de ceux-ci, peut-être à cause de la passion et de l'impétuosité dont les membres de cette race moins ancienne font preuve tout au long de leur courte vie.

De temps en temps, ces sentiments réciproques mènent à des relations amoureuses. Ces amourettes sont généralement courtes, même selon les critères humains, mais elles débouchent souvent sur la naissance de demi-elfes, des individus qui descendent de deux cultures différentes mais n'appartiennent ni à l'une ni à l'autre. Les demi-elfes peuvent procréer ensemble mais même les « sangs purs » ainsi créés sont considérés comme des bâtards tant par les humains que par les elfes.

Les demi-elfes sont les orphelins de la société, des individus à la fois charismatiques et passionnés mais qui ne se sentent chez eux nulle part. De nombreux demi-elfes se lancent dans des carrières sociales avec une certaine facilité mais ils éprouvent souvent du mal à se cantonner à un seul métier. D'autres cherchent le bonheur en poursuivant des quêtes spirituelles ou en affinant leurs talents magiques innés, et d'autres encore baissent les bras et se résignent à vivre en ermites dans les contrées sauvages ou en misanthropes subsistant jour après jour en profitant des autres.

On trouve chez les demi-elfes des apparences aussi variées que chez leurs parents humains et elfes, avec toutes les teintes imaginables de cheveux, d'yeux et de peau, mais ils semblent tous dotés d'une allure gracieuse de manière innée. Les talents particuliers des demi-elfes varient également beaucoup d'un individu à un autre en fonction de leur éducation, de leur lignage, de leur force de caractère et de la manière dont ils appréhendent leur nature duale. Certains demi-elfes possèdent des traits raciaux bien différents de ceux qu'on trouve normalement chez les individus de cette race.

Même si on trouve de nombreux demi-elfes parmi les aventuriers et les voyageurs, ils sont très rares dans la plupart des régions du monde : les rencontres entre humains et elfes suscitent plus souvent la consternation que des sentiments romantiques chez chacune de ces deux races. Certains demi-elfes se retrouvent dans des familles où ils sont chéris, mais cela est plutôt rare. Le plus souvent, on les évite et on les voit comme l'incarnation d'une honte lourde à porter. Mais, même si bon nombre d'entre eux possèdent un passé plutôt sombre, ces difficultés les ont préparés à faire face à une vie parsemée d'obstacles et d'aventures bien mieux que la plupart des membres des races plus unies.

Description physique. Les demi-elfes sont plus grands que les humains mais plus petits que les elfes. Ils héritent de la silhouette

élancée et de la beauté de leur parent elfe mais empruntent la couleur de peau de leur parent humain. Leurs oreilles sont pointues, comme celles des elfes, mais de manière moins prononcée, avec un arrondi plus fort. La coloration de leurs yeux, qui sont semblables à ceux des humains, varie sur un large spectre de couleurs exotiques allant de l'ambre et du violet jusqu'au vert émeraude et au bleu foncé.



Société. Comme ils ne possèdent aucun territoire et aucune culture propre, les demi-elfes sont contraints de se montrer très souples et de s'adapter à chaque type d'environnement. Les humains et les elfes les trouvent généralement attirants, décelant en eux les mêmes qualités que chez leurs parents. Cependant, les demi-elfes ne parviennent généralement pas à s'intégrer dans leurs sociétés car chacune de ces deux races retrouve en eux trop de choses évoquant l'autre culture. Certains demi-elfes trouvent ce manque d'acceptation très pesant alors que d'autres considèrent que cette absence de culture formelle leur donne une liberté totale et tirent une grande force du statut unique que cela leur confère. Pour toutes ces raisons, les demi-elfes font preuve d'une incroyable capacité d'adaptation et se montrent capables d'ajuster leur état d'esprit et leurs talents à chacune des sociétés qu'ils visitent.

Relations. Les demi-elfes connaissent la solitude, et ils savent que la personnalité d'un individu résulte moins de sa race que des expériences qu'il a vécues. C'est pour cela qu'ils sont généralement prompts à se lier d'amitié ou à forger des alliances avec les autres races et moins enclins à juger les personnes qu'ils rencontrent sur des premières impressions.

Alignement et religion. La solitude des demi-elfes influence naturellement leur personnalité et leur philosophie. La cruauté ne fait pas partie de leur nature, pas plus que la capacité à se fondre dans la masse ou à se plier aux conventions sociales. La plupart des demi-elfes sont donc d'alignement Chaotique Bon. Ne disposant pas d'une culture unique, les demi-elfes sont moins enclins à se tourner vers la religion mais ceux qui le font partagent généralement les fois les plus importantes des communautés où ils habitent.

Aventuriers. De nombreux demi-elfes sont des nomades qui traversent les terres à la recherche d'un endroit où ils pourraient se sentir bien. L'envie de prouver leur valeur à la communauté et de se faire un nom – peut-être même un nom légendaire – pousse de nombreux aventuriers demi-elfes à mener une vie marquée par le courage.

Traits raciaux des demi-elfes

- **+2 à une caractéristique.** Les demi-elfes obtiennent un bonus de +2 à une caractéristique choisie lors de la création (ce bonus représente la diversité de leur race).
- **Taille moyenne.** Les demi-elfes sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte aucun bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les demi-elfes possèdent une vitesse de déplacement de base de 9m (6 cases).
- **Vision nocturne.** Les demi-elfes peuvent voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage.

- **Adaptabilité.** Les demi-elfes reçoivent le don Talent comme don supplémentaire au niveau 1.
- **Immunités elfiques.** Les demi-elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.
- **Sang elfique.** Les demi-elfes comptent à la fois comme humains et comme elfes pour les effets liés à la race.
- **Sens aiguisés.** Les demi-elfes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Perception.
- **Talents multiples.** Les demi-elfes choisissent deux classes de prédilection au niveau 1 et gagnent +1 point de vie ou +1 point de compétence chaque fois qu'ils gagnent un niveau dans l'une de ces deux classes.
- **Langues supplémentaires.** Les demi-elfes connaissent automatiquement le commun et l'elfe. Les demi-elfes qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir n'importe quelle autre langue (à l'exception des langages secrets tels que la langue des druides).

Traits alternatifs

- **Armes ancestrales.** Certains demi-elfes sont entraînés à manier une arme inhabituelle. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent, comme don supplémentaire au niveau 1, Maniement des armes exotiques ou Maniement des armes de guerre pour une arme. *Ce trait remplace adaptabilité.*
- **Bien intégré.** Beaucoup de demi-elfes sont très doués pour se fondre dans une communauté comme s'ils en étaient originaires. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux tests de Bluff, de Déguisement et de Connaissances (folklore local). *Ce trait remplace adaptabilité.*
- **Enfant des eaux.** Certains demi-elfes naissent d'un parent elfique adapté à la vie aquatique ou en bordure de l'eau. Ces demi-elfes gagnent un bonus racial de +4 aux tests de Natation et peuvent toujours faire 10 quand ils nagent. Ils peuvent choisir aquatique comme langue supplémentaire. *Ce trait remplace adaptabilité et talents multiples.*
- **Entraînement arcanique.** Les demi-elfes cherchent parfois un tuteur pour les aider à maîtriser la magie qui coule dans leurs veines. Ceux qui possèdent ce trait racial n'ont qu'une classe de prédilection et il s'agit forcément d'une classe de lanceur de sorts profanes. Les objets à potentiel magique et à fin d'incantation adaptés à cette classe de prédilection fonctionnent comme s'ils avaient un niveau de plus (ou comme s'ils étaient de niveau 1 s'ils n'ont pas encore de niveau dans cette classe). *Ce trait remplace talents multiples.*
- **Esprit dual.** L'ascendance mixte de certains demi-elfes leur permet de résister aux attaques mentales. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +2 aux jets de Volonté. *Ce trait remplace adaptabilité.*
- **Magie drow.** Quelques demi-elfes d'ascendance drow possèdent la magie innée de cette race. Les demi-elfes qui possèdent ce trait racial comptent un drow parmi leurs ancêtres et peuvent lancer lumières dansantes, ténèbres et leur féérique une fois par jour, en utilisant leur niveau de personnage comme niveau de lanceur de sorts. *Ce trait remplace adaptabilité et talents multiples.*
- **Méfiant.** Beaucoup de demi-elfes ont passé leur vie à démentager d'un endroit à l'autre, souvent chassés par l'hostilité de leurs voisins. Ces expériences les poussent à se méfier des motivations d'autrui. Les demi-elfes qui possèdent ce trait gagnent un bonus racial de +1 aux tests de Psychologie et de Bluff. *Ce trait remplace sens aiguisés.*

- **Sang de drow.** Certains demi-elfes nés d'un parent drow présentent plus de caractéristiques associées à ce parent que les autres, en particulier au niveau de leur physique. Ils ont vision dans le noir à 18 mètres (12 c) et aveuglé par la lumière. *Ce trait remplace vision nocturne.*

- **Sociable.** Les demi-elfes sont doués pour charmer les autres et se rattraper après un faux pas. Si un demi-elfe possédant ce trait tente de modifier l'attitude d'une créature avec un test de Diplomatie et rate de 5 ou plus, il peut tenter de nouveau sa chance sans avoir besoin d'attendre 24 heures. *Ce trait remplace adaptabilité.*

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race demi-elfe ou une variante raciale, comme suit.

- **Descendant des drows.** Ces demi-elfes ont les traits de leur parent drow, ce qui les fait systématiquement passer pour une menace potentielle aux yeux des autres, quelle que soient leurs intentions et leur personnalité. Ces demi-elfes ont les traits raciaux **sang de drow** et **magie drow**.
- **Élevé par les elfes.** Ces demi-elfes ont été acceptés par leur parent elfique et élevés selon la tradition culturelle et éducative des elfes. Ils ont les traits raciaux **armes ancestrales** et **entraînement arcanique**.
- **Élevé par les humains.** Ces demi-elfes sont nés et ont été élevés dans une communauté humaine tolérante. Ils ont souvent grandi au sein de plusieurs générations de la même famille ou ont vécu de la charité d'une église ou d'un temple. Ils ont les traits raciaux **bien intégré** et **méfiant**.

Les aventuriers demi-elfe

Les aventuriers demi-elfes se spécialisent souvent dans des classes sociales ou choisissent de se multiclasser dans plusieurs carrières tout en recherchant la combinaison qui conviendra le mieux à leur personnalité aux multiples facettes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Au lieu de gagner un point de compétence ou un point de vie supplémentaire lorsqu'il gagne un nouveau niveau dans une classe de prédilection, un demi-elfe peut choisir un autre avantage en fonction de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles pour tous les demi-elfes ayant opté pour la classe indiquée comme classe de prédilection. Sauf mention contraire, les bonus se cumulent à chaque niveau gagné dans la classe de prédilection.

Alchimiste. Les demi-elfes sont des touche-à-tout curieux. Nombre d'entre eux étudient l'alchimie, au moins de manière superficielle, et beaucoup font preuve de grands talents lorsqu'il s'agit de mélanger et de répartir des éléments volatiles.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'alchimiste rajoute 30 centimètres au facteur de portée de ses armes de jet à aspersion (y compris ses bombes). Cette option n'a aucun effet tant que l'alchimiste ne l'a pas choisie à cinq reprises (ou un autre multiple de 5) : un facteur de portée de 7,20 mètres se traduit, en pratique, comme un facteur de portée de 6 mètres.

Barbare. Les barbares demi-elfes sont généralement issus de parents vivant dans des sociétés sauvages. Bon nombre d'entre eux quittent leur culture pour échapper aux conséquences de leur différence, mais certains défendent féroce ment leur peuple tout en cherchant sans cesse à prouver leur valeur.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Quand le barbare est la cible d'une attaque provenant d'un piège détecté avec sens des

pièges, il gagne un bonus de +1/4 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive de +1/4 à la CA.

Barde. De nombreux demi-elfes se tournent vers la classe de barde, car celle-ci met en valeur leurs charmes naturels et leur facilité d'adaptation sociale, ce qui leur permet souvent de susciter l'adoration chez les autres.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barde gagne +1 round de représentation bardique par jour.

Chevalier. Les chevaliers demi-elfes abordent l'art de la guerre et de l'étiquette avec élégance et finesse. La voie du chevalier leur donne un code à suivre et un maître à servir afin de gagner honneur et estime, même si les humains et les elfes les voient souvent comme des imposteurs ou des intrus au sein de leurs ordres de chevalerie.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le chevalier ajoute 30 centimètres à sa vitesse de base montée, ce qui n'a aucun effet au niveau des options de combat tant qu'il n'a pas choisi cette option à 5 reprises (ou un autre multiple de 5). S'il remplace sa monture, la nouvelle bénéficie aussi de ce bonus.

Conjurateur. Certains demi-elfes éprouvent une étrange fascination à l'idée de créer et de façonner la vie, l'esprit, le corps et l'âme. Nombre d'entre eux cherchent à faire de leur eidolon une créature parfaite dotée d'une beauté immaculée ou inspirant une irrésistible terreur.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le conjurateur ajoute 1/4 de point à la réserve de points d'évolution de son eidolon.

Druide. Les demi-elfes qui ne se sentent pas à leur place au sein des sociétés civilisées les abandonnent fréquemment pour se tourner vers l'harmonie intrinsèque du monde naturel. En laissant libre cours à la connexion avec le monde naturel que leur inspire leur sang elfique, bon nombre d'entre eux trouvent dans les contrées sauvages une tranquillité qu'aucune société ne peut leur offrir.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le druide choisit un pouvoir de domaine accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + modificateur de Sagesse. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour. Si le druide a un compagnon animal grâce au lien avec la nature, ce compagnon reçoit +1 rang de compétence. Si le druide doit remplacer son compagnon, le nouveau bénéficie aussi de ces rangs de compétence supplémentaires.

Ensorceleur. De la magie coule dans le sang de tout demi-elfe. Elle se manifeste souvent sous la forme d'un lignage profane ou féerique mais d'autres sources de pouvoirs apparaissent aussi

parfois. Quelle que soit l'origine de leur magie, les demi-elfes apprennent rapidement à maîtriser les pouvoirs dont ils ont hérité.

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

Guerrier. Les guerriers demi-elfes sont assez nombreux : la simplicité brutale des champs de bataille exerce un grand pouvoir d'attraction sur ceux qui en ont assez de devoir réconcilier leur nature divisée. Les goûts et les talents variés des demi-elfes les incitent souvent à maîtriser un large éventail d'armes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le guerrier ajoute un bonus de +1 à son DMD quand il résiste à une tentative de désarmement ou de renversement.



Inquisiteur. Les conflits intérieurs auxquels les inquisiteurs demi-elfes doivent faire face aiguisent leurs instincts lorsqu'il s'agit de comprendre l'esprit des autres et l'équilibre entre la vie et la mort.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'inquisiteur peut changer de don de travail en équipe 1/4 de fois de plus par jour.

Magicien. De nombreux demi-elfes héritent des talents magiques de leurs ancêtres et trouvent à la fois du réconfort et du respect en maîtrisant les arts profanes. Toutes les écoles de magie leur sont accessibles mais bon nombre d'entre eux s'intéressent plutôt aux sorts à la puissance explosive, à ceux qui les enveloppent d'un certain mystère ou à ceux qui les aident à manipuler le monde qui les entoure.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Quand le magicien lance un sort d'enchantement, il ajoute +1/3 à son niveau de magicien effectif, mais seulement pour

déterminer la durée du sort.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus ajoute +1/4 au nombre de points de sa réserve magique.

Moine. Les demi-elfes qui parviennent à faire la paix avec leur héritage de sang-mêlé incarnent l'apaisement et l'illumination méditative que prône la voie du moine. Nombre d'entre eux adoptent des techniques martiales humaines et elfes et les combinent pour former de nouvelles écoles de combat redoutables.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le moine ajoute +1/2 à ses tests d'Évasion et d'Acrobaties pour traverser une surface étroite.

Oracle. Les demi-elfes ont tendance à vivre au jour le jour, à suivre les intuitions basées sur les murmures de l'air, le trajet des étoiles et

les mouvements imperceptibles des foules dans les rues, voire même les voix ancestrales qui leur parlent à travers leur lignage.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'oracle apprend un nouveau sort d'oracle. Il doit être au maximum d'un niveau de moins que le sort le plus puissant qu'il connaît.

Paladin. Qu'ils soient dévoués à un des dieux de leur parent humain, de leur parent elfe, ou à n'importe quelle autre divinité qu'ils ont choisi d'adopter, les paladins demi-elfes portent l'étendard de leur seigneur avec zèle et grâce. Les demi-elfes trouvent bien souvent au sein de ces ordres saints une paix et une camaraderie qu'ils n'ont jamais connues ailleurs.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Les pouvoirs d'aura du paladin couvrent 30 centimètres de plus. Cette option n'a aucun effet tant que le paladin ne l'a pas choisie au moins 5 fois (ou un multiple de 5) : une aura de 2,70 mètres a le même effet qu'une aura de 1,50 mètre, par exemple.

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le pistolier ajoute +1/4 au nombre de points d'audace de sa réserve.

Prêtre. Les demi-elfes se sentent souvent tenus à l'écart des églises humaines ou elfiques. Pourtant, nombre d'entre eux choisissent quand même de suivre une vocation divine : celle-ci peut leur procurer un contexte bien utile pour entrer en contact avec d'autres races partageant le même culte ou simplement une connexion avec le divin, à côté de laquelle leurs incertitudes vis-à-vis des autres mortels semblent bien futiles.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le prêtre ajoute +1/3 point à sa canalisation d'énergie quand il soigne ou blesse des créatures.

Rôdeur. Les demi-elfes frustrés par la société se retirent souvent dans les contrées sauvages et y développent des liens étroits avec les animaux et la nature aux changements imprévisibles.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le compagnon animal du rôdeur reçoit +1 rang de compétence. Si le rôdeur doit remplacer son compagnon, le nouveau bénéficie aussi de ces rangs de compétence supplémentaires.

Roublard. De nombreux demi-elfes excellent dans l'art du roublard. Ils étudient les gens et leurs habitudes et apprennent ainsi comment profiter des fiers et des imprudents.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le roublard ajoute +1/2 à ses tests de Bluff pour faire une feinte et à ses tests de Diplomatie pour rassembler des informations.

Sorcière. Poussés par l'amertume ou par la soif de pouvoirs magiques toujours plus grands, les demi-elfes démontrent une aptitude aussi développée à manier les pouvoirs des sorcières que les autres formes de magie. Bon nombre d'entre eux adoptent des familiers blessés ou possédant une autre caractéristique distinctive, des créatures qui sont souvent mises à l'écart de leur société, elles aussi.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le familier de la sorcière apprend un nouveau sort de sorcière. Il doit être au maximum d'un niveau de moins que le sort le plus puissant qu'il connaît. Si la sorcière remplace son familier, le nouveau connaît aussi le sort supplémentaire.



Les demi-orques

Demi-orques. Les demi-orques sont souvent féroces et sauvages, parfois nobles et résolus, et peuvent faire preuve des meilleures qualités comme des pires défauts des deux races qui leur ont donné naissance. Beaucoup de demi-orques luttent pour maîtriser leurs élans bestiaux et incarner les valeurs les plus nobles de l'humanité. Malheureusement, de nombreuses personnes considèrent les demi-orques comme des abominations désespérément dépourvues de tout sens civil ou comme des monstres qui ne méritent ni pitié ni pourparlers.

Les demi-orques sont des monstres dont l'existence tragique est une conséquence d'actes pervers ou violents – ou, du moins, c'est ce que les autres races pensent d'eux. Il est vrai que les demi-orques ne sont que rarement le produit d'unions basées sur l'amour. C'est sans doute pour cela qu'ils sont forcés de grandir et de s'endurcir rapidement en combattant sans cesse pour se défendre ou pour se faire un nom. Malgré la crainte, la méfiance et les insultes qu'ils inspirent, les demi-orques parviennent toujours à surprendre leurs détracteurs en accomplissant de grands exploits ou en faisant preuve d'une sagesse insoupçonnée. Parfois, cependant, ils se contentent de la solution la plus simple : frapper.

Les demi-orques vivent généralement en marge de la société. Ces individus d'apparence bestiale et traditionnellement craints par les autres races tendent à être entêtés et à chercher sans cesse à prouver leur valeur. Certains espèrent montrer qu'ils ne ressemblent pas à leurs cousins sauvages, les orques, et s'efforcent de développer les meilleurs côtés de leur personnalité, alors que d'autres laissent libre cours à leur héritage monstrueux et à leur férocité lors des combats. Dans tous les cas, la majorité des demi-orques recherchent avant tout le respect, que celui-ci soit donné librement ou arraché par la force.

Considérés comme des bâtards par les humains et des mauviettes par les orques, les demi-orques découvrent dès leur naissance des sentiments tels que l'amertume ou le brûlant désir de résister et de surmonter les obstacles. La taille et la force physique des demi-orques en font des créatures puissantes, une puissance qui, selon les individus, peut être mise au service du bien ou du mal.

Description physique. Quel que soit leur sexe, les demi-orques mesurent entre un mètre quatre-vingts et deux mètres dix, possèdent une musculature puissante et arborent une peau verdâtre ou grisâtre. Leurs canines sont généralement si longues qu'elles sortent de leur bouche et ressemblent à des défenses animales. Cette particularité physique, combinée avec d'épais sourcils et des oreilles légèrement pointues, leur donne l'apparence bestiale pour laquelle leur race est réputée. Les demi-orques sont impressionnants mais bien peu de gens les qualifient de beaux.

Société. La discrimination pratiquée par une partie de la société à l'égard des demi-elfes s'explique par la jalousie et l'attrance qu'ils suscitent. Mais les demi-orques, eux, n'ont conservé que les pires côtés des deux mondes dont ils sont issus : d'une part, ils sont physiquement plus faibles que les orques et, d'autre part, les très nombreux humains qui ne font pas de distinction entre les orques et les sang-mêlé les craignent ou les attaquent à vue. Cependant, même si les sociétés civilisées n'accueillent pas les demi-orques à bras ouverts, on y apprécie leurs capacités martiales. Certains chefs orques ont même engendré des demi-orques intentionnellement, car la faiblesse physique des sang-mêlé est généralement compensée par un esprit plus rusé et plus agressif, ce qui en fait des dirigeants-nés et de bons conseillers en stratégie.

Relations. Après avoir connu la persécution tout au long de leur vie, les demi-orques se montrent généralement méfiants et colériques. Ceux qui parviennent à voir au-delà de cette carapace sauvage découvrent parfois un être doté d'une grande empathie. Ce sont les elfes et les nains qui se montrent les plus méfiants à l'égard des demi-orques, parce qu'ils décèlent en eux une trop grande ressemblance avec leurs ennemis raciaux, mais les autres races ne sont pas beaucoup plus avenantes à leur égard. Les sociétés humaines qui ne connaissent pas la menace des orques sont celles qui acceptent le mieux les demi-orques, qui y trouvent une place comme mercenaires ou hommes de main.



Alignement et religion. Réduits à côtoyer des orques sauvages ou à vivre en parias à l'écart des terres civilisées, la plupart des demi-orques sont amers, violents et repliés sur eux-mêmes. Beaucoup deviennent Mauvais, même s'ils ne le sont pas par nature : la plupart des demi-orques sont plutôt d'alignement Chaotique Neutre car l'expérience leur a appris que seules les choses dont ils pouvaient tirer avantage valaient la peine d'être accomplies. Lorsqu'ils prennent la peine de vénérer les dieux, ils se tournent généralement vers ceux qui promeuvent la guerre ou la puissance individuelle.

Aventuriers. De nombreux demi-orques, fermement indépendants, partent à l'aventure parce qu'ils n'ont pas le choix, pour échapper à un passé douloureux ou pour améliorer leur condition de vie à la force de leur bras. D'autres, plus optimistes ou avides d'acceptation, deviennent des croisés dans le but de prouver leur valeur au monde entier.

Traits raciaux des demi-orques

- **+2 à une caractéristique.** Les demi-orques obtiennent un bonus de +2 à une caractéristique choisie lors de la création (ce bonus représente la diversité de leur race).
- **Taille moyenne.** Les demi-orques sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte aucun bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les demi-orques possèdent une vitesse de déplacement de base de 9m (6 cases).
- **Vision dans le noir.** Les demi-orques peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 18m (12 cases).
- **Intimidant.** Les demi-orques reçoivent un bonus racial de +2 aux tests d'Intimidation grâce à leur nature féroce.
- **Sang orque.** Les demi-orques comptent à la fois comme humains et comme orques pour les effets liés à la race.
- **Férocité orque.** Une fois par jour, lorsqu'un demi-orque est amené sous 0 point de vie mais pas tué, il peut continuer à se battre pendant un round de plus, comme s'il était simplement hors de combat. À la fin de son tour, s'il ne repasse pas au-dessus de 0 point de vie, il tombe immédiatement inconscient et devient mourant.
- **Armes familières.** Les demi-orques sont formés au maniement des grandes haches et des cimenterres à deux mains et ils considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « orque » comme des armes de guerre.

• **Langues supplémentaires.** Les demi-orques connaissent automatiquement le commun et l'orque. Les demi-orques qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : abyssal, draconien, géant, gnoll et gobelin.

Traits alternatifs

• **Apprenti du chaman.** Seuls les demi-orques les plus robustes survivent aux années de rude traitement qui accompagnent la formation de chaman. Ceux qui possèdent ce trait gagnent Endurance comme don supplémentaire. *Ce trait remplace intimidant.*

• **Arpenteur des forêts.** Ces demi-orques se sentent chez eux dans les forêts et les jungles et se sont adaptés à ce type d'environnement. Ceux qui possèdent ce trait racial ont vision nocturne et un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade. *Ce trait remplace vision dans le noir.*

• **Bestial.** Le sang orque de certains demi-orques se traduit par des traits orques particulièrement prononcés qui renforcent leur aspect bestial, mais améliorent leurs sens, déjà aiguisés. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Perception. *Ce trait remplace férocité orque.*

• **Compétent.** Les demi-orques de deuxième ou troisième génération privilégient souvent leur héritage humain plutôt qu'orque. Ceux qui possèdent ce trait gagnent 1 rang de compétence supplémentaire par niveau. *Ce trait remplace vision dans le noir.*

• **Créature des cavernes.** Certains demi-orques vivent loin sous la surface et cherchent la liberté dans le dédale des grottes. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus racial de +1 aux tests de Connaissances (exploration souterraine) et de Survie quand ils se trouvent sous terre. *Ce trait remplace intimidant.*

• **Élevé en ville.** Les demi-orques qui possèdent ce trait savent peu de choses sur leurs ancêtres orques, car ils ont été élevés par des humains et des demi-orques dans une grande ville. Ils savent manier les fouets et les épées longues et reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (folklore local). *Ce trait remplace armes familiales.*

• **Enfonceur de porte.** Beaucoup de demi-orques adorent se livrer à des actes de destruction gratuite. Ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Force pour casser un objet et aux tests de destruction lors d'une manœuvre offensive. *Ce trait remplace férocité orque.*

• **Grandes dents.** Les défenses de certains demi-orques sont si grandes et si aiguisées qu'elles leur donnent une attaque de morsure. C'est une attaque naturelle primaire qui inflige 1d4 points de dégâts perforants. *Ce trait remplace férocité orque.*

• **Maître des bêtes.** Certains demi-orques ont une affinité spirituelle avec des bêtes fantastiques. Ils les capturent pour le sport ou vivent et chassent avec elles. Ceux qui possèdent ce trait racial considèrent les fouets et les filets comme des armes de guerre et gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Dressage. *Ce trait remplace férocité orque.*

• **Maître des chaînes.** Certains demi-orques ont fui l'esclavage et ont reforgé les chaînes qui les emprisonnaient pour en faire des armes mortelles. Ceux qui possèdent ce trait racial savent manier les fléaux d'armes et les fléaux d'armes lourds et considèrent les fléaux doubles et les chaînes cloutées comme des armes de guerre. *Ce trait remplace armes familiales.*

• **Récupérateur.** Certains demi-orques survivent en fouillant dans les tas d'ordures et apprennent à trier les rares éléments utilisables. Les demi-orques qui possèdent ce trait gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Estimation et de Perception pour trouver des objets cachés (y compris des pièges et des portes

dérochées), pour déterminer si un aliment est consommable ou pour identifier un poison au goût. *Ce trait remplace intimidant.*

• **Tatouage sacré.** Beaucoup de demi-orques ornent leur corps de tatouages, de piercings et de scarifications rituelles qu'ils considèrent comme des marques sacrées. Les demi-orques qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de chance de +1 à tous les jets de sauvegarde. *Ce trait remplace férocité orque.*

• **Varappeur.** Les demi-orques des régions montagneuses sont d'excellents varappeurs et il leur arrive de tendre une embuscade à leur proie en lui sautant dessus depuis une hauteur. Ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus racial de +1 aux tests d'Escalade et d'Acrobaties. *Ce trait remplace intimidant.*

• **Vision dans le noir développée.** Certains demi-orques voient particulièrement bien dans le noir et leur vision s'étend à 27 mètres (18 c). *Ce trait remplace férocité orque.*

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race demi-orque ou une variante raciale, comme suit.

• **Clan montagnard.** Les demi-orques des régions montagneuses sont plus vifs et plus sensibles aux échos de leur foyer. Ils ont les traits raciaux alternatifs **bestial** et **varappeur**.

• **Élevé pour les combats d'arène.** Beaucoup de demi-orques naissent et grandissent uniquement pour se battre dans les arènes. Ils ont souvent deux parents demi-orques ou un parent demi-orque et un parent humain. Ils perdent une partie de l'apparence bestiale de leurs ancêtres orques et semblent plus humains. Ils ont les traits raciaux alternatifs **élevé en ville** et **compétent**.

• **Mystique.** Les chamans orques sont des maîtres violents qui tuent ou mutilent parfois leurs élèves les plus prometteurs pour se débarrasser de rivaux potentiels. Les demi-orques qui parviennent à survivre aux années d'abus de leur maître sont profondément marqués par cette expérience dont ils gardent les cicatrices. Les apprentis chamans apprennent rapidement que la ruse et la chance représentent leurs meilleures chances de survie. Ils ont les traits raciaux **apprenti du chaman** et **tatouage tribal**.

• **Originaire des profondeurs.** Certains demi-orques descendent de clans restés dans les ténèbres éternelles qui règnent sous la surface. Ils sont plus petits que ceux issus d'orques de la surface et se sentent plus à l'aise sous terre. Ils ont les traits raciaux alternatifs **vision dans le noir développée** et **créature des cavernes**.

• **Sauvage.** Il est rare que les demi-orques abandonnés dans la nature alors qu'ils ne sont que des nouveau-nés ou de petits enfants parviennent à survivre, mais certains y arrivent. Ces enfants sauvages sont assez robustes pour survivre, mais ignorent tout de la civilisation. Les demi-orques sauvages ont les traits raciaux alternatifs **arpenteur des forêts** et **grandes dents**.

Les aventuriers demi-orques

Grâce à leur carrure puissante, les demi-orques font d'excellents combattants, qu'il s'agisse de barbares maniant la hache, de soldats portant les cicatrices de leurs combats passés ou d'assassins au regard froid. Même ceux qui appartiennent à une classe magique savent généralement comment verser le sang.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Plutôt que de gagner un point de vie ou un point de compétence supplémentaire lorsqu'il acquiert un niveau dans une classe de prédilection, un demi-orque peut choisir entre un certain nombre d'autres avantages dépendant de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles à tous les demi-orques qui possèdent la classe

citée comme classe de prédilection et, sauf mention contraire, le bonus s'applique chaque fois qu'il choisit l'avantage en question.

Alchimiste. Les demi-orques élevés par leurs parents monstrueux ne s'intéressent généralement guère aux études mais un nombre impressionnant d'entre eux se tournent vers l'alchimie, attirés par le potentiel destructif des bombes, des poisons et des mutagènes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'alchimiste ajoute +1/2 aux dégâts de sa bombe.

Barbare. Les barbares demi-orques sont des champions légendaires, des machines de guerre imparables qui contribuent à renforcer la mauvaise réputation qu'a leur race à travers le monde (une réputation qui, selon les points de vue, tourne à leur avantage ou à leur désavantage). Leur soif de bataille et leur aptitude à puiser dans la fureur bestiale de leur héritage orque leur suffisent amplement pour mériter une place dans la plupart des groupes d'aventuriers.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barbare gagne un round de rage supplémentaire par jour.

Barde. Les demi-orques qui tentent de combattre les préjugés raciaux des races civilisées utilisent parfois les représentations, la diplomatie et l'érudition pour se comporter de manière distinguée et pour améliorer la réputation des autres demi-orques au sein de leur communauté ou de la société en général.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barde gagne un round de représentation bardique supplémentaire par jour.

Chevalier. Les demi-orques se heurtent souvent aux préjugés lorsqu'ils tentent de se faire accepter au sein des maisons nobles ou des ordres de chevalerie des humains, mais leur stature physique et leurs capacités martiales incitent parfois ceux qui voudraient les rejeter à reconsidérer leur point de vue. Dans les sociétés orques, les chevaliers font souvent fonction de porte-étendards au service de seigneurs de guerre.

Bonus de classe de prédilection alternatif. La monture du chevalier gagne 1 pv. S'il en change, la nouvelle gagne aussi ces points de vie supplémentaires.

Conjrateur. Les demi-orques sont souvent des exclus. Bon nombre d'entre eux se tournent vers la carrière de conjrateur dans l'espoir de façonner des êtres qui seront parfaitement loyaux et amicaux envers eux. Les demi-orques conjrateur qui habitent les territoires des orques créent plutôt des eidolons qui sont aussi grands et menaçants que possible.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'eidolon du conjrateur gagne 1 pv.

Druide. Les druides demi-orques considèrent souvent le monde naturel comme une source de pouvoirs primitive et sauvage. Ils utilisent le potentiel destructeur des prédateurs et des tempêtes. Nombre d'entre eux ont choisi le druidisme après avoir été exclus des

sociétés humanoïdes et ont ainsi trouvé la paix et l'acceptation parmi les créatures de la nature.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Quand le druide utilise forme animale, il gagne +1/3 bonus à l'armure naturelle.

Ensorceleur. Les magiciens sont rares dans la société orque mais la sorcellerie possède une simplicité brutale que les orques peuvent comprendre et apprécier. Les capacités des demi-orques ensorceleurs en font donc des individus très précieux (et très craints) dans les sociétés orques et humaines.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'ensorceleur ajoute +1/2 point de dégâts à ses sorts de feu.

Guerrier. De nombreux demi-orques sont choisis pour recevoir un entraînement martial à cause de leur taille et de leur apparence intimidante. Parmi les autres races, beaucoup supposent que tous les combattants demi-orques chargent en hurlant à la manière d'un barbare mais, en réalité, de nombreux demi-orques préfèrent la discipline, la précision et la versatilité qui caractérisent l'art du guerrier.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le guerrier gagne un bonus de +2 quand il fait un jet pour se stabiliser.

Inquisiteur. Les demi-orques, que de nombreuses races trouvent naturellement intimidants, font d'excellents inquisiteurs. Ils agissent en tant que gardes du corps, hommes de main dans le monde criminel ou encore chasseurs de monstres (traquant même parfois leurs cousins orques).

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'inquisiteur ajoute +1/2 à ses tests d'Intimidation et de Connaissances pour identifier une créature.

Magicien. Les magiciens sont extrêmement rares dans les sociétés des orques car ceux-ci n'ont qu'un accès très limité (et un intérêt tout aussi limité) aux livres et aux études magiques. On trouve parfois dans les communautés humaines des magiciens demi-orques qui étudient avec ardeur pour maîtriser des pouvoirs qui pourraient les aider à gagner le respect et le statut qu'ils désirent si désespérément.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le magicien gagne un bonus de +1 aux tests de Concentration qu'il effectue parce qu'il a reçu des dégâts lors de l'incantation d'un sort de magicien.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus ajoute +1/2 point de dégâts à ses sorts de feu.

Moine. La plupart des moines demi-orques ont appris leurs savoirs auprès des humains car cette discipline est rare au sein de la société orque. Certains cherchent à surmonter leur nature bestiale en atteignant un équilibre et un contrôle parfaits alors que d'autres veulent seulement écrabouiller des ennemis à mains nues.



Bonus de classe de prédilection alternatif. Le moine gagne un bonus de +1 à son DMD quand il résiste à une lutte et peut faire 1/2 attaque étourdissante de plus par jour.

Oracle. Les oracles demi-orques sont des individus fêrus de mystères et de présages. Il s'agit souvent de prophètes intimidants prédisant malheurs et destruction et tirant leurs pouvoirs des esprits des morts, des puissances de la guerre ou des éléments les plus violents tels que le feu et les tempêtes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'oracle connaît un sort de plus issu de la liste des sorts d'oracle. Ce sort doit être au maximum d'un niveau de moins que le sort le plus puissant qu'il connaît.

Paladin. Certaines races considèrent comme ridicule l'idée d'un paladin demi-orque mais, en fait, il n'est pas rare qu'un demi-orque se dévoue à une divinité Loyale Bonne et devienne un champion de sa cause pour tenter de redorer son image au sein de la société et prouver sa valeur.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le paladin ajoute 1/3 à ses jets de confirmation de coup critique quand il utilise châtiment du Mal (bonus de +5 au maximum). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le pistolier gagne un bonus de +1/3 aux jets d'attaque quand il fait l'exploit coup de crosse.

Prêtre. Au sein de leur communauté, les prêtres demi-orques jouent souvent le rôle de dirigeants spirituels et de liens entre les vivants et les morts. Ils se tiennent toujours prêts tant à prendre soin des autres et à les soigner qu'à rendre la justice divine et à conquérir.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le prêtre choisit un pouvoir de domaine accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par

jour + modificateur de Sagesse. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Rôdeur. Les demi-orques, qui sont souvent contraints de vivre en marge de la société et à se débrouiller par eux-mêmes, font d'excellents chasseurs et éclaireurs. Ils protègent parfois les communautés qui les ont rejetés dans l'espoir de se faire enfin accepter par elles.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 point de vie au compagnon animal du rôdeur. Si le demi-orque remplace son compagnon, le nouveau bénéficie également de ces points de vie supplémentaires.

Roublard. Les demi-orques marginalisés par la société sont souvent obligés d'user de discrétion et de voler pour survivre. Certains trouvent que ce style de vie leur convient et deviennent des bandits, des cambrioleurs, des hommes de main ou des voyous.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le roublard ajoute 1/3 à ses jets de confirmation de coup critique quand il utilise attaque sournoise (bonus de +5 au maximum). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Sorcière. Les sociétés orques sont très superstitieuses, et de nombreux demi-orques héritent de cette caractéristique. Les sorcières demi-orques des communautés humaines utilisent parfois leurs traits bestiaux pour intimider les autres. Plus encore que les sorcières des autres races, elles suscitent généralement la crainte et la méfiance chez ceux qui voudraient faire appel à leurs pouvoirs. Bon nombre d'entre elles choisissent cette voie pour poursuivre leurs propres buts mystérieux.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le familier de la sorcière gagne un rang de compétence. Si elle le remplace, le nouveau bénéficie aussi de ces rangs de compétence supplémentaires.



Les elfes

Elfes. Grands, nobles et souvent hautains, les elfes à la longue espérance de vie sont les maîtres subtils de la nature. Ils excellent dans les arts magiques et utilisent souvent leur lien inné avec la nature pour inventer de nouveaux sorts et fabriquer de merveilleux objets qui, comme leurs créateurs, semblent presque hors d'atteinte des ravages du temps. Les elfes forment une race secrète et souvent introvertie, qui donne parfois l'impression d'être imperméable aux suppliques d'autrui.

Les elfes sont des créatures de la nature qui possèdent de nombreux points communs (et quelques différences) avec les créatures féeriques. Les elfes accordent beaucoup d'importance à l'intimité et aux traditions. Ils n'accordent pas leur amitié rapidement mais, lorsqu'un elfe ou une communauté d'elfes considère un étranger comme un camarade, cette alliance peut perdurer sur plusieurs générations. À cause de leur espérance de vie incroyablement longue ou peut-être pour des raisons plus mystiques, les elfes possèdent une relation étrange avec leur environnement. Ceux qui résident dans une région pendant une longue période subissent une adaptation physique à leur milieu, dont l'aspect le plus flagrant est un changement de couleur de peau. De leur côté, les elfes qui passent leur vie au sein des autres races à moindre espérance de vie développent souvent une perception faussée de la mortalité et deviennent moroses après avoir assisté de manière répétée au vieillissement et à la mort de leurs compagnons.

Connus pour leur grâce, leur sagesse et leur quasi-immortalité, les elfes sont tenus en haute estime par la plupart des autres races, tout spécialement pour leur maîtrise de la magie et leur savoir encyclopédique. Cependant, les membres de cette race se sentent souvent cernés de toutes parts et isolés par des races plus jeunes, plus agressives et comptant beaucoup plus d'individus qu'eux. Malgré tout, les aventuriers elfes qui ont été élevés et ont grandi dans des enclaves elfiques qui, bien souvent, incarnent la beauté et l'esprit de leur environnement, emportent avec eux la force et la gloire de la culture elfique et les répandent dans le monde, souvent par l'épée ou à l'aide de la magie. La vision classique des elfes en tant que protecteurs des forêts est correcte mais incomplète : les elfes s'adaptent facilement à de nombreux environnements pouvant aller des déserts les plus inhospitaliers aux profondeurs de la mer. D'autres s'intéressent aux mystères et à la magie de certains domaines que leurs frères et sœurs ignorent. Ces elfes possèdent des traits raciaux différents de ceux dont jouissent les individus élevés dans un style de vie elfique plus traditionnel.

Description physique. Les elfes sont généralement plus grands que les humains, mais aussi plus gracieux et plus fragiles (une apparence que leurs longues oreilles pointues accentuent). Ils possèdent de larges yeux en forme d'amande et de grandes pupilles de couleur vive. Les elfes se parent généralement d'habits qui rappellent la beauté de la nature, mais ceux qui vivent en ville s'habillent plutôt selon la mode enogue.

Société. De nombreux elfes se sentent fortement liés à la nature et tentent de vivre en harmonie avec elle. Le travail de la terre et de la pierre n'en attire cependant pas beaucoup : ils préfèrent s'adonner à des arts plus raffinés. Leur patience innée les destine naturellement à une carrière dans les arts magiques.

Relations. Les elfes ont tendance à considérer les autres races comme trop impulsives et irréfléchies et à les rejeter. Ils sont cependant très doués pour cerner les personnalités et les qualités. Un elfe évitera de prendre un nain pour voisin mais il sera le premier à reconnaître son habileté à la forge. Ils voient les gnomes

comme des curiosités étranges (et parfois même dangereuses) et éprouvent une certaine pitié envers les halfelins car les petites gens leur semblent dépourvus d'attaches et de foyer originel. Les humains, quant à eux, fascinent les elfes. Le nombre important de demi-elfes en est la preuve, même si les elfes ne s'attachent généralement pas à leurs descendants. Quant aux demi-orques, ils leur inspirent de la méfiance.



Alignement et religion. Les elfes se laissent guider par les émotions et les caprices mais ils accordent une grande importance à la gentillesse et à la beauté. La plupart des elfes sont d'alignement Chaotique Bon. Ils préfèrent les dieux qui partagent leur amour du mysticisme.

Aventuriers. La plupart des elfes qui partent à l'aventure sont mus par le désir d'explorer le monde. Ils quittent leurs royaumes forestiers isolés à la recherche d'anciennes magies elfiques ou des empires oubliés fondés par leurs ancêtres des millénaires plus tôt. Le côté éphémère de la vie d'aventurier et la liberté qui la caractérise attirent naturellement les elfes qui ont été élevés au sein des communautés humaines. À cause de leur fragilité physique, les elfes évitent généralement le combat au corps à corps et préfèrent se tourner vers des classes comme magicien ou rôdeur.

Traits raciaux des elfes

- **+2 Dextérité, +2 Intelligence, -2 Constitution.** Les elfes sont agiles, tant physiquement que mentalement, mais plutôt frêles.
- **Taille moyenne.** Les elfes sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte aucun bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les elfes possèdent une vitesse de déplacement de base de 9m (6 cases).
- **Vision nocturne.** Les elfes peuvent voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage.
- **Immunités elfiques.** Les elfes sont immunisés aux effets de sommeil magique et bénéficient d'un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type enchantement.
- **Magie elfique.** Les elfes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour surmonter la résistance à la magie des cibles. Ils reçoivent également un bonus racial de +2 aux tests d'Art de la magie pour identifier les propriétés des objets magiques.
- **Sens aiguisés.** Les elfes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Perception.
- **Armes familières.** Les elfes sont formés au maniement des arcs longs (y compris les arcs longs composites), des arcs courts (y compris les arcs courts composites), des épées longues, des rapières et ils considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « elfe » ou « elfique » comme des armes de guerre.
- **Langues supplémentaires.** Les elfes connaissent automatiquement le commun et l'elfe. Les elfes possédant une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : céleste, draconien, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.

Traits alternatifs

- **Chasseur silencieux.** Les elfes sont renommés pour leur subtilité et leurs talents. Ceux qui possèdent ce trait racial réduisent leur malus de Discrétion de 5 quand ils se déplacent et peuvent même courir en utilisant Discrétion avec un malus de -20 (cette valeur inclut la réduction de malus issue du trait racial). Ce trait remplace *magie elfique*.
- **Connaissance des bois.** Les elfes connaissent mieux les secrets de la nature que quiconque, en particulier les secrets de la forêt. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +1 aux tests de Connaissances (nature) et de Survie. En terrain boisé, ces bonus passent à +2. Ce trait remplace *magie elfique*.
- **Coureur du désert.** Certains elfes s'épanouissent dans les plus profonds déserts et parcourent des terres brûlées et parcheminées. Ceux qui disposent de ce trait racial reçoivent un bonus racial de +4 aux tests de Constitution et aux jets de Vigueur pour éviter la fatigue, l'épuisement et les effets néfastes dus à la course, la marche forcée, la faim, la soif et les environnements chauds ou froids. Ce trait remplace *magie elfique*.
- **Envoyé.** Les elfes ont souvent du mal avec leurs voisins d'autres races, surtout avec ceux qui ont une espérance de vie bien courte que la leur. C'est pour cela que certains sont entraînés à utiliser une magie mineure particulièrement utile pour traiter avec les non-elfes. Un elfe qui possède ce trait racial et une Intelligence de 11 ou plus gagne les pouvoirs suivants, utilisables une fois par jour : compréhension des langages, détection de la magie, détection du poison et lecture de la magie. Le NLS de ces effets est égal au niveau de l'elfe. Ce trait racial remplace *magie elfique*.
- **Esprit des eaux.** Certains elfes se sont adaptés pour vivre en harmonie avec la mer ou le long des berges pleines de roseaux des lacs et des rivières. Ils gagnent un bonus racial de +4 aux tests de Natation et peuvent toujours faire 10 quand ils nagent. Ils peuvent choisir aquatique comme langue supplémentaire. Ils sont formés au maniement de la lance, du trident et du filet. Ce trait racial remplace *magie elfique* et *armes familières*.
- **Éternelle rancœur.** Certains elfes grandissent dans des communautés elfiques isolées, où les rancunes et les querelles vieilles de plusieurs générations se transforment en vendettas sanglantes et éternelles. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-type nain ou orque, car ils ont reçu un entraînement spécial contre ces ennemis tant haïs. Ce trait racial remplace *magie elfique*.
- **Magicien prédestiné.** Certaines familles elfiques produisent des magiciens (ou d'autres lanceurs de sorts profanes) depuis si longtemps qu'elles élèvent leurs enfants en partant du principe qu'ils sont destinés à devenir de puissants mages qui n'ont pas besoin de se consacrer à des études ordinaires comme le maniement des armes. Les elfes qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Concentration quand ils lancent des sorts profanes sur la défensive. Ce trait racial remplace *armes familières*.
- **Orateur onirique.** Certains elfes sont capables de puiser dans la puissance du sommeil, des songes et des rêveries prescrites. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 au DD des jets de sauvegarde de leurs sorts de l'école de la divination et de leurs effets de sommeil. De plus, les elfes qui possèdent une valeur de Charisme de 15 ou plus peuvent utiliser songe une fois par jour, comme un pouvoir magique (NLS égal au niveau de personnage de l'elfe). Ce trait racial remplace *immunités elfiques*.
- **Pied ailé.** Tous les elfes sont naturellement minces et agiles, mais certains sont foncièrement plus rapides que les autres et préfèrent se jeter dans l'action plutôt que de s'inquiéter des conséquences. Les elfes qui possèdent ce trait racial reçoivent Course

comme don supplémentaire et un bonus racial de +2 aux tests d'initiative. Ce trait remplace *sens aiguisés* et *armes familières*.

- **Porteur de lumière.** De nombreux elfes vénèrent le soleil, la lune et les étoiles, mais certains sont vraiment imprégnés de la puissance radieuse du ciel. Les elfes qui possèdent ce trait racial sont immunisés contre les effets de cécité et d'éblouissement provoqués par la lumière. Ils sont également considérés comme d'un niveau de plus qu'ils ne le sont réellement quand ils déterminent les effets des sorts ou effets basés sur la lumière (y compris les sorts et les pouvoirs magiques). Les elfes qui ont une Intelligence de 10 ou plus peuvent aussi lancer lumière à volonté, comme un pouvoir magique. Ce trait racial remplace les *immunités elfiques* et la *magie elfique*.
- **Résistances élémentaires.** Il ne faut que quelques générations aux elfes qui vivent dans des environnements extrêmes, comme des plaines arctiques ou volcaniques, pour développer une résistance naturelle aux dangers de leur environnement. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent une résistance élémentaire de 5 à l'acide, au froid, à l'électricité ou au feu. Ce choix s'effectue à la création du personnage, il est impossible d'en changer par la suite. Ce trait racial remplace *immunités elfiques*.
- **Urbain.** Les elfes qui vivent en ville depuis plus d'un siècle apprennent à connaître le flux et le reflux des situations sociales, comme leurs cousins des forêts comprennent la nature. Les elfes qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie pour rassembler des informations et aux tests de Psychologie pour se faire une idée d'une situation sociale. Ce trait racial remplace *sens aiguisés*.
- **Vision dans le noir.** Certains elfes naissent avec la vision dans le noir au lieu de la vision nocturne, même si cela arrive rarement. Dans bien des cas, cette particularité est considérée comme la preuve que l'elfe possède un drow parmi ses ancêtres et sa communauté se met à le persécuter. Les elfes qui possèdent ce trait gagnent la vision dans le noir à 18 mètres (12 c), mais aussi sensibilité à la lumière. Ils sont éblouis dans les zones de lumière vive ou dans le rayon d'un sort de lumière du jour. Ce trait remplace *vision nocturne*.

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer un sous-race elfique ou une variante raciale, comme suit.

- **Elfe arctique.** Ces elfes sont nés et ont grandi dans les terres glacées de l'extrême nord ou sud et ont vécu dans les déserts gelés où les nuits durent des semaines et où des horreurs rôdent dans le froid. Ils disposent de **vision dans le noir**, **coureur du désert** et **résistances élémentaires**.
- **Elfe du crépuscule.** Certains elfes sont liés à la nuit elle-même plus qu'au terrain qui les entoure. Ils ne vénèrent pas les démons comme les drows et ne sont pas maléfiques, mais ils ont une affinité avec les concepts magiques de l'obscurité et de l'ombre. Ils ont les traits alternatifs **magicien prédestiné**, **vision dans le noir**, **orateur onirique** et **chasseur silencieux**.
- **Elfe sauvage.** Dans les régions où chaque jour est une lutte pour survivre et où le luxe de la civilisation se fait rare, les elfes se sont adaptés pour porter des coups rapides et développer une vigilance éternelle, afin de garder leur famille en vie. Ces elfes possèdent les traits alternatifs **éternelle rancœur** et **pied ailé**.
- **Elfe des tours.** Certaines institutions de magie elfique ont des siècles et des clans entiers y vivent depuis des générations, en tant que gardiens, étudiants et instructeurs de ces écoles auto-suffisantes. Ces elfes ont les traits alternatifs **magicien prédestiné** et **urbain**.

Les aventuriers elfes

Les elfes qui choisissent de devenir aventuriers suivent généralement la voie du combattant, cherchent à maîtriser la magie profane ou optent pour une carrière qui mélangent les deux. Les elfes préfèrent la subtilité au conflit ouvert mais ils aiment démontrer leur supériorité aux autres races, quitte à employer la force si la finesse et le panache ne suffisent pas.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Plutôt que de gagner un point de vie ou un point de compétence supplémentaire lorsqu'il acquiert un niveau dans une classe de prédilection, un elfe peut choisir entre un certain nombre d'autres avantages dépendant de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles à tous les elfes qui possèdent la classe citée comme classe de prédilection et, sauf mention contraire, le bonus s'applique chaque fois qu'il choisit l'avantage en question.

Alchimiste. Les elfes préfèrent les disciplines magiques classiques aux expérimentations et à la pseudo-science de l'alchimie, qu'ils dépeignent souvent comme une grossière imitation de la magie traditionnelle. Les alchimistes elfes choisissent souvent la vie d'aventuriers afin d'échapper au mépris de leurs pairs.

Bonus de classe de prédilection alternatif: L'alchimiste ajoute la formule d'un extrait tiré de la liste de l'alchimiste à son livre de formules. Cette formule doit être d'au moins un niveau de moins que la formule la plus puissante qu'il connaît.

Barbare. Les barbares elfes vivent généralement dans les profondeurs des déserts ou des jungles sous la guidance d'anciens sages et mystiques. Lorsqu'ils quittent leur patrie, c'est souvent pour accomplir une mission pour leur peuple ou pour découvrir le monde extérieur.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le barbare ajoute 30 centimètres à sa vitesse de base, ce qui n'a aucun effet au niveau des options de combat tant qu'il n'a pas choisi cette option à 5 reprises (ou un autre multiple de 5). Ce bonus se cumule avec le déplacement accéléré du barbare et s'applique dans les mêmes conditions.

Barde. Les elfes aiment l'art sous toutes ses formes. Les envolées de leurs arias, leurs poésies anciennes et leurs danses gracieuses sont enviées par tous les publics cultivés, tout comme leur panache au combat suscite l'envie de la plupart des guerriers.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le barde ajoute +1 à son DMD pour résister à une tentative de désarmement ou de destruction.

Chevalier. Les chevaliers elfes sont issus d'une longue tradition au sein des anciennes maisons nobles. Ils cherchent à gagner et à défendre leur honneur avec élégance. Leurs montures agiles sont à la fois très résistantes et très fidèles.

Bonus de classe de prédilection alternatif: La monture du chevalier gagne +1 point de vie. Si le chevalier est obligé de la remplacer, la nouvelle bénéficie aussi de ces pv supplémentaires.

Conjurateur. Grâce à leur affinité avec les arts mystiques, les elfes possèdent une longue tradition d'alliance avec des créatures magiques. Même si les conjurateurs elfes sont moins nombreux que les ensorceleurs ou les magiciens, ils sont bien représentés au sein des armées elfiques. Leur eidolons sont souvent des créatures translucides qui paraissent beaucoup moins fortes et puissantes qu'elles ne le sont réellement.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le conjurateur met 1 round de moins que la normale à invoquer son eidolon (avec un minimum de 1 round).

Druide. Les elfes possèdent un lien instinctif avec la nature et les esprits mystérieux qui l'habitent. Certains d'entre eux vont jusqu'à vénérer ces puissances en s'attachant les services des forces de la nature et vice-versa.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le druide ajoute +1/3 à son bonus d'armure naturelle quand il utilise forme animale.

Ensorceleur. La magie infuse le sang des elfes, de sorte que tous les lignages d'ensorceleurs apparaissent au sein de leur peuple. Les ensorceleurs elfes ne sont toutefois pas aussi respectés que les magiciens.

Bonus de classe de prédilection alternatif: L'ensorceleur choisit un pouvoir de lignage de niveau 1 qu'il peut utiliser un nombre de fois par jour égal à 3 + Charisme. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Guerrier. Les guerriers elfes sont respectés pour leur posture agile, leur précision délicate mais mortelle et leur maîtrise de traditions martiales datant de plusieurs siècles.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le guerrier ajoute +1 à son DMD quand il résiste à une tentative de désarmement ou de destruction.

Inquisiteur. Même si, en tant que race, les elfes accordent une grande importance à la liberté et aux individus, ils sont également très traditionalistes et plutôt méfiants à l'égard des étrangers. Les inquisiteurs elfes ne sont pas très appréciés, mais leurs jugements et leur autorité sont respectés.

Bonus de classe de prédilection alternatif: L'inquisiteur apprend un sort de plus tiré de sa liste. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Magicien. Les elfes entretiennent une ancienne tradition de savoir et de recherche magique dans tous les domaines de spécialisation possibles. Pour ceux qui possèdent un talent suffisant, la magie est l'une des voies d'accès les plus sûres vers une position prestigieuse au sein de la société elfique.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le magicien choisit un pouvoir d'école de magie de niveau 1 qu'il peut utiliser un



nombre de fois par jour égal à 3 + Intelligence. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Magus. Bonus de classe de prédilection alternatif: Le magus apprend 1/6 d'un nouvel arcane de magus.

Moine. Les elfes sont contemplatifs par nature et ils apprécient ceux qui s'intéressent au calme intérieur et à la paix de l'esprit. Les moines elfes se laissent souvent guider par des mantras très anciens ou des exemples naturels d'équilibre et de finesse.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le moine ajoute 30 centimètres à sa vitesse de base, ce qui n'a aucun effet au niveau des options de combat tant qu'il n'a pas choisi cette option à 5 reprises (ou un autre multiple de 5). Ce bonus se cumule avec le déplacement accéléré du moine et s'applique dans les mêmes conditions.

Oracle. Les oracles elfes sont assez répandus et très respectés en tant que gardiens des mystères de leurs ancêtres et de secrets qui datent d'avant la venue au monde des innombrables races plus jeunes.

Bonus de classe de prédilection alternatif: L'oracle ajoute +1/2 à son niveau de classe quand il détermine les effets d'une de ses révélations.

Paladin. Les paladins elfes adoptent et font respecter les édits ancestraux de leurs divinités. Ils protègent leur peuple et leur contrée contre tous ceux qui voudraient profaner leurs terres sacrées.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le paladin ajoute +1/2 point de vie à son imposition des mains (qu'il l'utilise pour soigner ou pour blesser).

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif:* Le pistolier ajoute +1/3 à ses jets de confirmation de coup critique avec les armes à feu (+5 au maximum). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Prêtre. Les elfes vénèrent de nombreux dieux. Leur longévité amène de nombreux elfes à se considérer comme bénis des dieux. Un bon nombre d'entre eux se tournent vers des philosophies

naturalistes ou d'anciens patrons divins qui incarnent les traits caractéristiques de leur peuple.

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

Rôdeur. Les elfes sont des chasseurs et des éclaireurs hors pairs en harmonie avec leur environnement, attentifs à tout ce qui les entoure et toujours prêts à protéger leurs terres ou à punir les intrus.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le rôdeur choisit une arme de la liste suivante : arc long, épée longue, rapière, arc court, épée courte ou toute arme avec l'adjectif « elfique » dans son nom. Il ajoute +1/2 aux jets de confirmation de coup critique avec elle (+4 au maximum). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Roublard. Même si les voleurs, les brigands et autres vauriens sont rares dans la société elfe, les elfes roublards sont aussi nombreux que les éclaireurs, les espions et même les assassins.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le roublard peut utiliser un tour de magie ou un sort de niveau 1 connu grâce aux talents magie mineure ou magie majeure une fois de plus par jour. Il ne peut pas choisir ce bonus plus souvent pour la magie majeure que pour la magie mineure. Pour choisir cette option, il doit posséder le talent de roublard approprié.

Sorcière. En concluant des pactes avec des puissances éternelles et invisibles, les sorcières elfes combinent leur compréhension de la nature et leur maîtrise de la magie pour en tirer de puissants maléfices et des arcanes étranges. Nombre d'entre elles tissent des liens avec les créatures qui habitent leur région et les adoptent comment familiers pour renforcer leur connexion avec la terre.

Bonus de classe de prédilection alternatif: Le familier de la sorcière gagne un sort supplémentaire issu de la liste de la sorcière. Il doit être au minimum d'un niveau de moins que le plus puissant qu'elle connaît. Si elle remplace son familier, le nouveau connaît ces sorts supplémentaires.



Les gnomes

Gnomes. Ces petites gens exilés originaires de l'étrange monde des fées sont réputés pour être frivoles et excentriques. De nombreux gnomes sont des artisans et des rétameurs capricieux qui fabriquent des objets bizarres alimentés par la puissance de la magie, de l'alchimie ou par leur singulière imagination. Ils ont toujours soif de nouvelles expériences, ce qui leur attire souvent des ennuis.

L'histoire des gnomes commence dans le mystérieux royaume des créatures féeriques, un endroit où les couleurs sont plus vives, les étendues naturelles plus sauvages et les émotions plus primaires. Pour des raisons inconnues, les anciens gnomes ont dû fuir ce royaume il y a bien longtemps et sont venus se réfugier dans ce monde. Malgré cet exode, les gnomes n'ont jamais complètement renoncé à leurs racines féeriques et ne se sont jamais adaptés entièrement à la société des mortels. C'est sans doute pour cela qu'aux yeux des autres races, ils restent des étrangers des plus étranges.

Les gnomes sont des individus excentriques. Commettre des bêtises fait partie de leur mode de vie, ce qui leur permet d'utiliser la dérision pour déclencher l'hilarité et de désarçonner leurs adversaires suffisamment longtemps pour pouvoir leur jouer de drôles de tours. Les gnomes adorent la magie et la musique mais aussi l'artisanat, les mécanismes complexes et le fait de créer des choses de leurs propres mains. Chaque gnome, quelle que soit sa passion, s'y investit corps et âme. Un gnome obsédé et absorbé par un sujet parvient rarement à penser à autre chose, qu'il préfère vivre de nouvelles expériences chez lui ou en parcourant dans le vaste monde.

Mus par leur héritage féérique, de nombreux gnomes aiment les endroits sauvages où leurs cousins fées se rassemblent. Cependant, de plus en plus de gnomes quittent ces lieux pour les villes où leur curiosité innée et leur amour de la création les incitent à s'intéresser au commerce, à l'artisanat et aux ateliers où ils peuvent étudier et promouvoir leurs dernières découvertes. Ces gnomes-là possèdent généralement des traits raciaux bien différents de ceux qui ont été élevés au milieu des rochers et des arbres.

Description physique. Les gnomes figurent parmi les races de base les plus petites : ils ne font généralement pas beaucoup plus d'un mètre de hauteur. La majorité des gnomes ont des cheveux de couleur vive ; on y retrouve l'orange flamboyant des feuilles automnales, le vert foncé des forêts printanières et les teintes riches, rouges et pourpres, des fleurs sauvages. Leur couleur de peau varie du brun terreux au rose, apparemment sans tenir compte des liens familiaux. Les gnomes possèdent des muscles faciaux très élastiques et beaucoup d'entre eux ont des bouches et des yeux extrêmement grands, ce qui leur donne parfois une apparence effrayante ou étonnante, c'est selon.

Société. À l'inverse des autres races, les gnomes ne s'organisent généralement pas en structures sociales classiques. Ces créatures fondamentalement fantasques voyagent souvent seules ou avec des compagnons de passage et cherchent sans cesse à vivre de nouvelles expériences, toujours plus excitantes. Les relations qu'ils forment durent rarement, ce que ce soit entre gnomes ou avec des individus d'une autre race. Cependant, c'est avec une grande passion, voire avec une grande dévotion, qu'ils s'adonnent à un artisanat, à une profession ou encore à une collection. Les gnomes masculins éprouvent un étrange attrait pour les chapeaux et autres couvre-chefs inhabituels alors que les femmes gnomes arborent fièrement des coiffures complexes et excentriques.

Relations. Les gnomes éprouvent quelques difficultés à établir des relations avec les autres races, à la fois sur le plan émotionnel et sur le plan physique. L'humour gnome ne passe pas bien à la traduction et semble méchant ou dénué de sens aux autres races. De leur côté, les gnomes ont tendance à voir les individus des races plus grandes comme des géants stupides et lents. Ils s'entendent assez bien avec les halfelins et les humains mais adorent jouer des tours aux nains et aux demi-orques qui, selon eux, ont vraiment besoin de se déridier un peu. Ils éprouvent du respect pour les elfes mais la lenteur avec laquelle les individus de cette race prennent des décisions les exaspère. Selon les gnomes, l'action vaut toujours mieux que l'inaction. La plupart d'entre eux emportent plusieurs longs projets inachevés au cours de chacun de leurs voyages, histoire de ne pas s'ennuyer pendant les moments creux.



Alignement et religion. Les gnomes sont des plaisantins impulsifs dont il est parfois difficile de comprendre les buts ou les méthodes, mais ils ont généralement bon cœur. Ils laissent souvent éclater leurs émotions de manière vive mais ils retrouvent facilement leur calme au sein de la nature. Les gnomes sont généralement d'alignement Neutre Bon et se tournent souvent vers les divinités qui accordent de l'importance à l'individualisme et à la nature.

Aventuriers. Leur passion pour les voyages pousse naturellement les gnomes à partir à l'aventure, ce qu'ils font généralement pour vivre de nouvelles expériences : rien n'est plus excitant que les innombrables dangers auxquels les aventuriers doivent faire face. Les gnomes compensent leur faiblesse physique par un penchant marqué pour la magie des ensorceleurs ou la musique des bardes.

Traits raciaux des gnomes

- **+2 Constitution, +2 Charisme, -2 Force.** Les gnomes sont faibles physiquement mais étonnamment résistants et leur attitude les rend agréables à côtoyer.
- **Petite taille.** Les gnomes sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD), ainsi qu'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.
- **Vitesse lente.** Les gnomes possèdent une vitesse de déplacement de base de 6m (4 cases).
- **Vision nocturne.** Les gnomes peuvent voir deux fois plus loin que les humains dans des conditions de faible éclairage.
- **Entraînement défensif.** Les gnomes reçoivent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
- **Haine.** Les gnomes reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes des sous-types reptilien et gobelinoïde grâce à un entraînement spécial contre ces ennemis qu'ils haïssent.
- **Magie gnome.** Les gnomes ajoutent +1 aux DD des jets de sauvegarde des illusions qu'ils lancent. Les gnomes qui possèdent un Charisme égal ou supérieur à 11 possèdent également les pouvoirs magiques suivants : 1/jour – *communication avec les animaux*, *lumières dansantes*, *prestidigitation*, et *son imaginaire*. Le niveau de lanceur de sorts de ces pouvoirs est égal au niveau du

gnome et leur DD est égal à 10 + le niveau du sort + le modificateur de Charisme du gnome.

- **Obsession.** Les gnomes reçoivent un bonus racial de +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession de leur choix.
- **Résistance aux illusions.** Les gnomes reçoivent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets de type illusion.
- **Sens aiguisés.** Les gnomes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Perception.
- **Armes familières.** Les gnomes considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « gnome » comme des armes de guerre.
- **Langues supplémentaires.** Les gnomes connaissent automatiquement le commun et le gnome. Les gnomes qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : draconien, elfe, géant, goblin, nain et orque.

Traits alternatifs

- **Académicien.** Certains gnomes sont plus attirés par les études académiques que les autres. Ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus de +2 à une unique compétence de Connaissances. Ce trait remplace *obsession*.
- **Don pour les poisons.** Certains gnomes comprennent instinctivement le fonctionnement et l'usage des poisons. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur contre les poisons et un bonus de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) pour en fabriquer. Le bonus aux jets de sauvegarde passe à +4 si le gnome s'empoisonne accidentellement en appliquant un poison ou en le préparant. Ce trait remplace *résistance aux illusions* et *obsession*.
- **Espoir éternel.** Les gnomes perdent rarement espoir et sont toujours persuadés qu'ils finiront par se tirer des situations les plus désespérées. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de peur et de désespoir. Une fois par jour, après avoir lancé 1d20, le gnome peut refaire son jet et conserver le deuxième résultat. Ce trait remplace *entraînement défensif* et *haine*.
- **Explorateur.** Beaucoup de gnomes sont bien plus désireux d'explorer le monde que de se perfectionner dans un talent ou de développer une vocation particulière. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade et aux tests avec une unique compétence de Connaissances de leur choix. Ce trait remplace *haine* et *obsession*.
- **Gardien du monde naturel.** Les gnomes doivent souvent protéger leur foyer contre des infestations surnaturelles ou pestilentielles. Grâce à leur entraînement spécial, ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus d'esquive à la CA de +2 contre les aberrations, les vases et les vermines et un bonus de +1 aux jets d'attaques contre ces mêmes créatures. Ce trait remplace *entraînement défensif* et *haine*.
- **Ignoble magie.** Les gnomes ajoutent +1 au DD du jet de sauvegarde de leurs sorts de nécromancie. Ceux qui possèdent une Sagesse de 11 ou plus gagnent aussi les pouvoirs magiques suivants : 1/jour – contact glacial, détection du poison, fatigue et saignement. Le NLS de ces effets est égal au niveau du gnome et leur DD à 10 + niveau du sort + modificateur de Sagesse du gnome. Ce trait remplace *magie gnome*.
- **Lié à la terre.** Certains gnomes forgent des liens étroits avec un environnement, vestige de leurs origines féeriques. Ils gagnent un bonus d'esquive de +2 à la CA quand ils se trouvent dans un environnement spécifique choisi dans la liste des environnements de prédilection du rôleur. Il faut faire ce choix à la création du

personnage et il est impossible d'en changer par la suite. Ce trait remplace *entraînement défensif* et *haine*.

- **Linguiste magique.** Les gnomes étudient les langues d'un point de vue ordinaire, mais aussi magique. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 au DD des jets de sauvegarde de leurs sorts du registre du langage et de ceux qui créent des glyphes, des symboles ou d'autres écrits magiques. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre ces mêmes sorts. Les gnomes qui possèdent un Charisme de 11 ou plus gagnent aussi les pouvoirs magiques suivants : 1/jour – compréhension des langages, lecture de la magie, message et signature magique. Le NLS de ces effets est égal au niveau du gnome. Ce trait remplace *magie gnome* et *résistance aux illusions*.
- **Maître rétameur.** Les gnomes font des expériences avec toutes sortes d'objets mécaniques. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux tests de Sabotage et de Connaissances (ingénierie). On considère qu'ils sont formés au maniement de toutes les armes qu'ils fabriquent eux-mêmes. Ce trait remplace *entraînement défensif* et *haine*.
- **Polyglotte.** Les gnomes adorent les langues et ils aiment apprendre toutes celles qu'ils découvrent. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux tests de Bluff et de Diplomatie et apprennent une langue de plus à chaque fois qu'ils gagnent un rang en Linguistique. Ce trait remplace *entraînement défensif* et *haine*.
- **Pyromane.** On considère que les gnomes qui possèdent ce trait sont d'un niveau de plus que la réalité quand ils lancent des sorts du registre du feu, quand ils utilisent des pouvoirs du domaine du Feu, quand ils utilisent des pouvoirs du lignage élémentaire de Feu, quand ils utilisent une révélation d'oracle des flammes ou quand ils déterminent les dégâts d'une bombe d'alchimiste qui fait des dégâts de feu. Ce trait ne permet pas à un gnome d'accéder plus tôt que prévu à un pouvoir accordé à un niveau donné, il affecte seulement les pouvoirs dont le gnome dispose déjà sans lui. Les gnomes qui possèdent un Charisme de 11 ou plus gagnent aussi les pouvoirs magiques suivants : 1/jour – flammes, illumination, lumières dansantes, prestidigitation. Le NLS de ces effets est égal au niveau du gnome, les DD sont basés sur le Charisme. Ce trait remplace *magie gnome* et *résistance aux illusions*.
- **Vision dans le noir.** Certaines familles gnomes vivent dans les entrailles de la terre depuis si longtemps qu'elles ont complètement renoncé à la lumière et gagné la vision dans le noir à 18 mètres (12 c). Ce trait racial remplace *vision nocturne* et *sens aiguisés*.

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race gnome ou une variante raciale, comme suit.

- **Gnomes de lave.** Les gnomes de lave sont fascinés par la puissance du magma et vivent dans de grandes cavernes au cœur des volcans actifs. Même les autres gnomes les considèrent comme des gens dangereux, instables et colériques. Ils ont les traits alternatifs **vision dans le noir** et **pyromane**.
- **Gnome mécanicien.** Parfois, un gnome n'est pas le seul à se laisser obséder par un projet et il arrive que des familles entières se consacrent à un dessein si énorme qu'il faut plusieurs générations d'artisans pour le mener à bien. Ces projets prennent souvent la forme d'objets au mécanisme complexe ou parfois de bâtiments mécaniques entiers. Les gnomes nés dans les familles qui dédient leur vie à ces travaux sont appelés des gnomes mécaniciens. Ils ont les traits alternatifs **académicien** et **maître rétameur**.
- **Gnome sinistre.** Les gnomes sinistres sont plus lunatiques, moins indulgents et souvent plus cruels que les autres. Leur lignée

descend de souches féeriques inquiétantes et sanguinaires. Ils ne sont pas tous maléfiques, mais ils trouvent tous drôle de voir les autres souffrir et ils se désintéressent des activités joyeuses et colorées de leurs cousins plus enjoués. Les gnomes sinistres ont **ignoble magie** et **don pour les poisons** comme traits alternatifs.

- **Gnome voyageur.** Ces gnomes sont nés lors d'un voyage, alors que leur famille vivait dans un chariot ou sur un bateau. Ils ont les traits alternatifs **linguiste magique** et soit **explorateur**, soit **polyglotte**.

Les aventuriers gnomes

Les gnomes tirent parti de leur intelligence et de leur force de caractère pour surmonter les obstacles. Même s'ils sont généralement d'humeur joviale et d'un naturel tolérant, ils peuvent rapidement faire preuve de férocité si on les y pousse.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Au lieu de gagner un point de compétence ou un point de vie supplémentaire lorsqu'il gagne un nouveau niveau dans une classe de prédilection, un gnome peut choisir un autre avantage en fonction de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles pour tous les gnomes ayant opté pour la classe indiquée comme classe de prédilection. Sauf mention contraire, les bonus se cumulent à chaque niveau gagné dans la classe de prédilection.

Alchimiste. L'alchimie est l'une des vocations les plus respectées pour un gnome. En mêlant leur amour pour la magie et leur pratique à la théorie appliquée, cette carrière enveloppe tout un champ d'opportunité quotidienne s'ouvrant sur le domaine de la découverte.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'alchimiste ajoute +1/2 au nombre de bombes qu'il peut créer chaque jour.

Barbare. Les barbares gnomes sont généralement associés à ceux ayant vécu depuis longtemps parmi les tribus de fées sauvages que tout aussi bien avec les bêtes féroces du règne animal, étant pour ainsi dire l'incarnation des esprits de la nature.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barbare ajoute +1/2 à son sens des pièges.

Barde. De nombreux gnomes sont des collectionneurs obsessionnels d'histoires, de chansons et de blagues ; faisant d'eux des bardes réputés pour leur vaste répertoire, leur énergique prestation et ainsi que leur tissage de la magie dans leurs performances.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barde ajoute +1 à son nombre quotidien de rounds de représentations bardiques.

Chevalier. Bien que les chevaliers gnomes sont rares, certains d'entre eux prêtent serment sous leur honneur et peuvent ainsi maîtriser un large éventail de tactiques pour défendre le peuple et les terres qu'ils aiment.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le chevalier ajoute 30 centimètres à sa vitesse de base montée, ce qui n'a aucun effet au niveau des options de combat tant qu'il n'a pas choisi cette option à 5 reprises (ou un autre multiple de 5). S'il remplace sa monture, la nouvelle bénéficie aussi de ce bonus.

Conjuteur. Les gnomes, ces bricoleurs invétérés à la créativité sans borne, prennent grand plaisir à concevoir et à façonner leur eidolon. Les serviteurs des conjuteurs gnomes ressemblent souvent à des constructions mécaniques ou à des créatures féeriques.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le conjuteur ajoute +1 pv à son eidolon.

Druide. Certains gnomes sont intimement reliés à la terre et les forêts, revêtant ainsi le manteau druidique afin de rester en étroite communion avec les animaux et les esprits de la nature.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le druide gagne une résistance élémentaire de 1 contre l'acide, le froid, l'électricité ou le feu. À chaque fois que le druide choisit cette récompense, sa résistance augmente de 1 pour le type d'énergie choisi (avec un maximum de +10 dans chaque type).

Ensorceleur. Les pouvoirs profanes du lignage féérique apparaissent dans de nombreuses familles gnomes, même si on peut également rencontrer d'autres lignages chez les gnomes. La plupart des ensorceleurs gnomes sont acceptés comme des êtres tout à fait normaux au sein de leur société mais ceux qui tirent leurs pouvoirs de sources maléfiques suscitent souvent la méfiance et le mépris.

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

Guerrier. Les gnomes combattants sont extrêmement tenaces, désireux de prouver que même le plus petit combattant peut être un titan sur le champ de bataille.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le guerrier gagne un bonus de +1 au DMD quand il résiste à un sale coup ou une subtilisation.

Inquisiteur. Certains gnomes font un jour ou l'autre la rencontre avec l'hostilité du monde extérieur, spécialement celle venant des races impitoyables envers eux. De ce fait, certains choisissent d'enfiler le manteau de l'inquisiteur pour défendre leur peuple et de protéger terres contre les âmes insensibles.

leurs

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'inquisiteur ajoute un bonus de +1 à ses tests de Concentration quand il lance un sort d'inquisiteur.

Magicien. La longue tradition magique des gnomes les amène souvent à se spécialiser dans les royaumes de l'illusion ou de la magie élémentaire. Les gnomes sont des historiens, des chercheurs et des savants respectés bien déterminés à repousser les limites des possibilités magiques et parvenant bien souvent à réaliser des avancées inédites.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le magicien choisit un pouvoir d'écoles de magie accessible au niveau 1 et utilisable 3



fois par jour + modificateur d'Intelligence. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus ajoute l'une des propriétés spéciales suivantes à la liste de celles qu'il peut donner à son arme en utilisant sa réserve magique : gardienne, spectrale, miséricordieuse, d'enchaînement, vicieuse; d'alliance, conductrice, corrosive, d'explosion corrosive, menaçante. Impossible de changer une propriété obtenue grâce à cette récompense.

Moine. Les gnomes sont des individus hauts en couleurs, passionnés et flamboyants par nature. Ces traits de caractère transparaissent dans leur vision de la perfection physique et naturelle. Bon nombre d'entre eux utilisent donc des styles martiaux imprévisibles qui ressemblent plus à des danses improvisées qu'à des techniques maîtrisées à force de pratique.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le moine gagne un bonus de +1 aux tests d'Acrobaties qu'il peut faire en dépensant un point de réserve de ki. Le moine doit être au moins de niveau 5 avant de choisir cette récompense.

Oracle. Les gnomes descendent d'anciens esprits féeriques, ce qui les prédispose naturellement aux dévotions oraculaires, à l'interprétation des signes venant de l'au-delà et à l'écoute des murmures des forces naturelles. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* L'oracle ajoute +1/2 à son niveau quand il détermine les effets de sa malédiction d'oracle.

Paladin. Les gnomes dotés d'un zèle religieux exceptionnel ou de la passion de protéger ceux qui les entourent deviennent parfois des paladins. La plupart d'entre eux trouvent leur aptitude à parler avec les animaux très utile, à la fois pour communiquer avec leur monture et pour pourchasser les mécréants.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le paladin ajoute +1/2 point de vie à son imposition des mains, qu'il l'utilise pour soigner ou pour blesser.

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le pistoler met 5 minutes de moins (50 minutes de moins au maximum) pour réparer une arme à feu cassée grâce au don Création d'armes à feu.

Prêtre. Les gnomes deviennent souvent les serviteurs des dieux, en particulier envers les divinités de l'art, de la musique, de l'exploration, de la découverte, et de la gaieté, témoignant leur ferveur pour la création avec un véritable zèle religieux.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le prêtre ajoute +1/2 point à sa canalisation d'énergie quand il soigne des créatures animales, féeriques ou végétales.

Rôdeur. Les gnomes qui décident de prendre les armes deviennent le plus souvent des rôdeurs, ce qui leur permet de tirer parti de la relation innée qui les lie à la nature et de leur capacité à communiquer avec ses créations.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le compagnon animal du rôdeur gagne une RD 1/ magie. Cette RD augmente de +1/2 à chaque fois que le rôdeur choisit de nouveau cette récompense (avec un maximum de RD 10/magie). Si le rôdeur remplace son compagnon animal, le nouveau gagne la même RD que l'ancien.

Roublard. Les roublards gnomes maîtrisent généralement une large variété de compétences. Ils jouent de leur personnalité charismatique dans leurs relations avec les autres et ajoutent même une touche de magie pour améliorer leurs talents lors de la création et de la manipulation de serrures et de pièges.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le roublard gagne un bonus de +1/2 aux tests de Sabotage et d'Utilisation d'objets magiques liés aux glyphes, aux symboles, aux parchemins et autres écrits magiques.

Sorcière. Les gnomes n'hésitent pas à faire appel à des pouvoirs étranges et anciens, ce qui en fait des sorcières étonnamment douées. La plupart des sorcières gnomes adoptent des familiers étranges ou exotiques qui correspondent bien à leur personnalité.

Bonus de classe de prédilection alternatif. La sorcière gagne 1/6 d'un nouveau maléfice.



Les halfelins

Halfelins. Les membres de cette race de petite taille tirent leur force de leur famille, de leur communauté et de leur chance, qui semble absolument inépuisable. Leur insatiable curiosité entre souvent en conflit avec leur bon sens, mais ce sont d'éternels optimistes et des opportunistes rusés qui disposent d'un talent incroyable pour se sortir des pires situations.

Les halfelins sont des créatures optimistes, joyeuses, inexplicablement chanceuses, dotées d'une passion pour les voyages, petites en taille mais incroyablement fanfaronnes et curieuses. À la fois très émotives et faciles à vivre, elles préfèrent éviter de s'énerver et se tenir toujours prêtes à profiter de toutes les opportunités. Les halfelins ne se laissent aller à des crises violentes ou émotionnelles que rarement, et en tout les cas moins souvent que les autres races d'humeur plus changeante. Ils ne perdent quasiment jamais leur sens de l'humour, même face à un désastre imminent.

Ce sont des opportunistes invétérés. Comme leur physique ne leur permet pas toujours de se défendre, ils ont appris à faire le dos rond ou à se faire tout petits. Mais leur curiosité prend souvent le pas sur leur bon sens et les pousse vers de mauvaises décisions ou des situations difficiles. Cette même curiosité les incite à voyager et à explorer de nouveaux endroits et à tenter de nouvelles expériences. Mais, malgré cela, les halfelins possèdent un sens du foyer développé. Il n'est d'ailleurs pas rare d'en voir certains dépenser plus que de raison pour améliorer le confort de leur demeure.

Les halfelins, qui n'attirent guère l'attention grâce à leur taille réduite, possèdent une capacité étonnante à se fondre dans l'immensité du monde qui les entoure. Rapides, agiles et entêtés, les halfelins se mêlent aux sociétés des autres races et se rendent bien vite indispensables. Même si les préjugés des autres races les décrivent comme des roublards et des voleurs (des allégations supportées par de très nombreux exemples), les halfelins ne sont pas forcément l'un ou l'autre. La plupart d'entre eux ont plutôt un caractère facile et sociable et, même si leur curiosité leur cause parfois des problèmes, ils font face à l'adversité avec une ténacité et un courage inversement proportionnels à leur petite taille.

Les halfelins vivent rarement au sein de communautés isolées. Cependant, ils partagent entre eux (et, dans une moindre mesure, avec les gnomes) des ressemblances culturelles liées à la connexion implicite qui unit ceux qui savent ce que c'est que d'être petits et ignorés dans un monde rempli de créatures plus grandes.

Description physique. Les halfelins ne mesurent qu'un petit mètre. Ils préfèrent marcher pieds nus, une habitude qui rend la plante de leurs pieds calleuse. Des touffes de poils épais et bouclés recouvrent le haut de leurs grands pieds (et aident à conserver la chaleur). Leur peau est généralement de couleur amande et leurs cheveux plutôt brun clair. Leurs oreilles sont légèrement pointues mais, toutes proportions gardées, pas vraiment plus grandes que celles des humains.

Société. Les halfelins ne possèdent pas de territoire propre et ne contrôlent aucune communauté plus grande que des collectivités rurales rassemblant quelques villes libres. La plupart du temps, ils cohabitent avec leurs cousins humains au sein des cités de ces derniers et subsistent tant bien que mal grâce à ce qu'ils parviennent à grappiller dans ces larges communautés. Beaucoup d'entre eux mènent des vies tout à fait satisfaisantes dans l'ombre de leurs voisins de plus grande taille, mais certains préfèrent se tourner vers une vie nomade, explorer le monde et voir tout ce qu'il a à offrir.

Relations. Le halfelin moyen tire une grande fierté de sa capacité à ne pas se faire remarquer par les autres races. C'est d'ailleurs grâce à cette capacité que de nombreux halfelins sont d'excellents voleurs ou escrocs. Bien conscients de l'image que cela donne de leur race, ils font tout leur possible pour se montrer honnêtes et amicaux avec les races plus grandes, du moins lorsqu'ils ne tentent pas de passer inaperçus. Ils s'entendent assez bien avec les gnomes, même si beaucoup de halfelins se montrent méfiants envers ces créatures excentriques. De manière générale, les humains et les halfelins coexistent en bonne entente mais, comme certaines nations humaines les voient surtout comme des esclaves, les halfelins restent prudents dans leurs relations avec eux. Les membres du petit peuple éprouvent du respect pour les elfes et les nains mais, ces deux races étant surtout présentes dans des régions reculées, loin du confort de la civilisation que les halfelins apprécient tant, leurs relations sont plutôt limitées. Les demi-orques sont la seule race que les halfelins évitent de fréquenter : la plupart d'entre eux trouvent leur grande taille et leur nature violente plutôt intimidantes.

Alignement et religion. Les halfelins se montrent loyaux envers leurs amis et leurs familles mais, comme ils vivent aux côtés de races deux fois plus grandes qu'eux, ils ont dû se résoudre à accepter que, parfois, il est nécessaire de chaparder pour survivre. La majorité des halfelins sont donc d'alignement Neutre. Ils se tournent principalement vers les dieux qui promeuvent les petites communautés bien soudées, qu'ils soient tournés vers le Bien ou le Mal.

Aventuriers. La chance innée des halfelins et leur goût immodéré des voyages en font des aventuriers idéaux. Certains s'allient d'ailleurs avec des aventuriers halfelins dans l'espoir que leur mystérieuse bonne fortune soit contagieuse.

Traits raciaux des halfelins

- **+2 Dextérité, +2 Charisme, -2 Force.** Les halfelins sont agiles et ont du caractère mais leur petite taille les rend plus faibles que les autres races.
- **Petite taille.** Les halfelins sont des créatures de taille P. Ils gagnent donc un bonus de taille de +1 à leur classe d'armure et aux jets d'attaque, un malus de -1 à leur bonus de manœuvres offensives (BMO) et à leur degré de manœuvres défensives (DMD), ainsi qu'un bonus de taille de +4 aux tests de Discrétion.
- **Vitesse lente.** Les halfelins possèdent une vitesse de déplacement de base de 6m (4 cases).
- **Sans peur.** Les halfelins reçoivent un bonus racial de +2 à tous les jets de sauvegarde contre la terreur. Ce bonus se cumule avec celui provenant de la chance des halfelins.
- **Chance des halfelins.** Les halfelins reçoivent un bonus racial de +1 à tous les jets de sauvegarde.
- **Sens aiguisés.** Les halfelins reçoivent un bonus racial de +2 à tous les tests de Perception.
- **Bon équilibre.** Les halfelins reçoivent un bonus racial de +2 à tous les tests d'Acrobaties et d'Escalade.
- **Armes familières.** Les halfelins sont formés au maniement des frondes et considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « halfelin » comme des armes de guerre.



• **Langues supplémentaires.** Les halfelins connaissent automatiquement le commun et le halfelin. Les halfelins qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : abyssal, elfe, gnome, goblin et nain.

Traits alternatifs

• **Cavalier éclairé.** Des halfelins se spécialisent dans le combat monté. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Dressage et d'Équitation. Ce trait racial remplace *bon équilibre*.

• **Chance adaptable.** Certains halfelins exercent un véritable contrôle sur leur chance innée. Ce pouvoir leur permet d'utiliser leur chance de façon plus diversifiée, mais réduit sa fréquence. Le halfelin a droit à un bonus de chance de +2 à un test de caractéristique, un jet d'attaque, un jet de sauvegarde ou un test de compétence, mais seulement trois fois par jour. Si le halfelin utilise sa chance avant de lancer le dé, il bénéficie du bonus complet de +2, s'il l'utilise après coup, il gagne seulement un bonus de +1. Il n'a pas besoin de faire d'action pour utiliser sa chance. Ce trait racial remplace *chance des halfelins*.

• **Coup sous la ceinture.** Certains halfelins s'entraînent dur pour se battre contre des créatures plus grandes qu'eux. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux confirmations de coup critique contre les adversaires plus grands qu'eux. Ce trait racial remplace *sens aiguisés*.

• **Doucereux.** La survie des halfelins dépend souvent des caprices des races plus grandes et plus agressives qu'eux. C'est pourquoi ils se donnent du mal pour se rendre utiles auprès des grandes gens ou au moins pour les divertir. Les halfelins qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +2 aux tests compétence dans un unique type de Représentation de leur choix. Représentation est toujours une compétence de classe pour eux. Ils gagnent aussi un bonus de +2 aux tests d'Artisanat et de Profession. Ce trait racial remplace *sens aiguisés* et *bon équilibre*.

• **Fainéant.** Les halfelins sont réputés être des voleurs et des fourbes... et parfois, ils le méritent bien. Les halfelins qui possèdent ce trait ont un bonus racial de +2 aux tests de Bluff et d'Escamotage. Escamotage est toujours une compétence de classe pour eux. Ce trait racial remplace *bon équilibre*.

• **Guerrier à la fronde.** Les halfelins sont experts dans l'art de manier la fronde. Ceux qui possèdent ce trait racial peuvent recharger cette arme par une action libre. Ils doivent tout de même utiliser leurs deux mains et cette action provoque toujours une attaque d'opportunité. Ce trait racial remplace *bon équilibre*.

• **Pieds rapides.** Certains halfelins sont plus rapides, mais moins prudents que les autres. Ceux qui possèdent ce trait se déplacent à une vitesse normale et ont donc une vitesse de base de 9 mètres (6 c). Ce trait racial remplace *vitesse lente* et *bon équilibre*.

• **Poids plume.** Un halfelin doit s'entraîner dur pour combattre efficacement des adversaires plus grands que lui. Les halfelins qui possèdent ce trait gagnent un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les ennemis plus grands qu'eux et un bonus de +1 aux jets de Réflexes pour éviter une attaque de piétinement. Ce trait racial remplace *chance des halfelins*.

• **Polyglotte.** Certains halfelins développent un véritable don pour apprendre de nouvelles langues, en particulier ceux qui voyagent beaucoup. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Linguistique et considèrent toujours cette compétence comme une compétence de classe. Les halfelins qui possèdent ce trait commencent le jeu en parlant le commun, le halfelin et une autre langue de leur choix (en dehors des langues secrètes comme celle des druides), en plus des langues qu'ils connaissent grâce à leur

valeur d'Intelligence. Ils ont accès à la liste de langues supplémentaires habituelle des halfelins. Ce trait racial remplace *sens aiguisés* et modifie *langues supplémentaires*.

• **Rapide comme les ombres.** Les halfelins sont extrêmement discrets, même quand ils se déplacent dans des zones obstruées. Ceux qui possèdent ce trait racial voient leur malus aux tests de Discrétion diminuer de 5 quand ils se déplacent et celui pour le tir embusqué de 10. Ce trait racial remplace *bon équilibre*.

• **Sens pratique.** Les halfelins accordent une grande importance au travail et au bon sens. Ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus de +2 à une compétence d'Artisanat ou de Profession, aux tests de Psychologie et aux jets de sauvegarde contre les illusions. Ce trait racial remplace *sans peur* et *bon équilibre*.

• **Soif de voyages.** Les halfelins aiment les voyages et les cartes. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus de +2 aux tests de Connaissances (géographie) et de Survie. Quand le halfelin lance un sort ou utilise un pouvoir qui améliore un mouvement ou le provoque, il considère son niveau de lanceur de sorts effectif comme d'un niveau de plus que la normale. Ce trait racial remplace *sans peur* et *chance des halfelins*.

• **Veule.** La plupart des halfelins ignorent la peur, mais certains sont de nature inquiète et sont à l'affût de tout. Ils gagnent un bonus de +1 aux tests d'initiative et un bonus de +1 aux jets d'attaque quand ils prennent un ennemi en tenaille, mais ils subissent un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur et n'ont pas de bonus de moral à ces jets. Quand ils sont affectés par un effet de terreur, leur vitesse augmente de 3 mètres et ils gagnent un bonus d'esquive de +1 à la CA. Ce trait racial remplace *sans peur* et *chance des halfelins*.

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race halfelin ou une variante raciale, comme suit.

• **Né en esclavage.** Ces halfelins descendent de lignées esclaves depuis des siècles. Même s'ils sont habituellement libres, le poids de ces années d'esclavagisme pèse lourd et les pousse à tout faire pour se rendre agréables et à succomber à l'intimidation et à la peur. Ils ont les traits raciaux alternatifs **veule** et **doucereux**.

• **Nomade.** Ces halfelins sont nés sur la route et la suivront jusqu'à la fin de leurs jours. Ils voyagent vite et léger et ne ratent jamais une occasion de faire des affaires ou de vivre une aventure. Ils ont les traits raciaux alternatifs **pieds rapides**, **polyglotte** et **soif de voyages**.

• **Vengeur.** Contrairement à la plupart des halfelins, ceux-ci cherchent volontairement les ennuis dans leur quête pour redresser les torts et laver les affronts. Que les guerriers de cette culture secrète résistent à un tyran local, à un monstre ou aux troupes d'un oppresseur, ils portent des masques pour frapper au nom de leur communauté. Ils possèdent les traits raciaux **coup sous la ceinture**, **poids plume** et **guerrier à la fronde**.

Les aventuriers halfelins

Les halfelins qui décident de devenir des aventuriers préfèrent généralement les armures et les armes légères qui leur permettent de tirer parti de leur dextérité naturelle. Ils mettent l'accent sur une large gamme de talents, ce qui leur permet de pouvoir faire face à toutes les situations. Ils recherchent rarement la bagarre mais leur curiosité les incite souvent à voyager un peu partout, parfois même dans les lieux les plus dangereux.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Au lieu de gagner un point de compétence ou un point de vie supplémentaire lorsqu'il

gagne un nouveau niveau dans une classe de prédilection, un halfelin peut choisir un autre avantage en fonction de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles pour tous les halfelins ayant opté pour la classe indiquée comme classe de prédilection. Sauf mention contraire, les bonus se cumulent à chaque niveau gagné dans la classe de prédilection.

Alchimiste. La curiosité naturelle des halfelins les pousse à expérimenter sans cesse de nouvelles choses et, parmi toutes les classes, c'est chez les alchimistes que cette tendance peut s'exprimer le plus librement, sous la forme de nouvelles découvertes explosives (au sens littéral) qui n'attendent que d'être dévoilées.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'alchimiste ajoute la formule d'un nouvel extrait à son livre de formules. Elle doit être au moins d'un niveau de moins que la plus puissante qu'il connaît.

Barbare. Même si les races plus grandes trouvent l'idée d'un barbare halfelin plutôt comique, rares sont ceux qui le lui diraient en face. Les barbares halfelins sont peut-être plus faibles que les autres barbares, mais la terrible fureur d'un halfelin en rage pourrait bien en surprendre plus d'un.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barbare ajoute un bonus de +1/2 au sens des pièges ou de +1/3 au bonus du pouvoir de rage précision étonnante.

Barde. Les halfelins aiment chanter, danser et faire la fête ; et leurs bardes sont passés maîtres dans l'art d'amuser tout un chacun. Ils se produisent parfois dans les grandes salles et les théâtres célèbres mais on les rencontre tout aussi souvent sur les chemins où ils laissent libre cours à leur amour du voyage et amènent la joie et l'hilarité chaque jour à un nouveau public.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barde gagne un bonus de +1/2 aux tests de Bluff pour transmettre un message secret, un bonus de +1/2 aux tests de Diplomatie pour rassembler des informations et un bonus de +1/2 aux tests de Déguisement pour passer pour un enfant elfe, demi-elfe ou humain.

Chevalier. Les halfelins sont peut-être trop petits pour monter des chevaux mais, juché sur un poney, un chien de selle ou une autre monture exotique, un chevalier halfelin pourrait bien surprendre des adversaires de plus grandes tailles en menant des soldats au combat sans la moindre peur tout en leur inspirant un comportement héroïque à l'aide de ses talents et de sa dévotion.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le chevalier ajoute +1/2 à son niveau effectif de classe quand il détermine les dégâts qu'il inflige lors d'une attaque d'opportunité contre un ennemi qu'il a défié.

Conjurateur. La curiosité des halfelins ne connaît pas de limite. Certains poursuivent la voie du conjurateur pour explorer les multiples formes qu'une créature magique peut prendre. Leurs eidolons sont généralement parés de couleurs vives mais peuvent

adopter n'importe quelle apparence concevable par leur imagination débridée. Ils font parfois également office de montures.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le conjurateur donne un rang de compétence de plus à son eidolon.

Druide. Les halfelins ont plutôt tendance à apprécier les bons côtés de la civilisation mais certains druides halfelins trouvent réconfort et bonheur au sein de la nature. D'autres encore s'allient avec les animaux qui sont déjà présents dans les villes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le druide gagne un bonus de chance de +1/4 aux jets de sauvegarde de son compagnon animal.

Ensorceleur. Les ensorceleurs halfelins gardent généralement leurs capacités magiques secrètes jusqu'à ce qu'ils en aient besoin, afin de prendre plus facilement leurs adversaires par surprise. Ils préfèrent souvent les enchantements qui améliorent leurs talents naturels de persuasion et les évocations énormes qui font paraître leur petite taille comme un trait sans importance.

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

Guerrier. Les halfelins sont généralement moins bagarreurs que les autres races, mais cela ne les empêche pas de comprendre et d'apprécier l'importance des combattants entraînés capables de défendre leurs frères.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le guerrier gagne un bonus de +1 au DMD quand il résiste à un croc-en-jambe ou une lutte.

Inquisiteur. Grâce à leur aptitude à se fondre dans le décor et à écouter sans être remarqués, les halfelins parviennent facilement à obtenir des informations secrètes. Combiné avec leur curiosité naturelle, ce talent fait d'eux de parfaits inquisiteurs, tout spécialement lorsqu'il s'agit d'enquêter au sein des autres races.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'inquisiteur peut changer son don de travail en équipe le plus récent 1/4 de fois de plus par jour.

Magicien. Les magiciens halfelins cherchent souvent à percer les secrets de la magie pour deux raisons : leur curiosité naturelle et leur désir de s'élever au-dessus de leur taille physique et de forcer les autres races à les prendre en considération. C'est ainsi qu'ils ont tendance à préférer les sorts très visuels et les démonstrations de pouvoir évidentes.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le magicien ajoute +1/2 à son niveau de classe effectif quand il détermine l'armure naturelle, l'Intelligence et les capacités spéciales de son familier.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus gagne 1/6 d'un nouvel arcane de magus.

Moine. De nombreux halfelins désirent la vie simple faite de dévotion et de dévouement que constitue la voie du moine. Ces individus au comportement calme, apparemment inoffensifs et



toujours prêts à entreprendre de durs labeurs, se fondent facilement dans les communautés halfelins. De nombreux pillards se sont rendu compte trop tard de leur erreur après avoir attaqué un halfelin désarmé.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le moine gagne un bonus de +1 au DMD pour résister à une lutte et a droit à 1/2 attaque étourdissante de plus par jour.

Oracle. Les oracles sont plutôt rares au sein de la plupart des races, mais on les rencontre en plus grand nombre dans les endroits où les halfelins sont opprimés ou réduits en esclavage. Ils assurent alors le rôle de centres spirituels secrets des communautés où les cultes et les rassemblements sont interdits. Les oracles halfelins vénèrent souvent les esprits de la terre, de la nature ou même les héros du passé.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'oracle ajoute +1/2 à son niveau effectif quand il détermine les effets de son pouvoir de malédiction.

Paladin. Vu la grande importance que les halfelins accordent à la communauté, au foyer et à la maison, nombre d'entre eux désirent devenir paladins. Les ennemis qui ne les prennent pas au sérieux apprennent bien vite qu'il s'agit d'une erreur lorsque ces robustes guerriers saints font s'abattre la fureur des cieux sur ceux qui nourrissent de sombres projets.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le paladin ajoute +1/2 pv à son pouvoir d'imposition des mains (qu'il l'utilise pour soigner ou pour blesser).

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le pistolier rajoute un bonus d'esquive +1/4 à la CA au bonus qu'il possède déjà grâce au pouvoir dérobadé (avec un maximum de +2) ou un bonus de 1/4 à la CA quand il utilise l'exploit esquive du pistolier.

Prêtre. Les halfelins ont une foi inébranlable les uns envers les autres et cette dévotion s'étend à leurs dieux. Leur bonne humeur, leur curiosité et leur capacité à se fondre facilement dans de nouvelles sociétés en font d'excellents missionnaires.

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

Rôdeur. Les halfelins n'ont peut-être pas la réputation d'être de grands chasseurs, mais c'est seulement parce que ceux qui sont incapables de se défaire de leurs préjugés n'ont jamais vraiment pris leur talent en considération. Les rôdeurs halfelins excellent dans l'art d'abattre des proies de toutes tailles, de se cacher dans les régions sauvages aussi facilement que leurs cousins se fondent dans le décor urbain et de collaborer avec leurs compagnons animaux (qui fait parfois aussi office de monture) en tirant parti de leur sens de la tactique.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le rôdeur gagne un bonus d'esquive de +1/4 à la CA contre ses ennemis jurés.

Roublard. Les roublards correspondent au stéréotype de l'aventurier halfelin qui mène une vie de joyeux conteur, de cambrioleur rusé et d'audacieux bandit de grand chemin. Avec leurs pieds légers et leurs mains agiles, les halfelins font naturellement d'excellents voleurs et pickpockets, un fait que leurs détracteurs aiment à souligner.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le roublard choisit une arme dans la liste qui suit : fronde, dague ou une arme avec l'adjectif « halfelin ». Il ajoute un bonus de +1/2 aux jets de confirmation de coup critique avec elle (+4 au maximum). Ce bonus ne se cumule pas avec Don pour les critiques.

Sorcière. Les halfelins ont la réputation d'être de grands naïfs prêts à tout gober, mais ils collectionnent aussi les secrets et, chez certains, cette tendance se développe en une vocation de sorcière. Ils deviennent alors sages-femmes, herboristes ou érudits fous en quête de savoir.

Bonus de classe de prédilection alternatif. La sorcière ajoute +1/4 à son niveau de lanceur de sorts effectif quand elle détermine les effets des sorts que lui accorde son protecteur.



Les humains

Humains. Ambitieux, parfois héroïques, mais toujours confiants, les humains sont capables de travailler ensemble pour atteindre des objectifs communs, ce qui fait d'eux une puissance à ne pas négliger. Ils ont une espérance de vie réduite par rapport aux autres races, mais leur énergie sans limites et leurs passions leur permettent d'accomplir beaucoup de choses malgré leur brève existence.

Les humains possèdent un dynamisme exceptionnel ainsi qu'une grande capacité à surmonter les difficultés et à se multiplier, ce qui explique sans doute pourquoi il s'agit de la race dominante. Leurs empires et leurs nations s'étendent sur de larges territoires et les membres de ces sociétés se forgent un nom à la pointe de leur épée ou grâce à la puissance de leur magie. Les humains se démarquent également par leur agitation permanente et leur grande diversité. Leurs sociétés sont très variées, allant des tribus sauvages dont la culture est basée sur l'honneur jusqu'aux familles nobles et décadentes des cités cosmopolites dont les membres vénèrent des entités infernales. La curiosité et l'ambition des humains prennent souvent le pas sur leur goût pour un mode de vie sédentaire. Beaucoup d'entre eux quittent leur demeure pour aller explorer les innombrables recoins oubliés du monde ou pour prendre la tête de puissantes armées et conquérir les territoires voisins, simplement parce que ces possibilités s'offrent à eux.

L'ambition et l'imagination sans fin des humains les poussent à l'adaptation et à l'expansion. Ces traits leur ont permis de se répandre à travers toute la surface du monde, de s'habituer à une large variété de contrées et de conquérir toujours plus de terrain. Les races qui pensent à plus longue échéance les considèrent souvent comme des créatures agressives et destructrices, mais la plupart des humains ne cherchent qu'à utiliser le temps limité dont ils disposent pour mener des existences aussi remplies que possible. Les peuples victimes de l'avancée inéluctable de l'humanité sont souvent assimilés par cette race très habile pour négocier et pour s'adapter ; ils deviennent alors de nouvelles ressources pour les incessantes explorations culturelles des humains.

On trouve chez les humains une immense diversité d'apparences physiques avec des peaux allant des teintes sombres jusqu'au blanc laiteux et des cheveux recouvrant toute la gamme entre la couleur du lin et celle de l'ébène. Les lieux qu'ils habitent sont également très variés : les colons et les explorateurs ambitieux se fraient un passage jusqu'au cœur des déserts les plus arides, jusqu'aux côtes gelées des mers glaciales ou même jusque dans les profondeurs brûlantes de la terre, tous apparemment unis dans une même quête impossible et sans fin, celle de cartographier ce qui se trouve à chaque fois au-delà de l'horizon. La diversité humaine s'étend aussi aux domaines qu'ils étudient, car leur curiosité les pousse à s'efforcer de maîtriser des connaissances toujours de plus en plus vastes.

Description physique. Les caractéristiques physiques des humains sont aussi variées que les régions du monde. On trouve une grande diversité de couleurs de peau, de morphologies et de caractéristiques faciales, allant des tribus à la peau sombre des continents du sud jusqu'aux pillards pâles et violents des terres du nord. En général, plus les humains vivent près de l'équateur, plus leur couleur de peau est sombre.

Société. La société humaine regroupe un grand nombre de types de gouvernements, d'attitudes et de modes de vie. Les cultures humaines les plus anciennes possèdent une histoire qui remonte à des milliers d'années dans le passé mais, par rapport aux sociétés

elfiques ou naines, la société des humains semble être dans un état de changement perpétuel, avec des empires qui se divisent sans arrêt puis se rassemblent en nouveaux royaumes. Les humains sont généralement réputés pour leur flexibilité, leur ingéniosité et leur ambition.



Relations. Les humains sont féconds. Et comme ils sont dynamiques et nombreux, ils entrent souvent en contact avec d'autres races lorsqu'ils étendent leurs territoires ou colonisent de nouvelles terres. Ces rencontres conduisent souvent à la violence et à la guerre mais les humains pardonnent rapidement et forgent facilement des alliances avec les races qui ne se montrent pas plus violentes qu'eux. Les humains, souvent fiers, voire arrogants, pourraient considérer les nains comme de pauvres soulards, les elfes comme des dandys frivoles, les halfelins comme de lâches voleurs, les gnomes comme des maniaques dérangés et les demi-elfes et les demi-orques comme des cousins embarrassants. Heureusement, leur propre diversité les aide à accepter les autres races telles qu'elles sont.

Alignement et religion. Les humains forment sans doute la plus hétérogène de toutes les races les plus courantes, avec une capacité à faire le plus grand bien comme le pire mal. Certains humains se réunissent en de vastes hordes barbares alors que d'autres construisent de grandes cités qui s'étendent sur des kilomètres. Les humains sont globalement d'alignement Neutre mais ils ont tendance à se rassembler en nations ou en civilisations de même alignement. On trouve également chez les humains une grande diversité de dieux et de religions : ils ne sont pas liés aux traditions comme les autres races, et ils n'hésitent pas à se tourner vers tous ceux qui leur promettent gloire ou protection. Ils ont même adopté des dieux qui sont restés associés à d'autres races pendant des millénaires. Et, alors que l'humanité continue de croître et de prospérer, de nouveaux dieux commencent à émerger des légendes humaines toujours plus nombreuses.

Aventuriers. Un grand nombre d'humains est motivé par l'ambition. Beaucoup d'entre eux considèrent la vie d'aventurier comme un moyen pour obtenir ce qu'ils désirent, qu'il s'agisse de fortune, de gloire, de statut social ou de connaissances magiques. Quelques-uns partent également à l'aventure juste pour le frisson du danger. Les aventuriers humains peuvent venir de tous horizons et donc remplir n'importe quel rôle au sein d'un groupe.

Traits raciaux des humains

- **+2 à une caractéristique.** Les personnages humains obtiennent un bonus de +2 à une caractéristique choisie lors de la création (ce bonus représente la diversité de leur race).
- **Taille moyenne.** Les humains sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte aucun bonus ni malus de taille.
- **Vitesse normale.** Les humains possèdent une vitesse de déplacement de base de 9m (6 cases).
- **Don en bonus.** Les humains choisissent un don supplémentaire au niveau 1.

- **Compétent.** Les humains obtiennent un point de compétence supplémentaire au niveau 1 et un point de compétence en plus chaque fois qu'ils gagnent un niveau.
- **Langues supplémentaires.** Les humains connaissent automatiquement le commun. Les humains qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir n'importe quelle autre langue (à l'exception des langages secrets comme la langue des druides).

Traits alternatifs

- **À l'affût du talent.** Les humains ont une bonne intuition quand il s'agit de repérer un potentiel caché. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Psychologie. De plus, s'ils acquièrent un compagnon animal, une monture liée, un compagnon d'armes ou un familier, cette créature gagne un bonus de +2 à une valeur de caractéristique choisie par le personnage. Ce trait racial remplace le *don supplémentaire de niveau 1*.
- **Cœur des bas-fonds.** Les humains qui survivent dans les bas-fonds des grandes villes sont vifs et rusés. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Escamotage et de Discrétion et un bonus racial de +4 aux tests de Survie en milieu urbain et sous terre. De plus, quand ils font un jet de sauvegarde contre la maladie, ils lancent deux fois le dé et conservent le meilleur résultat. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur des étendues sauvages.** Les humains nés dans la nature apprennent à la dure que seuls les forts survivent. Ils gagnent un bonus racial égal à la moitié de leur niveau de personnage aux tests de Survie et un bonus racial de +5 aux tests de Constitution pour se stabiliser quand ils agonisent. Ils ajoutent la moitié de leur niveau à leur valeur de Constitution quand ils déterminent le montant de points de vie négatifs qui permet de les tuer. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur des montagnes.** Les humains nés dans les montagnes savent gérer les hauteurs et les précipices. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade et d'Acrobaties pour se déplacer sur une surface étroite ou inégale. De plus, on considère qu'ils sont acclimatés à l'altitude. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur de la mer.** La mer attire toujours les humains nés près d'elle. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Profession (marin) et de Natation et considèrent toujours ces deux compétences comme des compétences de classe. Ils retiennent leur souffle deux fois plus longtemps que la normale et, s'ils sont lanceurs de sorts, ils gagnent un bonus racial de +4 aux tests de Concentration pour lancer des sorts sous l'eau. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur des neiges.** Les humains nés sous les climats glacés considèrent le froid comme une catégorie moins sévère qu'en réalité. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur contre les effets de froid liés au climat, aux tests ou aux jets de sauvegarde pour éviter de glisser et de tomber et au DMD contre les manœuvres de croc-en-jambe. Ce bonus s'applique aux tests d'Acrobaties et d'Escalade sur terrain glissant. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur des plaines.** Les humains nés dans les zones rurales sont habitués à travailler dur. Ils gagnent un bonus racial égal à leur niveau de personnage dans une compétence d'Artisanat ou de Profession. Une fois par jour, ils peuvent ignorer un effet qui devrait les fatiguer ou les épuiser. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Cœur des rues.** Les humains qui vivent dans les villes très peuplées savent utiliser la foule. Ils gagnent un bonus racial de +1 aux jets de Réflexes et un bonus d'esquive à la CA quand ils sont adjacents à deux alliés minimum. Ils ne considèrent pas la foule comme un terrain difficile. Ce trait racial remplace *compétent*.

- **Cœur du soleil.** Les humains nés sous un climat tropical considèrent la chaleur comme une catégorie moins sévère qu'en réalité. Ils gagnent un bonus racial de +2 aux jets de Vigueur contre les effets de chaleur liés au climat et contre les pouvoirs de poison et de distraction des nuées et de la vermine. Ce trait racial remplace *compétent*.
- **Double talent.** Certains humains possèdent un don inné pour optimiser leurs capacités naturelles. Ils choisissent deux caractéristiques et gagnent un bonus racial de +2 pour chacune. Ce trait remplace le bonus racial de +2 à une caractéristique, le *don supplémentaire* et le trait *compétent*.
- **Études spécialisées.** Tous les humains sont compétents, mais certains se spécialisent plutôt que de se diversifier. Aux niveaux 1, 8 et 16, ils reçoivent Talent dans une compétence de leur choix, comme don supplémentaire. Ce trait racial remplace le *don supplémentaire de niveau 1*.
- **Héritage mixte.** Souvent, il faut plusieurs caractéristiques pour définir une civilisation humaine. Un humain qui possède ce trait a droit à un deuxième trait racial « cœur de ». Ce trait remplace le *don supplémentaire de niveau 1*.
- **Héroïque.** Certains humains sont des héros nés. Dans les campagnes qui utilisent le système de points héroïques, ils gagnent 2 points héroïques au lieu de 1 à chaque fois qu'ils montent d'un niveau. S'ils prennent le don Étoffe des héros, ils gagnent 3 points héroïques par niveau au lieu de 2. Ce trait remplace le *don supplémentaire de niveau 1*.
- **Langue dorée.** Les humains sont doués pour manipuler les gens avec subtilité et mettre même leurs pires ennemis à l'aise. Ceux qui possèdent ce trait gagnent un bonus de +2 aux tests de Diplomatie et de Bluff. De plus, quand ils usent de Diplomatie pour modifier l'attitude d'une créature, ils peuvent la faire évoluer de trois crans au lieu de deux. Ce trait remplace *compétent*.
- **Parents adoptifs.** Il arrive que des enfants humains abandonnés se fassent adopter par une autre race. Choisissez une race humanoïde qui ne soit pas de sous-type humain. Quand le personnage commence le jeu, il parle les langues de cette race et possède son trait armes familiales (le cas échéant). Si la race choisie ne possède pas ce trait, le personnage gagne Talent ou Arme de prédilection comme don supplémentaire, en fonction de ce qui convient à la race adoptive. Ce trait racial remplace le *don supplémentaire de niveau 1*.

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race humaine ou une variante raciale, comme suit.

- **Campagnard.** Ces humains sont faits pour vivre à la campagne. Ils remplacent *compétent* par **cœur des plaines** et le don supplémentaire racial par **études spécialisées**.
- **Cosmopolite.** Ces humains adeptes de la vie citadine savent se faufiler dans la foule et pourvoir aux besoins en artisans de leur communauté. Ils remplacent *compétent* par **cœur des rues** et le don supplémentaire racial par **études spécialisées**.
- **Humain impérial.** Ces humains originaires d'un empire, d'une nation émergente ou d'une puissante cité-état sont d'arrogants expansionnistes, qui absorbent les autres au sein de leur culture et de leur cause. Ils remplacent *compétent* par **langue dorée** et le don supplémentaire racial par **à l'affût du talent**.
- **Humain polyvalent.** Les humains polyvalents ne sont pas aussi bien entraînés que les autres, mais ils compensent cela par leurs talents innés. Ils remplacent le bonus de +2 à une valeur de

caractéristique, le trait compétent et le don supplémentaire racial par **double talent**.

- **Pionnier.** Ces humains inventifs ont un esprit vif, une grande capacité d'adaptation et de meilleures chances de survivre dans la région qu'ils ont choisie. Ils remplacent compétent par **cœur des étendues sauvages** et le don supplémentaire racial par **héroïque**. Avec l'accord du MJ, ils peuvent opter pour **cœur des montagnes**, **cœur des neiges**, **cœur de la mer** ou **cœur du soleil** à la place de cœur des étendues sauvages, selon l'endroit où ils vivent.

- **Rat d'égout.** Ces citadins de seconde zone vivent dans des ghettos et des bas-fonds, ils travaillent dur pour gagner leur maigre pitance. Ils remplacent compétent par **cœur des bas-fonds** et le don supplémentaire racial par **héritage mixte (cœur des rues)**.

Les aventuriers humains

Toutes les carrières sont représentées chez les aventuriers humains. Leur talent et leur ambition ne les incitent pas seulement à réussir mais aussi à dépasser les autres et à fonder des héritages qui perdureront bien longtemps après la fin de leur courte vie.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Plutôt que de gagner un point de vie ou un point de compétence supplémentaire lorsqu'il acquiert un niveau dans une classe de prédilection, un humain peut choisir entre un certain nombre d'autres avantages dépendant de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles à tous les humains qui possèdent la classe citée comme classe de prédilection et, sauf mention contraire, le bonus s'applique chaque fois qu'il choisit l'avantage en question.

Alchimiste. Certains les considèrent parfois comme des excentriques ou des amateurs touchant à des arts dangereux, mais les aptitudes pratiques des alchimistes humains leur permettent toujours de trouver un emploi parfois à bonne distance de leur employeur.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter une formule d'extrait issue de la liste des formules d'alchimiste au livre de formules du personnage. Cette formule doit être d'au moins un niveau de moins que la formule la plus puissante qu'il connaît.

Barbare. Des jungles torrides aux steppes désertiques, les barbares évitent la société « civilisée » et gagnent l'estime des autres grâce à leur robustesse, leur assurance sans faille et leurs prouesses impressionnantes. Mais, même dans ces cultures brutales, l'inventivité de la race humaine fait des merveilles : elle pousse les barbares humains à créer et à apprendre à manipuler toute une variété d'armes et de styles de combat peut-être primitifs mais néanmoins dangereux.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter un bonus de +1/2 au bonus de sens des pièges et +1/3 au bonus donné par le pouvoir de rage Superstition.

Barde. Les bardes humains possèdent un vaste éventail de talents artistiques qu'ils expriment de manière plutôt libre. Ils sont souvent extrêmement curieux et collectionnent les histoires et les récits afin de forger leur propre légende tout en racontant les aventures des autres.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barde apprend un sort de la liste de bardes de plus. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Chevalier. Les humains constituent la majeure partie de la plupart des ordres de chevalerie. Ils combinent les bonnes manières de l'aristocratie avec la dévotion au service de leur seigneur et de leur idéal chevaleresque afin d'obtenir l'estime des gens du peuple et des nobles.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1/4 au bonus de bannière du chevalier.

Conjurateur. Les conjurateurs humains façonnent la vie et dirigent d'une simple parole des créatures terrifiantes. Ils laissent libre cours aux pouvoirs de la création. Les eidolons qu'ils contrôlent peuvent prendre des formes très variées. Ils incarnent souvent les espoirs les plus profonds ou les cauchemars les plus sombres de leur maître.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 point de vie ou +1 point de compétence à l'eidolon du conjurateur.

Druide. De nombreux humains considèrent le druidisme comme un « culte ancien », aussi éternel et vaste que le monde lui-même. Certains voient les druides comme de simples ermites dégénérés qui s'opposent au progrès mais ceux-ci suscitent bien souvent un certain sentiment de respect, de méfiance et de crainte.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1/2 aux tests de Diplomatie et d'Intimidation visant à modifier l'attitude d'une créature.

Ensorceleur. Grâce aux nombreux mélanges qu'on retrouve dans leurs arbres généalogiques, on trouve fréquemment des pouvoirs magiques latents chez les humains. Les ensorceleurs, qui sont considérés tantôt comme des aberrations, tantôt comme des merveilles de la nature, ne doivent bien souvent leur survie qu'à leur force de caractère.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter un sort connu issu de la liste des sorts

d'ensorceleur. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Guerrier. On retrouve des guerriers humains dans toutes les professions, des voyageurs aux soldats en passant par les bretteurs et les boxeurs, mais aucun d'entre eux n'est à prendre à la légère.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 au DMD du guerrier contre deux manœuvres de combat choisies par le personnage.

Inquisiteur. Si les humains peuvent avoir la foi et faire confiance, ils sont tout aussi susceptibles de faire preuve de paranoïa et de suspicion. Des ordres entiers d'inquisiteurs quasiment tous humains sont devenus célèbres (pour le meilleur ou pour le pire) en réalisant des « purges » contre des créatures dangereuses ou en s'entêtant à mener des chasses aux sorcières.



Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter un sort connu issu de la liste de sorts d'inquisiteur. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Magicien. De nombreux humains désirent percer les secrets de la création et ont soif de pouvoir et de connaissances, ce qui pousse les magiciens humains à s'intéresser tant aux anciens mystères qu'aux nouvelles innovations en matière de magie. Les humains excellent tant dans l'apprentissage de chacune des écoles de sorts que dans l'étude globale de la magie.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter un sort issu de la liste des sorts de magicien au grimoire du magicien. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus ajoute 1/4 de point à sa réserve magique.

Moine. Les moines humains, qui recherchent la paix et la discipline parfaite, se tiennent souvent à l'écart de la société. Beaucoup les admirent mais seuls les plus dévoués possèdent assez de lucidité d'esprit et de sang froid pour maîtriser leurs techniques.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1/4 à la réserve de ki du moine.

Oracle. Les oracles humains utilisent diverses méthodes religieuses pour faire connaître la nature de leur mystère et le regard qu'ils portent sur le monde. Pour accomplir leur art, ils font parfois appel à des agents choisis en fonction de vérités mystérieuses.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'oracle apprend un sort d'oracle de plus. Ce sort doit être d'au moins un niveau de moins que le plus puissant qu'il connaît.

Paladin. Les humains qui aspirent à des idéaux héroïques, ceux qui désirent défendre leurs pairs de manière noble et ceux qui sont simplement exaltés par les valeurs de l'honneur et de la justice se tournent souvent vers la classe de paladin. Bien qu'il s'agisse d'une voie difficile, qui se termine souvent par un sacrifice de soi, les paladins humains chargent toujours en première ligne lors de quasiment toutes les croisades à l'encontre des forces du mal.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 à la résistance aux énergies du paladin pour un type d'énergie (maximum +10).

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le pistolier gagne 1/4 de point d'audace de plus.

Prêtre. Les humains croient facilement en des idéaux qui les dépassent et se rassemblent en des religions de toutes tailles. Ils développent souvent des connexions personnelles avec les divinités et incarnent les traits et les puissances qu'ils idéalisent.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 aux tests de NLS visant à percer la résistance à la magie des Extérieurs.

Rôdeur. Les humains se donnent pour défi de vaincre toutes sortes de proies, ce qui conduit bon nombre d'entre eux à devenir des chasseurs expérimentés et des traqueurs de bêtes ou d'autres cibles encore plus dangereuses. Avec le temps, de nombreux rôdeurs humains en viennent à préférer la compagnie des animaux à celle des autres humains.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter +1 point de vie ou +1 point de compétence au compagnon animal du rôdeur. S'il change de compagnon, le nouveau bénéficie aussi de ces points supplémentaires.

Roublard. Les roublards humains, à l'ambition souvent démesurée, viennent à bout de tous les obstacles pour obtenir ce qu'ils désirent. Qu'il s'agisse d'assassins sans scrupules ou de gentlemen cambrioleurs, rares sont ceux qui peuvent résister aux charmes et aux mensonges de ces roublards bien déterminés.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'humain obtient +1/6 d'un nouveau talent.

Sorcière. Le désir de contrôle des humains sur le monde qui les entoure peut parfois les mener sur des voies mystérieuses et potentiellement dangereuses, comme celle de la sorcière recluse.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Ajouter un sort issu de la liste des sorts de sorcière au familier de la sorcière. Ce sort ne peut pas appartenir au plus haut niveau de sorts auquel la sorcière a accès. Si la sorcière vient à remplacer son familier, le nouveau familier connaît ces sorts en bonus.



Les nains

Nains. On pense souvent que ces défenseurs des forteresses montagneuses petits et râblés sont sévères et dépourvus de tout sens de l'humour. Ils sont connus pour extraire les trésors du sol et fabriquer de merveilleux objets métalliques, parfois incrustés de gemmes, et pour avoir une affinité particulière avec les richesses cachées dans les entrailles de la terre. Les nains ont aussi tendance à s'isoler et à se replier sur leurs traditions, au point de sombrer parfois dans la xénophobie.

Les nains forment une race stoïque et sévère enfouie dans des cités sculptées au cœur des montagnes. C'est une race fermement décidée à combattre les déprédations de monstres sauvages tels que les orques et les gobelins. La réputation des nains les dépeint comme des artisans austères et dénués d'humour qui ne s'intéressent qu'à la terre. L'histoire des nains explique peut-être le tempérament renfermé de la majorité d'entre eux : après tout, ils habitent au sein de montagnes reculées ou dans de dangereux royaumes souterrains où ils sont constamment en guerre avec les géants, les gobelins et bien d'autres monstres encore.

Les nains sont réputés pour être des artisans doués, des combattants féroces et des prêtres pieux, mais les membres de cette race sont tout aussi divers que les humains qui vivent à la surface du monde. Bien sûr, ceux qui s'intéressent aux arts magiques sont moins nombreux que chez les elfes, mais on trouve quand même un certain nombre de puissants clans d'ensorceleurs et de magiciens parmi leurs rangs. Certains nains se tournent même vers le vol et la ruse et assument le rôle de roublards ou même d'assassins.

En plus de cette diversité au niveau des professions, on trouve chez les nains une diversité de modes de vie plus vaste que ce qui apparaît de prime abord. Tous les nains ne vivent pas si près de la surface qu'ils reçoivent un entraînement spécial contre les géants par exemple. De même, certains nains n'ont pas grandi en combattant des gobelins et des orques mais peut-être en affrontant d'autres ennemis tout aussi dangereux. Ces nains pourraient posséder des traits raciaux différents de ceux qui ont reçu une éducation plus traditionnelle.

Description physique. Les nains sont petits et trapus. Ils mesurent à peu près trente centimètres de moins que les humains et possèdent de larges corps compacts qui les font paraître encore plus bourrus. Les nains et les naines tirent une grande fierté de leur pilosité. Les hommes rehaussent souvent leur barbe avec des attaches et des tresses enchevêtrées. Être rasé de près est chez eux un signe évident de folie (ou pire encore). Les individus qui connaissent bien cette race ne feront jamais confiance à un nain sans barbe.

Société. Comme de grandes distances séparent les citadelles naines isolées au sein des montagnes, il existe de nombreuses différences culturelles au sein de la société naine. Malgré ces dissemblances, tous partagent plusieurs points communs : un amour immodéré pour la roche, une passion pour les objets et les bâtiments en pierre ou en métal et une haine féroce des géants, des orques et des gobelinoïdes.

Relations. Depuis longtemps, les nains vivent à proximité des orques et partagent avec eux une histoire de violence aussi ancienne que leurs deux races. Les nains se montrent généralement méfiants envers les demi-orques et préfèrent les éviter. Ils considèrent les halfelins, les elfes et les gnomes trop frêles, frivoles ou « mignons » pour mériter le respect. C'est encore avec les humains que les nains entretiennent les liens les plus forts, car ceux-

ci possèdent une nature industrielle et un grand appétit qui se rapprochent de l'idéal nain.

Alignement et religion.

L'honneur et les traditions sont des valeurs fondamentales pour les nains. Même si ceux-ci sont souvent considérés comme distants, ils possèdent un sens de l'amitié et de la justice très développé. Ceux qui parviennent à gagner leur confiance comprennent vite que, s'ils sont très consciencieux lorsqu'ils travaillent, ils le sont tout autant lorsqu'ils festoient... notamment lorsqu'il y a de la bonne bière. La plupart des nains sont d'alignement Loyal Bon. Ils vénèrent plutôt des dieux dont l'éthique correspond à leurs affinités.

Aventuriers. Les aventuriers nains sont plus rares que les humains mais on en trouve dans la plupart des régions du monde. Ils abandonnent généralement la sécurité de leurs places fortes pour partir en quête de gloire pour leur clan, de richesse pour leur demeure-forteresse d'origine ou encore pour libérer les citadelles naines tombées aux mains des ennemis de leur race. Chez les nains, l'art de la guerre prend la forme de combats dans les tunnels et d'affrontements au corps à corps, ce qui explique pourquoi ils se tournent plutôt vers les classes de guerriers ou de barbares.

Traits raciaux des nains

- **+2 Constitution, +2 Sagesse, -2 Charisme.** Les nains sont robustes et sages mais aussi un peu bourrus.
- **Taille moyenne.** Les nains sont des créatures de taille M, ce qui ne leur apporte aucun bonus ni malus de taille.
- **Lentement mais sûrement.** Les nains possèdent une vitesse de déplacement de base de 6 mètres (4 cases) mais celle-ci n'est pas modifiée par leur armure ni par la charge qu'ils portent.
- **Vision dans le noir.** Les nains peuvent voir dans le noir jusqu'à une distance de 18 mètres (12 cases).
- **Avidité (ou Avarice).** Les nains gagnent un bonus racial de +2 aux tests d'Estimation visant à déterminer le prix d'objets non-magiques comportant des métaux ou des pierres précieuses.
- **Connaissance de la pierre.** Les nains reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Perception pour remarquer les irrégularités dans les constructions en pierre, comme les pièges ou les portes cachées dans les murs ou les sols en pierre. Il suffit qu'ils s'approchent à moins de 3 mètres (2 cases) d'un tel élément pour bénéficier d'un test pour les remarquer et ceci qu'ils les recherchent activement ou non.
- **Entraînement défensif.** Les nains gagnent un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les monstres du sous-type géant.
- **Haine.** Les nains gagnent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque contre les créatures humanoïdes des sous-types orque et gobelinoïde grâce à une formation spéciale contre ces ennemis jurés.
- **Robustes.** Les nains gagnent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les pouvoirs magiques.
- **Stabilité.** Les nains reçoivent un bonus racial de +4 à leur degré de manœuvres défensives (DMD) lorsqu'ils se tiennent sur le sol et qu'ils tentent de résister à une bousculade ou à un croc-en-jambe.



- **Armes familiares.** Les nains sont formés au maniement des haches d'arme, des pics de guerre lourds et des marteaux de guerre. Ils considèrent toutes les armes dont le nom comporte le mot « nain » comme des armes de guerre.

- **Langues supplémentaires.** Les nains connaissent automatiquement le commun et le nain. Les nains qui possèdent une Intelligence élevée peuvent choisir d'autres langues parmi la liste suivante : commun des profondeurs, élémentaire, géant, gnome, goblin et orque.

Traits alternatifs

- **Ancienne inimitié.** Cela fait bien longtemps que les nains sont en conflit avec les elfes, en particulier avec les drows tant détestés. Un nain qui choisit ce trait racial reçoit un bonus racial de +1 aux Jet d'attaque contre les créatures humanoïdes de sous-type elfe. Ce trait remplace haine.

- **Artisan.** Les nains sont connus pour leurs capacités supérieures en artisanat quand il s'agit de métallurgie et de travail de la pierre. Les nains dotés de ce trait racial reçoivent un bonus de +2 aux tests d'Artisanat ou de Profession liés à la pierre ou au métal. Ce trait remplace avidité.

- **Barbe salée.** Les nains construisent parfois des villes de fer sur des côtes accidentées et les habitants de ces cités gagnent un bonus de +2 aux tests de Profession (marin) et de Survie en mer. Ils gagnent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les créatures de sous-type aquatique ou eau. Leur trait racial avidité s'applique seulement aux trésors trouvés en mer ou sous les flots, mais à tous ces trésors, qu'ils contiennent des métaux et des gemmes ou non. Ce trait remplace entraînement défensif, haine et connaissance de la pierre.

- **Borné.** Les nains sont réputés être têtus. Ceux qui possèdent ce trait reçoivent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde pour résister aux sorts et pouvoirs magiques d'enchantement (charme) et d'enchantement (coercition). De plus, s'ils ratent un de ces jets, ils ont le droit d'en refaire un, 1 round plus tard, pour mettre prématurément un terme à l'effet (à condition qu'il dure plus d'un round). Ce second jet a le même DD que le premier. Si le nain dispose d'un pouvoir similaire issu d'une autre source (comme l'esprit fuyant du roublard), il ne peut en utiliser qu'un des deux par round, mais il peut se servir du second au deuxième round s'il a raté son jet avec le premier pouvoir. Ce trait remplace robuste.

- **Chantepierre.** L'affinité que les nains ressentent pour la pierre donne des pouvoirs supplémentaires à certains d'entre eux. Les nains qui possèdent ce trait racial sont considérés comme étant d'un niveau de plus qu'ils ne le sont quand ils lancent des sorts du registre de la terre ou qu'ils utilisent des pouvoirs du domaine de la Terre, des pouvoirs de lignage d'ensorceleur élémentaire de terre ou des révélations d'oracle du mystère des pierres. Ce trait ne leur donne pas accès aux pouvoirs basés sur le niveau en avance, il affecte seulement les pouvoirs qu'ils peuvent utiliser sans lui. Ce trait remplace connaissance de la pierre.

- **Chasseur de géants.** Les nains qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux jets d'attaque contre les humanoïdes de sous-type géant. De plus, ils gagnent un bonus de +2 aux tests de Survie pour trouver et suivre une piste laissée par des humanoïdes de sous-type géant. Ce trait remplace haine.

- **Détenteur du savoir.** Les nains conservent des archives très complètes sur leur histoire et celle du monde qui les entoure. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (histoire) qui concernent leur race ou celle de leurs ennemis. Ils peuvent faire ces tests même sans entraînement. Ce trait remplace avidité.

- **Enjambeur de rochers.** Les nains qui possèdent ce trait racial savent négocier les terrains rocheux. Ils ignorent le terrain difficile lié aux décombres, à un sol accidenté ou à des escaliers abrupts quand ils font un pas de 1,50 mètre. Ce trait remplace connaissance de la pierre.

- **Ennemi des dragons.** Les nains qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 aux jets d'attaque et un bonus d'esquive de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les pouvoirs extraordinaires, surnaturels et magiques des dragons. Ils gagnent aussi un bonus racial de +2 aux tests de Connaissances (mystères) pour identifier un dragon et n'ont pas besoin d'entraînement pour faire ces tests. Ce trait racial remplace entraînement défensif, haine et connaissance de la pierre.

- **Guerrier des profondeurs.** Les nains qui possèdent ce trait grandissent en affrontant les abominations qui vivent loin sous la surface et reçoivent un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les monstres de type aberration ainsi qu'un bonus racial de +2 aux tests de manoeuvres offensives pour entamer (ou poursuivre) une lutte contre ces créatures. Ce trait racial remplace entraînement défensif.

- **Implacable.** Les nains sont doués pour se frayer un chemin sur les champs de bataille et repousser leurs adversaires facilement. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de manoeuvre offensive pour faire une bousculade ou renverser un adversaire. Ce bonus s'applique uniquement si le nain et son adversaire se tiennent debout sur le sol. Ce trait remplace stabilité.

- **Montagnard.** Les nains des montagnes sont particulièrement doués pour l'escalade et pour se déplacer sur d'étroites corniches rocheuses. Ceux qui possèdent ce trait sont immunisés contre le vertige et ne perdent pas leur bonus de Dextérité à la CA quand ils font un test d'Escalade ou d'Acrobaties pour traverser une surface étroite ou glissante. Ce trait remplace stabilité.

- **Œil du mineur.** Un nain doué de ce trait racial voit la portée de sa vision dans le noir passer à 27 mètres (18 c). En revanche, il est automatiquement ébloui par une vive lumière et reçoit un malus de -2 aux jets de sauvegarde contre les effets du registre de la lumière. Ce trait remplace vision dans le noir.

- **Résistant à la magie.** Les clans nains les plus anciens ont développé une résistance particulière à la magie. Les nains qui disposent de ce trait racial gagnent une RM de 5 + niveau de personnage. Ils peuvent la baisser pendant 1 round, par une action simple. Les nains qui possèdent ce trait racial subissent un malus de -2 aux tests de Concentration liés aux sorts profanes. Ce trait remplace robuste.

- **Sentinelle du ciel.** Comme les nains ont une grande affinité avec la terre, ils se méfient des attaques venues d'en haut. Les ennemis qui se trouvent en hauteur par rapport aux nains qui possèdent ce trait ne gagnent pas de bonus aux jets d'attaque, en revanche, ces nains gagnent un bonus racial de +1 aux jets d'attaque, un bonus d'esquive de +2 à la CA et un bonus de +2 aux tests de Perception contre les créatures qui volent. Ce trait racial remplace entraînement défensif, haine et connaissance de la pierre.

- **Survivre à la surface.** Certains nains sont restés si souvent à l'air libre qu'ils ont perdu leur capacité à voir dans le noir. En revanche, ils se sont habitués à un environnement extrême, ce qui leur permet de traiter le vent (pour savoir s'ils sont ralentis ou emportés) et la chaleur ou le froid (un des deux, au choix) avec un cran de moins que les autres. Ce trait remplace vision dans le noir.

- **Xénophobe.** Les nains isolationnistes détestent les humanoïdes des autres races. Ils ne parlent que le nain et ne prennent pas de langue supplémentaire, même s'ils ont une valeur d'Intelligence élevée. De plus, ils n'apprennent qu'une langue par

tranche de 2 points en Linguistique. En revanche, leur nature méfiante leur donne un bonus de +1 contre les effets mentaux, sauf les effets de peur. Ce trait remplace les langues supplémentaires du nain.

Traits – Sous-types raciaux ^[MR]

Vous pouvez combiner plusieurs traits raciaux alternatifs pour créer une sous-race naine ou une variante raciale, comme suit.

- **Ancien des nains.** Les nains traditionalistes issus de lignées anciennes optent pour les traits ancienne inimitié, détenteur du savoir et résistant à la magie ou borné.
- **Mineur des profondeurs.** Les nains qui vivent loin sous la surface possèdent les traits oeil du mineur et guerrier des profondeurs. Les lanceurs de sorts mineurs des profondeurs peuvent échanger connaissance de la pierre contre chantepierre.
- **Nain exilé.** Les nains qui ont perdu leur foyer ont généralement les traits implacable et borné, et souvent ennemi des dragons.
- **Nain des montagnes.** Les nains qui vivent au sommet des hauts pics montagneux ont les traits montagnard et, souvent, survivre à la surface. Ils sont aussi entraînés à défendre leur foyer et peuvent les remplacer par les traits sentinelle du ciel et xénophobe.

Les aventuriers nains

Les nains qui choisissent de devenir aventuriers sont généralement des personnages combattants pouvant aller du barbare berserker au prêtre maniant le marteau de guerre. Quelle que soit leur profession, les aventuriers nains sont toujours prêts à combattre.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Au lieu de gagner un point de compétence ou un point de vie supplémentaire lorsqu'il gagne un nouveau niveau dans une classe de prédilection, un nain peut choisir un autre avantage en fonction de sa classe de prédilection. Les options qui suivent sont disponibles pour tous les nains ayant opté pour la classe indiquée comme classe de prédilection. Sauf mention contraire, les bonus se cumulent à chaque niveau gagné dans la classe de prédilection.

Alchimiste. Beaucoup de nains respectés pratiquent l'alchimie, mais ils sont peu nombreux à endosser véritablement le rôle d'alchimiste, si ce n'est dans le but de créer des bières magiques. Les nains considèrent les alchimistes comme des gens étranges qui méritent le respect, mais qu'il vaut mieux éviter.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Quand l'alchimiste utilise son mutagène, il gagne un bonus d'armure naturelle de +1/4 à la CA.

Barbare. Les barbares nains, que leurs frères appellent généralement berserkers, forment une partie importante des armées naines. Certains deviennent aventuriers et partent en solitaires, bien souvent à la recherche de plus grands défis.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le barbare gagne +1 round de rage par jour.

Barde. Rien n'a plus d'importance aux yeux des nains que leur longue et glorieuse histoire. Les bardes nains en apprennent généralement beaucoup à ce sujet en récitant des histoires et des bal-

lades qui racontent leur passé. Bien sûr, tout bon barde nain connaît également une dizaine de chanson à boire.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Les risques d'échec des sorts profanes en armure intermédiaire diminuent de 1 %. Quand cette réduction atteint 10 %, le barde reçoit Port des armures intermédiaires s'il ne l'avait pas encore.

Chevalier. Les chevaliers nains sont quasiment inexistantes. Les chevaliers nains sont presque tous des habitants de la surface qui montent des poneys ou des sangliers géants. Comme on peut s'y attendre, de nombreux nains considèrent les chevaliers comme des gens étranges qui ne sont pas dignes de confiance.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le chevalier gagne un bonus de +1/2 aux dégâts contre la cible de son défi.

Conjurateur. La plupart des nains ne comprennent pas le lien qui unit un conjurateur et son eidolon et, de ce fait, c'est une profession plutôt rare au sein de leur race. Les eidolons des conjurateurs nains ressemblent souvent à des élémentaires de la Terre ou à des golems de fer.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le conjurateur ajoute un bonus d'armure naturelle de +1/4 à la CA de son eidolon.

Druide. Comme le sous-sol ne comporte quasiment pas de flore, peu de nains deviennent des druides. Ceux qui se lient avec la nature sont généralement attirés par des formes de vie souterraines ou déménagent vers la surface et adoptent les environnements qu'ils y trouvent.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le druide choisit un pouvoir de domaine accessible au niveau 1 et utilisable 3 fois par jour + modificateur de Sagesse. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Ensorcelleur. Dans la société naine, les rares individus qui tirent leurs pouvoirs de lignages nobles ou liés à des entités bienveillantes sont considérés comme précieux, mais ceux qui sont corrompus par des influences plus sombres sont mis à l'écart.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'ensorcelleur ajoute +1/2 aux dégâts des sorts et des pouvoirs magiques d'acide ou de terre.

Guerrier. Les guerriers nains occupent une position d'autorité et jouissent d'un grand respect dans la plupart des cultures naines. Ils sont bien nécessaires dans les milieux souterrains inhospitaliers. De nombreux nains sont formés au combat dès leur plus jeune âge.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le guerrier ajoute un bonus de +1 à son DMD quand il résiste à une bousculade ou un croc-en-jambe.

Inquisiteur. Il est très rare (mais pas inédit) qu'un nain trahisse son propre peuple. De ce fait, les rares nains qui deviennent inquisiteurs passent la plupart de leur temps à parcourir le monde et à protéger leur peuple contre les menaces venant de l'extérieur.

Bonus de classe de prédilection alternatif. L'inquisiteur rajoute +1/2 à son niveau quand il détermine les effets d'un type de jugement.

Magicien. Il n'existe pas de longue tradition de magie profane chez les nains. Ceux qui étudient la magie sont rares, même s'ils



sont plus nombreux que les ensorceleurs aux pouvoirs innés. Les magiciens nains doivent renoncer aux apprentissages traditionnels nains, ce qui en fait souvent des étrangers au sein de leur propre peuple. Les magiciens âgés et sages sont toutefois très respectés.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le magicien choisit un don de création d'objet de sa connaissance. Quand il s'en sert pour créer quelque chose, il produit 200 po de matériel de plus par période de 8 heures (50 po s'il est en pleine aventure). Ceci ne réduit pas le coût de l'objet, juste sa vitesse de fabrication.

Magus. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le magus choisit un arcane qu'il ne peut utiliser qu'une fois par jour. Il ajoute + 1/6 à son nombre d'utilisations quotidiennes. Il doit choisir un autre arcane une fois que le premier est disponible deux fois par jour.

Moine. De nombreux nains possèdent la rigueur de caractère nécessaire au rôle de moine, mais la plupart d'entre eux s'orientent vers des formes de combat plus traditionnelles qui comprennent des armures lourdes et de bonnes vieilles haches. La majorité des moines nains se rassemblent dans de petites enclaves d'individus partageant un même état d'esprit.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Quand le moine porte une attaque à mains nues contre un objet en argile, en pierre ou en métal, sa solidité est réduite de 1 (avec un minimum de 0).

Oracle. La plupart des oracles nains tirent leurs pouvoirs de la terre qui les entoure ou des esprits de leurs ancêtres, ce qui en fait des membres respectés de la société naine. Ils ne bénéficient pas de la même vénération que le clergé, mais on les consulte souvent en cas de crise et on fait appel à eux en période de guerre.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Réduire de -1 la pénalité appliquée pour se servir d'un type d'arme en particulier sans formation préalable. Lorsque la pénalité pour un type d'arme tombe à 0 grâce à cette capacité, l'oracle fonctionne comme s'il possédait le don Maniement d'une arme de guerre/exotique correspondant à ce type d'arme.

Paladin. Peu de nains aspirent à suivre la voie du paladin. Les paladins nains, qui allient dévotion et prouesses martiales, peuvent être des croisés défendant les intérêts nains ou des gardes protégeant des places-fortes naines.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le paladin gagne un bonus de +1 aux tests de Concentration quand il lance des sorts de paladin.

Pistolier. *Bonus de classe de prédilection alternatif.* Le Pistolier réduit les risques de long feu d'une arme de 1/4. Le pistolier ne peut pas faire passer les risques de long feu en dessous de 1.

Prêtre. Les nains sont fort proches des dieux et possèdent une longue tradition de prêtres puissants et influents. Ceux qui sont

choisis pour une vie de dévotion sont formés dès leur plus jeune âge mais, après cet apprentissage, ils sont libres d'explorer le monde et de propager la foi.

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

Rôdeur. Les nains sont connus pour garder longtemps rancune. Ce n'est donc pas une surprise de voir qu'un bon nombre d'entre eux décident de devenir rôdeurs et de se concentrer sur la destruction des ennemis de leur peuple.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le rôdeur gagne un bonus de +1/2 aux tests d'empathie sauvage pour influencer des animaux ou des créatures magiques qui vivent sous terre.

Roublard. Les nains qui s'intéressent à l'art du subterfuge s'orientent plutôt vers la manipulation des pièges et l'organisation d'attaques surprises que vers des carrières de tire-laine ou d'orateurs.

Bonus de classe de prédilection alternatif. Le roublard gagne un bonus de +1/2 aux tests de Sabotage quand il travaille sur un piège de pierre et un bonus de +1/2 au sens des pièges vis-à-vis de ces mêmes pièges de pierre.

Sorcière. Les naines qui passent un pacte avec un familier et prennent le titre de sorcières le font en secret. La société naine se méfie de ce genre d'accords et préfère plutôt faire appel aux pouvoirs de ses dieux.

Bonus de classe de prédilection alternatif. La sorcière ajoute un bonus d'armure naturelle de +1/4 à la CA de son familier.



Nouvelles règles raciales [MR]

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

Dons

Demi-elfe

Don	Source	Conditions	Avantages
Chanteur de la nature	APG	demi-elfe ou elfe, Cha 13, représentations bardiques	Double la portée des représentations bardiques en forêt ; +2 aux DD pour les fées.
Esprit elfique	MR	Demi-elfe	+2 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie
Esprit humain	MR	Demi-elfe	+1 rang de compétence par niveau, jusqu'au niveau 4
Intuition partagée	APG	Demi-elfe, Sag 13	En une action de mouvement, donne +2 Perception pendant (mod. Sag) rounds aux alliés à 6 cases qui vous entendent et voient.
Maîtrise des talents multiples	MR	Demi-elfe, Personnage de niveau 5, trait racial talents multiples	Toutes les classes du personnage sont des classes de prédilection
Manipulation partagée	MR	Cha 13, Demi-elfe	Le personnage accorde +2 aux tests de Bluff ou d'Intimidation de ses alliés
Parangon demi-drow	MR	Demi-elfe, sang de drow et magie drow	Le personnage est considéré comme drow pour les effets liés à la race
Regard perspicace	MR	Demi-elfe ou Elfe, sens aiguisés	+2 aux jets de sauvegarde contre les illusions et +2 aux tests de Linguistique contre les faux
Voie de l'exilé	MR	Demi-elfe	Le personnage peut retirer un jet de sauvegarde contre les enchantements une fois pas jour
Visible et invisible	MR	Demi-elfe, Voie de l'exilé, Personnage niveau 5	+2 aux jets de sauvegarde contre la localisation et la divination
Ni elfe ni humain	MR	Demi-elfe, Voie de l'exilé, Visible et invisible, Personnage niveau 11	Le personnage n'est considéré ni comme humain, ni comme elfe pour les sorts néfastes
Sens très affutés	APG	Demi-elfe ou Elfe, sens aiguisés	+4 aux tests de Perception (au lieu de +2).
Sociable	APG	Demi-elfe, Cha 13	En une action de mouvement, donne +2 Diplomatie pendant (mod. Cha) rounds aux alliés à 6 cases qui vous entendent et voient.
Yeux de lynx	APG	Demi-elfe ou Elfe, sens aiguisés, Sag 13	Permet d'ignorer jusqu'à -5 de malus de distance sur les tests de Perception.

Elfe

Don	Source	Conditions	Avantages
Chanteur de la nature	APG	demi-elfe ou elfe, Cha 13, représentations bardiques	Double la portée des représentations bardiques en forêt ; +2 aux DD pour les fées.
Coup de flèche	APG	Elfe, tir rapide	Remplace l'attaque supplémentaire par une attaque de corps à corps avec une flèche.
Entraînement guerrier elfique	MR	Elfe, BBA+1	+2 au DMD contre les manœuvres de désarmement et de destruction qui visent les armes elfiques
Harmonie sauvage	MR	Elfe	Le personnage double sa guérison naturelle dans son environnement de prédilection
Gardien des étendues sauvages	MR	Elfe, Harmonie sauvage	Bonus d'esquive de +2 à la CA dans l'environnement de prédilection
Esprit des étendues sauvages	MR	Elfe, Harmonie sauvage, Gardien des étendues sauvages	+4 à la Perception durant le round de surprise dans l'environnement de prédilection
Mage des étendues sauvages	MR	Elfe, Harmonie sauvage	+2 aux tests de NLS, de Concentration, de Connaissances (mystères) et d'Art de la magie dans l'environnement de prédilection
Pas légers	APG	Elfe, Aisance, Déplacement acrobatique	Permet d'ignorer les effets des terrains difficiles dans les environnements naturels.
Précision elfique	APG	Elfe	En cas d'attaque à l'arc ratée à cause d'un camouflage, permet de relancer le pourcentage d'échec.
Sens très affutés	APG	Demi-elfe ou Elfe, sens aiguisés	+4 aux tests de Perception (au lieu de +2).
Yeux de lynx	APG	Demi-elfe ou Elfe, sens aiguisés, Sag 13	Permet d'ignorer jusqu'à -5 de malus de distance sur les tests de Perception.

Demi-orque

Don	Source	Conditions	Avantages
Bénédictio du destructeur	MR	Demi-orque ou orque, capacité de rage	Casser des objets augmente votre puissance et entretient la rage.
Briseur d'objets	APG	Demi-orque, attaque en puissance	Bonus pour briser des objets et ouvrir/briser des portes.
Brute résiliente	MR	Demi-orque ou orque	Le personnage transforme une partie des dégâts d'un coup critique en dégâts non-létaux une fois par jour
Cavalier des bêtes	MR	Demi-orque ou orque, capacité de classe compagnon animal ou monture, personnage niveau 7	Le personnage dispose d'un choix de montures supplémentaires
Chanteur de guerre	APG	Demi-orque ou orque Cha 13, représentations bardiques	Augmente la portée des représentations bardiques sur un champ de bataille.
Charge de la horde	MR	Demi-orque ou orque, BBA+1	+2 supplémentaires aux jets d'attaque et de dégâts quand la charge est à plusieurs
Convocations féroces	MR	Demi-orque ou orque, Amélioration des créatures convoquées, École renforcée (invocation)	Les créatures convoquées obtiennent la capacité férocité
Crocs acérés	APG	Demi-orque	Donne une attaque de morsure (attaque secondaire si utilisée dans une attaque à outrance).
Enchaînement surprise	MR	For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, BBA+1	Le deuxième adversaire du personnage est privé de son bonus de Dextérité
Science de l'enchaînement surprise	MR	Demi-orque ou orque, For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, Succession d'enchaînements, Enchaînement surprise, BBA+8	Tous les adversaires du personnage sauf le premier sont privés de leur bonus de Dextérité
Fiélon sanguinaire	MR	Demi-orque ou orque, capacité de rage	Les coups critiques portés ou subis par le personnage entretiennent sa rage
Frisson de la mort	MR	Demi-orque ou orque, capacité de rage	Le coup mortel porté à un ennemi entretient sa rage
Odorat supérieur	APG	Demi-orque ou orque, Sag 13	Gagne la capacité d'odorat
Perception de la peur	APG	Demi-orque ou orque, odorat supérieur	+4 Perception pour détecter les créatures secouées, effrayées ou paniquées à l'odorat.
Rage empathique	MR	Demi-orque ou orque, alignement non loyal	La rage des alliés du personnage déteint sur ce dernier
Résolution féroce	MR	Demi-orque, Con 13, trait racial férocité orque	Le personnage peut se battre alors même qu'il est mourant
Survivant tenace	MR	Demi-orque ou orque, Con 13, Dur à cuire, Endurance	Peu de temps après la mort, les soins peuvent ramener le personnage à la vie
Ténacité féroce	MR	Demi-orque ou orque, capacité de rage, trait racial férocité	Le personnage peut utiliser sa rage pour récupérer des dégâts qui l'auraient tué
Vengeance sanguinaire	MR	Demi-orque ou orque, alignement non loyal	La mort des alliés du personnage le met en rage

Gnome

Don	Source	Conditions	Avantages
Arme de prédilection gnome	MR	Gnome, BBA+1, maniement des armes de guerre	+1 aux jets d'attaque avec une arme gnome
Grande haine	MR	Gnome, trait racial haine	Bonus supplémentaire de +1 aux jets d'attaque contre les cibles de sa haine
Illusionniste amateur	MR	Gnome, trait racial magie gnome	+2 aux tests de Bluff, de Déguisement et d'Escamotage
Immense haine	MR	Gnome, trait racial haine	La haine raciale s'applique à deux nouveaux types de créatures
Proche de la terre	APG	Gnome, Cha 13, magie gnome	Permet d'utiliser communication avec les animaux à volonté pour parler avec les animaux enfouisseurs.
Prestidigitateur gnome	APG	Gnome, Cha 13, magie gnome	Permet de lancer manipulation à distance et prestidigitation 1/jour.
Résistance étendue	MR	Gnome, trait racial résistance aux illusions	+2 contre les sorts d'une seconde école de magie

Halfelin

Don	Source	Conditions	Avantages
Adroit et rapide	MR	Halfelin, trait racial pieds rapides	+2 racial aux tests d'acrobatie et d'escalade
Apparence enfantine	APG	Halfelin, Cha 13	Peut prendre 10 aux tests de Bluff, +2 pour se déguiser en enfant humain, autres bonus
Bien préparé	APG	Halfelin	Permet d'avoir un objet courant le jour où vous en avez besoin. Test d'escamotage DD10+prix en po de l'objet.
Combattant prudent	MR	Halfelin	bonus d'esquive supplémentaire de +2 à la CA lorsqu'il se bat sur la défensive
Coup désespéré	MR	Halfelin, Combattant prudent, BBA+1	1x/jour, il peut porter une attaque en défense totale et confirme plus facilement ses coups critiques lorsqu'il est sur la défensive
Frappe surprenante	MR	Halfelin, Combattant prudent, Coup désespéré, BBA+6	Les attaques portées en combattant sur la défensive se font sans malus
Défense instinctive	MR	Halfelin, Combattant prudent, BBA+3	Lorsqu'il se bat sur la défensive, son instinct lui permet d'échapper aux dangers et aux manœuvres offensives
Défense maladroite	MR	Halfelin, Combattant prudent	Lorsqu'il se bat sur la défensive, ses alliés proches en profitent
Frappe chanceuse	MR	Halfelin, trait racial chance adaptable, BBA+5	Une fois par jour, le personnage peut relancer les dégâts portés avec une arme
Frappe risquée	MR	Halfelin, BBA+1	Il peut prendre le risque de se faire atteindre pour infliger davantage de dégâts contre des adversaires de taille supérieure
Guérisseur chanceux	MR	Halfelin, trait racial chance adaptable	Le personnage peut utiliser sa chance pour relancer les dés d'un unique effet de guérison
Halfelin porte-chance	APG		1/jour, vous pouvez relancer le JdS d'un allié situé à 6 cases de vous (l'allié choisit le résultat)
Individu chanceux	MR	Halfelin, trait racial chance adaptable	Une utilisation supplémentaire par jour de chance adaptable
Chance adaptative	MR	Halfelin, Individu chanceux, trait racial chance adaptable, personnage niveau 10	Une utilisation supplémentaire de chance adaptable avec un bonus de +2
Résolution courageuse	MR	Halfelin, trait racial veule ou sans peur	Les bonus du personnage contre la terreur sont plus importants
Science du coup sous la ceinture	MR	Halfelin, trait racial coup bas, BBA+4	Bonus de +2 pour confirmer les coups critiques et possibilité de relancer une fois par jour

Humain

Don	Source	Conditions	Avantages
Apprentissage rapide	MR	Humain, Int 13	Il obtient 1 pv et un point de compétence à chaque niveau de sa classe de prédilection.
Improvisation	MR	Humain, Int 13, Apprentissage rapide	Il est capable d'utiliser toutes les compétences
Science de l'improvisation	MR	Humain, Int 13, Apprentissage rapide, Improvisation	Il est plus doué que les autres même avec les compétences, armes, armures et boucliers qu'il n'a pas appris à maîtriser
Chance insolente	MR	Humain	Une fois par jour il peut refaire un jet de sauvegarde ou obliger à refaire un test de confirmation de coup critique contre lui
Chance inexplicable	MR	Humain, Chance insolente	Une fois par jour il bénéficie d'un bonus de +8 à un unique jet de 1d20
Transmettre sa chance	MR	Humain, Chance insolente, Chance inexplicable	Une utilisation de plus par jour de la Chance insolente et peut partager sa Chance inexplicable avec un allié
Critiques divers	MR	Humain, Guerrier 11	Il peut s'entraîner à porter un coup critique par jour
Curiosité intrépide	MR	Humain, Cha 13	+1 aux JdS vs les effets du registre des émotions et peut s'affranchir de la peur
Assurance intimidante	MR	Humain, Cha 13, Curiosité intrépide, 5 rangs en Intimidation	+1 cumulatif aux JdS ci-dessus et peut intimider les créatures lorsqu'il réussit un coup critique
Destin intrépide	MR	Humain, Cha 13, Curiosité intrépide, 10 rangs en Intimidation	+1 cumulatif aux JdS ci-dessus et peut démoraliser un adversaire sur une relance d'attaque ou de JdS réussie après un 1 naturel sur cette même tentative.
Grand veneur	MR	Humain, 1 rang en Dressage, pouvoir de classe compagnon animal ou pacte divin (monture)	Les connaissances du personnage permettent à son compagnon animal ou à sa monture de bénéficier de pouvoirs supérieurs d'un niveau à la normale
Polyvalence martiale	MR	Humain, Guerrier de niveau 4	Le guerrier peut appliquer un don de combat à toutes les armes d'un même groupe
Maîtrise martiale	MR	Humain, Polyvalence martiale, guerrier de niveau 16	Le guerrier peut appliquer ses dons de combat à toutes les armes du même groupe
Succès éclatant	MR	Humain	Les grands succès du personnage le font bénéficier d'un bonus de circonstance de +2 au prochain tour
Volonté héroïque	MR	Humain, Volonté de fer, jet de Volonté de base +4	Le personnage peut tenter un nouveau jet de Volonté contre les conditions qui l'affectent

Nain

Don	Source	Conditions	Avantages
Acrobate des corniches	MR	Nain, Dex 13, trait racial montagnard ou stabilité	Il a un meilleur sens de l'équilibre
Brisesort	MR	Nain, Briseur de sorts, Perturbateur	Il dispose du pouvoir de destruction de sort
Éliminer les toxines	MR	Nain, trait racial robuste	Il récupère mieux des affaiblissements de caractéristiques
Enchaînement élargi	MR	Nain, For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, BBA+11	Quand il utilise Enchaînement, si sa première attaque touche, le personnage peut faire un pas de placement avant de porter ses autres attaques
Enchaîner les gobelins	MR	Nain, For 13, Attaque en puissance, Enchaînement	Quand il utilise Enchaînement, tant qu'il touche, le personnage peut porter des attaques contre des cibles de plus petite taille que lui, avec un bonus de +2 s'il s'agit de gobelinoïdes
Débiter les orques	MR	Nain, For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, Enchaîner les gobelins	Quand il utilise Enchaînement, tant qu'il touche, le personnage peut porter des attaques contre des cibles de même taille que lui, avec un bonus de +2 contre les orques
Tueur de géants	MR	Nain, For 13, Attaque en puissance, Enchaînement, Enchaîner les gobelins, Débiter les orques, Riposte, BBA+11	Quand il utilise Enchaînement, tant qu'il touche, le personnage peut porter des attaques contre des cibles d'une taille de plus que lui, avec un bonus de +2 contre les géants
Maître brasseur	MR	Nain, 1 rang en Artisanat (alchimie) et 1 rang en Profession (brasseur)	Il obtient un bonus de +2 à ses tests d'Artisanat et de Profession et les poisons qu'il crée sont plus efficaces
Tête dure	MR	Nain, BBA+1	Il est plus adroit pour effectuer des manœuvres avec un casque et plus difficile à assommer
Casque bosselé	MR	Nain, Tête dure	Le nain sait utiliser son casque pour encaisser une partie des coups critiques
Casque fendu	MR	Nain, Tête dure Casque Bosselé, BBA+11	Le casque du personnage encaisse les coups critiques à sa place

Archétypes de classes

Demi-elfe

- Sorcière liée (sorcière)
- Brasseur d'épines (alchimiste)
- Invocateur sauvage (conjurateur)
- Ombre sauvage (rôdeur)

Demi-orque

- Enragé haineux (barbare)
- Rédempteur (paladin)
- Assassin secret (roublard)
- Disciple du dieu sanguinaire (conjurateur)

Elfe

- Gardien du savoir ancestral (oracle)
- Danse-sort (magus)
- Lieur de sorts (magicien)
- Chanteur sylvestre (druide)

Gnome

- Fabricant de pistolets expérimentaux (pistolier)
- Farceur (barde)
- Saboteur (alchimiste)

Halfelin

- Gardien de la communauté (oracle)
- Chapardeur (roublard)
- Champion des poids plumes (moine)

Humain

- Boucanier (pistolier)
- Enfant sauvage (druide)
- Vagabond (moine)

Nain

- Exarque (inquisiteur)
- Champion du marteau (guerrier)
- Maître des forges (prêtre)
- Seigneur de pierre (paladin)

Équipement

Demi-elfe

- Cartes du ciel (200po, 0,25kg)
- Feuilles d'érable doré (50po, 0,25kg)

Demi-orque

- Kit de déguisement orque (75po, 0,5kg)
- Purulence noire (30po)

Elfe

- Grimoire de poche (50po, 0,5kg)
- Labo d'artisanat portatif (300po, 20kg)
- Manuel d'exercices arcaniques familial (300po, 1,5kg)
- Sac anti-ours (2po, 1,5kg)
- Tente suspendue (20po, 7,5kg)

Gnome

- Bâton de lune (140po, 0,5kg)
- Carnet obsessionnel (25po, 0,5kg)

- Encens antiodeur (80po)
- Fiole de sang de molosse (110po)
- Habits de dilettante (20po, 4kg*)
- Sifflet du prévôt(1po)

Halfelin

- Bâtons du diable halfelins (25po, 0,5kg)
- Cape parachute (100po, 2kg)
- Confiture alchimique (50po)
- Corde rugissante (15po, 0,5kg)

Humain

- Fouet de dressage (5po, 1kg)
- Harnachement de dressage (10po, 5kg)

Nain

- Casque bélier nain (20po, 5kg)
- Hache d'armes naine double (60po, 6kg)
- Hache naine à long manche (50po, 7kg)
- Marteau de guerre nain à long manche (70po, 10kg)

Objets magiques

Demi-elfe

- Anneau de sophistication
- Broche de caméléon racial
- Cape du diplomate
- Fermeur ancestral
- Perle de purification

Demi-orque

- Anneau d'action féroce
- Cape d'apparence humaine
- Grande hache rapide en obsidienne

Elfe

- Bracelets de la vengeance promise
- Gantelets du maître d'armes
- Gants elfiques

Gnome

- Anneau d'artisanat magique
- Bottes de fuite
- Etonnants outils d'artisanat
- Gemme des fantômes

Halfelin

- Gants des doigts rapides
- Herbe à pipe de fumée solide
- Livre des recettes merveilleuses
- Poussière de fuite
- Symbole de chance

Humain

- Ceinture du cueilleur
- Couronne du conquérant
- Couronne d'épées
- Sceptre de ferme résolution

Nain

- Élixir de vision dans les ténèbres
- Sceptre de puissance naine

Sorts

Demi-elfe

- **Grâce urbaine, (MR, p.52) (alc 1, bard 1, prê 1, rôd 1, ens/mag 1, sor 1).** Se déplace plus facilement en milieu urbain et dans la foule.
- **Parangon soudain, (MR, p.52) (alc 3, prê 3, mgs 4, pal 4, ens/mag 3, sor 3).** Le personnage incarne tous les points forts de ses ancêtres humains et elfes.
- **Réservoir de résilience, (MR, p.53) (mgs 3, pal 3, ens/mag 4, sor 4).** Crée un réservoir magique de ripostes, que le lanceur peut déchaîner en une action immédiate avant expiration du sort.
- **Sommeil de l'amnésique, (MR, p.53) (bard 4, ens/mag 4, sor 4).** Comme *sommeil profond*, pour une créature de 10DV ou moins.

Demi-orque

- **Briser les lignes ennemies, (MR, p.310) (alc 1, antipal 1, inq 1, mgs 1, pal 1, rôd 1).** Bonus de déplacement en charge ou de BMC lors d'une manœuvre.
- **Extraction du demi-sang, (MR, p.310) (alc 5, prê 5, dru 5, ens/mag 5, sor 5).** Remplace. ses traits raciaux de demi-orque pour acquérir ceux d'un orque de sang pur.
- **Loup fantomatique, (MR, p.310) (ens/mag 4, conj 2).** Invoque un coursier fantôme terrifiant sous forme de loup géant.
- **Mâchoire féroce, (MR, p.311) (antipal 1, prê 2, dru 2, inq 2, mgs 2, rôd 1).** Gagne une attaque secondaire de morsure.
- **Transe guerrière, (MR, p.312) (alc 3, antipal 3, prê 4, inq 3, rôd 3, sor 4).** Le personnage devient une force de destruction au dépend de son intelligence et de sa concentration.

Elfe

- **Caméléon, (MR, p.63) (alc 1, dru 1, mgs 1, rôd 1, ens/mag 1, sor 1).** Se camoufle tel le caméléon, dans son environnement.
- **Protégé de la saison, (MR, p.63) (prê 4, dru 3, rôd 3, sor 3).** Rassemble la puissance des saisons pour le protéger.
- **Sages murmures, (MR, p.63) (prê 2, dru 1, rôd 1, sor 1).** Acquiert un bonus de connaissances (nature, exploration souterraine, folklore local, plan) en fonction du terrain qu'il foule.

Gnome

- **Jitterbug, (MR, p.105) (bard 1, ens/mag 2).** La cible croit être recouverte d'insectes grouillant qui la piquent.
- **La mort venue d'en bas, (MR, p.105) (bard 3, ens/mag 2).** Bonus d'esquive à la CA proportionnel à l'écart de taille.
- **Objet fantomique majeur, (MR, p.105) (ens/mag 5).** Comme *création majeure*, mais l'objet est semi-réel.

- **Objet fantomatique mineur, (MR, p.105) (ens/mag 4).** Comme *création mineure*, mais l'objet est semi-réel.
- **Rechargement de la magie innée, (MR, p.105) (alc 1, bard 1, prê 1, dru 1, inq 1, mgs 1, ens/mag 1, sor 1).** Permet de retrouver ses utilisations quotidiennes de Pouvoirs Magiques innés.
- **Songe mineur, (MR, p.105) (alc 2, bard 3, ens/mag 3, sor 2).** Envoie un message de 20 mots maximum à un dormeur gnome.

Halfelin

- **Bénédictio de chance et de résolution, (MR, p.184) (prê 2, inq 2, pal 2).** Bonus moral de +2 cote les effets de terreur.
- **Bénédictio de chance et de résolution de groupe, (MR, p.184) (prê 6, inq 6, pal 4).** Comme *bénédictio de chance et de résolution*, affecte plusieurs créatures.
- **Double terrifiant, (MR, p.184) (bard 3, inq 3, ens/mag 3, sor 3).** Créé un clone monstrueux et terrifiant du lanceur de sorts.
- **Sceau de fuite, (MR, p.185) (bard 2, inq 2, mgs 2, rôd 2, ens/mag 2).** Rajoute une case de mouvement lorsqu'il évite une attaque adverse.
- **Village voilé, (MR, p.185) (bard 5, prê 5, ens/mag 5, sor 5).** Crée l'illusion d'une catastrophe ou calamité sur une zone.

Humain

- **Accorder une intuition, (MR) (bard 2, prê 3, ens/mag 2, inq 2, sor 2).** Bonus de +2 (intuition) au test d'une compétence choisie durant l'incantation.
- **Malédiction du vieux loup de mer, (MR) (dru 5, sor 5).** Malédiction donnant le mal de mer (état chancelant).
- **Tache noire, (MR) (Dru 7, Sor 7).** Marqué, la victime est secouée en milieu aquatique, exilé par la nature et toutes les créatures aquatiques lui sont hostiles.

Nain

- **Barbe de fer, (MR) (Antipal 1, Prê 1, Magus 1, Pal 1, Rôd 2).** +1 (bonus d'armure cumulatif) à la CA, permet de porter une attaque comme une pointe d'armure en fer froid, mais 20% d'échecs aux sorts à composante verbale.
- **Chant du labeur, (MR) (bard 1).** Se combine avec inspiration talentueuse avec une durée de 1H/niveau.
- **Élévation du sol, (MR) (prê 2, dru 2, mgs 2, rôd 2).** Surélève le sol de 1 case (1,5m). Toutes les cases adjacentes deviennent une pente raide et ne peut plus être pris en tenaille.