

VII. LES RACES



Dans Donjons et Dragons Alternatif, choisir de jouer une autre race qu'un humain est une option spéciale, qui peut modifier votre indice d'expérience. Si vous choisissez de jouer un elfe ou un nain, vous bénéficierez d'avantages que les personnages humains ne possèdent pas. En contrepartie, vous devrez dépenser plus de points d'expérience pour acquérir un niveau. Si vous choisissez d'interpréter un hobbit ou encore un demi-orc, en revanche, vous subirez quelques inconvénients (par exemple, votre petite taille). En contrepartie, votre indice d'expérience sera ajusté par un modificateur négatif.

Choisir de jouer une race non-humaine est une décision qui ne doit pas être prise à la légère. Un personnage non-humain possède une mentalité, une gamme d'émotions et une vision du monde très différente des civilisations humaines. Songez, par exemple, à la durée de vie d'un elfe : comment une telle longévité modifie-t-elle le comportement, les espoirs, les envies et les craintes d'un être pensant ? Comment un elfe se lie-t-il d'amitié avec un être aussi éphémère (à son échelle) qu'un humain ? Vous devrez réfléchir soigneusement à tout cela, de façon à produire une interprétation intéressante de votre personnage, et à vous démarquer clairement (mais avec subtilité) des humains de votre groupe. Il n'y a

rien de pire que ces quelques clichés malhabiles (l'elfe pédant - le nain grossier et bastonneur...) par lesquels certains joueurs pensent camper facilement un personnage semi-humain. Au contraire, une telle façon de jouer détruit l'aura de mystère et d'étrangeté que peuvent avoir les races semi-humaines aux yeux des autres joueurs... autant de perdu pour une campagne.



Une race semi-humaine se définit par les caractéristiques suivantes :

Modificateur d'expérience : l'ajustement à votre *indice Xp*, qui intervient lorsque vous jouez un personnage non-humain. Cet ajustement (qui dépend de la race choisie) est une caractéristique permanente de votre personnage, et sera pris en compte pour tous les niveaux que vous obtiendrez au cours de votre carrière. Il s'ajoute à votre indice de base, de la même façon que le modificateur Xp de votre classe. Par exemple, Randall, le guerrier humain, a un indice d'expérience de 50 pour passer au second niveau (indice de base 50 + modificateur de classe du guerrier 0). Lailé est elle aussi guerrière de niveau 1, mais comme elle est de race elfe, elle doit en outre ajouter 8 (son modificateur Xp racial) à son indice d'expérience : elle devra donc dépenser 58 points d'expérience pour passer au second niveau. Pour passer au niveau 3, Randall devra dépenser 53 Xp, mais Lailé devra en dépenser 61 ; et le quatrième niveau de guerrier coûtera 56 Xp à Randall et 64 Xp à Lailé.

Si vous êtes multi-classé, cet ajustement modifie toujours votre indice d'expérience, quelle que soit la classe dans laquelle vous choisissez de progresser. Par exemple, un elfe ranger/mage ajoutera un total de 10 Xp à son indice de base lorsqu'il souhaite progresser d'un niveau dans sa classe de ranger (modificateur de classe du ranger : +2, modificateur racial : +8), et un total de 14 Xp lorsqu'il souhaite progresser d'un niveau dans sa classe de mage (modificateur de classe du mage : +6, modificateur racial : +8).

Ajustements aux caractéristiques : Si vous choisissez d'interpréter un personnage semi-humain, vous devrez ajuster vos caractéristiques de base en fonction de bonus ou de malus qui dépendent de la race choisie. Les bonus peuvent vous permettre de dépasser 18 dans une caractéristique donnée. Par

exemple, un personnage elfe peut ajouter 3 à son score de dextérité, ce qui peut l'amener jusqu'à 21 en Dex.

Champ de compétence racial : Chaque race dispose de quelques compétences *raciales* : il s'agit de compétences que tous les représentants de cette race peuvent développer facilement. Lorsque vous interprétez un personnage d'une race semi-humaine, vous pouvez ajouter ces talents à votre champ de compétences. Vous payerez donc toujours le prix simple pour les développer, bien qu'ils ne fassent pas partie de la liste de compétences de votre classe.

S'il s'agit de compétences limitées (telles que *déplacement silencieux* ou *littérature et traditions*), votre race vous offrira soit un accès *Majeur*, soit un accès *mineur* à celles-ci. Si votre classe de personnage vous offre également un accès à l'une de ces compétences, prenez en compte l'accès le plus favorable dont vous disposiez pour ce talent (soit celui de votre classe, soit celui de votre race) et calculez votre limite par niveau (celle-ci est toujours calculée en fonction de votre *niveau total* si vous êtes multi-classé). Par exemple, Sariel, l'elfe voleur, a un accès racial mineur à la compétence *se cacher*, en tant qu'elfe. Mais en tant que voleur, il dispose d'un accès Majeur à cette même compétence : c'est donc cet accès qui est pris en compte.

Focus raciaux : lorsque vous interprétez un personnage semi-humain, vous recevez des rangs initiaux gratuits dans certaines compétences, selon les affinités de la race choisie. Ces rangs gratuits s'ajoutent à ceux que vous recevez normalement en tant que *class focus* : par exemple, Ilwen Valari, la ranger elfe des bois, obtient 2 rangs initiaux en *empathie animale* en tant que *class focus* (pour sa classe de ranger), et 3 rangs initiaux dans la même compétence en tant que focus racial (pour sa race d'elfe). Elle commence donc sa carrière avec un excellent rang 5 en *empathie animale*, sans même avoir besoin d'investir ses unités de compétences initiales dans ce talent.

Talents et avantages spéciaux : les pouvoirs spéciaux que possèdent tous les représentants de cette race. Par exemple, les elfes voient très bien dans l'obscurité.

Voies raciales : Il s'agit de voies réservées aux représentants d'une race semi-humaine donnée, parce qu'elles sont intimement liées à la nature même de cette race. Une voie raciale ne peut normalement être choisie que par un personnage de la race appropriée ; mais tout personnage membre de cette race peut choisir de la développer, quelle que soit la classe qu'il a choisie. Par exemple, si vous n'êtes pas un nain, vous ne pourrez jamais développer *la voie des profondeurs*, car seuls les nains ont suffisamment d'affinités avec la terre pour ce faire ; en revanche, si vous jouez un nain, vous pouvez choisir de suivre cette voie, que vous soyez guerrier, prêtre, voleur, ou membre de toute autre classe de personnage.

Vous pouvez développer une voie raciale *en plus* de la (ou des) voie(s) autorisée(s) par votre classe, à condition de respecter la règle des 4 niveaux d'écart, et d'en supporter le coût en expérience. Par exemple, en tant que guerrière, Lailé ne peut développer qu'une seule voie pour l'ensemble de sa carrière (elle choisit de devenir *initiée* d'une entité féérique). Mais puisqu'elle est elfe, elle peut décider de suivre en plus sa voie raciale elfique des *Mille chants* (et uniquement cette voie raciale), comme une seconde voie. Cependant, si elle agit ainsi, elle devra supporter le coût en expérience de ses deux voies, en plus du coût en expérience de sa classe et des ajustements que sa race impose à celui-ci. Ce personnage progressera probablement très lentement en niveaux !

Comme toutes les voies, les voies raciales constituent des options du jeu, et sont donc facultatives. Ce n'est pas parce que vous interprétez un elfe que vous devez vous sentir obligés de développer la *voie des Mille chants* ! Au contraire, vous penserez probablement que le coût en expérience de votre race est déjà suffisamment élevé, et vous hésitez sans doute à dépenser encore vos précieux Xp dans une *voie raciale* !

Langues : lorsque vous interprétez un personnage semi-humain, votre langue maternelle n'est jamais le *commun*, mais la langue propre à votre race. Votre rang dans celle-ci dépend de votre classe de personnage (pour le connaître, reportez-vous à la description de votre classe, sous le titre *langue maternelle* dans le tableau récapitulatif). La plupart des personnages semi-humains disposent de *class focus* pour apprendre le commun et d'autres langues raciales.





Les elfes sont une race très ancienne, qui parcourait déjà les forêts et les rivières avant même que les hommes ne s'éveillent à la lumière. Leur sagesse est réputée immense ; pourtant bien peu d'êtres, au sein des peuples qui les côtoient, parviennent à la comprendre. Ils exercent sur les autres races une fascination mêlée de crainte.

Les elfes présentent une grande variété de taille : entre 1m60 et 1m90 de moyenne, selon leur peuplade et leur lignée. Les elfes des bois sont les plus petits, et les elfes gris les plus grands. Ils ressemblent à des humains en plus fins et en plus sveltes, et présentent des caractères féériques plus ou moins marqués : oreilles en pointes, pommettes saillantes, yeux en amandes, couleurs de chevelure particulières. Mais leur trait le plus frappant est l'éclat de leur regard, un éclat qui leur confère un caractère magique aux yeux des hommes. Leur démarche leste et leurs sens aiguisés achèvent de leur conférer une aura d'étrangeté. Enfin, s'ils ont l'air frêles et fragiles à première vue, leur force et leur résistance physique n'ont en réalité rien à envier à celles des humains.

Les elfes sont par nature des habitants des forêts, des rivières et vallées, bref de tous les grands espaces sauvages. Lorsqu'ils évoluent dans ces espaces, ils

Elfe - ajustement d'expérience : +8

AJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUE

+ 3 en dextérité, +2 en sagesse.

COMPÉTENCES RACIALES : odorat, sens d'aveugle, contorsion, équilibre, sauter, empathie animale, empathie (m), connaissance de la nature, connaissance de féerie (m), musique, danse, narration.

FOCUS RACIAUX :

2 rangs initiaux en observer

2 rangs initiaux en écouter

2 rangs initiaux en déplacement silencieux

2 rangs initiaux en se cacher

3 rangs initiaux en équilibre

3 rangs initiaux en empathie animale

6 rangs initiaux en langue, *commun* (la langue maternelle d'un elfe est nécessairement l'elfique).

10 rangs à répartir dans une ou plusieurs autres langues (de préférence les langues d'autres races semi-humaines).



sont d'une grâce et d'une habileté stupéfiante, et parviennent aisément à échapper au regard des humains.

L'esprit d'un elfe est insaisissable, comme ses pensées les plus profondes. Les émotions elfiques sont subtiles et mesurées, et les pulsions négatives (la haine, la colère, l'avarice...) ne s'emparent pas d'eux facilement. Leur sérénité est souvent impressionnante. Cette grande modération est probablement due à leur étonnante durée de vie, qui les amène à relativiser les passions et les problèmes qui agitent les humains. Cependant, les elfes se laissent aisément gagner par la joie, l'allégresse ou la mélancolie, et font preuve d'une grande curiosité pour toute chose. Ils aiment par dessus tout chanter et danser.

La vision des elfes proposée dans D&D Alternatif est proche de celle du *maître* JRR Tolkien. Le Md est libre de la modifier à sa guise en fonction de sa propre imagination.



Ajustements de caractéristiques : les elfes sont beaucoup plus souples et beaucoup plus adroits que les représentants des autres races ; leurs sens sont particulièrement aiguisés, et ils font preuve d'un remarquable contrôle d'eux-mêmes. En conséquence, leur dextérité et leur sagesse sont ajustés à la hausse. Grâce à ces ajustements, un elfe peut atteindre dès le départ des scores aussi élevés que 21 en dextérité ou 20 en sagesse.

Durée de vie : les elfes peuvent vivre jusqu'à mille ans et au-delà. Le plus étonnant est qu'ils semblent décider eux-mêmes en partie de leur vitesse de maturation physique et de vieillissement, au gré de leurs envies. Certains individus deviennent adultes en cinquante ans, alors que d'autres peuvent se complaire plus de cent cinquante ans dans l'enfance (et rester physiquement immatures pendant tout ce temps). Les plus ardents d'entre eux peuvent rester en pleine possession de leurs moyens durant huit ou neuf cent ans, alors que d'autres commencent à décliner après cinq ou six cent ans à peine, pour s'abîmer dans la contemplation du grand âge. Tout se passe comme si le développement de leur corps obéissait à leurs propres désirs et volontés.

Un elfe qui vieillit montre peu de signes physiques de changement. Il devient simplement moins actif et se complait de plus en plus souvent à rêver. Il parle moins souvent, mais ses paroles sont généralement d'une justesse remarquable. Sa peau paraît moins brillante, et il semble dégager une moins grande énergie physique en général, mais l'éclat de son regard est encore renforcé par le poids des années.

TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

Tous les elfes possèdent les avantages suivants :

- Lorsqu'il évolue dans un milieu naturel (forêt, rivière, vallée, plaine, etc...), un elfe bénéficie d'un bonus racial de 2 à tous ses tests de compétence en *écouter*, *observer*, *chercher*, *déplacement silencieux* et *se cacher*.

Si votre classe de personnage est *ranger*, *druide* ou *sorcier-shaman*, vous pouvez cumuler ce bonus racial avec le bonus similaire (+3 ou +4) que vous obtenez normalement pour votre classe de

personnage. Par exemple, un elfe *ranger* a un bonus total de 6 à ses jets en *observer*, etc. en milieu naturel.

- **Vision nocturne :** les elfes sont capables de voir très bien même lorsque la luminosité est très faible. A la lueur des torches, des étoiles, d'une lanterne, ou encore dans des conditions crépusculaires, ils peuvent voir trois fois plus loin qu'un humain. Il ne subissent pas de malus à leurs jets en *observer* et *chercher* lorsque la luminosité est faible. Toutefois, lorsque l'obscurité est totale, ils n'y voient pas plus qu'un humain.
- Un elfe peut atteindre le rang 9 en *sens d'aveugle* et en *odorat*.
- Un elfe bénéficie d'un bonus de 1 à ses sauvegardes contre toute forme de magie (ce bonus peut être cumulé avec le bonus similaire des mages). De plus, tous les elfes sont totalement immunisés à toute forme de *sommeil* ou de *charme* magique, à moins que ces effets ne résultent d'un sortilège de niveau 5 ou plus, ou des pouvoirs naturels d'une créature exceptionnellement puissante.

LES LIGNÉES ELFIQUES

Les trois grandes « branches » de la race elfique constituent un classique de Donjons et Dragons : les *elfes hauts*, les *elfes des bois* et les *elfes gris*. Nous présentons ci-après une description (à grand traits) de ces différentes lignées, à l'intention des MD qui souhaitent développer ces différences raciales au sein de la grande famille elfique.

Les hauts elfes :

Les hauts elfes habitent des cités complexes, qui se fondent parfaitement dans leur cadre naturel (celui-ci est généralement choisi pour sa beauté : vallées tranquilles, torrents et chutes d'eau, forêts aux surprenants reliefs calcaires, etc). Ce sont de véritables maîtres en architecture, capables d'ériger de fines tours qui scintillent au soleil et des balcons de pierre qui semblent tissés dans la soie. Ils ont également développé bien d'autres arts jusqu'à la perfection, et façonné l'essentiel de la grandeur de la civilisation elfique.

Ils sont les plus entreprenants et les plus aventureux des elfes, et aussi les plus lettrés et les plus proches du monde des hommes. Ce sont eux que l'on peut voir le plus souvent chevaucher en armure ou conduire des batailles ; eux qui s'intéressent le plus aux autres races, partagent leur histoire et même leurs luttes. Un elfe haut est bien plus à même de comprendre le monde des humains qu'un elfe gris ou un elfe des bois.

Taille : Les elfes hauts mesurent en moyenne 1m70.

Talent en langue : Un elfe haut bénéficie de l'avantage suivant (en plus de ses divers avantages

raciaux): à chaque fois qu'il investit 2 rangs dans une langue étrangère, il gagne en plus un rang gratuit dans celle-ci (cet avantage ne s'applique pas aux *focus raciaux* en langue que tout elfe obtient au premier niveau).

Classes les plus fréquentes : *guerrier, ranger, barde, druide, bateleur, compagnon et mage.*



Les elfes des bois :

Les elfes des bois n'ont pas choisi le même mode de vie que les elfes hauts. Ce sont les plus sauvages et les plus farouches des elfes. Ils habitent généralement d'obscures forêts, espérant que la rudesse des grands bois les préserve de toute intrusion.

Les elfes des bois sont peu soucieux de développer une civilisation. Ils construisent peu, écrivent peu (ou pas du tout), et mènent une vie simple au milieu des bois. Ils excellent cependant dans le travail du bois, de l'os et du cuir. Rares sont ceux qui travaillent le métal, c'est pourquoi les épées et autres lames sont plutôt rares dans leurs peuplades : les pointes de flèches et les couteaux en os sont leurs armes les plus courantes.

Ils ne se soucient pas de rencontrer les autres races (en fait, ils les évitent même chaque fois qu'ils le peuvent), et s'aventurent rarement hors de chez eux. En fait, on dirait qu'ils ne souhaitent pas participer au monde extérieur. Certaines peuplades d'elfes des bois vivent en autarcie depuis si longtemps, qu'on les prendrait facilement pour des sauvages. La religion de telles tribus est souvent le shamanisme (les tribus qui développent un peu plus de contacts avec l'extérieur épousent souvent la foi druidique).

Taille : les elfes des bois mesurent en moyenne 1m50.

Bonus racial en milieu naturel : un elfe des bois bénéficie de l'avantage suivant (en plus de ses autres avantages raciaux) : son bonus racial pour l'usage des compétences *écouter, observer, chercher, se cacher* et *déplacement silencieux* en milieu naturel est de +3 (au lieu de +2).

Classes les plus fréquentes : *ranger, druide, sorcier-shaman, sorcier.*



Les elfes gris :

Les elfes gris ont choisi de se retirer du monde et de mener une vie plus contemplative. Cependant, contrairement aux elfes des bois, ils ont développé au fil des siècles une civilisation très élaborée et très riche. On dit que les familles elfes gris sont les plus anciennes et les plus sages des lignées elfiques, et aussi celles qui comprennent le mieux les mystères de la magie. Mais elles se sont lassées du monde et de ses tourmentes, et ont préféré s'établir à l'écart des autres races. C'est une race nostalgique.

Les elfes gris habitent les régions les plus reculées et les plus inaccessibles du monde (vallées secrètes, montagnes, etc). Ils y construisent de fabuleuses cités aux fines tours et aux toitures brillantes. Ils sont les plus à même d'avoir développé des relations d'amitié avec des races magiques ou féériques (par exemple, avec les pégases ou hypogriffes qui leur servent parfois de monture). Cependant, peu d'humains ont jamais vu ces puissantes cités.

Taille et aspect : les elfes gris mesurent en moyenne 1m85. Les caractéristiques féériques (éclat des yeux, couleurs étranges des cheveux, etc.) sont plus marquées chez eux que chez les autres races d'elfes.

Sagesse et connaissances : un elfe gris bénéficie de l'avantage suivant (en plus de ses autres avantages raciaux) : il bénéficie de 3 rangs initiaux gratuits en *connaissance de féerie* et de 3 rangs initiaux gratuits en *connaissance de la magie*.

Classes les plus fréquentes : *guerrier, ranger, mage, barde, sorcier, prêtre, druide.*

LA VOIE DES MILLE CHANTS

Coût initial/ par degré : 18 / 4

Les elfes qui suivent la *voie des Mille chants* développent une étonnante communion avec la nature qui les environne. Ils prétendent qu'ils entendent en eux le chant des milliers d'âmes de la forêt : l'allégresse des oiseaux, le travail des fourmis, la faim du renard et les rêves des arbres... Ceci leur permet de *sentir* la présence de tout être vivant autour d'eux dans un milieu naturel, et de connaître ses émotions.

Entendre les *mille chants* est décrit par les elfes comme une expérience merveilleuse. Celui qui développe cette sensibilité peut sentir s'affaïrer les milliers de termites qui creusent dans la souche voisine, et ressentir la satisfaction qu'ils éprouvent à dévorer le bois. Il peut éprouver le dur labeur des fourmis sous ses pieds, et s'étonner avec elles de la découverte d'une provision inattendue. Il perçoit en lui la tranquillité des arbres, et ressent leur plaisir lorsque le vent fait bruisser leurs feuilles. Il partage tout en même temps la peur du rouge-gorge poursuivi par l'épervier, et la féroce envie de l'épervier qui poursuit le rouge gorge. Rien de ce qui se passe autour de lui n'échappe à cet étrange sixième sens, et il a une compréhension profonde du monde qui l'environne.

En pratique : Tout personnage de race elfique doté d'une sagesse de 13 au moins peut choisir de développer la *voie des Mille chants* à n'importe quel moment au cours de sa carrière, y compris dès le premier niveau. La *Voie des Mille chants* a un coût initial de 18 Xp et un coût par degré de 4 XP.

La *voie des Mille chants* est considérée comme une sorte de compétence spéciale. Lorsque vous commencez à suivre la voie, vous débutez avec un rang 1 dans ce talent. A chaque fois que vous obtenez un degré supplémentaire dans la voie, vous progressez d'un rang dans la compétence *voie des Mille chants*.

Ajoutez votre bonus standard de sagesse à votre rang pour connaître votre score total dans la compétence *voie des Mille chants*.

Exemple : lorsqu'elle gagne son troisième niveau de ranger, Ilwen Valari décide d'obtenir en même temps son premier degré dans la *voie des Mille chants*. Elle dépense pour ce faire 18 Xp (coût initial de la voie), et obtient aussitôt un rang 1 dans la compétence spéciale *voie des Mille chants*, auquel elle ajoute 2 (son bonus standard de sagesse), pour un score total de 3. Lorsqu'elle passe au quatrième niveau de ranger, Ilwen décide de progresser également d'un degré dans la *voie des Mille chants*. Pour ce faire, elle dépense 4 Xp supplémentaires, et se retrouve aussitôt avec un rang 2 dans la compétence spéciale *voie des mille chants*.

LA VOIE DES MILLE CHANTS

« Soudain, Ilwen Valari s'est immobilisée, et elle a fermé les yeux comme pour écouter de la musique. Mais il n'y avait rien d'autre à entendre que le bruit du vent dans les feuillages, et le chant de quelques oiseaux. Le visage de ma compagne affichait une étrange sérénité. Au bout de quelques instant de contemplation, elle a redressé le menton et s'est tournée vers moi :

« Il y a un cerf, a une demi-lieue d'ici. Il fuit. Il a peur ».

Je me suis retourné dans la direction qu'indiquait son regard, et j'ai regardé entre les fougères ; mais il n'y avait rien. D'ailleurs, comment aurait-elle pu faire pour repérer un cerf à cette distance ? Je l'ai regardé, perplexe, pensant qu'elle était en proie à une de ses lubies d'elfe.

A ce moment précis, j'ai vu comme une ombre tomber sur son visage. Elle a chancelé un instant, s'est appuyée contre mon épaule, puis m'a regardé gravement :

« Il y a quelque chose de noir derrière le cerf. Une chose qui n'a pas sa place dans cette forêt, et qui me fait peur. Sa colère est grande, et de puissants démons l'habitent. Elle approche. Elle va le rattraper. Elle sera bientôt sur nous. »

C'est peu de temps après que nous avons rencontré la créature qui m'a infligé cette terrible blessure...

Theran le manchot, compagnon d'Ilwen Valari.



Ce talent a une portée maximale de 2 km en milieu naturel ouvert (forêt, vallée, plaine...). Dans un espace clos d'origine naturelle (grotte), il a une portée maximale de 30m seulement. Il ne peut pas du tout être utilisé lorsque vous vous trouvez dans un espace non naturel (une maison, un château, un temple, la rue ou le rempart d'une cité...).

Un test de compétence réussi dans ce talent vous permet de localiser avec plus ou moins de précision toute les formes de vie qui vous environnent, y compris les végétaux, y compris les créatures surnaturelles, en faisant appel à votre sixième sens,

du moment que ces formes de vie se trouvent à portée de votre sensibilité. Vous ressentez leurs présences individuelles sous la forme de chants silencieux, d'émotions diverses qui s'écoulent dans votre esprit. Chaque être, chaque plante émet une sorte de vibration spirituelle qui résonne en vous, et l'ensemble forme une grande symphonie qui porte le nom de *chant des âmes*. Vous avez le sentiment de faire partie de cette symphonie.

La DC du test de compétence dépend de l'importance de la créature :

- DC 0 : grand mammifère (ours, cerf, loup, ...).
- DC 4 : petit rongeur (lapin, écureuil, mulôt) ou oiseau.
- DC 8 : arbre
- DC 8 : créature pensante (humain, orc...).
- DC 10 : insectes.
- DC 12 : végétal de petite taille (herbe, fleur...).

La DC est ajustée en fonction de la distance à laquelle se trouve la créature :

- DC + 4 : entre 10m et 30m de distance
- DC + 8 : entre 30 m et 100 m de distance
- DC + 11 : entre 100m et 600m de distance
- DC + 14 : entre 600m et 2 km de distance

Selon le résultat de votre test de compétence, le MD détermine quelles créatures vous parvenez à localiser, et lesquelles sont trop loin de vous (ou trop petites) pour que vous les repériez de cette façon.

Exemple : Ilwen Valari réalise un score de 16 lors d'un test de compétence dans *la voie des mille chants*. Elle repère donc tous les gros mammifères qui se trouvent à moins de 2km (DC 14), tous les petits rongeurs qui se trouvent à une distance maximale de 600m (DC 15), et tous les insectes qui se trouvent à moins de 30m de distance d'elle (DC 14).

Des groupes importants sont plus faciles à repérer que des individus isolés. La DC pour repérer une meute de loups ou une troupe d'orcs sera par exemple 5 points plus bas que pour repérer un orc ou un loup isolé.

Notez que les créatures pensantes sont plus difficiles à repérer que certains animaux pourtant plus petits : c'est parce que les races « civilisées » ont tendance à être moins en communion avec la nature, et participent donc moins à la grande symphonie de la vie que les elfes appellent les *Mille chants*. Leur « voix » paraît fade et lointaine à l'esprit du sensitif.

La précision avec laquelle vous localisez la (ou les) créature(s) dépend de la distance à laquelle elle(s) se trouve(nt) :

- Entre 0 et 10 m : à 1m près.
- Entre 10m et 30 m : à 3m près
- Entre 30m et 100 m : à 10m près
- Entre 100m et 600m : à 30m près
- Entre 600m et 2 km : à 100m près

Lorsque vous repérez une créature, non seulement vous connaissez automatiquement sa position, mais vous avez également une idée de sa nature générale : grand mammifère, rongeur, humanoïde pensant, etc.



Si votre résultat est supérieur de 4 points ou plus à la DC nécessaire pour repérer une créature donnée, vous ressentez en outre les émotions primaires de celle-ci : peur, faim, désir, etc. De plus, vous pouvez reconnaître précisément la créature, à condition toutefois qu'elle soit d'un type bien connu de vous. Le MD jugera si une créature est considérée comme bien connue; en cas de doute, il demandera au personnage d'effectuer un test en *connaissance de la nature* pour la reconnaître. Si vous n'avez jamais rencontré une espèce de créature donnée, vous ne pourrez pas du tout tenter de la reconnaître au moyen de ce pouvoir (vous devrez vous contenter d'avoir une idée générale de sa nature et du règne à laquelle elle appartient).

Exemple : Ilwen Valari ressent la présence de plusieurs formes de vie importantes à moins de 200 m d'elle. La première est un faon : elle pourra aisément l'identifier (parce qu'elle est tout à fait familière avec ce type d'animaux). Mais la seconde est un écureuil volant (un animal qu'elle n'a encore aperçu qu'une fois) : elle devra lancer un test de compétence en *connaissance de la nature* pour le reconnaître au *chant* de son âme.

Il est impossible de différencier un individu particulier d'un autre au moyen de ce pouvoir.

Vous pouvez vous servir de ce pouvoir pour rechercher une espèce particulière d'animal ou de végétal, bien connue de vous : par exemple, pour rechercher une herbe médicinale donnée dans une forêt.

N'oubliez pas qu'un intrus (tel qu'une troupe d'orcs dans une forêt elfique) peut toujours être repéré de façon *indirecte* : par exemple, les nouvelles vont vite chez les oiseaux quand il y a danger ; si Ilwen Valari ressent que tous les oiseaux sont inquiets et silencieux dans un rayon important à 2km d'elle, elle pourra en

déduire que quelque chose d'anormal se passe là-bas, même si elle n'a pas repéré la troupe d'orcs.

La voie des Mille chants ne fonctionne que lorsque vous décidez de l'utiliser (vous pouvez le faire à volonté). Entrer en état de réceptivité prend un round; vous pouvez ensuite demeurer réceptif durant aussi longtemps que vous le souhaitez (ce qui peut donner lieu à divers tests de compétence, en fonction de ce qui se passe autour de vous et de ce que vous cherchez à savoir). Cependant, lorsque vous vous concentrez sur ce talent, vous ne pouvez accomplir aucune autre action que des déplacements lents (vitesse 2 au maximum). Si vous effectuez toute autre action, votre concentration est provisoirement rompue, et il vous faudra à nouveau un round plein pour retrouver votre sensibilité.

Les créatures en proie à grande agressivité ou à un grand mal sont repérées facilement au moyen de ce pouvoir (DC de base : 2 à 6) : elles posent une ombre sur le cœur de l'elfe sensitif. Certaines créatures sont tellement puissantes (dragon vert des forêts, démon, etc.) qu'un elfe sensitif peut ressentir leur présence même lorsqu'il n'est pas en train de se concentrer activement sur les *Mille chants* (le MD lui demandera spontanément un test de compétence pour ce faire).

Lorsqu'un elfe utilise *la voie des Mille chants* sur son propre territoire, la portée de sa sensibilité est doublée (et les DC ajustées en conséquence : par exemple, l'ajustement de +4 à la DC concerne la tranche 20m – 60m, au lieu de la tranche 10m – 30m). Le territoire d'un elfe est le territoire compris dans un rayon de 20 km environ autour de son habitat.

NB : certaines classes de personnages permettent à des personnages qui ne seraient pas de race elfique d'opter malgré tout pour la voie des Mille chants. C'est par exemple le cas du druide. Cependant, le coût de la voie est alors plus élevé. Cfr. chapitre VIII : *Les voies*.





Les nains sont un antique peuple de la terre, des cavernes et des montagnes. Ils sont les habitants des villes- cavernes creusées en des temps immémoriaux, et connaissent mieux que quiconque les entrailles du monde. Nul ne les a explorées aussi profondément qu'eux, nul autre qu'eux n'a vu et découvert les secrets étonnants ou terribles qui y sont enfouis. Ils aiment les profondeurs bien qu'ils les craignent, et sont passés maîtres dans l'art d'en extraire les richesses : gemmes rares, filons d'or et d'argent, platine et autres merveilles, qui font pour des siècles la réputation des fabuleuses fortunes naines. Par ailleurs, ils sont probablement les meilleurs forgerons du monde, et ce sont eux qui ont créé les plus légendaires des artefacts magiques. Leurs légendes sont pleines d'objets créés par les nains pour les dieux eux-mêmes.

Les nains mesurent entre 1m30 et 1m50 en moyenne. Ils sont de robuste constitution, et leur ossature est exceptionnellement forte. Leur peau est généralement

Nain - ajustement d'expérience : +3

AJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUE

+ 2 en constitution, -1 en dextérité.

COMPÉTENCES RACIALES : sens d'aveugle, chercher (M), évaluation, endurance (M), grimper (rg 4), sabotage, mines, connaissance des créatures (m), connaissance des éléments (m), ingénierie.

FOCUS RACIAUX :

4 rangs initiaux en sens d'aveugle

3 rangs initiaux en évaluation

3 rangs initiaux en chercher

4 rangs initiaux en endurance

6 rangs initiaux en langue, *commun* (la langue maternelle d'un nain est nécessairement une langue naine).

6 rangs à répartir dans une ou plusieurs autres langues (de préférence les langues d'autres races semi-humaines).



hâlée et brunie comme un vieux parchemin. Ils aiment à laisser pousser leur barbe jusqu'à ce qu'elle leur traîne littéralement sur les cuisses, et prennent un grand soin de cet ornement. Pour la bataille ou pour la parade, ils la tressent selon des rites immémoriaux.

Le caractère des nains est renfermé comme leurs cavernes, et leur humeur peut être sombre comme les profondeurs de la terre. Ils sont prompts à grogner et râler, et sont souvent méfiants de nature. Mais leur courage et leur ténacité sont légendaires, et lorsque d'aventure ils donnent leur amitié, celle-ci est d'une solidité à toute épreuve. La trahison n'est pas exceptionnelle chez les nains (surtout à cause de leur goût pour les trésors), mais elle est tout de même perçue comme le pire des crimes, et sévèrement

réprimée. Les lois des nains en général sont d'ailleurs rudes et austères comme leur mode de vie.

Malgré leur apparente froideur, les nains sont capables de manifester leur joie de façon tonitruante, et leur camaraderie d'une façon joviale et parfois bourru. Entre eux (et avec ceux qu'ils ont appris à apprécier), ils peuvent être les meilleurs des compagnons.

C'est dans l'action (et parfois dans la beuverie) que les nains font preuve du meilleur esprit : rien ne peut les démonter, rien ne peut les abattre ou les décourager lorsqu'ils sont motivés par un but donné, ou qu'ils affrontent des ennemis déterminés. Dans ces cas, leur humour gaillard et leur énergie sans fin pourraient redonner du moral à toute une troupe.

Parce qu'ils vivent souvent dans des cavernes (ou dans des cités montagnardes), les nains sont habiles à se repérer dans l'obscurité, à s'orienter dans des galeries et à y combattre.



Ajustements de caractéristique : Les nains sont exceptionnellement résistants (+2 en Con), mais leur corps est peu adapté aux exercices de souplesse (-1 en Dex). Grâce à leur forte musculature, ils peuvent développer une force similaire à celle des humains, et ce malgré leur petite taille.

Durée de vie : Un nain peut vivre jusqu'à 350 années ou plus. Certains vénérables nains sont réputés avoir vécu jusqu'au seuil de leur sept centième année. La société naine tient ses vieillards en grand respect.

Classes les plus fréquentes : *guerrier, voleur, compagnon, assassin, prêtre d'une divinité de la terre.* Les mages nains sont rares mais ils existent si le MD le souhaite (« vieille barbe, doigts noueux, dis-moi donc quelle est ta magie ? »).

TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

Tous les nains bénéficient des avantages suivants :

- **Sens des profondeurs :** un nain bénéficie d'un bonus de 10 à tout test de compétence en *orientation* en milieu souterrain et en montagne.

- **Infravision, 20 m :** Un nain bénéficie de l'infravision, c'est-à-dire la vision dans le spectre infra-rouge, jusqu'à 20 m de distance. En l'absence de sources de lumière, il peut repérer tout objet qui émet de la chaleur, et notamment les silhouettes des créatures vivantes. Cette vision n'est pas très précise : dans le noir, un nain pourra voir approcher une silhouette humanoïde, mais il ne pourra pas reconnaître un individu d'un autre (à moins de l'identifier grâce à sa démarche).

L'infravision ne permet pas de voir des formes qui n'émettent pas (ou peu) de chaleur, tels qu'une statue ou le contour d'une pièce.

Lorsqu'un nain repère un ennemi grâce à l'infravision, il ne subit évidemment pas les malus habituels pour le combat dans l'obscurité (c'est-à-dire le malus de 4 au toucher et les chances d'échec de 50%). L'infravision ne permet cependant pas de repérer des créatures invisibles.

L'infravision ne fonctionne pas sous la lueur des torches et des feux en tout genre (ceux-ci émettent de la chaleur et brouillent donc l'infravision). Un nain qui souhaite utiliser l'infravision devra donc se tenir à distance de telles sources de lumière. De même, s'il est pris dans un environnement où il fait exceptionnellement chaud, il risque de ne pas pouvoir se servir de son infravision. La lumière du jour divise par 3 la portée de l'infravision.

L'infravision fonctionne automatiquement, sans que vous ayez besoin de préciser que vous l'utilisez.

- **Combat dans les profondeurs :** les nains sont experts dans l'art de combattre en milieu souterrain. Lorsqu'il évolue dans ce type de terrain, un nain dispose donc d'un bonus de 2 au toucher et au dégât.
- **Résistance exceptionnelle :** un nain bénéficie d'un bonus racial de +2 à tous ses jets de sauvegarde en *fortitude*.



LA VOË DES PRØFØNDEURS

Coût initial/ par degré : 15 / 3

Certains nains développent une grande affinité avec l'élément terre. Ils y gagnent une sorte de sixième sens qui leur permet notamment de repérer des cavités, des sources ou des filons, et de prévoir les colères de la terre. Ces personnages sont considérés avec un grand respect au sein de la société naine. La plupart des nains (eux-mêmes) ignorent que ces

sensitifs sont capables de bien plus encore : éveiller et percevoir les souvenirs d'une pierre, repérer les poisons minéraux, ou encore apaiser les esprits élémentaires.



La *voie des profondeurs* peut être suivie par tout personnage de race naine doté d'un score de sagesse de 13 au moins, dès le premier niveau s'il le souhaite, ou à tout moment ultérieur au cours de sa carrière. Le coût initial de cette voie est de 15 XP, et son coût par degré est de 3 Xp.

La *voie des profondeurs* fonctionne comme une compétence spéciale. Lorsque vous commencez à suivre la voie, vous débutez avec un rang 1 dans ce talent. A chaque fois que vous gagnez un niveau supplémentaire, votre rang dans *la voie des profondeurs* est augmenté de 1. Vous ajoutez votre bonus standard de sagesse à votre rang pour connaître votre score total dans ce talent.

En réussissant un test de compétence dans *la voie des profondeurs*, vous pouvez deviner les éléments suivants ou réaliser les effets surnaturels suivants :

Détecter une cavité (DC 10 +) : vous détectez toute cavité importante (naturelle ou surnaturelle) dans la terre ou le rocher, jusqu'à une distance maximale de 150m. La DC de base est de 10, pour une distance de 30m au plus. Par 30m de distance supplémentaire, la DC est augmentée de 4.

Détecter les minéraux (DC 14+) : vous avez une idée de la composition géologique de la terre qui vous environne, ce qui vous permet notamment de repérer les sources d'eaux, les gemmes, les constructions artificielles ou les filons de métaux précieux. La DC de base est de 14, pour une distance de détection de 30m au plus. Par 30m de distance supplémentaire, la DC est augmentée de 4. Les éléments trop petits ne peuvent pas être repérés de cette manière. Seuls sont repérés les éléments qui sont solidaires de la pierre : une gemme ou une pièce d'or dans un coffre ne sont pas détectables, mais un filon d'or dans le sol l'est.

Détecter un poison minéral (DC 10) : en vous concentrant sur un breuvage, un aliment ou un objet que vous touchez, vous détectez la présence de toute substance minérale potentiellement toxique contenue dans celui-ci. La DC pour ce faire est de 10. Si le jet est réussi de plus de 5 points, vous identifiez la substance.

Détecter les créatures élémentaires (DC 12) : Vous détectez la présence des créatures élémentaires de la terre, dans un rayon de 50m autour de vous. Ce talent fonctionne automatiquement, sans que vous ayez besoin de vous concentrer. S'il y a une créature élémentaire à portée, le MD vous demandera spontanément d'effectuer un test de compétence.

La mémoire des pierres (DC 10+) : les nains sensitifs savent que la pierre (bien qu'inerte) est réceptive à ce qui se passe autour d'elle, et qu'elle en garde une trace invisible (une trace de nature spirituelle). En touchant une pierre ou une surface rocheuse, ils peuvent voir défiler des images : celles des événements dont le roc a été le témoin.

Curieusement, la pierre semble garder plus profondément la trace des événements les plus anciens : les événements plus récents la marquent moins, et sont toujours plus difficiles à voir. Tout se passe comme si, en vieillissant, le roc devenait plus somnolent, ou plus indifférent au monde qui l'entoure.

Par conséquent, les événements que vous pouvez voir dépendent du résultat de votre test de compétence :

- DC 10 : ères géologiques anciennes (formation de la couche géologique, refroidissement du magma, antiques coulées de lave...)
- DC 12 : entre 1000 ans et 100 ans d'ancienneté.
- DC 14 : entre 100 ans et 15 ans d'ancienneté.
- DC 16 : entre 15 ans et 1 an d'ancienneté.
- DC 18 : entre 1 an et une semaine d'ancienneté.
- DC 20 : entre une semaine et 1 jour d'ancienneté.
- DC 22 : le jour même.

Lorsque vous réussissez un résultat élevé, vous pouvez passer en revue toutes les périodes précédant la période la plus récente que vous puissiez voir (toutes celles dont la DC est plus faible). Vous pouvez librement « accélérer » le déroulement des images

dans votre esprit. Le spectacle des ères géologiques anciennes est toujours une expérience étonnante.

Pour commencer à percevoir les souvenirs d'une pierre, vous avez besoin au minimum de 3 rounds de concentration. Les souvenirs, eux, défilent en temps réel à moins que vous ne les accélériez.

Prévoir la colère de la terre (DC 10+) : lorsqu'un tremblement de terre ou une éruption volcanique se prépare, le MD vous demandera plusieurs jours à l'avance de lancer un test de compétence. En cas de réussite, vous prévoyez le séisme et avez une idée de sa force et de ses effets. La DC est de 10, pour un événement qui doit se dérouler dans une journée au plus tard. Par jour qui précède l'événement, la DC est augmentée de 4. Vous pourrez tirer un test de compétence chaque jour jusqu'à ce que vous en réussissiez un, et les tests deviendront plus faciles de jour en jour, au fur et à mesure que l'heure du phénomène se rapproche.

Contrôler une créature élémentaire (DC 10+) : En faisant montre d'autorité, vous pouvez prendre le contrôle des créatures élémentaires de la terre lorsque vous les rencontrez. La DC pour ce faire est de 10, +1 par dé de vie de la créature. Vous pouvez contrôler simultanément un nombre de créatures de la terre dont les dés de vie totaux n'excèdent pas le double de votre rang dans *la voie des profondeurs*. Pour conserver votre contrôle, vous devez tenter un nouveau test de compétence à chaque fois que vous donnez un ordre différent à la créature, et au moins une fois par heure quoi qu'il arrive. En cas d'échec, la ou les créature(s) vous échappe(nt).

La voix de la terre (DC 15+) : vous pouvez éveiller partiellement des esprits élémentaires dans le roc et la terre. Ces esprits ne peuvent ni prendre forme ni agir de quelque manière que ce soit, excepté la suivante : ils peuvent s'agiter et provoquer des grondements et des craquements inquiétants dans la terre (comme si un séisme se préparait), et créer de minuscules chutes de gravillons. Les nains se servent de cette capacité (particulièrement impressionnante en milieu souterrain) principalement pour effrayer ou impressionner des intrus. La DC pour ce faire est de 15, ce qui permet d'agiter une zone de 20 m sur 20. Des résultats supérieurs provoquent des effets supplémentaires :

DC 20 : les grondements prennent la forme d'étranges voix inarticulées, lugubres et menaçantes (en milieu souterrain seulement).

DC 25 : des faces monstrueuses (à peine esquissées) peuvent apparaître fugitivement dans la terre ou le roc.

DC 30 : violentes secousses sismiques, qui peuvent faire chuter des créatures et provoquer de légers éboulements.

DC +4 : zone de 30m sur 30m au lieu de 20m/20m

DC +8 : zone de 40m sur 40m au lieu de 20m/20m

Cet effet vous coûte 1 point de constitution provisoire (cfr. rituels de Basse-Magie) par round où il est maintenu. Il vous faut un round complet de concentration pour le déclencher.

Lignée royale :

Notez que les nains *de lignée royale* peuvent disposer automatiquement de cette voie. Dans ce cas, il est même possible qu'ils disposent de pouvoirs plus étendus sur la terre ou le roc de leur *propre territoire* : le pouvoir de ressentir la présence de toute troupe importante en marche dans leur pays, ou même de provoquer des éboulements ou des tremblements de terre pour arrêter un envahisseur. Seules disposent de tels pouvoirs les lignées naines qui sont en place sur leur territoire depuis au moins 800 ans (3 ou 4 générations de roi). Ces pouvoirs sont normalement réservés aux PNJ (du moins à l'un ou l'autre d'entre eux), et sont destinés à étoffer votre monde de campagne.





Les gnômes forment une race étrange et fort méconnue. Il est probable qu'elle soit aussi ancienne que les elfes et les nains, et peut-être même liée à ces peuples par un lien de parenté obscur.

Par ses traits et par son sens de l'harmonie avec la nature, un gnôme tient un peu de l'elfe. En revanche, par sa taille et par son goût pour les profondeurs, il tient d'avantage du nain. Les gnômes sont plus petits que toutes les autres races (ils mesurent en moyenne 75 cm), et se sont par conséquent habitués à vivre dans la discrétion. Adroits et furtifs, ils savent comment éviter les regards des humains. Leur corps souple est particulièrement adapté à cet art. Leurs yeux en amande, leurs oreilles pointues, leurs mentons triangulaires indiquent leur origine féérique et les rapprochent de la race elfique. Chez eux, ils aiment à se vêtir de vêtements étonnants, luxuriants et très colorés ; mais lorsqu'ils sortent, ils portent des vêtements et des capes de couleurs neutres, qui les aident à se camoufler. Ils ne dédaignent pas le port de courtes barbes, et, comme les nains, ils peuvent apporter un certain soin à cet ornement.

Les gnômes vivent le plus souvent dans les profondeurs de quelque réseau souterrain aménagé par eux, au beau milieu d'une forêt ou d'un espace

Gnôme - ajustement d'expérience : 0

AJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUE

+ 2 en dextérité, + 2 en sagesse, + 1 en intelligence, - 4 en force.

COMPÉTENCES RACIALES : sens d'aveugle, odorat, chercher (M), grimper, contorsion, équilibre, sabotage, empathie animale, empathie (m), mines, connaissance des créatures (m), connaissance de féerie (m), connaissance des éléments (m), ingénierie, connaissance de la nature, musique, narration.

FOCUS RACIAUX :

2 rangs initiaux en observer
 2 rangs initiaux en écouter
 2 rangs initiaux en déplacement silencieux
 4 rangs initiaux en se cacher
 3 rangs initiaux en empathie animale
 3 rangs initiaux en sens d'aveugle
 3 rangs initiaux en chercher
 6 rangs initiaux en langue, *commun* (la langue maternelle d'un gnôme est nécessairement une langue gnôme).
 6 rangs à répartir dans une ou plusieurs autres langues (de préférence les langues d'autres races semi-humaines).



naturel éloigné des hommes. Toutefois, certains d'entre eux sont connus pour avoir construit des habitats en surface, ou du moins, partiellement en surface (la partie souterraine est alors secrète et difficile à détecter). De tels repaires sont susceptibles d'être défendus magiquement. Les gnômes développent de bonnes relations avec les animaux des alentours et avec les créatures de la terre. Ils ont une très bonne compréhension de la forêt, de la faune, de la flore et des environnements souterrains.

Ils sont par nature passionnés par tout ce qui a trait à la connaissance et à la magie. Auprès de ceux qui ont appris à les connaître, leurs sages jouissent d'un

grand respect. Ils font d'excellents mages, en particulier dans le domaine des illusions. Surtout, ils se passionnent pour tout ce qui est mécanique, en particulier l'horlogerie et les mécaniques subtiles. Dans cet art, ils sont en avance sur toutes les autres races. Enfin, leurs tailleurs de gemmes sont réputés.

Lorsqu'ils ne sont pas occupés à se passionner pour un mystère ou un mécanisme, les gnômes peuvent se montrer très sociables. Leur humour est souvent subtil et, bien qu'il s'exerce parfois aux dépens d'une autre personne, il est rarement mal intentionné. Enfin, la curiosité est un des traits les plus saillants de leur caractère.

Les gnômes n'ont peut-être l'air de rien à première vue, mais ils sont les titulaires d'une grande sagesse, qui prend sa source autant dans le savoir faire nain que dans la sensibilité elfique. Ceux qui font l'effort d'apprendre à les connaître en viennent rapidement à les apprécier, et ne le regrettent jamais.



4 points de coup seulement : Le gros désavantage d'un gnôme, c'est que sa petite taille le rend plus fragile face aux monstrueux coups de hache ou d'épée des races plus grandes. Par conséquent, un gnôme dispose de 4 points de coup seulement (au lieu de 6). Cfr. annexe 1.

Ajustements de caractéristique : Les gnômes sont adroits, discrets et furtifs, et qui plus est habiles de leurs mains (+2 en dex). Leurs sens sont affûtés et ils ont un bon contrôle d'eux-mêmes (+2 en sagesse). Enfin, ils sont portés vers la connaissance et habiles à résoudre des énigmes et comprendre des mécanismes (+1 en intelligence). En revanche, étant donné leur petite taille, ils n'ont pas une grande force (-4 en force).

Durée de vie : les gnômes vivent généralement 150 années environ. Pourtant, certains vénérables

gnômes sont réputés avoir vécu jusqu'au seuil de leur huit centième année. On peut se demander si certains gnômes n'auraient pas, comme les elfes, la capacité à décider eux-mêmes de leur rythme de vieillissement.

Classes les plus fréquentes : voleur, mage, compagnon, bateleur, druide, sorcier, barde, ranger, prêtre d'une divinité de la terre, de la nature ou du savoir. Les mages gnômes sont souvent des spécialistes des illusions ou de l'enchantement.

TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

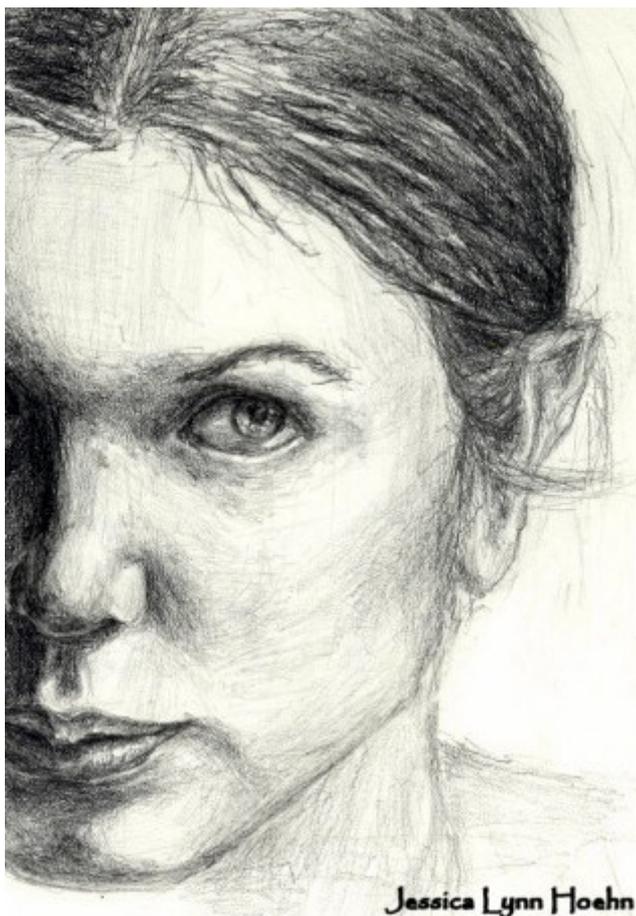
Tous les gnômes bénéficient des avantages suivants :

- **Sens des profondeurs :** un gnôme bénéficie d'un bonus de 6 à tout test de compétence en *orientation* en milieu souterrain et en montagne.
- **Infravision, 20 m :** Un gnôme bénéficie de l'infravision, c'est-à-dire la vision dans le spectre infra-rouge, jusqu'à 20 m de distance, exactement de la même manière qu'un nain (cfr. cette race).
- **Sens d'aveugle/odorat :** Un gnôme peut atteindre le rang 9 en *sens d'aveugle* et en *odorat*.
- **Résistance magique :** Un gnôme bénéficie d'un bonus de 1 à ses sauvegardes contre toute forme de magie (ce bonus peut être cumulé avec le bonus similaire des mages).
- **Milieu naturel :** Lorsqu'il évolue dans un milieu naturel (forêt, rivière, vallée, plaine, etc...), un gnôme bénéficie d'un bonus racial de 2 à tous ses tests de compétence en *écouter*, *observer*, *chercher*, *déplacement silencieux* et *se cacher*.
- **Cantrips :** tout gnôme doté d'une sagesse de 12 ou plus est naturellement capable d'effectuer 1d3 type de cantrips, et ce dès le début de sa carrière. Ce talent lui vient naturellement dès l'enfance; cependant, il ne pourra pas apprendre de nouveaux cantrips au cours de ses aventures, à moins de devenir mage ou sorcier.



VOIES RACIALES

Étant donné qu'ils ont autant d'affinités avec les profondeurs de la terre qu'avec la nature, les gnômes peuvent suivre soit la *voie des Mille chants* (cfr. elfes), soit la *voie des profondeurs* (cfr. nains) si leur sagesse est égale ou supérieure à 13. Ces voies ont pour eux le même coût en expérience que pour un elfe ou pour un nain, et ils peuvent les suivre à partir de n'importe quel niveau.



Un demi-elfe est le fruit d'une union entre un humain et une elfe, ou entre une humaine et un elfe. De tels unions sont assez rares, c'est pourquoi les demi-elfes ne sont pas courants. En effet, bien que les humains et les elfes soient assez proches physiquement, les amants de races différentes doivent bien réfléchir à ce qui les attend avant de s'engager l'un envers l'autre : la vie humaine est très éphémère, et le partenaire elfique risque de voir vieillir et mourir rapidement son amour. Quant à l'enfant demi-elfique, il sera encore assez jeune lorsque son parent humain se flétrira, mais il mourra probablement lui-même de vieillesse alors que son parent elfique sera encore dans la force de sa jeunesse... et pour ce dernier, il n'est pas pire douleur que de voir son enfant mourir avant de quitter soi-même le monde...

Les demi-elfes sont sans cesse tiraillés entre deux mondes et deux cultures : l'effervescence humaine et la sérénité elfique, l'éphémère et le durable, la forêt et la ville. Certains d'entre eux ont du mal à concilier ces deux natures ; mais d'autres parviennent à synthétiser les deux cultures et à vivre sereins, conscients de leur double héritage et de la richesse de leur personnalité.

Demi-elfe - ajustement d'expérience : +3

AJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUE

+ 1 en dextérité, +1 en sagesse.

COMPÉTENCES RACIALES : odorat, sens d'aveugle, contorsion, équilibre, sauter, empathie animale, empathie (m), connaissance de la nature, connaissance de féerie (m), musique, danse, narration.

FOCUS RACIAUX :

- 1 rang initial en observer
- 1 rang initial en écouter
- 1 rang initial en déplacement silencieux
- 1 rang initial en se cacher
- 1 rang initial en équilibre
- 1 rang initial en empathie animale

* Double langue maternelle : un demi-elfe dispose de deux langues maternelles : l'elfique et l'humain. Regardez le score initial en *langue maternelle* donné par votre classe de personnage de départ : vous bénéficiez de ce score dans l'une de ces deux langues, et du même score, diminué de 2, dans l'autre.

* 8 rangs initiaux dans d'autres langues étrangères.



Ajustements de caractéristiques : Un demi-elfe hérite d'une partie de l'adresse naturelle de son parent elfique (+1 en Dex) et d'une partie de ses sens affutés (+1 en sagesse).

Durée de vie : la durée de vie naturelle d'un demi-elfe est approximativement le double de la durée de vie d'un humain. Cependant, les demi-elfes peuvent tenter de contrôler eux-mêmes leur rythme de vieillissement, comme le font les elfes, mais hélas, de façon imparfaite : tôt ou tard, ils perdront ce contrôle et leur âge les rattrapera très rapidement. Un demi-elfe se trouve donc devant un choix douloureux. Soit il accepte la durée de vie naturelle qui lui a été

accordée, et il vieillit à peu près comme un humain. Soit il part à la poursuite du temps elfique, et tente de retarder les effets du vieillissement humain. Dans ce cas, il sait qu'il pourra peut-être vivre plusieurs siècles (peut-être même six ou sept cent ans, pour des individus exceptionnels), mais qu'il sera tôt ou tard gagné par la vieillesse, et que celle-ci tombera sur lui d'un seul coup : adulte dans la force de l'âge une année, il pourrait se retrouver soudain vieillard à la fin de l'année suivante, lorsque la condition humaine le rattrapera (peut-être dans trente ans, peut-être dans cent ans ou plus...). Les demi-elfes qui font ce choix sont souvent plus tourmentés que les autres, parce que l'angoisse de vieillir les gagne peu à peu, alors que les autres demi-elfes ont accepté sereinement ce fait depuis longtemps. Certains assument, mais d'autres deviennent amers, renfermés ou peu sociables ; il en est même qui deviennent fous. On a également vu des demi-elfes rester bloqués en enfance durant plus d'un siècle, parce que déjà à cet âge, ils avaient par trop conscience du vieillissement qui les attendait plus tard, et qu'ils étaient déjà obsédés par cette question... tous ces personnages font des PNJ très intéressants !

Nous ne fixons pas de règle pour déterminer le retardement du vieillissement, parce que cette question dépasse la durée normale d'une campagne de jeu. Cependant, si vous interprétez un demi-elfe, vous devrez décider un jour si votre personnage a choisi de jouer le jeu du temps elfique, ou au contraire de se laisser vieillir comme un humain : ceci pourra affecter sa personnalité et votre roleplay. Si vous faites le choix du temps elfique, le MD considèrera par défaut que vous ne vieillissez guère une fois que vous avez atteint l'âge adulte ; mais il saura vous rappeler au cours du jeu l'angoisse de l'âge ...



TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

Tous les demi-elfes possèdent les avantages suivants :

- **Vision nocturne** : les demi-elfes sont capables de voir même lorsque la luminosité est très faible. A la lueur des torches, des étoiles, d'une lanterne, ou encore dans des conditions crépusculaires, ils peuvent voir deux fois plus loin qu'un humain. Il ne subissent pas de malus à leurs jets en *observer* et *chercher* lorsque la luminosité est faible. Toutefois, lorsque l'obscurité est totale, ils n'y voient pas plus qu'un humain.

- **Sens d'aveugle et odorat** : Un demi-elfe peut atteindre le rang 7 en *sens d'aveugle* et en *odorat*.
- **Résistance aux charmes et sommeils magiques** : un demi-elfe bénéficie d'une résistance de 60% à toutes les formes de *charme* et de *sommeil* magiques, à moins que ces effets ne résultent d'un sortilège de niveau 4 ou plus, ou des pouvoirs naturels d'une créature exceptionnellement puissante.



VOIES RACIALES

S'il est doté d'une sagesse de 13 ou davantage, un demi-elfe peut choisir de suivre la voie raciale elfique *des Mille chants*, aux mêmes conditions qu'un elfe : coût initial 18 Xp, coût par degré 4 Xp, voie accessible dès le premier niveau. Seuls choisissent cette voie les demi-elfes qui sont restés très proches de leur culture elfique, et qui se sont fait bien accepter par les elfes. Il est très rare qu'un demi-elfe développe cette voie dès le premier niveau : la plupart l'acquiert par après, lorsqu'ils partent à la recherche de leurs origines elfiques.



DEMI-ORC



Les demi-orcs, s'ils existent dans votre monde de campagne, sont issus du croisement d'un mâle orc et d'une humaine (l'inverse est décidément difficile à imaginer...). Ils ressemblent à des humains trapus, mais leur teint est sombre, voir olivâtre, et ils présentent une série de traits goblinoides, qui varient d'individus en individu. De tels êtres sont rarement viables, et s'ils survivent à leur petite enfance, ils ne sont pas pour autant assurés de leur avenir... les demi-orcs sont au mieux mal vus, au pire pourchassés impitoyablement. La jeunesse d'un demi-orc sera rarement facile, et le monde adulte sera sans pitié pour lui... il ne devra pas se faire trop d'illusions ! Pourtant, pourtant il arrive que l'un d'eux parvienne à se construire un destin enviable, à force de persévérance et de courage...

Les demi-orcs ne sont pas nécessairement agressifs, mais ils maîtrisent mal leurs émotions, et manquent généralement d'éducation. Leurs mauvaises habitudes et leur côté rustre sont difficiles à effacer...



Ajustements de caractéristiques : les demi-orcs sont en moyenne plus résistants que les humains (+1 en constitution), sans doute parce qu'ils ont dû affronter plus d'épreuves au cours de leur jeunesse. Ils ont également tendance à être plus forts (+1 en force). En revanche, leur manque d'éducation nuit à leur intelligence (-1) ainsi qu'à leur charisme, déjà mis à mal par leur aspect physique (-3).

Demi-orc - ajustement d'expérience : -2

AJUSTEMENTS DE CARACTÉRISTIQUE

+ 1 en force, +1 en constitution, -1 en intelligence, - 3 en charisme.

COMPÉTENCES RACIALES : sens d'aveugle, sauter, endurance, survie. Berserker (martiale).

FOCUS RACIAUX :

2 rangs initiaux en endurance

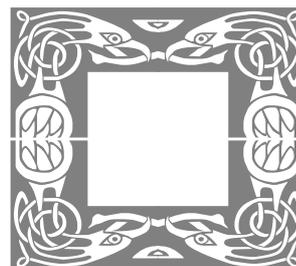
4 rangs initiaux en survie

* 6 rangs initiaux dans des langues étrangères.



Durée de vie : l'espérance de vie d'un demi-orc (mort naturelle) représente environ les deux tiers de celle d'un humain.

Classes les plus courantes : guerrier, voleur, assassin, barbare, sorcier-shaman, ranger.



TALENTS ET AVANTAGES SPÉCIAUX

Infra-vision : Les demi-orcs disposent de l'infra-vision, exactement de la même manière que les nains ou les gnômes, mais sa portée est limitée à 15m.

Compétence berserker : Quelle que soit sa classe de personnage, un demi-orc peut ajouter la compétence *Berserker* à son champ de compétence martiale, comme s'il était un barbare.

Omis hobbits (et autres petites gens) !

Nous n'avons pas inclus votre peuple (pourtant très respectable) à ce manuel... mille pardons, et ne vous en offusquez point ! Notre excuse est la suivante : les versions du « halfling » proposées dans la seconde édition de AD&D (proche du hobbit de Tolkien) et dans la troisième édition de D&D (équivalente au Kender de Dragonlance) sont très différentes l'une de l'autre, et nous ne souhaitons pas trancher entre les deux... votre MD devra donc déterminer lui-même à quoi ressemble un « halfling » dans son monde de campagne, et définir les caractéristiques de la race en conséquence.

Quelque soit son choix, il est probable que les petites gens ne disposeront que de 4 points de coup en raison de leur petite taille (tout comme les gnômes). A moins que cette vulnérabilité particulière ne soit compensée par des avantages importants, le modificateur Xp racial des petites gens sera vraisemblablement négatif (peut-être -2 ou -4). Les petites gens disposeront au minimum de 2 rangs de focus raciaux en *se cacher*, étant donné que leur taille les rend plus discrets.

