

ELFES

Les elfes à l'espérance de vie si longue sont les enfants du monde naturel et ressemblent, à première vue, aux créatures féeriques, bien qu'il existe des différences cruciales. Les fées sont réellement liées à la faune et la flore qui les entourent, ce sont les gardiennes et les hérauts presque immortels de la nature, alors que les elfes ne sont que des mortels qui vivent en harmonie avec le monde qui les entoure. Les elfes cherchent à trouver un équilibre avec le monde sauvage, qu'ils comprennent mieux que la majorité des mortels. Une partie de leur compréhension revêt une dimension mystique, mais l'autre est due à leur immense espérance de vie, qui leur permet de considérer les choses sur le long terme. Les elfes vivent au même endroit pendant des siècles, c'est donc par nécessité qu'ils doivent apprendre à suivre un mode de vie viable sur la durée et ils y parviennent plus facilement en travaillant avec la nature plutôt qu'en essayant de la plier à leur volonté.



TRAITS RACIAUX DES ELFES

+2 Dextérité, +2 Intelligence, -2 Constitution. Les elfes sont agiles d'esprit comme de corps, mais ils restent fragiles.

Taille M. Les elfes sont des créatures de taille M qui ne reçoivent ni malus ni bonus liés à la taille.

Vitesse normale. Les elfes ont une vitesse de base de 9 mètres.

Vision nocturne. Les elfes voient deux fois plus loin que les humains en cas de faible luminosité.

Immunités elfiques. Les elfes sont immunisés contre les effets de sommeil et gagnent un bonus racial de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets d'enchantement.

Magie elfique. Les elfes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts pour vaincre la résistance à la magie. De plus, ils reçoivent un bonus racial de +2 aux tests d'Art de la magie pour identifier les propriétés des objets magiques.

Sens aiguisés. Les elfes reçoivent un bonus racial de +2 aux tests de Perception.

Armes familières. Les elfes sont formés au maniement des arcs longs (dont les arcs longs composites), des épées longues, des rapières et des arcs courts (y compris les arcs courts composites). Ils considèrent toute arme qui porte la mention « elfique » dans son nom comme une arme de guerre.

Langues supplémentaires. Les elfes commencent le jeu en parlant le commun et l'elfique. Ceux qui possèdent une valeur d'Intelligence élevée peuvent apprendre d'autres langues tirées de la liste suivante : céleste, draconique, gnoll, gnome, goblin, orque et sylvestre.

Pourtant, les liens que les elfes entretiennent avec la nature ne découlent pas seulement de leur pragmatisme. Leur corps se modifie lentement au fil du temps, pour refléter leur état mental et spirituel, et ceux qui restent très longtemps au même endroit voient leur physique s'adapter à leur foyer, notamment en prenant une teinte qui se fond dans leur environnement.

Les elfes accordent une grande importance à leur intimité et leurs traditions et, s'ils mettent très longtemps à se faire des amis, aussi bien au niveau personnel que national, une fois qu'ils reconnaissent un étranger comme camarade, leur lien peut durer des générations. Les elfes préfèrent s'allier à des races qui ont une espérance de vie égale ou supérieure à la leur et privilégient les relations avec les dragons, les extérieurs et les fées. Au contraire, les elfes qui passent trop de temps parmi les races à la durée de vie réduite développent une perception faussée de la mortalité et deviennent moroses, à force de voir leurs amis vieillir et mourir sous leurs yeux, par vagues entières.

Description physique. Les elfes sont généralement plus grands que les humains. Ils possèdent un physique mince et gracieux, accentué par de longues oreilles pointues. En revanche, il ne faut pas faire l'erreur de les croire faibles ou fragiles, car leurs membres élancés abritent une puissance surprenante. Ils ont de grands yeux en forme d'amande avec une immense pupille de couleur vive. Leur teinte de peau varie énormément et possède bien plus de nuances que celle des humains. En revanche, elle correspond souvent à leur environnement, de sorte que tous les elfes d'une même communauté ont la même. Les elfes qui vivent en forêt ont des reflets verts, bruns ou dorés dans leurs cheveux, leurs yeux et même leur peau.

Leurs habits rivalisent souvent avec la beauté du monde naturel, mais les elfes qui vivent en ville s'habillent à la

dernière mode. Quand les elfes des cités rencontrent d'autres individus qui vivent dans des communautés urbaines, ce sont souvent eux qui donnent le ton de la mode locale.

Société. Beaucoup d'elfes ont le sentiment d'être liés à la nature et tentent de vivre en harmonie avec elle. Comme la plupart des gens, ils préfèrent les terres généreuses aux ressources abondantes, mais, quand ils sont obligés de vivre sous des climats plus rudes, ils font de leur mieux pour protéger les dons de la terre et les aider à se développer, ainsi ils apprennent à tirer le maximum du peu qu'ils récoltent. Quand ils arrivent à vivre convenablement dans les déserts ou les terres désolées, toute leur société est fière de leur réussite. Ceci en fait d'excellents guides pour les étrangers qui se sont liés d'amitié avec eux et qui doivent traverser leur domaine aride, mais, comme les elfes n'éprouvent que dédain pour les individus incapables de survivre grâce aux maigres ressources de leur région, ces amis sont très rares.

Les elfes ont un talent inné pour l'artisanat et les œuvres d'art, surtout quand ils travaillent le bois, l'os, l'ivoire ou le cuir. En revanche, la plupart d'entre eux détestent utiliser la terre et la pierre et préfèrent éviter la forge, la maçonnerie et la poterie. Quand une communauté a besoin de ce genre de services, il arrive que quelques individus se découvrent un penchant pour eux, mais, quel que soit leur talent, ces « artisans de la poussière » sont toujours considérés comme légèrement dérangés. Dans les communautés les plus insulaires, ils sont parfois traités comme une classe inférieure.

Les elfes apprécient aussi les textes, la magie et les longues recherches minutieuses. Leur esprit vif, leurs sens développés et leur patience innée en font d'excellents magiciens. Ils considèrent les recherches et les réussites arcaniques à la fois comme des objectifs pratiques, à mettre sur un pied d'égalité avec le métier de soldat ou d'architecte, et comme des entreprises artistiques aussi importantes que la poésie ou la sculpture. Les magiciens elfiques sont tenus en haute estime dans la société elfique, en tant que maîtres d'un art aussi puissant qu'esthétique. Les autres lanceurs de sorts ne sont pas méprisés, mais ils ne recueillent pas les mêmes éloges que les magiciens.

Relations. Les elfes ont facilement tendance à négliger les autres races qu'ils jugent trop impulsives et trop irréfléchies, mais, au niveau individuel, ce sont d'excellents juges des caractères. Il arrive souvent qu'un elfe tienne un membre d'une autre race en haute estime et qu'il le considère comme respectable, même s'il continue de mépriser le reste de sa race. Si on interroge un elfe sur cette particularité, il ne comprend souvent pas pourquoi son « ami si spécial » s'énervait quand il l'entend dire qu'il est : « tellement mieux que le reste de sa race. » Même les elfes qui sont conscients de leurs préjugés doivent se surveiller s'ils ne veulent pas que ces idées reçues reviennent obscurcir leur jugement.

En revanche, les elfes ne sont pas assez stupides pour rejeter en bloc toutes les facettes des autres races et des autres cultures. Un elfe ne veut pas d'un voisin nain, mais il est le premier à reconnaître que ceux-ci sont d'excellents forgerons et à admirer leur ténacité face à la menace orque.

Les elfes considèrent les gnomes comme des curiosités bizarres (et parfois dangereuses), mais ils accordent respect et éloges à leurs talents magiques. Ils éprouvent une certaine pitié pour les halfelins car ces petites personnes privées de foyer ancestral leur semblent perdues. Les elfes sont fascinés par les humains qui vivent, en quelques années, ce qu'eux vivent en plusieurs siècles. Beaucoup finissent par s'enticher d'un humain, comme le prouvent les demi-elfes du monde entier. En revanche, ils ont du mal à accepter les croisements et renient ces rejetons. Ils se méfient des demi-orques et partent du principe qu'ils regroupent les pires aspects de l'orque et de l'humain.

Alignement et religion. Les elfes sont émotifs et capricieux, mais ils apprécient la bonté et la beauté. La plupart sont Chaotiques Bons, ils désirent que toutes les créatures soient heureuses et vivent en sécurité, mais ils refusent de sacrifier leur liberté personnelle ou leur droit de choisir pour atteindre cet objectif. Ils préfèrent les divinités qui partagent leur amour du mysticisme, comme Desna et Néthys, la première pour ses merveilles et son amour des régions sauvages et le second pour sa maîtrise de la magie. Calistria est probablement la plus connue des divinités elfiques car elle représente les idéaux de ce peuple portés à l'extrême. Les elfes acceptent qu'elle (et ses prêtres) adoptent un comportement qu'ils condamneraient chez les autres, car, pour eux, la déesse est un exemple de recherche artistique et de liberté d'expression, et non pas une créature qui cherche juste une gratification physique primaire.

Aventuriers. De nombreux elfes partent à l'aventure, poussés par le désir d'explorer le monde. Ils quittent leur royaume isolé pour redécouvrir une ancienne magie elfique oubliée ou retrouver des royaumes perdus, que leurs ancêtres ont fondés il y a des millénaires. La société elfique accepte ce besoin de partir à la découverte du monde, qui fait partie du processus naturel qui permet de devenir un individu mature et expérimenté. Ces elfes rentrent normalement au bout de quelques décennies et reprennent leur vie dans leur royaume, un peu plus riches grâce aux trésors acquis et à leurs nouvelles connaissances. En revanche, la vie d'aventurier, libre et éphémère, attire naturellement les elfes qui ont été élevés par les humains et qui étouffent quand ils restent chez eux, à regarder vieillir et mourir leur famille.

À cause de leur fragilité relative, les elfes évitent de se battre au corps à corps et préfèrent engager le combat à distance. Ils considèrent généralement les combats comme des événements désagréables, mais indispensables, ainsi ils préfèrent s'en débarrasser aussi vite que possible, de préférence sans approcher trop près de leurs ennemis pour ne pas sentir leur odeur. Ce penchant pour le combat à distance, couplé à la précision naturelle des elfes et à leur maîtrise de la magie, les pousse souvent à opter pour les classes de magicien ou de rôdeur.

Noms masculins. Caladrel, Helfalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Noms féminins. Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Mérisiel, Oprala, Soumral, Tessara, Yalandlara.

RÈGLES RACIALES ALTERNATIVES

Par leur nature, les elfes forment une race aux traits et aux caractéristiques très variés, dont beaucoup sont liés à l'environnement qu'ils habitent. Les règles suivantes représentent une partie de ces aspects. Elles sont accessibles à tous les elfes, même si elles sont basées sur un environnement ou un autre.

Traits raciaux alternatifs

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

Chasseur silencieux. Les elfes sont renommés pour leur subtilité et leurs talents. Ceux qui possèdent ce trait racial réduisent leur malus de Discrétion de 5 quand ils se déplacent et peuvent même courir en utilisant Discrétion avec un malus de -20 (cette valeur inclut la réduction de malus issue du trait racial). Ce trait remplace magie elfique.

Connaissance des bois. Les elfes connaissent mieux les secrets de la nature que quiconque, en particulier les secrets de la forêt. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +1 aux tests de Connaissances (nature) et de Survie. En terrain boisé, ces bonus passent à +2. Ce trait remplace magie elfique.

Coureur du désert. Certains elfes s'épanouissent dans les plus profonds déserts et parcourent des terres brûlées et parcheminées. Ceux qui disposent de ce trait racial reçoivent un bonus racial de +4 aux tests de Constitution et aux jets de Vigueur pour éviter la fatigue, l'épuisement et les effets néfastes dus à la course, la marche forcée, la faim, la soif et les environnements chauds ou froids. Ce trait remplace magie elfique.

Envoyé. Les elfes ont souvent du mal avec leurs voisins d'autres races, surtout avec ceux qui ont une espérance de vie bien plus courte que la leur. C'est pour cela que certains sont entraînés à utiliser une magie mineure particulièrement utile pour traiter avec les non-elfes. Un elfe qui possède ce trait racial et une Intelligence de 11 ou plus gagne les pouvoirs suivants, utilisables une fois par jour : *compréhension des langages*, *détection de la magie*, *détection du poison* et *lecture de la magie*. Le NLS de ces effets est égal au niveau de l'elfe. Ce trait racial remplace magie elfique.

Esprit des eaux. Certains elfes se sont adaptés pour vivre en harmonie avec la mer ou le long des berges pleines de roseaux des lacs et des rivières. Ils gagnent un bonus racial de +4 aux tests de Natation et peuvent toujours faire 10 quand ils nagent. Ils peuvent choisir aquatique comme langue supplémentaire. Ils sont formés au maniement de la lance, du trident et du filet. Ce trait racial remplace magie elfique et armes familières.

Éternelle rancœur. Certains elfes grandissent dans des communautés elfiques isolées, où les rancunes et les querelles vieilles de plusieurs générations se transforment en vendettas sanglantes et éternelles. Ceux qui possèdent ce trait racial reçoivent un bonus de +1 aux jets d'attaque contre

les humanoïdes de sous-type nain ou orque, car ils ont reçu un entraînement spécial contre ces ennemis tant haïs. Ce trait racial remplace magie elfique.

Magicien prédestiné. Certaines familles elfiques produisent des magiciens (ou d'autres lanceurs de sorts profanes) depuis si longtemps qu'elles élèvent leurs enfants en partant du principe qu'ils sont destinés à devenir de puissants mages qui n'ont pas besoin de se consacrer à des études ordinaires comme le maniement des armes. Les elfes qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Concentration quand ils lancent des sorts profanes sur la défensive. Ce trait racial remplace armes familières.

Orateur onirique. Certains elfes sont capables de puiser dans la puissance du sommeil, des songes et des rêveries prescrites. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus de +1 au DD des jets de sauvegarde de leurs sorts de l'école de la divination et de leurs effets de sommeil. De plus, les elfes qui possèdent une valeur de Charisme de 15 ou plus peuvent utiliser *songe* une fois par jour, comme un pouvoir magique (NLS égal au niveau de personnage de l'elfe). Ce trait racial remplace immunités elfiques.

Pied ailé. Tous les elfes sont naturellement minces et agiles, mais certains sont foncièrement plus rapides que les autres et préfèrent se jeter dans l'action plutôt que de s'inquiéter des conséquences. Les elfes qui possèdent ce trait racial reçoivent Course comme don supplémentaire et un bonus racial de +2 aux tests d'initiative. Ce trait remplace sens aiguisés et armes familières.

Porteur de lumière. De nombreux elfes vénèrent le soleil, la lune et les étoiles, mais certains sont vraiment imprégnés de la puissance radieuse du ciel. Les elfes qui possèdent ce trait racial sont immunisés contre les effets de cécité et d'éblouissement provoqués par la lumière. Ils sont également considérés comme d'un niveau de plus qu'ils ne le sont réellement quand ils déterminent les effets des sorts ou effets basés sur la lumière (y compris les sorts et les pouvoirs magiques). Les elfes qui ont une Intelligence de 10 ou plus peuvent aussi lancer *lumière* à volonté, comme un pouvoir magique. Ce trait racial remplace les immunités elfiques et la magie elfique.

Résistances élémentaires. Il ne faut que quelques générations aux elfes qui vivent dans des environnements extrêmes, comme des plaines arctiques ou volcaniques, pour développer une résistance naturelle aux dangers de leur environnement. Ceux qui possèdent ce trait racial gagnent une résistance élémentaire de 5 à l'acide, au froid, à l'électricité ou au feu. Ce choix s'effectue à la création du personnage, il est impossible d'en changer par la suite. Ce trait racial remplace immunités elfiques.

Urbain. Les elfes qui vivent en ville depuis plus d'un siècle apprennent à connaître le flux et le reflux des situations sociales, comme leurs cousins des forêts comprennent la nature. Les elfes qui possèdent ce trait racial gagnent un bonus racial de +2 aux tests de Diplomatie pour rassembler des informations et aux tests de Psychologie pour se faire

une idée d'une situation sociale. Ce trait racial remplace sens aiguisés.

Vision dans le noir. Certains elfes naissent avec la vision dans le noir au lieu de la vision nocturne, même si cela arrive rarement. Dans bien des cas, cette particularité est considérée comme la preuve que l'elfe possède un drow parmi ses ancêtres et sa communauté se met à le persécuter. Les elfes qui possèdent ce trait gagnent la vision dans le noir à 18 mètres, mais aussi sensibilité à la lumière. Ils sont éblouis dans les zones de lumière vive ou dans le rayon d'un sort de *lumière du jour*. Ce trait remplace vision nocturne.

Sous-types raciaux

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

Elfe arctique. Ces elfes sont nés et ont grandi dans les terres glacées de l'extrême nord ou sud et ont vécu dans les déserts gelés où les nuits durent des semaines et où des horreurs rôdent dans le froid. Ils disposent de vision dans le noir, coureur du désert et résistances élémentaires.

Elfe du crépuscule. Certains elfes sont liés à la nuit elle-même plus qu'au terrain qui les entoure. Ils ne vénèrent pas les démons comme les drows et ne sont pas maléfiques, mais ils ont une affinité avec les concepts magiques de l'obscurité et de l'ombre. Ils ont les traits alternatifs magicien prédestiné, vision dans le noir, orateur onirique et chasseur silencieux.

Elfe sauvage. Dans les régions où chaque jour est une lutte pour survivre et où le luxe de la civilisation se fait rare, les elfes se sont adaptés pour porter des coups rapides et développer une vigilance éternelle, afin de garder leur famille en vie. Ces elfes possèdent les traits alternatifs éternelle rancœur et pied ailé.

Elfe des tours. Certaines institutions de magie elfique ont des siècles et des clans entiers y vivent depuis des générations, en tant que gardiens, étudiants et instructeurs de ces écoles autosuffisantes. Ces elfes ont les traits alternatifs magicien prédestiné et urbain.

Options de classe de prédilection

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

Alchimiste. Le personnage ajoute la formule d'un extrait tiré de la liste de l'alchimiste à son livre de formules. Cette formule doit être d'au moins un niveau de moins que la formule la plus puissante qu'il connaît.

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

Barde. Le barde ajoute +1 à son DMD pour résister à une tentative de désarmement ou de destruction.

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

Druide. Le druide ajoute +1/3 à son bonus d'armure naturelle quand il utilise forme animale.

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

Guerrier. Le guerrier ajoute +1 à son DMD quand il résiste à une tentative de désarmement ou de destruction.

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

Invocateur. L'invocateur met 1 round de moins que la normale à invoquer son eidolon (avec un minimum de 1 round).

Magicien. Le magicien choisit un pouvoir d'école de magie de niveau 1 qu'il peut utiliser un nombre de fois par jour égal à 3 + Intelligence. Il peut l'utiliser 1/2 fois de plus par jour.

Magus. Le magus apprend 1/6 d'un nouvel arcane de magus.

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

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

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

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

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

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

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

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

ARCHÉTYPES RACIAUX

Voici les archétypes raciaux à disposition des elfes.

Chanteur sylvestre (druide)

Les elfes vivent bien plus longtemps que les autres races les plus répandues et un elfe peut voir naître et mourir des empires entiers. Il n'est donc pas surprenant que, face à la fugacité des cultures qui les entourent, des elfes se tournent vers les merveilles intemporelles de la nature pour apaiser leur âme et qu'ils se cherchent des alliés parmi les grands arbres eux-mêmes, au point de pouvoir mener toute une forêt au combat. Voici les caractéristiques de la classe de chanteur sylvestre.

Lien avec les plantes (Ext). Au niveau 1, le chanteur sylvestre forme un lien mystique avec la végétation. Ce lien peut prendre deux aspects. Le premier permet au chanteur sylvestre d'accéder à l'un des domaines suivants : Flore (*Manuel des joueurs*) ; Croissance (*Manuel des joueurs, règles avancées*) ; Jungle, Marais (*L'Art de la*

magie). Quand le chanteur sylvestre détermine ses pouvoirs et ses sorts de domaine, il considère son niveau de druide comme son niveau de prêtre effectif. Le chanteur sylvestre qui choisit cette option reçoit aussi des emplacements de sort de domaine, comme un prêtre. Ces emplacements servent uniquement à préparer ses sorts de domaine et ne peuvent pas servir à lancer un sort spontané.

La seconde option consiste à forger un lien avec un compagnon végétal. Le chanteur sylvestre peut commencer le jeu avec l'une des plantes présentes dans la liste des compagnons végétaux (voir page XX26). Cette plante devient un compagnon loyal qui l'accompagne dans toutes ses aventures. Ce pouvoir fonctionne comme celui du compagnon animal du druide, à la différence que le compagnon est une plante, tirée de la liste des compagnons végétaux.

Le lien avec les plantes remplace le pouvoir de druide lien avec la nature.

Empathie avec la verdure (Ext). Au niveau 1, le chanteur sylvestre peut améliorer l'attitude d'une créature végétale. Ce pouvoir fonctionne comme les tests de Diplomatie qui visent à améliorer l'attitude d'une personne. Le chanteur sylvestre lance 1d20 et ajoute son niveau de druide et son modificateur de Charisme pour déterminer le résultat du test d'empathie. Une créature végétale sauvage ordinaire a une attitude de départ indifférente.

La plante et le chanteur sylvestre doivent se trouver à moins de 9 mètres l'un de l'autre pour que le chanteur puisse utiliser l'empathie avec la verdure. Normalement, il faut 1 minute pour influencer une plante de cette manière, mais, comme avec les gens, cela peut prendre plus ou moins longtemps.

Le chanteur sylvestre peut aussi utiliser ce pouvoir pour influencer un animal, mais il subit un malus de -4 au test. Ce pouvoir remplace empathie sauvage.

Forme animale (Sur). Au niveau 4, le chanteur sylvestre gagne forme animale. Ce pouvoir fonctionne en utilisant son niveau effectif de druide, mais il ne peut pas prendre une forme animale ou élémentaire. En revanche, il peut, dès le niveau 4, prendre la forme d'une plante de taille P ou M. Ce pouvoir fonctionne comme *forme végétale I*, sauf que le chanteur sylvestre n'a pas accès aux pouvoirs constriction et poison de la plante choisie. À partir du niveau 8, il a accès à tous les pouvoirs de la plante dont il prend la forme. Au niveau 10, il peut se transformer en plante de taille G ou TP, comme avec *forme végétale II*. Au niveau 12, il peut se transformer en plante de taille TG, comme avec *forme végétale III*. Ce pouvoir remplace la forme animale habituelle du druide et fonctionne comme elle, en dehors de ces particularités.

Compagnons végétaux

Chaque compagnon végétal possède ses propres valeurs en termes de taille, de vitesse d'attaque, de valeurs de caractéristique et de particularités. Toutes les attaques de la plante utilisent son bonus maximal de base à l'attaque, sauf indication contraire. La plante ajoute son modificateur de

Force à ses jets de dégâts, à moins qu'elle n'ait qu'une seule attaque, auquel cas elle lui ajoute 1,5 fois son bonus de Force. Certains compagnons végétaux ont des pouvoirs spéciaux, comme odorat. Les compagnons végétaux ne peuvent pas gagner de don en maniement des armes ou en port des armures, même quand ils gagnent des dés de vie, et ils sont incapables d'utiliser une arme manufacturée, à moins que leur description ne précise le contraire.

Le compagnon végétal gagne en puissance en même temps que le druide. Il gagne les mêmes bonus que les compagnons animaux, comme indiqué dans la table 3-6 : Caractéristiques de base des compagnons animaux, page 42 du *Manuel des joueurs*. Chaque compagnon végétal gagne un bonus de plus, généralement aux niveaux 4 et 7, comme indiqué dans sa description. Le druide peut augmenter la Force et la Constitution de son compagnon végétal de +2 au lieu de prendre le bonus de niveau 4.

Lierre rampant

Statistiques de départ : Taille M ; Vitesse 6 m, escalade 6 m ; CA +2 armure naturelle ; **Attaque** coup (1d4) ; **Valeurs de caractéristiques** For 13, Dex 17, Con 13, Int 1, Sag 12, Cha 2 ; **Attaque spéciale** étreinte ; **Part** vision nocturne, odorat.

Évolution au niveau 4 : Taille G ; CA+1 armure naturelle **Attaque** coup (1d6) ; **Valeurs de caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4 ; **Attaque spéciale** constriction 1d6

Plante carnivore

Statistiques de départ : Taille P ; Vitesse 9 m, escalade 3 m ; CA +2 armure naturelle ; **Attaque** morsure (1d6) ; **Valeurs de caractéristiques** For 10, Dex 17, Con 15, Int 2, Sag 12, Cha 10 ; **Part** vision nocturne, odorat.

Évolution au niveau 4 : Taille M ; **Attaque** morsure (2d6) ; **Valeurs de caractéristiques** For +4, Dex -2, Con +2 ; **Attaque spéciale** rage (1/jour, comme le pouvoir de barbare pendant 6 rounds).

Pousse de sylvanien

Statistiques de départ : Taille M ; Vitesse 9 m, escalade 9 m ; CA +1 armure naturelle ; **Attaque** 2 coups (1d6) ; **Valeurs de caractéristiques** For 15, Dex 10, Con 12, Int 2, Sag 12, Cha 7 ; **Part** dégâts doublés contre les objets, vision nocturne.

Évolution au niveau 4 : Taille G ; CA +2 armure naturelle ; **Attaque** 2 coups (1d8) ; **Valeurs de caractéristiques** For +8, Dex -2, Con +4

Vesse-de-loup (champignon flottant)

Statistiques de départ : Taille P ; Vitesse 6 m, vol 18 m (moyenne) ; CA +1 armure naturelle ; **Attaque** épine (1d4 plus poison) ; **Valeurs de caractéristiques** For 10, Dex 15, Con 12, Int 2, Sag 14, Cha 6 ; **Attaque spéciale** poison (fréquence 1 round [6], effet 1 affaiblissement Con, guérison 1 JdS DD basé sur la Con) ; **Part** vision nocturne.

Évolution au niveau 4 : Valeurs de caractéristiques For +2, Con +2

Danse-sort (magus)

Les elfes accordent tant d'importance aux magiciens que cela influe sur la manière dont tous les elfes se perçoivent, même ceux qui n'appartiennent pas à cette classe. Beaucoup de magi elfiques ne se considèrent pas comme des maîtres qui mêlent escrime et magie, mais plutôt comme une sous-catégorie de magiciens qui étudient les effets des mouvements et des techniques physiques sur les incantations. Pour eux, leur capacité à lancer des sorts tout en se battant est un développement du concept de « danse des sorts, » qui n'est lui-même qu'un autre type de magie. Voici les caractéristiques de la classe de danse-sort.

Compétences de classe. Un danse-sort ajoute Acrobaties et Représentation (danse) à sa liste de compétences de classe et lui retire Intimidation et Équitation.

Danse des sorts (Sur). Au niveau 1, un danse-sort peut dépenser 1 point de sa réserve arcanique, par une action libre, pour gagner un bonus d'altération de +3 au déplacement et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques d'opportunité qui résultent d'un passage dans une case menacée. Cet effet dure 1 minute. Le danse-sort gagne +3 mètres supplémentaires et +2 esquive à la CA contre les attaques d'opportunité qui découlent de son mouvement tous les quatre niveaux après le premier.

Au niveau 5, le danse-sort peut, par une action rapide, utiliser l'un des sorts suivants une fois par danse des sorts : *flou*, *vol* ou *rapidité*. Cet effet dure 1 round. Au niveau 9, le danse-sort a aussi accès à *porte dimensionnelle* et au niveau 13, il a droit à *liberté de mouvement* pendant 1d4 rounds.

Ce pouvoir remplace celui qui permet au magus de dépenser des points de réserve magique par une action libre pour donner un bonus magique à son arme pendant 1 minute.

Mouvement arcanique (Sur). Au niveau 5, quand le danse-sort lance un sort de magus, il gagne un bonus de compétence aux tests d'Acrobaties, d'Escalade, d'Évasion et de Discrétion égal au niveau du sort, jusqu'au début de son prochain tour. Ce pouvoir remplace le don supplémentaire que le magus reçoit au niveau 5.

Danse de l'évitement (Sur). Au niveau 7, quand le danse-sort porte une armure légère ou ne porte pas d'armure, il gagne un bonus d'intuition de +2 à la CA. Ce pouvoir remplace armure intermédiaire.

Danse de l'évitement supérieure (Sur). Au niveau 13, quand le danse-sort porte une armure légère ou ne porte pas d'armure, son bonus d'intuition à la CA passe à +4. Ce pouvoir remplace armure lourde.

Arcanes de magus. Voici les arcanes de magus qui viennent compléter l'archétype de danse-sort : cape arcanique, défendre avec prescience (*L'Art de la guerre*) ; courte portée, concentré, assaut accéléré, bouclier magique (*L'Art de la magie*).

Gardien du savoir ancestral (oracle)

Le gardien du savoir ancestral est le dépositaire de toutes les croyances et de tout le savoir du peuple elfique. Dès son plus jeune âge, il montre un grand intérêt pour les histoires et les légendes ayant trait à la création, qu'il comprend très

bien, et, quand il grandit, tous ceux qui le connaissent se rendent compte qu'il est appelé à devenir le réceptacle de la mémoire de son peuple. Voici ses caractéristiques.

Compétences de classe. Le gardien du savoir ancestral ajoute Connaissances (mystères) et Connaissances (folklore local) à sa liste de compétences de classe. Il ajoute la moitié de son niveau de classe à tous ses tests de Connaissances, quels qu'ils soient, tant qu'ils concernent les elfes. Ceci remplace le bonus de compétence que l'oracle gagne grâce à son mystère.

Arcane elfique (Ext). Au niveau 2, le gardien du savoir ancestral développe une telle maîtrise des légendes et de la philosophie elfique qu'il peut utiliser un sort de magicien. Il choisit un sort de la liste ensorceleur/magicien, d'au moins un niveau de moins que le sort le plus puissant qu'il connaît. Ce sort devient un sort connu supplémentaire, traité en toutes choses comme étant d'un niveau de plus qu'en réalité. Le gardien du savoir ancestral choisit un nouveau sort aux niveaux 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 et 18. Ce pouvoir remplace les sorts supplémentaires qu'il devrait gagner à ces niveaux grâce à son mystère.

Mystères. Voici les mystères d'oracle qui conviennent à l'archétype gardien du savoir ancestral : Nature, Savoir, Vagues, Vent (*Manuel des joueurs, règles avancées*) ; Ancêtres, Temps, Bois (*L'Art de la magie*).

Lieur de sorts (magicien)

Le lieu de sorts est un magicien qui forge un lien arcanique entre sa personne et un ou plusieurs sorts de magicien. Il les comprend si bien qu'il peut les préparer dans des emplacements de sorts qui contiennent déjà d'autres sorts.

Sort lié (Sur). Au niveau 1, le personnage choisit un sort connu qui devient un sort lié. Par une action complexe, il peut remplacer n'importe quel sort préparé de même niveau ou de niveau supérieur par ce sort lié. Par exemple, un lieu de sorts qui choisit *projectile magique* comme sort lié peut l'échanger par une action complexe contre un sort de niveau 1 ou plus qu'il a déjà préparé. Il ajoute un sort à sa liste de sorts liés au niveau 3 puis, par la suite, tous les deux niveaux, pour un maximum de neuf sorts liés au niveau 17.

Quand le personnage atteint le niveau 4 (et ensuite tous les deux niveaux), il peut choisir un nouveau sort lié pour remplacer un ancien. En pratique, il perd son lien avec l'ancien sort lié (mais il connaît toujours ce sort) et forge un lien avec un nouveau. Le lanceur de sorts ne peut échanger qu'un seul ancien sort à chaque niveau qui l'y autorise et il doit choisir de le faire ou non en même temps qu'il apprend ses deux nouveaux sorts du niveau.

Découvertes. Voici les découvertes qui viennent compléter l'archétype de lieu de sorts : études accélérées et diviser un emplacement (*L'Art de la magie*).

NOUVELLES RÈGLES RACIALES

Voici les options accessibles aux elfes, d'autres races adaptées peuvent s'en servir si le MJ donne son accord.

Équipement elfique

Les elfes ont accès à l'équipement suivant.

Grimoire de poche. Les magiciens elfiques ont parfois besoin de voyager avec des dizaines, voire des centaines de grimoires, ce qui les oblige souvent à chercher comment les alléger. Les

grimoires de poche ne contiennent que 70 pages de sorts, mais ils pèsent bien moins lourd qu'un grimoire ordinaire.

Labo d'artisanat portatif. Le laboratoire d'artisanat portatif contient tout le nécessaire pour créer des objets magiques, même si la plupart des ustensiles sont basiques. Il permet à l'artisan de passer chaque jour 4 heures à fabriquer quelque chose pendant ses aventures et d'obtenir les mêmes résultats qu'après 3 heures de travail à la maison (au lieu de 2 heures). En revanche, les outils du labo sont tous conçus pour remplir plusieurs fonctions à la fois et le labo ne fournit ni l'espace ni le calme nécessaire pour créer des objets magiques dans des circonstances idéales, les tests de création d'objets magiques subissent donc un malus de -5 quand ils sont effectués avec le labo.

Manuel d'exercices arcaniques familial. Comme les elfes sont prédisposés à devenir magiciens et que ces gens bénéficient de nombreux avantages sociaux, beaucoup de familles elfiques étudient la magie sur plusieurs générations. Les magiciens elfiques les plus âgés consignent leurs découvertes magiques et leurs réflexions dans des manuels d'exercice que les générations futures sont appelées à utiliser et compléter. Si un elfe utilise un manuel d'exercices arcaniques familial comme référence lors d'un test d'Art de la magie (ce qui lui demande 1d4 actions complexes à chercher dans le texte), il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 au test. Ce bonus passe à +4 s'il passe 1d4 heures à consulter le livre.

Sac anti-ours. Ce sac est muni d'une corde de 6 mètres de long qui permet de le suspendre à un arbre ou un point d'attache similaire. Les gens mettent souvent leurs réserves de nourriture ou leurs objets fragiles dedans, une précaution élémentaire quand ils campent dans des étendues sauvages, afin que les ours et les autres prédateurs ne viennent pas piller son contenu.

Tente suspendue. La tente suspendue est un abri de petite taille en forme de goutte d'eau (capable d'accueillir une créature de taille M). Elle est munie d'une solide corde pour la suspendre à une branche d'arbre, un grappin ou même un piton planté dans la paroi d'une falaise. Ces tentes servent surtout dans les zones montagneuses, où il est très difficile de trouver une surface plane pour monter le camp, et dans les marais où le sol sec est si rare. Pour monter dans une tente suspendue ou en descendre, il faut réussir une action complexe qui nécessite un test d'Escalade DD 10. En cas d'échec, il faut faire une nouvelle tentative, mais, si le personnage rate le test de 5 ou plus, il tombe de la tente.

ÉQUIPEMENT ELFIQUE

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

* Ces objets pèsent 1/4 du poids indiqué s'ils sont conçus pour des créatures de taille P. La contenance des récipients des personnages de taille P est égale à 1/4 de celles des récipients de taille M.

Matériaux elfiques spéciaux

Comme les elfes ont tissé de puissants liens avec la nature et qu'ils ressentent une grande attirance pour la magie profane, il n'est pas surprenant qu'ils aient développé des matériaux spéciaux, adaptés à leurs besoins et à leur foyer.

Racine de wy. La racine de wy possède une particularité étrange : quand on en fait une arme et qu'on réussit un coup critique avec, elle absorbe une partie de la force vitale de la cible. Cette dernière n'est pas blessée, mais l'arme en racine de wy gagne 1 point d'essence vitale. Par une action rapide, son propriétaire peut absorber 1 point d'essence vitale et le convertir en un point de *ki* ou de réserve arcanique s'il dispose de ces pouvoirs. La plupart des armes en racine de wy ne peuvent contenir qu'un point d'essence vitale à la fois, mais les plus puissantes peuvent en stocker jusqu'à trois en même temps. Les points d'essence vitale inutilisés se dissipent au crépuscule.

On peut utiliser la racine de wy pour fabriquer n'importe quelle arme de corps à corps faite entièrement de bois ou pour faire une arme de corps à corps avec une hampe de bois. Le coût de fabrication d'une arme en racine de wy capable de conserver un point d'essence vitale augmente de 1 000 po, celui des armes capables de stocker 2 points augmente de 2 000 po et celui des armes capables d'en conserver 3 de 4 000 po.

Tissu de sombrefeuille. Le tissu de sombrefeuille est un matériau flexible que l'on obtient en tissant des feuilles à l'aide de minces lanières d'écorce d'ébénite avant de traiter le produit final avec une substance alchimique spéciale. Le matériau obtenu est aussi résistant que du cuir tanné, mais beaucoup plus léger, parfait pour fabriquer une armure. Celles en sombrefeuille voient leurs risques d'échec des sorts profanes diminuer de 10 % (avec un minimum de 5 %), leur bonus de Dextérité maximum à la CA augmenter de 2 et leur malus d'armure diminuer de 3 (avec un maximum de 0).

Un objet en sombrefeuille pèse moitié moins lourd que le même objet fait en cuir, en peau ou en fourrure. La présence de sombrefeuille n'affecte pas les objets qui ne sont pas principalement constitué de cuir, de fourrure ou de peau. On trouve donc des équivalents en sombrefeuille des armures de cuir, de peau ou de cuir clouté (ou d'autres types d'armures taillées dans ces matériaux). Le tissu de sombrefeuille est souple, c'est pourquoi il ne peut pas servir à fabriquer des objets rigides comme des boucliers ou des armures métalliques. Les armures en sombrefeuille sont toujours des objets de maître (le prix de cette qualité est inclus dans celui donné plus bas).

Le tissu de sombrefeuille a 20 points de vie par tranche de 2,5 centimètres d'épaisseur et une solidité de 10.

Type d'objet en sombrefeuille	Modificateur du prix
Armure intermédiaire	+1 500 po
Armure légère	+750 po
Autre objet	+750 po/kg
Habit	+500 po

DONS DES ELFES

Voici les dons accessibles aux elfes.

Entraînement guerrier elfique (combat)

Le personnage a suivi un entraînement spécial qui lui permet de manier toutes sortes d'armes traditionnelles elfiques.

Conditions requises. BBA +1, elfe.

Avantages. Le personnage est formé au maniement des armes traditionnelles elfiques (arc long, arc long composite, épée longue, rapière, arc court, arc court composite et toutes les armes qui contiennent l'adjectif « elfique » dans leur nom). Il reçoit un bonus de +2 au DMD contre les manœuvres de désarmement et de destruction qui visent ces armes. De plus, s'il manie l'une des armes de corps à corps de la liste, il a droit à une attaque d'opportunité de plus par round (ce bonus se cumule avec Attaques réflexes).

Esprit des étendues sauvages

Le lien mystique qui unit le personnage à la nature se renforce un peu plus.

Conditions requises. Harmonie sauvage, Gardien des étendues sauvages, elfe.

Avantages. Quand le personnage se trouve dans un environnement choisi pour le don Harmonie sauvage, il gagne un bonus de +4 aux tests de Perception qui lui permettent d'agir pendant un round de surprise. S'il agit pendant ce round de surprise, il gagne perception aveugle dans un rayon de 9 mètres pendant le round de surprise. S'il se trouve dans une zone qui compte comme plusieurs environnements, les bonus ne se cumulent pas.

Gardien des étendues sauvages

Le lien mystique qui unit le personnage à la nature lui permet de réagir plus rapidement face au danger.

Conditions requises. Harmonie sauvage, elfe.

Avantages. Quand le personnage se trouve dans l'environnement choisi pour le don Harmonie sauvage, il gagne un bonus d'esquive de +2 à la CA. S'il se trouve dans une zone qui compte comme plusieurs environnements, les bonus ne se cumulent pas.

Harmonie sauvage

Le personnage développe un lien mystique très puissant avec un type d'environnement naturel.

Conditions requises. Elfe.

Avantages. Le personnage choisit un type d'environnement de prédilection issu de la liste du rôdeur (mais pas de celle du rôdeur urbain). Tant qu'il se trouve dans l'environnement choisi, son rythme de guérison naturel est doublé (il s'agit du montant de points de vie et d'affaiblissement de caractéristique qu'il soigne après une nuit de repos complet).

Spécial. Le personnage peut choisir ce don à plusieurs reprises, mais il s'applique à chaque fois à un environnement différent.

Mage des étendues sauvages

Le lien mystique qui unit le personnage à la nature renforce ses incantations.

Conditions requises. Harmonie sauvage, elfe.

Avantages. Quand le personnage se trouve dans un environnement choisi pour le don Harmonie sauvage, il gagne un bonus de +2 aux tests de niveau de lanceur de sorts, aux tests de Concentration et aux tests de Connaissances (mystères) et d'Art de la magie. S'il se trouve dans une zone qui compte comme plusieurs environnements, les bonus ne se cumulent pas.

OBJETS MAGIQUES ELFIQUES

Les elfes sont réputés pour leurs talents de créateurs d'objets magiques, aussi beaux que dangereux. Voici quelques exemples des produits de l'artisanat elfique.

BRACELETS DE LA VENGEANCE PROMISE

Aura forte évocation ; **NLS** 15

Emplacement poignets ; **Prix** 25 000 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ces bracelets de cuir blanc sont gravés de délicates runes elfiques, l'une disant « défaite rapide » et l'autre « vengeance. » Quand leur propriétaire reçoit des dégâts de la part d'une cible, il peut, une fois par jour et par une action immédiate, crier « Mort à ceux qui me causent du tort ! » et jurer ainsi de se venger de son assaillant. Il gagne un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque contre la cible de sa vengeance et lui inflige 2d6 points de dégâts supplémentaires en cas de réussite.

Le personnage subit un malus de -2 aux jets d'attaque contre toutes les cibles autres que cet ennemi pendant toute la durée de l'effet (qui dure 24 heures ou jusqu'à ce que la cible se fasse tuer par le personnage). S'il n'arrive pas à tuer la cible de sa vengeance, il ne peut plus se servir de ses bracelets pendant 7 jours.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, *cri*, le créateur doit être un elfe ; **Prix** 12 500 po

GANTELETS DU MAÎTRE D'ARMES

Aura transmutation modérée ; **NLS** 8

Emplacement poignets ; **Prix** 30 000 po ; **Poids** 0,5 kg

DESCRIPTION

Ces gantelets de cuir de belle facture sont renforcés de plaques argentées sur le dos de la main et de boucles d'argent aux poignets et sur les avant-bras. Ils permettent à leur propriétaire d'utiliser une arme traditionnelle elfique (arc long, arc long composite, épée longue, rapière, arc court, arc court composite et toutes les armes qui contiennent l'adjectif « elfique » dans leur nom) comme s'il était

formé à son maniement. S'il utilise une de ces armes alors qu'il sait déjà l'utiliser, il gagne un bonus de compétence de +1 aux jets d'attaque et de dégâts. Il faut porter les deux gants pour que leur magie fasse effet.

FABRICATION

Conditions requises Création d'objets merveilleux, Création d'armes et d'armures magiques, le créateur doit être un elfe ; **Prix** 15 000 po

GANTS ELFIQUES

Aura transmutation modérée ; **NLS** 8

Emplacement mains ; **Prix** 7 500 po ; **Poids** –

DESCRIPTION

Ces gants en cuir gris donnent un bonus de compétence de +5 aux tests d'Art de la magie et de Concentration pour lancer un sort sur la défensive. Il faut porter les deux gants pour que la magie fasse effet.

FABRICATION

Conditions requises Magie de guerre, Création d'objets merveilleux, le créateur doit être un elfe ; **Prix** 3 500 po

SORTS ELFIQUES

La plupart des gens savent juste que la magie elfique est très puissante, mais ceux qui l'étudient plus en profondeur découvrent son élégance et ses liens avec le monde naturel. Les sorts suivants sont juste un échantillon de ce style de magie.

CAMÉLÉON

École illusion (hallucination) ; **Niveau** alchimiste 1, druide 1, magus 1, rôdeur 1, ensorceleur/magicien 1, sorcière 1

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes G

Portée personnelle

Cible lanceur de sorts

Durée 10 minutes/niveau

Le personnage puise dans le lien elfique qui l'unit à la nature pour changer sa couleur et celle de son équipement et prendre celle de son environnement. Il gagne un bonus de circonstances de +4 aux tests de Discrétion et peut faire ces tests même s'il n'a ni abri ni camouflage, mais seulement s'il se déplace à moins de la moitié de sa vitesse de base. S'il se déplace plus vite, ce sort ne lui donne aucun avantage jusqu'au début de son prochain tour. Le sort se termine si le personnage attaque (comme *invisibilité*).

PROTÉGÉ DE LA SAISON

École abjuration ; **Niveau** prêtre 4, druide 3, rôdeur 3, sorcière 3

Temps d'incantation 1 action simple

Composantes V, G

Portée contact

Cible une créature

Durée 1 heure/niveau

Jet de sauvegarde Volonté pour annuler (inoffensif) ; **Résistance à la magie** non

Ce sort rassemble la puissance des saisons pour protéger la cible et lui donner des bonus. Il peut avoir quatre effets. Le lanceur choisit l'un des quatre et peut en changer par une action simple, qui réduit la durée d'effet d'une heure.

Printemps. La cible est enveloppée de plantes grimpantes qui forment une couronne de fleurs aux couleurs vives sur sa tête. Tant que le sort fait effet, la cible est immunisée contre les effets de saignement et regagne 1 pv par round quand elle se trouve en dessous de 0 pv, tant qu'elle est en vie, ce qui la stabilise. La durée du sort diminue d'une heure à chaque fois qu'il guérit ainsi 1 pv.

Été. La cible est entourée de poussières lumineuses. Tant que le sort fait effet, la vitesse de la cible augmente de 3 mètres. Si elle décide d'augmenter sa vitesse de 9 mètres pendant 1 round, la durée du sort diminue de 1 heure.

Automne. Un manteau de feuilles d'automne se drape sur la cible. Tant que le sort fait effet, la cible gagne un bonus de moral de +2 aux jets de Vigueur. Si elle réduit la durée d'effet du sort de 1 heure, elle peut relancer un jet de sauvegarde contre la maladie ou le poison et conserver le meilleur résultat.

Hiver. La cible est entourée d'une aura d'air froid avec quelques flocons. Tant que le sort fait effet, elle réussit automatiquement ses tests d'Acrobaties pour éviter de tomber quand elle se déplace sur une surface étroite ou glissante. Elle peut se déplacer normalement sur un terrain difficile pendant 1 round, à condition de réduire la durée d'effet du sort de 1 heure. Un terrain rendu difficile par magie l'affecte normalement.

SAGES MURMURES

École divination ; **Niveau** prêtre 2, druide 1, rôdeur 1, sorcière 1

Temps d'incantation 1 action complexe

Composantes V, G, F/FD (bec de chouette)

Portée personnelle

Cible lanceur de sorts

Durée 10 minutes/niveau (D)

Jet de sauvegarde Volonté pour annuler (inoffensif) ; **Résistance à la magie** non

Quand le personnage lance ce sort, il peut glaner des informations auprès de la terre elle-même. Alors qu'il marche dans la nature, elle murmure dans un langage qu'il comprend, mais qui s'avère si décousu qu'il a du mal à discerner les informations utiles. Ces murmures lui donnent un bonus d'intuition de +4 à un unique test de Connaissances associé au type d'environnement où il se trouve. S'il se trouve dans un environnement froid, un désert, une forêt, une jungle, en montagne, dans une plaine, un marais ou un environnement aquatique, le bonus s'applique aux tests de Connaissances (nature). S'il est dans un environnement souterrain, le bonus s'applique aux tests de Connaissances (exploration souterraine). S'il se trouve dans un environnement urbain, le bonus concerne les tests de Connaissances (folklore local) et s'il est sur un plan autre que le plan Matériel, il s'applique aux tests de Connaissances (plans). Si le personnage quitte un environnement pour un autre, il perd le bonus de l'ancien environnement et gagne celui associé au nouveau.