

# Document de Référence du Système 5.1

Si vous constatez des erreurs dans ce document, veuillez nous en informer par e-mail à l'adresse [askdnd@wizards.com](mailto:askdnd@wizards.com).

## Races

### Traits raciaux

La description de chaque race comprend des traits raciaux communs aux membres de ce peuple. Les entrées ci-après figurent parmi les traits de la plupart des races.

#### Âge

L'entrée « Âge » indique l'âge auquel un membre de la race est considéré comme adulte, ainsi que l'espérance de vie moyenne propre à ce peuple. Cette information est prévue pour vous aider à déterminer l'âge initial de votre personnage en début d'aventure. Vous êtes cependant libre de décider de l'âge de votre personnage, ce qui peut expliquer telle ou telle valeur de caractéristique. Si, par exemple, vous incarnez un personnage jeune ou très âgé, cet âge peut expliquer une valeur de Force ou de Constitution particulièrement faible, tandis qu'un âge avancé peut justifier une Intelligence ou une Sagesse élevée.

#### Alignement

La plupart des races s'orientent vers l'un ou l'autre alignement, comme exposé dans cette entrée. Les personnages joueurs ne sont pas tenus de respecter cette tendance, mais réfléchir aux raisons qui font que votre nain est chaotique, par exemple, à rebours d'une société naine très majoritairement loyale, permet de mieux définir votre personnage.

#### Augmentation de caractéristique

Chaque race augmente une ou plusieurs valeurs de caractéristique du personnage.

#### Catégorie de taille

Les personnages de la plupart des races sont de taille M, une catégorie de taille qui comprend les créatures mesurant entre 1,20 m et 2,40 m environ. Les membres de quelques races sont de taille P (entre 60 cm et 1,20 m de haut), ce qui signifie que certaines règles du jeu les affectent différemment.

La plus importante de ces règles est que les personnages de taille P sont mal à l'aise dans le maniement des armes lourdes, comme expliqué à la section « Équipement ».

#### Vitesse

La vitesse d'un personnage détermine la distance qu'il peut parcourir en voyageant (« Aventure ») et en combattant (« Combat »).

#### Langues

Selon sa race, un personnage parle, lit et écrit certaines langues.

#### Variantes raciales

Certaines races proposent des variantes raciales. Les membres d'une telle variante raciale ont accès aux traits de la race parente en plus des traits spécifiés dans la variante raciale. Les relations entre les diverses variantes raciales sont très variables d'un peuple et d'un monde à l'autre.

## Elfe

### Traits des elfes

Votre personnage elfe possède un ensemble d'aptitudes naturelles, fruit de millénaires de raffinement elfique.

**Augmentation de caractéristique.** Votre valeur de Dextérité augmente de 2.

**Âge.** Bien que les elfes atteignent leur maturité corporelle au même âge que les humains, ils considèrent qu'un adulte n'est pas juste physiquement développé, mais aussi un être d'expérience. Les elfes se déclarent généralement adultes et adoptent leur nom définitif aux alentours de leurs 100 ans. Ils peuvent vivre jusqu'à 750 ans.

**Alignement.** Les elfes prisent la liberté, la variété et l'expression de chacun, si bien qu'ils sont enclins au chaos sous ses formes les plus douces. La liberté d'autrui mérite autant d'être protégée que la leur, c'est pourquoi le bien a tendance à obtenir leur adhésion.

**Catégorie de taille.** Les elfes mesurent entre 1,50 m et 1,80 m, avec une carrure plutôt fine. Vous êtes de taille M.

**Vitesse.** Votre vitesse de base au sol est de 9 m.

**Vision ans le noir.** Habitué aux forêts vespérales et au ciel nocturne, vous disposez d'une vision