



Manuel des Races

Chaque race donne au personnage des statistiques et des attributs de base ainsi qu'un certain nombre de points de capacité raciale pouvant être utilisées pour sélectionner un ou plusieurs pouvoirs spécifiques à la race. Il est aussi possible d'ajouter des faiblesses au personnage en échange de points de capacité raciale supplémentaires mais le nombre total de points de capacité raciale ne peut dépasser de plus de quinze celui de la base de la race.

Après la création du personnage, les capacités raciales et les faiblesses d'un personnage ne peuvent plus être changées.

Corax

Demi-géant

Draag

Elfe

Elfes dorés

Elfes noirs

Elfes sauvages

Gnome

Humain

Iksar

Khan

Lycan

Nagah

Nain

Oltar

Orc

Petites gens

Ces hommes-corbeaux se considèrent comme les envoyés de la lune - qu'ils nomment Séléne - pour protéger les connaissances et les secrets contre l'oubli et le mensonge.

Ils tentent du mieux qu'ils le peuvent de se camoufler dans les différents peuples qu'ils côtoient mais quand ils sont démasqués, ils doivent s'enfuir pour éviter l'extermination.

Agilité :	10	Intelligence :	9
Constitution :	10	Sagesse :	8
Force :	10	Spiritisme :	9
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Charme animal : Donne le sort "Charme animal" au personnage et lui permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

5 - Griffes de combat [hybride] : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.

5 - Interrogatoire : Donne la capacité "Interrogatoire" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

5 - Maniement des armes naturelles : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".

5 - menteur : Donne la capacité "Menteur" au personnage.

5 - Régénération [hybride] : Le personnage regagne 1 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride ou le double s'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.

10 - Chasseur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.

10 - Contrôle de soi : Lors de la pleine lune, le personnage reste mauvais et agressif mais il n'est pas obligé de

se transformer en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

10 - Détection de la mort : Donne le sort "Détection de la mort" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

10 - Détection de la vie : Donne le sort "Détection de la vie" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

10 - Estomac d'oisillon : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.

10 - Polyglotte : Donne au personnage 2 langues au choix.

10 - Vision de l'invisible : Donne le sort "Détection de l'invisibilité" et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

10 - Vision nocturne : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.

15 - Ambidextre : Donne le don "Ambidextre" au personnage.

15 - Camouflage avancé : Donne la capacité "Camouflage et la connaissance "Déplacement silencieux" au personnage.

15 - Chasseur bestial : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" et la capacité "Maintien" au personnage.

20 - Contrôle de la forme corax : Permet au personnage de se transformer en forme hybride et animale à volonté suite à une concentration de 3 secondes. Lorsqu'il est dans sa forme hybride, un Corax gagne un bonus de 2 à l'agilité et de 1 à la constitution. De plus, le personnage devient surnaturel, il gagne la faculté de voler jusqu'à 30 pieds de hauteur par tranches de 5 pieds par seconde. À cause de la forme de ses mains à la jonction entre l'homme et l'animal, l'hybride ne peut pas utiliser d'armes demandant de la précision et doit se limiter aux masses et aux haches. Forme animale : Voir la métamorphose en corbeau du druide.

20 - Contrôle parfait : Permet au personnage de se contrôler complètement face à la lune. Il ne devient ni agressif, ni mauvais et peut décider de se transformer ou pas en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

20 - Régénération extrême [hybride] : Le personnage regagne 3 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride et le double lorsqu'il prend le temps de se reposer. La régénération continue même quand le personnage est dans le coma.

20 - Résistance aux armes normales [hybride] : Lorsqu'il est en forme hybride, les armes de fer et de bois ne font qu'un seul point de dégât au personnage. Tous les autres types de dégâts font les dégâts normaux au personnage - sauf s'il a d'autres résistances ou vulnérabilités. Cela implique qu'une arme d'argent, d'or, de solcium, etc. fera les dégâts normaux au personnage sauf s'il y est résistant ou vulnérable.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Anthropomorphe : Le personnage est né en forme hybride et elle est restée sa forme de base. Il est donc

constamment considéré comme tel avec tous les bonus et les malus que cela implique. Pour pouvoir prendre sa forme humanoïde, le personnage doit avoir la capacité raciale de contrôle de la forme.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres

de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'argent : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'argent. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "argent".

5 - Vulnérabilité à l'énergie négative : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "noir". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "noir", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'énergie positive : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "blanc". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "blanc", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'or : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'or. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "or".

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Hypersensibilité à l'argent : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'argent et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en argent sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Hypersensibilité à l'or : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'or et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en or sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Manchet : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et détestes **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Demi-géant

Ces êtres, souvent perçus comme de très grands humains font souvent plus de 7 pieds de haut mais dépassent rarement les 10 pieds. Comme ils habitent surtout dans les terres du nord, ils s'entendent plutôt bien avec les hordes barbares avec qui ils peuvent se mêler assez facilement autant physiquement que socialement.

Les demi-géants sont le fruit d'une union entre un géant et une humaine. Après l'elfe, le géant est la race la plus compatible avec l'humain. La mère humaine n'a que rarement des difficultés à accoucher et leur situation familiale est souvent calme et sereine. Une famille composée d'un mâle géant, d'une femelle humaine et d'un enfant demi-géant s'est souvent retirée à l'écart des civilisations pour ne pas endurer les préjugés des humains ou des géants.

Une fois rendu à l'âge adulte, les demi-géants s'éloignent généralement de l'endroit où ils sont nés pour oublier les horribles choses qu'ils auraient pu subir. Vu leur carrure exceptionnelle, les demi-géants n'ont aucune difficulté à s'enrôler comme soldat ou à se faire engager comme mercenaire mais, contrairement aux humains, ils sont plutôt maladroits et un peu moins rusés. Ils sont donc souvent portés à vouloir suivre les ordres d'un autre.

Agilité :	7	Intelligence :	7
Constitution :	13	Sagesse :	9
Force :	12	Spiritisme :	9
Points de fatigue :	20	Points de magie :	0
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Assommer : Donne la capacité "Assommer" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Maintien : Donne la capacité "Maintien" au personnage.

5 - Maniement des haches : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.

5 - Maniement des masses : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.

5 - Stabilité : Donne un bonus de +1 contre les attaques et les pouvoirs destinés à faire tomber ou repousser le personnage.

10 - Affinité à la hache à deux mains : Les dégâts que fait le personnage avec les "Haches à deux mains" sont augmentés de 1.

10 - Affinité à la masse à deux mains : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses à deux mains" sont

augmentés de 1.

10 - Bonne endurance : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.

10 - Bucheron : Donne la connaissance "Bucheron" au personnage.

10 - Grande vitalité : Augmente le nombre de Points de Vie du personnage de 3.

10 - Pêcheur : Donne la connaissance "Pêcheur" au personnage.

10 - Vigueur accrue : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.

15 - Expert contre les goblinoïdes : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.

15 - Expert contre les petites races : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des petits-gens, des gnomes, des nains ou tout autre créature humanoïde de moins de 5 pieds.

15 - Fléau de l'équipement : Donne au personnage le choix de 2 capacités de bris au choix.

15 - Intimidation magique : Donne le sort "Peur" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.

15 - Race guerrière : Augmente les dégâts de mêlée du personnage de 1 mais réduit sa Classe d'Armure de 1 en tout temps.

20 - Affinité avec les armes à deux mains : Les dégâts que fait le personnage lorsqu'il se bat avec une arme à deux mains sont augmentés de 1.

20 - Bravoure : Rend le personnage immunisé totalement à la peur mais ne l'empêche pas d'avoir des phobies et des peurs irrationnelles.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boîteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se

régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en

particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Draag

Ces hommes-ours se considèrent comme les envoyés de la lune - qu'ils nomment Séléné - pour protéger le monde contre le mal.

Ils tentent du mieux qu'ils le peuvent de se camoufler dans les différents peuples qu'ils côtoient mais quand ils sont démasqués, ils doivent s'enfuir pour éviter l'extermination.

Agilité :	10	Intelligence :	7
Constitution :	10	Sagesse :	6
Force :	10	Spiritisme :	7
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Assommer : Donne la capacité "Assommer" au personnage.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Charme animal : Donne le sort "Charme animal" au personnage et lui permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

5 - Griffes de combat [hybride] : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Maintien : Donne la capacité "Maintien" au personnage.

5 - Maniement des armes naturelles : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".

5 - Régénération [hybride] : Le personnage regagne 1 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride ou le double s'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.

10 - Armure d'écorce : Donne le sort "Armure d'écorce" au personnage et lui permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

10 - Bonne endurance : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.

10 - Chasseur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.

10 - Contrôle de soi : Lors de la pleine lune, le personnage reste mauvais et agressif mais il n'est pas obligé de se transformer en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

10 - Grande vitalité : Augmente le nombre de Points de Vie du personnage de 3.

10 - Vigueur accrue : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.

10 - Vision nocturne : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.

15 - Ambidextre : Donne le don "Ambidextre" au personnage.

15 - Chasseur bestial : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" et la capacité "Maintien" au personnage.

20 - Contrôle de la forme draag : Permet au personnage de se transformer en forme hybride et animale à volonté suite à une concentration de 3 secondes. Lorsqu'il est dans sa forme hybride, un Draag gagne un bonus de 1 à l'agilité, de 3 à la constitution et de 2 à la force. De plus, le personnage devient surnaturel. À cause de la forme de ses mains à la jonction entre l'homme et l'animal, l'hybride ne peut pas utiliser d'armes demandant de la précision et doit se limiter aux masses et aux haches. Forme animale : Voir la métamorphose en ours du druide.

20 - Contrôle parfait : Permet au personnage de se contrôler complètement face à la lune. Il ne devient ni agressif, ni mauvais et peut décider de se transformer ou pas en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

20 - Régénération extrême [hybride] : Le personnage regagne 3 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride et le double lorsqu'il prend le temps de se reposer. La régénération continue même quand le personnage est dans le coma.

20 - Résistance aux armes normales [hybride] : Lorsqu'il est en forme hybride, les armes de fer et de bois ne font qu'un seul point de dégât au personnage. Tous les autres types de dégâts font les dégâts normaux au personnage - sauf s'il a d'autres résistances ou vulnérabilités. Cela implique qu'une arme d'argent, d'or, de solcium, etc. fera les dégâts normaux au personnage sauf s'il y est résistant ou vulnérable.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Anthropomorphe : Le personnage est né en forme hybride et elle est restée sa forme de base. Il est donc constamment considéré comme tel avec tous les bonus et les malus que cela implique. Pour pouvoir prendre sa forme humanoïde, le personnage doit avoir la capacité raciale de contrôle de la forme.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement

obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'argent : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'argent. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "argent".

5 - Vulnérabilité à l'énergie négative : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "noir". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "noir", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'énergie positive : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "blanc". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "blanc", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'or : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'or. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "or".

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Hypersensibilité à l'argent : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'argent et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en argent sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Hypersensibilité à l'or : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'or et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en or sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et détestes **toutes les races** à l'exception de la sienne. Lê personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Elfe

Les Elfes sont l'une des races vivant le plus vieux à travers tous les royaumes. On peut facilement les reconnaître par leurs oreilles pointues et leur taille mince. Les légendes racontent qu'après un certain âge, ils se cachent de la vue des autres et ne gardent contact qu'avec quelques dirigeants importants afin de leurs apportés de sages conseils forgés à même leurs propres expériences. Les jeunes Elfes sont généralement rieurs et enjoués mais au fur et à mesure qu'ils prennent de l'âge, ils deviennent plus calculateurs et plus sages.

Les Elfes sont reconnus pour être très près de la nature qu'ils respectent et au sein de qui ils forment leurs villes et villages. Parfois, un membre d'une autre race peut passer carrément au travers d'une cité elfique sans jamais s'en rendre compte. Malgré cela, il arrive souvent qu'un Elfe ait s'établir dans une ville humaine. Ils y sont généralement sympathique et ouverts d'esprit mais ont gardés quelques préjugés envers plusieurs races : les nains, les humains, les orcs et les drows.

Les elfes préconisent l'amour, l'amitié, la passion dans tous les domaines. Ils vivent très intensément le moment présent. Ils ont généralement une grande appréciation de la danse, des chants et des différentes formes d'art. Ils ne sont pas souvent querelleux : ils sont plutôt nonchalants et discrets.

Agilité :	11	Intelligence :	12
Constitution :	9	Sagesse :	10
Force :	8	Spiritisme :	10
Points de fatigue :	5	Points de magie :	10
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Globe de lumière : Donne le sort "Globe de lumière" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

5 - Maniement des arcs : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.

5 - Maniement des épées : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.

5 - Méditation : Donne la capacité "Méditation" au personnage.

5 - Résistance au sommeil : Augmente la sauvegarde contre le sommeil du personnage de 1.

5 - Résistance aux charmes : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.

- 5 - Résistance magique** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage.
- 5 - Tactique militaire** : Donne la capacité "Tactique militaire".
- 10 - Affinité à l'arc long** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Arcs longs" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à l'épée longue** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées longues" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité magique** : Augmente le nombre de Points de Magie du personnage de 5.
- 10 - Armurier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Armurier" au personnage.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Esquive des coups** : Donne le don Esquive au personnage.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Expert contre les drows** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des drows.
- 10 - Expert contre les nains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des nains.
- 10 - Immunité à la magie faible** : Donne au personnage une Immunité magique de 0 + mod constitution.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Artiste maître** : Donne les connaissances "Métier du peuple : Artiste" et "Métier du peuple : Artiste maître" au personnage.
- 15 - Connaissances académiques** : Donne deux connaissances de base au choix au personnage.
- 15 - Expert contre les goblinoïdes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Forge elfique** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage et augmente les dégâts des arcs et des épées faits par le personnage de 1.
- 15 - Formation militaire elfique** : Donne les capacités "Maniement des arcs" et "Maniements des épées" et le Don "Port d'armures légères".
- 20 - Arcaniste** : Donne une sphère au choix au personnage.
- 25 - Ambidextre avancé** : Donne les dons "Ambidextre" et "Ambidextre Avancé".
- 25 - Puissance arcanique** : Augmente la Force Magique du personnage de 1.
- 25 - Résistance surnaturelle** : Rend complètement imperméable aux sorts et pouvoirs de charme, de contrôle et de sommeil.

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Boiteux** : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne

devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduits de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'anti-magique : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par une matière brisant la toile magique. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "anti-magique".

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de

subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Elfes dorés

Les Elfes du soleil, ou Elfes Solinestis, sont censés, comme leurs cousins les Luninestis, être éteints.

Étrangement, une souche de cette race semble avoir survécu dans les archipels. Ces elfes, contrairement aux autres, ont une vie martiale et disciplinée et d'après les écrits, ils sont les maîtres du psionisme. Les légendes racontent qu'ils ont été créés afin de protéger les autres familles elfiques.

Ils sont très hautains et fiers et ils considèrent qu'ils ont le droit de se mêler de tout même si ça ne les regarde pas. Ils sortent que très rarement de leur île d'où, malgré le fait qu'elle semble très peu gardée ou protégée, peu de gens se rappellent être allés. Ils ont un grand respect pour la nature et les autres elfes mais ils ont énormément de préjugés envers les autres races méprisant même les « non-elfes ». Ces elfes sont généralement vaniteux et veulent toujours paraître pour le mieux. Ils n'est pas rare de voir un Solinesti tenté de faire faire un travail par quelqu'un d'autre, car étant supérieurs aux autres, ils ne peuvent pas s'adonner à de telles tâches réservées aux êtres inférieurs.

Comme ils vivent constamment selon la pensée psionique, ils ne vénèrent aucun Dieu. Toutefois, ils respectent grandement l'astre solaire qui, selon les légendes, leur apporterait de grands pouvoirs. Ils sont très auto-suffisants et ils ne demandent jamais l'aide ou la pitié des autres.

Agilité :	11	Intelligence :	12
Constitution :	9	Sagesse :	10
Force :	7	Spiritisme :	11
Points de fatigue :	5	Points de magie :	0
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	15

Capacités raciales

0 - Langue natale : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

0 - Langue natale : Primalien : Donne la langue "Primalien" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Détection des psioniques : Donne le sort "Détection des psioniques" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur mental.

5 - Langue acquise : Draconique : Donne la langue "Draconique" au personnage.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Maniement des arcs : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.

5 - Maniement des épées : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.

5 - Méditation : Donne la capacité "Méditation" au personnage.

5 - Résistance au sommeil : Augmente la sauvegarde contre le sommeil du personnage de 1.

5 - Résistance aux charmes : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.

10 - Affinité à l'arc long : Les dégâts que fait le personnage avec les "Arcs longs" sont augmentés de 1.

- 10 - Affinité à l'épée longue** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées longues" sont augmentés de 1.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Esprit développé** : Augmente le nombre de Points de Psychisme du personnage de 5.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Expert contre les drows** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des drows.
- 10 - Expert contre les humains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre les humains.
- 10 - Expert contre les nains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des nains.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Télépathie** : Donne le sort psionique "télépathie" utilisable de façon innée tant que le joueur dispose des PP nécessaires.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 10 - Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Connaissances académiques** : Donne deux connaissances de base au choix au personnage.
- 15 - Expert contre les goblinoïdes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Expert contre les lézards** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des iksars, des nagahs, des kobolds, des dragons ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Forge elfique** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage et augmente les dégâts des arcs et des épées faits par le personnage de 1.
- 15 - Formation militaire elfique** : Donne les capacités "Maniement des arcs" et "Maniements des épées" et le Don "Port d'armures légères".
- 25 - Puissance mentale** : Augmente la Force Psychique du personnage de 1. Si le personnage est élémentaliste ou guerrier-élémental, il bénéficie d'une bonus de +1 FM (mais ce +1 devra être calculé à la main sur sa fiche de personnage.)

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Boiteux** : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des colons : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures venues coloniser l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement

obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'anti-magique : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par une matière brisant la toile magique. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "anti-magique".

5 - Vulnérabilité à la noirceur : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout sort de l'essence de l'ombre ou de tout effet qui manipule la noirceur. De plus, ces sorts ou effets ont une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de

subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Elfes noirs

Ces êtres maléfiques que l'on appelle aussi parfois les Drows ou les elfes des profondeurs sont une des principales raisons pourquoi les créatures vivant sous la terre sont craintes. Ils ont la peau noire comme l'ébène, les cheveux blancs ou gris et les yeux noirs et rares sont les individus de cette race qui sortent de sous la terre.

Les elfes noirs sont craints pour leur fourberie, leur avarice et leur tendance à toujours prendre leur cible par surprise. Vu la couleur de leur peau, le blanc de leurs dents lorsqu'ils sourient est souvent la dernière chose que leur cible verra avant de s'effondrer au sol.

Ces elfes vivent dans une société matriarcale où les femmes deviennent généralement prêtresse et les hommes des mages ou des combattants selon leurs aptitudes. Ces derniers ont à peine plus d'importance que les esclaves que les grandes familles Drows accumulent. Deux seuls mâles sont considérés égaux aux prêtresses : le maître d'arme et l'archimage de la famille.

Dans cette grande pyramide sociale, chacun tente d'améliorer sa position par n'importe quelle manière possible. La seule règle étant que personne ne doit se rendre compte de rien. Si une famille veut prendre la place d'une autre plus haut placée, elle doit éliminer tout ses membres en une nuit sinon le conseil formé par les cinq plus importantes familles se retournera contre celle qui aura été trop gourmande et l'anéantira.

Personne ne sait réellement quand la grande famille des elfes a donné naissance au clan des elfes noirs. Malgré la grande longévité de tous les types d'elfes, personne ne semble s'en rappeler. Tout ce qu'on sait c'est qu'ils se combattent depuis la nuit des temps.

Agilité :	12	Intelligence :	12
Constitution :	8	Sagesse :	9
Force :	7	Spiritisme :	11
Points de fatigue :	5	Points de magie :	10
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque dévastatrice : Donne la capacité "Attaque dévastatrice" au personnage.

5 - Attaque sournoise : Donne la capacité "Attaque sournoise" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Coup fatal : Donne la capacité "Coup fatal" au personnage.

5 - Enfance sans lumière : Lorsque le personnage est dans l'obscurité, il gagne un bonus de +1 à toutes ses capacités.

- 5 - Langue acquise : Commun** : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.
- 5 - Langue acquise : Elfisme** : Donne la langue "Elfisme" au personnage.
- 5 - Langue acquise : Goblinoïde** : Donne la langue "Goblinoïde" au personnage.
- 5 - Langue acquise : Orcish** : Donne la langue "Orcish" au personnage.
- 5 - Langue acquises : Petites gens** : Donne la langue "Petites gens" au personnage.
- 5 - Maniement des dagues** : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.
- 5 - Maniement des épées** : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.
- 5 - menteur** : Donne la capacité "Menteur" au personnage.
- 10 - Affinité à l'épée courte** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées courtes" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité au couteau** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Couteaux" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité magique** : Augmente le nombre de Points de Magie du personnage de 5.
- 10 - Armurier drow** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Armurier" au personnage et augmente la Classe d'Armure des armures légères qu'il fait de 1.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Esquive des coups** : Donne le don Esquive au personnage.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Expert contre les humains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre les humains.
- 10 - Expert contre les nains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des nains.
- 10 - Forgeron** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage.
- 10 - Immunité à la magie faible** : Donne au personnage une Immunité magique de 0 + mod constitution.
- 10 - Lévitiation** : Donne le sort "Lévitiation" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.
- 10 - Ombre** : Donne le sort "Ombre" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 15 - Adeptes des ombres** : Donne au personnage un bonus de +2 la nuit et un malus de -3 le jour aux dégâts de mêlée et à la Classe d'Armure.
- 15 - Affinité aux ombres** : Augmente la force magique du personnage de 1 lorsqu'il lance des sorts de l'Essence Ombre.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Camouflage avancé** : Donne la capacité "Camouflage et la connaissance "Déplacement silencieux" au personnage.
- 15 - Combat aveugle** : Donne le don "Combat aveugle" au personnage.
- 15 - Entraînement de tueur** : Donne les capacités "Maniement des dagues" et "Attaque sournoise" et le don "Port d'armures légères".
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.

15 - Expert contre les goblinoides : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.

15 - Expert contre les petites races : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des petits-gens, des gnomes, des nains ou tout autre créature humanoïde de moins de 5 pieds.

20 - Arcaniste : Donne une sphère au choix au personnage.

20 - Téléportation : Donne le sort "Téléportation mineur" et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.

20 - Vision des ténèbres : Permet de voir dans l'obscurité totale normale et magique. Le joueur doit utiliser une lumière avec un filtre rouge.

25 - Puissance arcanique : Augmente la Force Magique du personnage de 1.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les

ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'anti-magique : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par une matière brisant la toile magique. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "anti-magique".

5 - Vulnérabilité à l'énergie positive : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "blanc". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "blanc", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Elfes sauvages

Ces elfes, souvent appelés Elfes verts ou Elfes Sylvaniestis, sont les plus méfiants de tous les elfes, même envers les autres familles elfiques. Ils ne sont pas très sociables et préfèrent généralement rester à l'écart et ne pas se mêler aux autres peuples. Ils vivent en harmonie avec la nature et ils respectent aussi beaucoup les esprits et les créatures sylvestres qu'ils protègent autant que leur peuple.

Peu de choses sont connus d'eux car ils n'échangent que très rarement avec quiconque ne fait pas partie de leur clan. Ils vivent seuls ou en petits groupes à travers les forêts qu'ils protègent féroce­ment. Ils sont d'excellents rôdeurs ou druides et sont mêmes parfois acceptés par les hommes-animaux comme des frères.

Agilité :	12	Intelligence :	9
Constitution :	9	Sagesse :	10
Force :	9	Spiritisme :	11
Points de fatigue :	15	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Langue acquise : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Goblinoïde : Donne la langue "Goblinoïde" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Maniement des arcs : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.

5 - Maniement des épées : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.

5 - Résistance au sommeil : Augmente la sauvegarde contre le sommeil du personnage de 1.

5 - Résistance aux charmes : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.

10 - Affinité à l'arc long : Les dégâts que fait le personnage avec les "Arcs longs" sont augmentés de 1.

10 - Affinité à l'épée longue : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées longues" sont augmentés de 1.

10 - Bonne endurance : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.

10 - Chasseur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.

10 - Connaissance des plantes : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.

10 - Esquive des coups : Donne le don Esquive au personnage.

10 - Estomac d'oisillon : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.

10 - Expert contre les drows : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des drows.

10 - Expert contre les nains : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des nains.

10 - Réflexes accrus : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.

10 - Vision nocturne : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.

15 - Ambidextre : Donne le don "Ambidextre" au personnage.

15 - Expert contre les goblinoides : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.

15 - Forge elfique : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage et augmente les dégâts des arcs et des épées faits par le personnage de 1.

15 - Formation militaire elfique : Donne les capacités "Maniement des arcs" et "Maniements des épées" et le Don "Port d'armures légères".

25 - Ambidextre avancé : Donne les dons "Ambidextre" et "Ambidextre Avancé".

25 - Résistance surnaturelle : Rend complètement imperméable aux sorts et pouvoirs de charme, de contrôle et de sommeil.

25 - Survie difficile : Augmente toutes les sauvegarde du personnage de 1.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage

de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme

de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'anti-magique : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par une matière brisant la toile magique. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "anti-magique".

5 - Vulnérabilité à la noirceur : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout sort de l'essence de l'ombre ou de tout effet qui manipule la noirceur. De plus, ces sorts ou effets ont une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Gnome

Un peu comme leurs cousins les nains, les gnomes vivaient jadis sous terre mais ils sont sortis de leurs trous un peu en même temps que la création des grandes villes humaines. Ils sont très courtois et aimables avec tout ceux qui n'ont pas montrés qu'ils ne méritaient pas le respect. Les gnomes ne sont en aucun point racistes et ils cherchent toujours à se faire plus de contact pour pouvoir se dépanner dans toutes les situations. Plusieurs membres de cette race portent la race comme les nains mais la principale manière de les reconnaître est leur énorme nez au milieu de leur visage et leur voix souvent nasillarde.

Ce sont des inventeurs nés qui cherchent toujours de nouvelles idées pour améliorer leur vie de manière scientifique. Une très petite quantité de leurs inventions sont fonctionnelles et une encore plus petite part de celles-ci sont réellement utiles. Malgré cela, ils sont toujours persévérants et aiment quand même essayer de nouvelles choses. Plusieurs grands maîtres d'alchimie furent des gnomes. Malheureusement, vue la nature instable de cette science et l'attitude des membres de cette race, plusieurs y ont aussi trouvé la mort.

D'un autre côté, les gnomes sont des passionnés de magie. Encore une fois, ils essaient sans cesses d'améliorer leurs dons ce qui les poussent très rarement à prendre des voies qu'ils considèrent comme trop faciles d'accès et pas assez avancées pour leur calibre. Ils se spécialisent donc souvent dans les illusions et la divination.

Agilité :	9	Intelligence :	12
Constitution :	12	Sagesse :	8
Force :	8	Spiritisme :	9
Points de fatigue :	10	Points de magie :	10
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Langue acquise : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

- 5 - Maniement des dagues** : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.
- 5 - Maniement des haches** : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.
- 5 - Maniement des masses** : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.
- 5 - Résistance aux illusions** : Augmente la Sauvegarde contre les illusions du personnage de 1.
- 10 - Affinité magique** : Augmente le nombre de Points de Magie du personnage de 5.
- 10 - Bonne endurance** : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.
- 10 - Cécité** : Donne le sort "Cécité" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur arcanique.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Immunité à la magie faible** : Donne au personnage une Immunité magique de 0 + mod constitution.
- 10 - Maniement des armes à feu** : Donne la capacité "Maniement des armes à feu" au personnage.
- 10 - Maniement des armes de siège** : Donne la capacité "Maniement des armes de siège" au personnage.
- 10 - Métier de son enfance** : Donne un métier au choix au personnage.
- 10 - Mineur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Mineur" au personnage.
- 10 - Polyglotte** : Donne au personnage 2 langues au choix.
- 10 - Souffleur de verre** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Souffleur de verre" au personnage.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 15 - Expert contre les géants** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des demi-géants, des géants, des ogres ou tout autre créature humanoïde de plus de 10 pieds.
- 15 - Expert contre les goblinoides** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.
- 20 - Artisan-né** : Donne 3 connaissances de confection au choix.
- 20 - Expert de la divination** : Augmente la force des pouvoirs divinatoires du personnage de 1.
- 20 - Expert de l'alchimie** : Augmente la force des potions alchimiques et des concoctions du personnage de 1.
- 20 - Expert des illusions** : Augmente la force des pouvoirs illusoires du personnage de 1.

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Boiteux** : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.
- 5 - Borgne** : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage

de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une

restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Humain

Peuple très hétéroclite et varié, les humains présentent dans leurs rangs toutes sortes d'individus. Pouvant être de tous alignements et de toutes classes, une fausse croyance voudrait qu'il n'existe aucune constance ou organisation parmi eux.

Comme pour tous les peuples, les humains présentent des distinctions entre eux qui permettent de les séparer en sociétés, comparables au principe des familles elfiques ou celui des clans. Ils peuvent donc prendre de multiples apparences et ont une série très variée de coutumes et de philosophies de vie.

Les quatre grands clans qui peuplent les Terres du Centre sont les hordes barbares du nord, les peuples orientaux de l'est, les Souldarims du sud et les Aradrims de l'ouest.

Agilité :	10	Intelligence :	10
Constitution :	10	Sagesse :	10
Force :	10	Spiritisme :	10
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	40	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Assommer : Donne la capacité "Assommer" au personnage.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Interrogatoire : Donne la capacité "Interrogatoire" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Goblinoïde : Donne la langue "Goblinoïde" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

- 5 - **Maniement des arcs** : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.
- 5 - **Maniement des armes d'hast** : Donne la capacité "Maniement des armes d'hast" au personnage.
- 5 - **Maniement des armes du peuple** : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.
- 5 - **Maniement des dagues** : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.
- 5 - **Maniement des épées** : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.
- 5 - **Maniement des haches** : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.
- 5 - **Maniement des masses** : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.
- 5 - **Maniement du bouclier** : Donne la capacité "Maniement du bouclier" au personnage.
- 5 - **Méditation** : Donne la capacité "Méditation" au personnage.
- 5 - **Tactique militaire** : Donne la capacité "Tactique militaire".
- 10 - **Affinité à l'épée longue** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées longues" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité à la lance** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Lances" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité à la masse de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité magique** : Augmente le nombre de Points de Magie du personnage de 5.
- 10 - **Armurier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Armurier" au personnage.
- 10 - **Bucheron** : Donne la connaissance "Bucheron" au personnage.
- 10 - **Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - **Ciergier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Ciergier" au personnage.
- 10 - **Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - **Couturier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Couturier" au personnage.
- 10 - **Entraînement milicien** : Donne les capacités "Maniement des armes d'hast" et "Maniement du bouclier" au personnage.
- 10 - **Esprit développé** : Augmente le nombre de Points de Psychisme du personnage de 5.
- 10 - **Forgeron** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage.
- 10 - **Mineur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Mineur" au personnage.
- 10 - **Origines ethniques** : Donne différentes capacités selon l'endroit d'où le personnage vient.
- 10 - **Papetier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Papetier" au personnage.
- 10 - **Pêcheur** : Donne la connaissance "Pêcheur" au personnage.
- 10 - **Polyglotte** : Donne au personnage 2 langues au choix.
- 10 - **Racaille** : Donne le choix d'une capacité sournoise au personnage.
- 10 - **Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - **Souffleur de verre** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Souffleur de verre" au personnage.
- 10 - **Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - **Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - **Connaissances académiques** : Donne deux connaissances de base au choix au personnage.
- 20 - **Bravoure** : Rend le personnage immunisé totalement à la peur mais ne l'empêche pas d'avoir des phobies et des peurs irrationnelles.
- 25 - **Puissance divine** : Augmente la Force Divine du personnage de 1.
- 25 - **Puissance mentale** : Augmente la Force Psychique du personnage de 1. Si le personnage est élémentaliste ou guerrier-élémental, il bénéficie d'une bonus de +1 FM (mais ce +1 devra être calculé à la main sur sa fiche de personnage.)

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de

cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Iksar

Les Iksars sont une race inconnue de l'ancien continent. Ils sont vraisemblablement les descendants des grands lézards et, selon leurs légendes des grands dragons verts qui vivaient jadis sur les îles. Malheureusement, à cause de leur très courte espérance de vie et de leur manque d'égard pour l'écriture, aucun fait ne peut les aider à prouver leurs légendes orales.

Les Iksars sont généralement costauds, n'ont aucun poil sur leur corps et se promènent avec le dos courbés vers l'avant comme s'ils n'étaient jamais vraiment en équilibre sur leurs deux puissantes jambes. Leur peau est couverte d'écaillés allant du jaune au vert, en passant par toutes les teintes qui leur procurent un excellent camouflage et une protection efficace. Certains ont encore une queue mais chez les quelques dernières générations elle tend à rapetisser et à disparaître totalement.

En plus d'être de grands amateurs et d'excellent pratiquant de la chasse, ces hommes-lézards sont extrêmement religieux. Étant des créatures à sang froid, ils vénèrent l'astre solaire qui leur amène énergie et puissance. Ils utilisent généralement des temples, tout comme les Oltars, pour y vénérer Râ puisque ces derniers leurs sont alliés et qu'ils transforment la pierre de manière assez impressionnante.

Sans être hautains, les Iksars demandent à être respectés par toutes les créatures vivant sur leurs îles. Ils n'attaqueront généralement pas une personne ne les saluant pas au passage mais ils risquent de lui proposer un duel pour racheter sa faute. Contre les elfes, ils se montreront beaucoup moins sympathique et, s'ils sont en surnombre et qu'ils ont la certitude que personne ne racontera ce qui s'est passé, ils ne se gêneront pas pour les éliminer.

Agilité :	9	Intelligence :	9
Constitution :	12	Sagesse :	8
Force :	11	Spiritisme :	11
Points de fatigue :	10	Points de magie :	10
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Draconique : Donne la langue "Draconique" au personnage.

0 - Langue natale : Primalien : Donne la langue "Primalien" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque dévastatrice : Donne la capacité "Attaque dévastatrice" au personnage.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

- 5 - Griffes de combat** : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.
- 5 - Langue acquise : Elfisme** : Donne la langue "Elfisme" au personnage.
- 5 - Maintien** : Donne la capacité "Maintien" au personnage.
- 5 - Maniement des armes d'hast** : Donne la capacité "Maniement des armes d'hast" au personnage.
- 5 - Maniement des armes du peuple** : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.
- 5 - Maniement des armes naturelles** : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".
- 5 - Maniement des épées** : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.
- 5 - Maniement des haches** : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.
- 5 - Maniement des masses** : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.
- 5 - Régénération** : Le personnage regagne 1 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes ou le double s'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.
- 5 - Résistance à la chaleur** : Augmente la sauvegarde contre le feu du personnage de 1.
- 5 - Résistance aux gazes** : Augmente la sauvegarde contre les gazes du personnage de 1.
- 5 - Résistance aux poisons** : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.
- 5 - Résistance magique** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage.
- 10 - Affinité à l'épée courte** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées courtes" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la hache de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Haches de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la lance** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Lances" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la masse de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité aux griffes** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Griffes" sont augmentés de 1.
- 10 - Bonne endurance** : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.
- 10 - Bucheron** : Donne la connaissance "Bucheron" au personnage.
- 10 - Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Expert contre les humains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre les humains.
- 10 - Pêcheur** : Donne la connaissance "Pêcheur" au personnage.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Résistance au feu** : Donne le sort "Résistance au feu" au personnage et la capacité de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.
- 10 - Sang froid** : Donne au personnage un bonus de +2 le jour et un malus de -3 la nuit aux dégâts de mêlée et à la Classe d'Armure.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Armure naturelle** : Donne un bonus à la Classe d'Armure de 2 applicable en tout temps.
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Peur de la magie** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage et la possibilité de l'utiliser même contre les sorts dont il n'est pas conscient de l'arrivée et les sorts bénéfiques. Il peut l'utiliser sans avoir à

posséder le prérequis (Doctrines de la magie de base).

15 - Race guerrière : Augmente les dégâts de mêlée du personnage de 1 mais réduit sa Classe d'Armure de 1 en tout temps.

15 - Régénération extrême : Le personnage regagne 2 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes et le double lorsqu'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.

15 - Restauration : Après une période de repos complet d'au-moins 6 heures, tous les membres du personnage repoussent.

15 - Œil de serpent : Donne le sort "Œil de serpent" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

20 - Immunité aux poisons : Rend le personnage complètement immunisé contre le poison.

25 - Survie difficile : Augmente toutes les sauvegarde du personnage de 1.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des colons : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures venues coloniser l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de

cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et

à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à la noirceur : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout sort de l'essence de l'ombre ou de tout effet qui manipule la noirceur. De plus, ces sorts ou effets ont une double durée sur le personnage.

5 - Vulnérabilité au feu : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet impliquant du feu, que ce soit un feu naturel ou un sortilège.

5 - Vulnérabilité au froid : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié au froid, que ce soit un froid naturel ou un sortilège.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Ces hommes-félins se considèrent comme les envoyés de la lune - qu'ils nomment Séléne - pour préserver la justice et empêcher l'avancement du chaos.

Ils tentent du mieux qu'ils le peuvent de se camoufler dans les différents peuples qu'ils côtoient mais quand ils sont démasqués, ils doivent s'enfuir pour éviter l'extermination.

Agilité :	10	Intelligence :	7
Constitution :	10	Sagesse :	6
Force :	10	Spiritisme :	7
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Charme animal : Donne le sort "Charme animal" au personnage et lui permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

5 - Griffes de combat [hybride] : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Maniement des armes naturelles : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".

5 - Régénération [hybride] : Le personnage regagne 1 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride ou le double s'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.

10 - Affinité aux griffes : Les dégâts que fait le personnage avec les "Griffes" sont augmentés de 1.

10 - Chasseur : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.

10 - Contrôle de soi : Lors de la pleine lune, le personnage reste mauvais et agressif mais il n'est pas obligé de se transformer en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

10 - Esquive des coups : Donne le don Esquive au personnage.

10 - Réflexes accrus : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.

10 - Vision de l'invisible : Donne le sort "Détection de l'invisibilité" et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

10 - Vision nocturne : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.

15 - Ambidextre : Donne le don "Ambidextre" au personnage.

15 - Camouflage avancé : Donne la capacité "Camouflage et la connaissance "Déplacement silencieux" au personnage.

15 - Chasseur bestial : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" et la capacité "Maintien" au personnage.

20 - Contrôle de la forme khane : Permet au personnage de se transformer en forme hybride et animale à volonté suite à une concentration de 3 secondes. Lorsqu'il est dans sa forme hybride, un Khan gagne un bonus de 3 à l'agilité, de 1 à la constitution et de 2 à la force. De plus, le personnage devient surnaturel. À cause de la forme de ses mains à la jonction entre l'homme et l'animal, l'hybride ne peut pas utiliser d'armes demandant de la précision et doit se limiter aux masses et aux haches. Forme animale : Voir la métamorphose en panthère du druide.

20 - Contrôle parfait : Permet au personnage de se contrôler complètement face à la lune. Il ne devient ni agressif, ni mauvais et peut décider de se transformer ou pas en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.

20 - Régénération extrême [hybride] : Le personnage regagne 3 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride et le double lorsqu'il prend le temps de se reposer. La régénération continue même quand le personnage est dans le coma.

20 - Résistance aux armes normales [hybride] : Lorsqu'il est en forme hybride, les armes de fer et de bois ne font qu'un seul point de dégât au personnage. Tous les autres types de dégâts font les dégâts normaux au personnage - sauf s'il a d'autres résistances ou vulnérabilités. Cela implique qu'une arme d'argent, d'or, de solcium, etc. fera les dégâts normaux au personnage sauf s'il y est résistant ou vulnérable.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Anthropomorphe : Le personnage est né en forme hybride et elle est restée sa forme de base. Il est donc constamment considéré comme tel avec tous les bonus et les malus que cela implique. Pour pouvoir prendre sa forme humanoïde, le personnage doit avoir la capacité raciale de contrôle de la forme.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un

prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les

géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'argent : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'argent. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "argent".

5 - Vulnérabilité à l'énergie négative : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "noir". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "noir", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'énergie positive : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "blanc". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "blanc", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'or : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'or. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "or".

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Hypersensibilité à l'argent : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'argent et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en argent sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Hypersensibilité à l'or : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'or et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en or sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Lycan

Ces hommes-loups se considèrent comme les envoyés de la lune - qu'ils nomment Séléné - pour combattre et éradiquer le mal.

Ils tentent du mieux qu'ils le peuvent de se camoufler dans les différents peuples qu'ils côtoient mais quand ils sont démasqués, ils doivent s'enfuir pour éviter l'extermination.

Agilité :	10	Intelligence :	7
Constitution :	10	Sagesse :	6
Force :	10	Spiritisme :	7
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Charme animal : Donne le sort "Charme animal" au personnage et lui permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.

5 - Griffes de combat [hybride] : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du sud : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

5 - Maniement des armes naturelles : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".

5 - Régénération [hybride] : Le personnage regagne 1 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride ou le double s'il prend le temps de se reposer. La régénération arrête une fois que le personnage est dans le coma.

10 - Affinité aux griffes : Les dégâts que fait le personnage avec les "Griffes" sont augmentés de 1.

- 10 - Bonne endurance** : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.
- 10 - Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - Contrôle de soi** : Lors de la pleine lune, le personnage reste mauvais et agressif mais il n'est pas obligé de se transformer en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - Vision de l'invisible** : Donne le sort "Détection de l'invisibilité" et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Chasseur bestial** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" et la capacité "Maintien" au personnage.
- 20 - Contrôle de la forme lycane** : Permet au personnage de se transformer en forme hybride et animale à volonté suite à une concentration de 3 secondes. Lorsqu'il est dans sa forme hybride, un Lycan gagne un bonus de 2 à l'agilité, à la constitution et à la force. De plus, le personnage devient surnaturel. À cause de la forme de ses mains à la jonction entre l'homme et l'animal, l'hybride ne peut pas utiliser d'armes demandant de la précision et doit se limiter aux masses et aux haches. Forme animale : Voir la métamorphose en loup du druide.
- 20 - Contrôle parfait** : Permet au personnage de se contrôler complètement face à la lune. Il ne devient ni agressif, ni mauvais et peut décider de se transformer ou pas en forme hybride. S'il décide de se transformer lors de la pleine lune, il devra avoir la capacité raciale "Contrôle de la forme" pour changer de forme.
- 20 - Régénération extrême [hybride]** : Le personnage regagne 3 Point de Fatigue ou Point de Vie par 5 minutes en forme hybride et le double lorsqu'il prend le temps de se reposer. La régénération continue même quand le personnage est dans le coma.
- 20 - Résistance aux armes normales [hybride]** : Lorsqu'il est en forme hybride, les armes de fer et de bois ne font qu'un seul point de dégât au personnage. Tous les autres types de dégâts font les dégâts normaux au personnage - sauf s'il a d'autres résistances ou vulnérabilités. Cela implique qu'une arme d'argent, d'or, de solcium, etc. fera les dégâts normaux au personnage sauf s'il y est résistant ou vulnérable.

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Anthropomorphe** : Le personnage est né en forme hybride et elle est restée sa forme de base. Il est donc constamment considéré comme tel avec tous les bonus et les malus que cela implique. Pour pouvoir prendre sa forme humanoïde, le personnage doit avoir la capacité raciale de contrôle de la forme.
- 5 - Boiteux** : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement

obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à l'argent : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'argent. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "argent".

5 - Vulnérabilité à l'énergie négative : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "noir". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "noir", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'énergie positive : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât de type "blanc". Si le personnage n'est pas surnaturel, il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "blanc", et le triple s'il est surnaturel.

5 - Vulnérabilité à l'or : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par de l'or. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "or".

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Hypersensibilité à l'argent : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'argent et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en argent sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Hypersensibilité à l'or : L'animal au sein du personnage s'éveille au moindre contact avec de l'or et le transforme dans sa forme hybride. De plus, les dégâts fait par des armes en or sont doublés ou triplés s'ils l'étaient déjà.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses

bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Nagah

Les Nagahs sont une race inconnue de l'ancien continent. Ils font partie de la race des Iksar malgré qu'ils ne partagent que quelques traits. Comme ils sont plus intelligents et vifs que leurs compatriotes lézards, ils en sont devenus les chefs et forment une caste à part qui ne se mêle que très rarement au reste de la population et qui se cachent généralement aux yeux des étrangers.

Ils sont de dangereux adversaires mais ils ne sont pas du genre à se lancer dans le combat. Leur nombre étant inférieur à celui des Iksars, ils se servent plutôt d'eux comme combattants et restent à l'arrière pour commander. La principale raison de leur supériorité sur les Iksar vient du fait que plusieurs haut-prêtres de Râ sont des Nagahs. Ceux-ci se nomment les Cobrals et chacun doit être attentifs à leurs vœux et demandes pour recevoir les grâces du Dieu Soleil.

Comme ils se voient comme des enfants du soleil, les Nagahs ont une très grande animosité envers les lycans et les autres hommes-animaux qui sont maintenant presque totalement disparus de l'archipel puisqu'ils se disent les enfants de la lune.

Agilité :	12	Intelligence :	12
Constitution :	9	Sagesse :	10
Force :	8	Spiritisme :	9
Points de fatigue :	10	Points de magie :	10
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Draconique : Donne la langue "Draconique" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque sournoise : Donne la capacité "Attaque sournoise" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Coup fatal : Donne la capacité "Coup fatal" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Griffes de combat : Donne au personnage la possibilité d'utiliser ses griffes en combat. Celles-ci font 1 point de dégât plus la moitié du modificateur de force du personnage et ne peuvent pas être désarmées ou brisées.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Maintien : Donne la capacité "Maintien" au personnage.

5 - Maniement des arcs : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.

5 - Maniement des armes d'hast : Donne la capacité "Maniement des armes d'hast" au personnage.

5 - Maniement des armes du peuple : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.

- 5 - Maniement des armes naturelles** : Donne la capacité "Maniement des armes naturelles".
- 5 - Maniement des dagues** : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.
- 5 - Méditation** : Donne la capacité "Méditation" au personnage.
- 5 - menteur** : Donne la capacité "Menteur" au personnage.
- 5 - Résistance à la chaleur** : Augmente la sauvegarde contre le feu du personnage de 1.
- 5 - Résistance aux gazes** : Augmente la sauvegarde contre les gazes du personnage de 1.
- 5 - Stabilité** : Donne un bonus de +1 contre les attaques et les pouvoirs destinés à faire tomber ou repousser le personnage.
- 10 - Affinité à la lance** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Lances" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la sarbacane** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Sarbacanes" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité au couteau** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Couteaux" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité aux griffes** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Griffes" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité magique** : Augmente le nombre de Points de Magie du personnage de 5.
- 10 - Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Expert contre les humains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre les humains.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Résistance au feu** : Donne le sort "Résistance au feu" au personnage et la capacité de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.
- 10 - Sang froid** : Donne au personnage un bonus de +2 le jour et un malus de -3 la nuit aux dégâts de mêlée et à la Classe d'Armure.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - Armure naturelle** : Donne un bonus à la Classe d'Armure de 2 applicable en tout temps.
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Œil de serpent** : Donne le sort "Œil de serpent" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.
- 20 - Arcaniste** : Donne une sphère au choix au personnage.
- 20 - Expert des charmes** : Augmente la force des pouvoirs d'enchantement du personnage de 1.
- 25 - Puissance divine** : Augmente la Force Divine du personnage de 1.

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique

de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des colons : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures venues coloniser l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à la noirceur : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout sort de l'essence de l'ombre ou de tout effet qui manipule la noirceur. De plus, ces sorts ou effets ont une double durée sur le personnage.

5 - Vulnérabilité au feu : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet impliquant du feu, que ce soit un feu naturel ou un sortilège.

5 - Vulnérabilité au froid : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié au froid, que ce soit un froid naturel ou un sortilège.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est

inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Nain

Les nains sont de petites personnes mesurant généralement moins d'un mètre et demi, costauds, robustes et arborant une belle barbe longue et bien fournie. Les femmes portent aussi la barbe mais elle est souvent plus courte et plus soignée. Ils aiment le travail bien fait, la bonne nourriture et la bière bien froide. Tout le jour durant ils travaillent et, à la nuit venue, ils festoient entre amis autour d'un gros tonneau. Sans dire qu'ils sont avares, les nains aiment avoir beaucoup de richesses et ne s'en défassent qu'en de rares exceptions.

La plupart des nains ont quitté leurs mines pour s'établir plus près des villes humaines et échanger avec les autres race. Les nains s'impliquent maintenant beaucoup dans la vie du village où ils élisent domicile. Souvent, un maître nain s'installera dans une ville pour occuper la charge de forgeron et vendre ses produits sur la place publique. Il prend rarement plus d'un apprenti à la fois et ce dernier doit se trouver un autre endroit où exploiter ses talents lorsque son entraînement est terminé. De plus, ils n'ont aucuns problèmes avec les autres races même s'ils aiment les taquiner sur leurs différences.

Agilité :	8	Intelligence :	9
Constitution :	12	Sagesse :	10
Force :	10	Spiritisme :	11
Points de fatigue :	15	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Assommer : Donne la capacité "Assommer" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Gnomisme : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Goblinoïde : Donne la langue "Goblinoïde" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Langue acquises : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

5 - Maniement des haches : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.

5 - Maniement des masses : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.

5 - Maniement du bouclier : Donne la capacité "Maniement du bouclier" au personnage.

5 - Résistance aux charmes : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.

5 - Résistance aux poisons : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.

- 5 - Résistance magique** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage.
- 5 - Stabilité** : Donne un bonus de +1 contre les attaques et les pouvoirs destinés à faire tomber ou repousser le personnage.
- 5 - Tactique militaire** : Donne la capacité "Tactique militaire".
- 10 - Affinité à la hache de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Haches de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la masse à deux mains** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses à deux mains" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la masse de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - Armurier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Armurier" au personnage.
- 10 - Bonne endurance** : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.
- 10 - Forgeron** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage.
- 10 - Grande vitalité** : Augmente le nombre de Points de Vie du personnage de 3.
- 10 - Immunité à la magie faible** : Donne au personnage une Immunité magique de 0 + mod constitution.
- 10 - Métier de son enfance** : Donne un métier au choix au personnage.
- 10 - Mineur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Mineur" au personnage.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 10 - Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - Entraînement primaire nain** : Donne les connaissances "Métier du peuple : Forgeron" et "Métier du peuple : Mineur" et la capacité "Maniement des haches" au personnage.
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Expert contre les géants** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des demi-géants, des géants, des ogres ou tout autre créature humanoïde de plus de 10 pieds.
- 15 - Expert contre les goblinoides** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des goblins, des orcs, des ogres ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Forge naine** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage et augmente les dégâts de toutes les armes faites par le personnage de 1.
- 15 - Peur de la magie** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage et la possibilité de l'utiliser même contre les sorts dont il n'est pas conscient de l'arrivée et les sorts bénéfiques. Il peut l'utiliser sans avoir à posséder le prérequis (Doctrines de la magie de base).
- 15 - Résistance à la magie** : Augmente la sauvegarde contre la magie du personnage de 2.
- 20 - Formation militaire naine** : Donne les capacités "Maniement des haches" et "Maniement des marteaux" et le don "Port d'armures lourdes" au personnage.
- 20 - Immunité à la magie** : Donne au personnage une Immunité magique de 1 + mod constitution.
- 20 - Immunité aux poisons** : Rend le personnage complètement immunisé contre le poison.
- 25 - Puissance divine** : Augmente la Force Divine du personnage de 1.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Haine des dragoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humains : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il

entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Trouillard : Le personnage est tout sauf courageux. Il a tendance à s'enfuir plutôt que de confronter les situations dangereuses. Il a un malus de -2 contre toute sauvegarde faite contre un effet de peur.

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est

inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Oltar

Personne ne sait quand ils sont arrivés sur l'archipel mais, selon eux, ils y ont toujours habités. Physiquement, ils sont de simples humains mais ils ont développé une certaine aversion et une défense naturelle contre la magie malgré le fait que tout de cet art leur est inconnu. Le seul lien avec la magie qu'ils ont se fait par l'un de leurs nombreux Dieux.

Même s'ils n'ont jamais découvert la roue, ils ont quand même réussi à créer d'impressionnantes pyramides qui leurs servent principalement de lieux de culte. Pour la plupart ils sont voués à Râ car l'astre solaire est la chose la plus importante de leur vie. Les autres Dieux ont aussi leur place mais ils ne sont pas adorés aussi activement.

Depuis quelques générations, les Oltars ont développer une profonde haine contre les elfes dorés. Ces derniers utilisent leurs puissant pouvoirs mentaux pour contrôler les autres créatures vivant sur l'île. Les Oltars en sont donc venus à s'allier avec les Lézards même si ces derniers se considèrent comme des supérieurs et demandent d'être salués chaque fois qu'ils rencontrent un humain.

Agilité :	10	Intelligence :	10
Constitution :	10	Sagesse :	10
Force :	10	Spiritisme :	10
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	40	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Primalien : Donne la langue "Primalien" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Langue acquise : Draconique : Donne la langue "Draconique" au personnage.

5 - Langue acquise : Elfisme : Donne la langue "Elfisme" au personnage.

5 - Maniement des arcs : Donne la capacité "Maniement des arcs" au personnage.

5 - Maniement des armes d'hast : Donne la capacité "Maniement des armes d'hast" au personnage.

5 - Maniement des armes du peuple : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.

5 - Maniement des dagues : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.

5 - Maniement du bouclier : Donne la capacité "Maniement du bouclier" au personnage.

5 - Méditation : Donne la capacité "Méditation" au personnage.

5 - Résistance aux poisons : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.

5 - Tactique militaire : Donne la capacité "Tactique militaire".

10 - Affinité à la lance : Les dégâts que fait le personnage avec les "Lances" sont augmentés de 1.

- 10 - Affinité à la sarbacane** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Sarbacanes" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité au couteau** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Couteaux" sont augmentés de 1.
- 10 - Bucheron** : Donne la connaissance "Bucheron" au personnage.
- 10 - Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - Ciergier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Ciergier" au personnage.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Couturier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Couturier" au personnage.
- 10 - Esquive des coups** : Donne le don Esquive au personnage.
- 10 - Estomac d'oisillon** : Le personnage est d'une nature sobre et ne mange presque pas, ainsi, il doit récolter 1 ration de moins par partie.
- 10 - Forgeron** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Forgeron" au personnage.
- 10 - Immunité à la magie faible** : Donne au personnage une Immunité magique de 0 + mod constitution.
- 10 - Lapidaire** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Lapidaire" au personnage.
- 10 - Mineur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Mineur" au personnage.
- 10 - Pêcheur** : Donne la connaissance "Pêcheur" au personnage.
- 10 - Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Expert contre les lézards** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des iksars, des nagahs, des kobolds, des dragons ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Peur de la magie** : Donne la capacité "Résistance magique" au personnage et la possibilité de l'utiliser même contre les sorts dont il n'est pas conscient de l'arrivée et les sorts bénéfiques. Il peut l'utiliser sans avoir à posséder le prérequis (Doctrines de la magie de base).
- 20 - Bravoure** : Rend le personnage immunisé totalement à la peur mais ne l'empêche pas d'avoir des phobies et des peurs irrationnelles.
- 25 - Puissance divine** : Augmente la Force Divine du personnage de 1.
- 25 - Survie difficile** : Augmente toutes les sauvegarde du personnage de 1.

Faiblesses

- 5 - Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Allergie au solcium** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.
- 5 - Boiteux** : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.
- 5 - Borgne** : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié

sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Estomac fragile : Le personnage ne digère pas très bien les aliments qu'il mange, surtout si ces derniers sont particulièrement acides, épicés, ou empoisonnés. Il a un malus de -2 à ses sauvegardes contre le poison.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des colons : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures venues coloniser l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement

obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduits de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Vulnérabilité à la noirceur : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout sort de l'essence de l'ombre ou de tout effet qui manipule la noirceur. De plus, ces sorts ou effets ont une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra

évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Orc

Les Orcs sont une société patriarcale où le plus fort devient nécessairement le chef. Les femmes ne sont bonnes que pour élever les petits. Ils sont un peu idiots mais ils ont un sens de l'honneur extrême. Chaque fois qu'un clan a été dirigé par un maître de guerre futé, ils ont accompli de grandes choses. Lorsqu'ils défont un ennemi, ils prennent une partie de son savoir et l'assimile. C'est le mieux qu'ils peuvent faire avec le peu d'initiative qu'ils ont.

On les reconnaît facilement à leurs larges épaules, à leurs longs crocs sortant de leur mâchoire inférieure et à leur peau verdâtre qui, selon les légendes, leur permettrait de mieux se cacher dans les marais où ils font leurs camps semi permanents. Ils utilisent des armes et des outils très rudimentaires mais, étrangement, ils peuvent faire de très grandes choses avec un équipement aussi peu efficace. S'ils étaient mieux équipés, ils pourraient peut-être concurrencer l'humain comme race dominante en nombre d'habitants.

Ils sont surtout nomades car ils vivent de la chasse et de la cueillette. Ils ne sont pas d'un tempérament agressif mais ils défendent leurs territoires contre toutes les menaces pouvant s'y trouver. C'est souvent ce qui a causé les nombreuses guerres contre eux car ils n'acceptent pas la création de villes aux endroits où leurs ancêtres chassaient.

Le culte des esprits est très présent chez les Orcs. Sans en être le chef, le shaman est l'une des figures les plus importantes dans une tribu. Ils bénissent les chasses, les guerres et les naissances. Ce sont aussi eux qui donnent leurs noms aux nouveaux-nés. Les morts, eux, ne sont pas célébrés car l'individu passe après la victoire du clan.

Agilité :	9	Intelligence :	8
Constitution :	11	Sagesse :	9
Force :	13	Spiritisme :	10
Points de fatigue :	15	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	0

Capacités raciales

0 - Langue natale : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiées, etc.

5 - Attaque en charge : Donne la capacité "Attaque en charge" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Langue acquise : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

5 - Langue acquise : Drowisme : Donne la langue "Drowisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Géantisme : Donne la langue "Géantisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Goblinoïde : Donne la langue "Goblinoïde" au personnage.

5 - Langue acquise : Nainisme : Donne la langue "Nainisme" au personnage.

5 - Langue acquise : Orcish : Donne la langue "Orcish" au personnage.

- 5 - Maintien** : Donne la capacité "Maintien" au personnage.
- 5 - Maniement des armes du peuple** : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.
- 5 - Maniement des haches** : Donne la capacité "Maniement des haches" au personnage.
- 5 - Maniement des masses** : Donne la capacité "Maniement des masses" au personnage.
- 5 - Résistance aux charmes** : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.
- 5 - Résistance aux maladies** : Augmente la sauvegarde contre les maladies du personnage de 1.
- 5 - Résistance aux poisons** : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.
- 10 - Affinité à la hache à deux mains** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Haches à deux mains" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la hache de guerre** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Haches de guerre" sont augmentés de 1.
- 10 - Affinité à la masse à deux mains** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Masses à deux mains" sont augmentés de 1.
- 10 - Bonne endurance** : Augmente le nombre de Points de Fatigue du personnage de 5.
- 10 - Bucheron** : Donne la connaissance "Bucheron" au personnage.
- 10 - Chasseur** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" au personnage.
- 10 - Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - Expert contre les drows** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des drows.
- 10 - Expert contre les humains** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre les humains.
- 10 - Haleine d'outre-tombe** : Donne le sort "Haleine d'outre-tombe" au personnage et permet de le lancer de manière innée selon son niveau de lanceur divin.
- 10 - Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 10 - Vision nocturne** : Permet au personnage de bien voir dans l'obscurité normale (dans une pièce sombre, durant la nuit, ...). Toutefois, cela ne lui permet pas de voir dans les ténèbres magiques.
- 10 - Volonté accrue** : Augmente la sauvegarde Volonté du personnage de 1.
- 15 - Armure naturelle** : Donne un bonus à la Classe d'Armure de 2 applicable en tout temps.
- 15 - Chasseur bestial** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Chasseur" et la capacité "Maintien" au personnage.
- 15 - Expert contre les elfes** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des elfes communs, noirs, dorés, sauvages ou tout autre membre de cette famille.
- 15 - Expert contre les géants** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des demi-géants, des géants, des ogres ou tout autre créature humanoïde de plus de 10 pieds.
- 15 - Expert contre les petites races** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des petits-gens, des gnomes, des nains ou tout autre créature humanoïde de moins de 5 pieds.
- 15 - Race guerrière** : Augmente les dégâts de mêlée du personnage de 1 mais réduit sa Classe d'Armure de 1 en tout temps.
- 20 - Affinité avec les armes à deux mains** : Les dégâts que fait le personnage lorsqu'il se bat avec une arme à deux mains sont augmentés de 1.

20 - Bravoure : Rend le personnage immunisé totalement à la peur mais ne l'empêche pas d'avoir des phobies et des peurs irrationnelles.

20 - Immunité aux maladies : Rend le personnage complètement immunisé contre les maladies.

25 - Puissance divine : Augmente la Force Divine du personnage de 1.

25 - Survie difficile : Augmente toutes les sauvegarde du personnage de 1.

Faiblesses

5 - Allergie à l'argent : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Cauchemars : Le personnage est constamment hanté durant ses nuits. Il fait à répétition des cauchemars le privant d'un sommeil réparateur. Il ne regagne que la moitié de ses PV/PF/PP/PM durant la nuit, au lieu de les regagner au complet.

5 - Claustrophobie : Le personnage est incapable de rester dans un endroit clôt ou confiné. S'il est emprisonné ou s'il a à voyager dans un endroit étroit, il subira à l'instant une crise de panique. Durant cette crise il peut soit s'effondrer sous le stress et n'entreprendre aucune action, soit réagir violemment en tassant et attaquant toute personne se tenant entre lui et la sortie qu'il voudrait aller rejoindre. La Classe d'Armure, ses Sauvegardes et ses Forces Magiques, Divines et Psychiques du personnage sont réduites de 2 tout au long de la crise de panique.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des petites races : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les créatures humanoïdes faisant moins de 5 pieds (nains, kenders, etc.). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Toutes ces créatures ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volonté.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduit de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Vulnérabilité à la lumière : Le personnage reçoit +50% des dégâts de tout effet lié à la lumière, et tout sort de l'essence lumière aura une double durée sur le personnage.

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour

une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.

Petites gens

Les petites gens ont souvent été pris pour de jeunes elfes ou un étrange mélange entre un elfe et un gnome mais ils sont maintenant admis comme une race à part entière. Ils sont joviaux, amicaux et bienheureux. Sans dire qu'ils sont carrément niais, leur curiosité les poussent souvent dans des situations souvent étranges et parfois dangereuses.

Les petites gens sont extrêmement gloutons; leur appétit est inversement proportionnel à leur taille. Ils aiment la bonne nourriture, les fêtes et la sieste. Une des coutumes à connaître lorsqu'on fréquente ces êtres sympathiques, c'est qu'ils ont l'habitude de prendre quatre repas et trois collations par jour : le petit-déjeuner, la collation, le déjeuner, le goûter, le dîner, la pause et le souper. Quelques fois même, la collation de minuit s'y additionne. Ils aiment aussi fumer la pipe et sont d'excellents conteurs.

Les petites gens ont la mauvaise réputation d'avoir une curiosité sans limite qui n'a de cesse que lorsqu'ils trouvent autre chose de mieux, de plus beau ou d'inconnu. Ce sont de petits chapardeurs qui, sans s'en apercevoir mettent tout dans leurs poches pour les y retrouver plus tard sans savoir d'où ces merveilleux trésors peuvent venir. Ils ont un esprit familial surdéveloppé qui s'étend à tous les membres de leur race. Tout ce que transporte un petites gens depuis plus de quelques jours devient un trésor de famille qui peut être échangé avec n'importe qui contre quelque chose d'équivalence; la logique sans faille des membres de cette race n'est pas toujours la même que celle des autres.

Agilité :	13	Intelligence :	9
Constitution :	10	Sagesse :	9
Force :	8	Spiritisme :	10
Points de fatigue :	10	Points de magie :	5
Points de capacité raciale :	30	Points de psychisme :	5

Capacités raciales

0 - Langue natale : Commun : Donne la langue "Commun du centre" au personnage.

0 - Langue natale : Petites gens : Donne la langue "Petites gens" au personnage.

5 - Alerte : Donne la capacité "Alerte" au personnage.

5 - Apparence hors du commun : Bien que ça ne donne aucun bonus ou habilité spéciale au personnage, il a une apparence hors du commun pour sa race. Il peut donc avoir un ou plusieurs traits physiques qui ne sont pas normalement communs pour un membre de cette race. Ex : Des yeux étranges ou différents, de minuscules crocs, de petites cornes, des oreilles pointues, de petites ailes atrophiée, etc.

5 - Attaque sournoise : Donne la capacité "Attaque sournoise" au personnage.

5 - Camouflage : Donne la capacité "Camouflage" au personnage.

5 - Courage : Donne la capacité "Courage" au personnage.

5 - Interrogatoire : Donne la capacité "Interrogatoire" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'est : Donne la langue "Dialecte de l'est" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte de l'ouest : Donne la langue "Dialecte de l'ouest" au personnage.

5 - Langue acquise : Dialecte du nord : Donne la langue "Dialecte du nord" au personnage.

- 5 - **Langue acquise : Dialecte du sud** : Donne la langue "Dialecte du sud" au personnage.
- 5 - **Langue acquise : Elfisme** : Donne la langue "Elfisme" au personnage.
- 5 - **Langue acquise : Géantisme** : Donne la langue "Géantisme" au personnage.
- 5 - **Langue acquise : Gnomisme** : Donne la langue "Gnomisme" au personnage.
- 5 - **Langue acquise : Nainisme** : Donne la langue "Nainisme" au personnage.
- 5 - **Maniement des armes du peuple** : Donne la capacité "Maniement des armes du peuple" au personnage.
- 5 - **Maniement des dagues** : Donne la capacité "Maniement des dagues" au personnage.
- 5 - **Maniement des épées** : Donne la capacité "Maniement des épées" au personnage.
- 5 - **Menteur** : Donne la capacité "Menteur" au personnage.
- 5 - **Résistance aux charmes** : Augmente la sauvegarde contre les charmes et les contrôles du personnage de 1.
- 5 - **Résistance aux poisons** : Augmente la sauvegarde contre les poisons du personnage de 1.
- 5 - **Vol à la tire** : Donne la capacité "Vol à la tire" au personnage.
- 10 - **Affinité à l'épée courte** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Épées courtes" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité à la fronde** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Frondes" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité au bâton court** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Bâtons courts" sont augmentés de 1.
- 10 - **Affinité au couteau** : Les dégâts que fait le personnage avec les "Couteaux" sont augmentés de 1.
- 10 - **Ciergier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Ciergier" au personnage.
- 10 - **Connaissance des plantes** : Donne la connaissance "Herboristerie" au personnage.
- 10 - **Couturier** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Couturier" au personnage.
- 10 - **Esquive des coups** : Donne le don Esquive au personnage.
- 10 - **Lapidaire** : Donne la connaissance "Métier du peuple : Lapidaire" au personnage.
- 10 - **Métier de son enfance** : Donne un métier au choix au personnage.
- 10 - **Pêcheur** : Donne la connaissance "Pêcheur" au personnage.
- 10 - **Polyglotte** : Donne au personnage 2 langues au choix.
- 10 - **Réflexes accrus** : Augmente la sauvegarde Réflexe du personnage de 1.
- 10 - **Vigueur accrue** : Augmente la sauvegarde Vigueur du personnage de 1.
- 15 - **Ambidextre** : Donne le don "Ambidextre" au personnage.
- 15 - **Artiste maître** : Donne les connaissances "Métier du peuple : Artiste" et "Métier du peuple : Artiste maître" au personnage.
- 15 - **Expert contre les géants** : Donne un bonus de +1 aux dégâts de mêlée et de jet ainsi qu'à la Classe d'Armure lorsque le personnage se bat contre des demi-géants, des géants, des ogres ou tout autre créature humanoïde de plus de 10 pieds.
- 20 - **Atteint de la bougeotte** : Donne la capacité "Évasion", le don "Esquive" et à la Sauvegarde Réflexe au personnage.
- 20 - **Bravoure** : Rend le personnage immunisé totalement à la peur mais ne l'empêche pas d'avoir des phobies et des peurs irrationnelles.
- 20 - **Expert des charmes** : Augmente la force des pouvoirs d'enchantement du personnage de 1.
- 20 - **Immunité aux poisons** : Rend le personnage complètement immunisé contre le poison.

Faiblesses

- 5 - **Allergie à l'argent** : Le personnage ne peut toucher un objet fait en argent sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Allergie au solcium : Le personnage ne peut toucher un objet fait en solcium sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

5 - Boiteux : Le personnage boite et ne peut en aucun cas courir. Sous aucune circonstance le personnage ne devra être vu en train de courir. Il n'est pas possible de guérir cette faiblesse, que ce soit par la restauration d'un prêtre, ou quoi que ce soit.

5 - Borgne : Le personnage n'a qu'un seul œil avec lequel il peut voir. Son Alerte est toujours réduite de moitié sauf quand il s'arrête pour mieux voir. De plus, ses dégâts sont réduits de 2 avec les armes de jet et de 1 avec les autres armes. Le joueur doit avoir un œil constamment fermé ou bandé.

5 - Grande faim : Le personnage est d'une nature gourmande, ainsi, il doit récolter 2 rations de plus par partie.

5 - Haine des dragonoïdes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les iksars, les nagahs, les kobolds, les dragons et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des elfes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les elfes communs, sauvages, noirs, dorés et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des extérieurs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les anges, les diables, les démons, les élémentaux et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des goblinoides : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les orcs, les goblins, les ogres et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des humain : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les humains. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette race ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des natifs : Le personnage a développé une haine sans bornes contre toutes les créatures vivant sur l'île. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races géantes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les demi-géants, les géants, les ettins et toutes les créatures faisant plus de 8 pieds. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races lycanes : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les lycans, les khans, les draags, les corax et tous les autres membres de cette famille. Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Haine des races souterraines : Le personnage a développé une haine sans bornes contre les peuples vivant sous terre (elfes noirs, nains, gnomes, orcs). Il ne les approchera que s'il y est réellement obligé et les insultera à la moindre occasion. Tous les membres de cette famille ne sont pas dignes de confiance et ne peuvent que nuire au personnage. Il est inconcevable qu'il entretienne une amitié avec un autre personnage de cette nature.

5 - Hémophile : Le personnage est affligé d'un défaut sanguin : il n'a pas suffisamment de plaquettes pour se régénérer adéquatement. Il éprouve des difficultés à cicatriser et arrêter de saigner. Il ne reçoit que la moitié des PV/PF redonnés par un premier soin. Une guérison magique fonctionne normalement.

5 - Influençable : Le personnage est influençable, et n'est pas reconnu pour sa grande force d'esprit ou son leadership. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes volontés.

5 - Maladif : Le personnage n'est pas très résistant quand il est fatigué. Il a 4 points de vie de moins que la norme de sa race.

5 - Maladroit : le personnage est très maladroit et empoté. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes réflexes.

5 - Porte Bonheur : Le personnage est persuadé qu'un objet absolument anodin lui amène de la chance et il a toujours peur de le perdre. Si jamais cela arrive, sa Classe d'Armure, ses Dégâts, sa Force Magique, Divine ou Psionique et ses Sauvegardes sont réduits de 3.

5 - Santé fragile : Le personnage a toujours eu une santé fragile. Il subit un malus de -1 à ses sauvegardes vigueur.

5 - Troubles visuels : Pour une raison quelconque, le personnage a une cécité mineure. Il subit donc un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure et à son Alerte visuelle, de 2 à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une portée autre que Soi ou Touché. Le don "Combat aveugle" peut être appliqué pour réduire cette faiblesse.

5 - Vulnérabilité à l'anti-magique : Le personnage est particulièrement vulnérable à tout dégât fait par une matière brisant la toile magique. Il reçoit le double des dégâts lorsqu'ils sont de type "anti-magique".

10 - Allergie à l'or : Le personnage ne peut toucher un objet fait en or sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Allergie au fer : Le personnage ne peut toucher un objet fait en fer sans subir une réaction allergique pour une heure affaiblissant ses Dégâts, sa Classe d'Armure, ses Sauvegardes et sa Force Magique de 2. Si le personnage est traité par des premiers soins, le temps restant est réduit de moitié.

10 - Aveugle : Le personnage est aveugle. Cela le rend complètement immunisé aux pouvoirs d'aveuglement ou d'illusions visuelles. Ensuite, le joueur a le droit de porter un bendô complètement opaque sur ses yeux **OU** de subir un affaiblissement de 4 à ses Dégâts, à sa Classe d'Armure, à son Alerte visuelle, à sa sauvegarde Réflexe et à la Force de ses pouvoirs qui ont une Portée autre que Soi ou Touché.

10 - Manchot : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage d'un de ses bras. Il devra avoir un costume en conséquence qui cache assez bien la présence du bras absent. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de ce bras. Ce bras ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Muet : Le personnage ne peut parler ni émettre le moindre son avec ses cordes vocales. Cela l'empêche de

lancer des sorts de manière arcanique ou divine à moins qu'il ait la capacité lancement gestuel ou que ce soit des sorts innés et de faire n'importe quoi qui se fait habituellement avec la voix.

10 - Os de verre : Le personnage a des os excessivement fragile. Il a donc une constitution très faible qui est inadaptée pour les situations dangereuses. De plus, le personnage reçoit en tout temps le double des dégâts physiques qu'il subit même lorsqu'il porte une armure.

10 - Unijambiste : Le personnage a, que ce soit de naissance ou à cause d'une blessure, perdu l'usage de une de ses jambes. Il devra prévoir un moyen de se mouvoir malgré la jambe manquante ou paralysée. Il ne devra évidemment **jamais** faire l'usage de cette jambe. Elle ne repoussera jamais, même si le joueur se fait faire une restauration par un prêtre.

10 - Xénophobie : Le personnage est extrêmement raciste, et déteste **toutes les races** à l'exception de la sienne. Le personnage pourra entrer en contact avec les races détestées, mais ne manquera aucune occasion de les insulter et leur rappeler leur infériorité. La xénophobie est un peu moins extrême que la haine d'une race en particulier, sauf qu'elle s'applique à **toutes** les races.