





GNOLL


 Ton aventurier est un lourd humanoïde à tête de hyène originaire d'une culture nomade vénérant les démons et pratiquant un esclavagisme outrancier. Le visage toujours barré d'un rictus moqueur, il est particulièrement effrayant tant qu'on n'a pas eu la chance de découvrir ses côtés sympathiques.


 **MÉTAMORPHOSE.** Ton aventurier se transforme en hyène.

 **MORSURE.** Ton aventurier mord ses adversaires comme s'il avait une arme moyenne.


 **RIRE SINISTRE** (1PA). *Ton aventurier éclate d'un rire sinistre. Jusqu'au prochain répit, ses adversaires subissent un désavantage à toutes leurs actions contre lui jusqu'à ce qu'ils réussissent un jet de sauvegarde (une tentative par tour).*

GOBELIN


 Ton aventurier est un petit humanoïde aux grands yeux gris qui n'aime pas tellement la lumière du soleil ni les grands espaces. Son peuple préférera toujours les profondeurs, les interstices du monde et la sécurité aux dangers du vaste monde, mais lui, c'est un cœur vaillant !

 **COSTAUD.** Ton aventurier porte des charges beaucoup plus lourdes qu'il n'en donne l'impression.

 **DISCRET.** Ton aventurier est super fort à cache-cache.


 **SINGULIER APPÉTIT (1PA).** *Si ton aventurier dévore un peu d'une créature qu'il vient de tuer, il bénéficie de l'une de ses capacités jusqu'au prochain repos.*

GOBLOURS


 Ton aventurier est un grand gobelinoïde poilu à tête d'ours, au pas léger et à la poigne solide. Originaire d'une culture de chasseurs nomades, parfois entraînés à la guerre par d'autres peuples alliés, il a toujours été attiré par les lumières de la civilisation et la cohues des grandes cités humaines.


 **LECTURE DU TERRAIN.** Ton aventurier reconnaît aisément les pièges et les dangers de son environnement.


 **POIL ÉPAIS.** Ton aventurier est résistant au froid.


 **PAS DU TUEUR (1PA).** *Ton aventurier se glisse jusqu'à distance de corps-à-corps d'une cible de son choix sans être remarqué ni empêché. Une cible de niveau égal ou supérieure n'est pas surprise si elle réussit un jet de sauvegarde.*

HOBGOBELIN


 Ton aventurier est un grand gobelin, carré et musculeux, élevé et éduqué dans une culture militariste et mercenaire, formé pour la guerre et son cortège de crimes et d'horreurs brutales. Mais il a découvert que la force peut servir bien des maîtres et que tous ne sont pas cruels et cupides.


 **DISCIPLINE.** Ton aventurier peut se faire engager dans n'importe quelle armée, même humaine.


 **POLYGLOTTE.** Ton aventurier se débrouille vaguement dans toutes les langues, au moins pour commander à manger ou demander sa direction.


 **LA MAIN LOURDE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier double les dégâts des contusions qu'il inflige.*

KOBOLD


 Ton aventurier est un petit humanoïde écailleux à tête de chien, de couleur rouge cuivrée, avec des petites cornes pointues et noires. Les membres de son peuple sont souvent peureux et se soumettent aisément à plus fort qu'eux, mais ça n'a jamais été son cas ! C'est un kobold libre et fort, non mais !


 **CORNU.** Ton aventurier donne des coups de cornes à ses adversaires comme s'il avait une arme moyenne.


 **INSENSIBLE.** Ton aventurier est insensible aux températures extrêmes.


 **OPINIÂTRE (1PA).** *Ton aventurier relance un jet raté de son choix.*

MINOTAURE


 Ton aventurier est un puissant humanoïde à tête de taureau, venant d'une culture brutale et sybarite, qui apprécie autant la sauvagerie que les mœurs raffinées. Suivant les légendes de son peuple, il s'est mis en quête pour devenir un avec l'univers, mais attend toujours les signes qui le guideront.


 **CARNIVORE.** Ton aventurier mord ses adversaires comme s'il avait une arme moyenne.


 **SENS DE L'ORIENTATION.** Ton aventurier ne peut pas se perdre sous les étoiles, tant qu'il a les pieds en terre.


 **GRAND CORNU** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier donne des coups de cornes à ses adversaires comme s'il avait une arme lourde (2d8+4).*

ORQUE


 Ton aventurier est un humanoïde musculeux, puissant, rapide, l'un de ces seigneurs du sauvage qui terrifient tant l'humanité et lui inspirent ses cauchemars les plus funestes. Il a certainement un peu de cette mentalité de seigneur en lui, mais inspirée et transformée par les enseignements de la bienveillance.


 **CROCS.** Ton aventurier possède des crocs qui peuvent tordre, déchirer ou couper à peu près tous les matériaux.


 **INTIMIDANT.** Ton aventurier a quelque chose dans le regard qui fait peur à voir.


 **GROS BOURRIN** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d8+1d4 dégâts au corps-à-corps et à distance.*

TROGLODYTE


 Ton aventurier est un humanoïde reptilien à l'odeur méphitique qui a grandi dans les profondeurs du monde, au sein d'une culture de prédateurs mycologiques

 **MITHRIDATISÉ.** Ton aventurier résiste très bien aux toxines et poisons.


 **ODEUR FAIBLE.** Ton aventurier m'émet qu'un fumet léger, pas trop dérangeant.


 **COUP DE QUEUE (1PA).** *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier peut donner un coup de queue au prix d'une manœuvre (1d8+1d4 dégâts). Si un dé de dégât affiche un 1, son adversaire est à terre (une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde).*

TROLL


 Ton aventurier est un troll, une créature puissante et difficile à tuer, originaire des régions les plus sauvages du sauvage. Il a quitté sa maman troll pour découvrir le monde et a fait la connaissance des principes de la bienveillance. Il aimerait bien les faire découvrir à sa large famille un jour. Malheureusement, il subit des dégâts aggravés du feu et de l'acide.


 **PRÉFÉRÉ.** Ton aventurier est le préféré de sa maman.


 **RÉSISTANT.** Ton aventurier subit des dégâts normaux du feu ou de l'acide (au choix).


 **RÉGÉNÉRATION** (1PA). *Ton aventurier récupère 1d8 points de vie par niveau et 1 dégât aggravé.*

BOISEUX


 Ton aventurier est une fée d'origine végétale, un humanoïde de bois qui se réjouit du soleil et de la pluie, mal à l'aise dans les environnements les plus urbains, mais maître des étendues sauvages et ami des arbres.

 **CHLOROPHYLLIEN.** Il suffit d'un peu d'eau et de lumière pour que ton aventurier se sustente.


 **ENRACINEMENT.** Ton aventurier se métamorphose en arbre.


 **ANIMATION DES ARBRES (1PA).** *Ton aventurier anime les arbres et la végétation autour de lui, qui le protègent et le défendent. Chaque tour, jusqu'au prochain répit, il bénéficie de 1d4 points de vie temporaires et la végétation inflige 1d4 dégâts automatique à une cible à portée.*

CENTAURE


 Ton aventurier possède le corps d'une bête – cheval, cerf, taureau, sanglier – et la partie supérieure d'un humanoïde parfois cornu. Les centaures ne sont pas connus pour leur caractère aimable, mais ce sont de formidables compagnons et amis.

 **LOURD.** Ton aventurier possède un corps lourd et puissant.


 **SABOTS AGILES.** Ton aventurier est particulièrement stable en toutes circonstances et sur tous les terrains.


 **CAVALCADE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier bénéficie, chaque tour, d'une manœuvre supplémentaire consacrée au déplacement ou, hors combat, il double sa vitesse de voyage.*

DRYADE


 Ton aventurier est une dryade jeune-pousse, qui n'a pas encore planté la graine de son arbre et ne possède pas l'immortalité de ses sœurs enracinées. Elle est encore libre de parcourir le monde, afin d'y vivre quelques aventures et choisir le lieu idéal pour s'établir enfin.


 **BEAUTÉ FÉERIQUE.** Ton aventurier est doté d'une beauté fascinante.


 **VOYAGEUSE.** Ton aventurier connaît le monde de l'humanité.


 **CHANT DE VERDURE (1PA).** *En murmurant un chant sacré, ton aventurier favorise la croissance des plantes dans une zone en vue de 6 + niveaux pas de rayon. L'effet se produit rapidement et les plantes poussent tant qu'il maintient le chant – l'effet final dépendant de sa durée. Il peut s'agir de replanter une zone qui a été abîmée par le feu, un combat, la magie ; d'effacer d'anciennes traces d'une présence civilisée ; d'aider les cultures et accélérer la pousse au potager ; de créer des taillis épais, infranchissables et épineux.*

FARFADET


 Tranquilles et grégaires, les farfadets et les lutins sont les plus nombreuses et les plus communes de toutes les fées. Ton aventurier appartient à une vaste famille, tant par les générations que les collatéraux, dont il sait l'écheveau par cœur.


 **MOUTON NOIR.** Ton aventurier est considéré comme un mouton noir par certains membres de sa famille, comme un héros de légende par d'autres.


 **NOM CONNU.** La famille de ton aventurier est très étendue et son nom renommé partout.


 **COUSINADE** (1PA). *Où qu'il aille, ton aventurier est certain de pouvoir contacter un membre de son immense famille. En invoquant son arbre généalogique, il peut obtenir de lui une faveur d'importance variable.*

FAUNE

 Ton aventurier est une créature vagabonde, délicate et sensible, à l'âme artistique et aventureuse, en quête, par nature, de romances et d'amitiés nouvelles. Quant aux légendes ithyphalliques le concernant, elles ne sont bien sûr que des légendes.

 **PAS LÉGER.** Ton aventurier a le pas léger et ne fait jamais de bruit en se déplaçant.

 **SATYRE.** En fin de compte, les légendes ne sont jamais bien différentes de la réalité.

 **MODIFICATION DES ÉMOTIONS (1PA).** *Par la parole, la musique ou le jeu, ton aventurier évoque de nouvelles émotions, positives ou négatives, chez son auditoire.*

🛡️ **GUENAUDE**


👉 Ton aventurier est une horrible vieille mégère, du genre à faire cuire les enfants dans des fours après leur avoir promis leur content de gâteaux. En tout cas, c'est ce que disent les contes. En vérité, c'est seulement une fée un peu solitaire, mal aimée, curieuse de toutes choses magiques.


👉 **AMI DES BÊTES.** Ton aventurier parle aux reptiles et aux batraciens et s'en fait obéir.


👉 **CUISINE DE SORCIÈRE.** Ton aventurier connaît toutes sortes de recettes de brouets et de potions un peu étranges (mais bien pratiques).


🌟 **APPARENCE TROMPEUSE** (1PA). *Ton aventurier se métamorphose en une très jolie jeune femme (ou un beau jeune homme) jusqu'au prochain repos. Ce n'est pas une illusion et seule une vision vraie peut révéler sa véritable nature.*

MATAGOT


 Ton aventurier est un grand chat noir qui peut aussi se dresser sur ses pattes-arrières et même s'équiper de bottes, de ceintures ou de capuches. Jadis, son peuple se mettait au service de divers maîtres humains dont ils assuraient la fortune en échange d'un bon traitement.


 **JUGE.** Ton aventurier a tendance à bien juger des qualités et des défauts des gens.

 **SUR SES PATTES.** Ton aventurier retombe toujours sur ses pattes, quelle que soit la hauteur dont il chute.


 **COÏNCIDENCE HEUREUSE** (1PA). *Ton aventurier profite toujours du destin de la manière qui l'arrange le mieux. Énonce une coïncidence heureuse, un coup de chance, une bonne surprise à la maîtresse de jeu et laisse ton aventurier (ou l'un de ses alliés) en bénéficiaire.*

SIDHE


 Ton aventurier appartient à l'aristocratie féerique, au beau peuple, celles des fées qui ont fondé les maisons les plus puissantes et les plus impliquées dans les luttes symboliques. Il ne lui appartient pas de vivre comme il l'entend, car toujours on lui demandera de choisir un camp, une cause, une quête.


 **INDÉPENDANT.** Ton aventurier est connu comme un indépendant ou peut-être comme un mercenaire.


 **MAISON PUISSANTE.** Ton aventurier appartient à une grande maison féerique, dont le nom est connu de tous.


 **MAJESTÉ** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, tout adversaire qui souhaite engager un combat contre ton aventurier doit réussir un jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, il subit un désavantage à tous ses jets de combat ou, le plus souvent, doit renoncer à ses intentions.*

TROLLINET


 Ton aventurier est une créature courtaude, pileuse et trapue, aux désirs industriels, qui œuvre et travaille dans les profondeurs mais vagabonde librement à la surface, pour profiter du soleil et de l'air frais, de la brise légère, de la pluie et des spectacles de la nature.


 **ATELIER SECRET.** Ton aventurier possède un atelier sous la colline, bien équipé et bien dissimulé.


 **MARCHÉ FÉERIQUE.** Ton aventurier sait toujours où se procurer matériaux rares et composantes précieuses.


 **MODELAGE FÉERIQUE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier manipule la matière à mains nues, modelant le bois, le métal ou n'importe quel matériau pour lui donner la forme souhaitée. Il peut réparer, recoller et souder la plupart des objets avec un peu de salive.*

BANSHEE


 Ton aventurier était une fée de son vivant, une ban-sidhe qui se nourrissait des émotions des humains mortels et vivait dans l'ombre et les puissantes illusions de souvenirs royaux. La non-mort est venue naturellement, sans surprise, sans même peut-être de transition sinon la nécessité de quitter les abris sous la colline pour vagabonder.


 **AMOURS.** Ton aventurier se nourrit des émotions que dégagent passions et amours humaines.


 **LOUANGES.** Ton aventurier se nourrit de l'admiration et de l'affection que lui portent les mortels.


 **CRI DE LA BANSHEE** (1PA). *Ton aventurier pousse un cri effroyable. Tous ses adversaires à 12 pas ou moins subissent 1d4 points de dégâts par niveau (1d4 +niveau si le jet de sauvegarde est réussi).*

CHEVALIER FÉAL


 Ton aventurier était un puissant guerrier qui a combattu dans les arènes d'Irkalla, la cité des démons, au cœur des Abysses, afin d'y gagner l'immortalité et une vie de non-mort. Il aurait pu servir dans les plus grandes armées démoniaque, mais il a choisi de revenir sur Argosia où ne l'attendait qu'une existence d'errance éternelle et solitaire.


 **DETTE.** Ton aventurier doit quelques faveurs au démon qui le patronna jadis.


 **FUREUR.** Ton aventurier peine à oublier la fureur des combats dans les arènes.


 **PROJECTION** (1PA). *Ton aventurier projette une copie physique de lui-même à 12 pas ou moins, qui possède son équipement, ses capacités et ses points de vie complet. Avant le prochain tour, cette copie bénéficie d'une action et d'une manœuvre, mais les usuels et les prouesses doivent être payées par l'aventurier. La copie disparaît au début du prochain tour et ton aventurier peut alors choisir de prendre sa place ou de rester à la sienne.*

FANTÔME

 Ton aventurier est un fantôme qui doit posséder des corps pour agir sur le monde. Il sait qu'il met leur enveloppe mortelle en danger et tâche toujours de leur rendre dans le meilleur état possible et souvent une petite récompense pour l'inconvénient – toutefois, il doit faire avec ce que leur Vigueur et leur Dextérité lui accorde (c'est le hasard toujours).

 **INACHEVÉ.** Ton aventurier a laissé quelque chose d'inachevé de son vivant, mais quoi ?

 **PRISONNIER.** Quand il n'a pas d'hôte, ton aventurier est prisonnier d'une perle que doit prendre en main un potentiel nouvel hôte.

 **POSSESSION** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier peut activer l'une des capacités (ou métier) de son hôte.*

♥ GOULE


✍ Ton aventurier était un humanoïde monstrueux des profondeurs, un blême affreux, toujours affamé, condamné, dès son plus jeune âge, par la maladie magique qui allait le transformer en goule. Glabre, caoutchouteux, la langue noire et avide de moelle et de lymphe, il a rejoint la surface du monde et y a découvert la beauté des étoiles.


✍ □ **APPÉTIT ATROCE.** Ton aventurier est incapable de manger autre chose que de la viande crue.


✍ □ **VOYAGEUR.** Ton aventurier ne peut dormir deux fois au même endroit.


✱ **PARALYSIE (1PA).** *Jusqu'au prochain répit, quand ton aventurier porte une attaque de corps-à-corps à mains nues et inflige des dégâts (autres que des contusions), son adversaire doit effectuer un jet de sauvegarde ou il est paralysé. Les créatures de niveau égal ou supérieur bénéficient d'un avantage à la sauvegarde.*

LICHE


 Ton aventurier a voulu la non-mort qui est son lot désormais. Il a travaillé dur, une grande partie de sa vie, pour atteindre cette immortalité de l'âme et de l'esprit. Il s'est constitué un phylactère, un objet magique qui enferme son énergie vitale et la conservera jusqu'à sa destruction – d'ici là, ton aventurier peut mourir, il reviendra à la non-mort au bout de quelques heures ou jours.


 **OTAGE.** Le phylactère de ton aventurier est entre les mains de l'un de ses ennemis.


 **PERDU.** Le phylactère de ton aventurier est perdu depuis longtemps.


 **MAGIE SUPÉRIEUR** (1PA). *Ton aventurier récupère 1 +demi-niveau usages de ses usuels, à répartir comme il le souhaite dans ses métiers ou ses objets magiques.*

MOMIE


 Ton aventurier est une momie, l'un de ces rares cas où un non-mort apparaît des éons après sa mort et son ensevelissement dans un solide tombeau. Son âme semble ne s'être pas dissociée du corps au moment du décès, mais être tombée dans une torpeur rêveuse. Une alarme, une urgence, semble être la cause du brusque réveil, mais pourquoi ?


 **DÉFENSE.** Ton aventurier a toujours pensé être le responsable, le protecteur, de quelque chose.


 **SERMENT.** Ton aventurier a prêté un serment avant de mourir.


 **RÉGÉNÉRATION** (1PA). *Ton aventurier récupère 1d8 points de vie par niveau et 1 dégât aggravé.*

SPECTRE

 Ton aventurier est un non-mort immatériel, resté sur Argosia pour assouvir des souhaits et des désirs jamais totalement formalisés de son vivant. Longtemps il a hanté les lieux de son trépas avant de parvenir à s'en détacher pour vagabonder à la recherche de ce qui pourrait combler cette béance qui l'affecte.

 **CHALEUR HUMAINE.** Ton aventurier ne prend de repos qu'en la compagnie de mortels qui le réchauffent.

 **IMMATÉRIEL.** Ton aventurier ne touche une créature matérielle que sur un résultat pair au jet d'attaque.

 **TOUCHER MORTEL** (1PA). *Ton aventurier double les dégâts d'une attaque au corps-à-corps.*

🛡️ SQUELETTE


🦋 Ton aventurier est un gardien et qu'importe ce qu'il garde car sa mission est tout pour lui. Il est un squelette, des os sous une armure, un éternel sourire sur le visage d'ivoire. Sa foi en son destin et son profond sens des responsabilités en font un adversaire redoutable, tout entier concentré sur les tâches qui lui sont assignées.


🦋 **RELIQUAIRE.** Ton aventurier est le gardien d'une relique incroyablement précieuse.


🦋 **PAROLE.** La parole et les serments de ton aventurier sont tout pour lui.


🌟 **ARME DU GARDIEN (1PA).** *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier infuse son arme de magie, lui accordant un bonus égal à 1 + demi-niveau à l'attaque et +1d8 aux dégâts, capable de toucher les créatures invulnérables aux armes normales. Ces bonus s'ajoutent à tous les bonus existants.*

VAMPIRE


 Ton aventurier est un vampire, un non-mort affecté d'une dangereuse malédiction qui l'oblige à boire le sang de mortel, volontaires ou non. Cette malédiction remonte aux premiers âges du monde, quand mourut le premier sorcier ramené à non-mort par la déesse de la nuit – mais c'est une malédiction que ton aventurier combat de toute la force de son âme. Note bien que ton aventurier ne supporte pas la lumière directe du soleil – c'est enquinquant, mais c'est comme ça.


 **SOUSSION.** Ton aventurier est sensible aux ordres et aux pouvoirs des sorciers.


 **SOIF INEXTINGUIBLE.** Ton aventurier doit boire du sang chaque jour s'il veut profiter d'un repos.


 **DOMINATION** (1PA). *Ton aventurier impose sa volonté à l'esprit, plus faible, d'une autre créature présente – par exemple, pour lui interdire d'agir ou de parler, la contraindre à venir à lui ou à s'écarter, l'obliger à obéir à un ordre et ainsi de suite. Une créature de niveau égal ou supérieur peut effectuer un jet de sauvegarde.*

DRAGON DE FEU


 Ton aventurier est un dragon de feu, aux écailles mordorées. Son élément naturel est le feu (dégâts élémentaires de feu). Il est né pour forger sa place dans le monde, pour créer des objets uniques et merveilleux et pour batailler sans cesse contre lui-même et ses imperfections.


 **BOURREAU DE TRAVAIL.** Ton aventurier peut travailler à un projet plusieurs jours d'affilé sans s'arrêter jamais.


 **MAÎTRE-ARTISAN.** Ton aventurier est un perfectionniste, qui travaille plus vite et bien mieux que quiconque, dans tous les domaines artisanaux.


 **FORGE DRACONIQUE (1PA).** *À partir d'un peu de matériau brut et indéfini (terre, roche, bois, eau, et ainsi de suite), ton aventurier crée un objet de taille ou de masse équivalente – qu'il s'agisse d'une fiole, d'une arme, d'un outil, d'une charrette, d'une cabane ou d'un château. L'objet créé n'a aucune propriété spéciale, mais ton aventurier en décide tous les détails et les plans – à lui d'être imaginatif et de demander l'impossible.*

DRAGON DE LA LUNE


 Ton aventurier est un dragon de la lune, aux écailles ivoirines. Son élément naturel est l'air (dégâts élémentaires d'électricité). Il est né pour inspirer les poètes, écrire les légendes de son temps, vagabonder sans cesse à la recherche de l'inspiration pour ses propres œuvres.


 **POÈTE.** Ton aventurier est lui-même un écrivain et un poète de grand talent.


 **CAMPEUR AGUÉRI.** Il ne faut rien de plus que l'abri des ailes étendues de ton aventurier pour qu'un camp soit sûr ou confortable.


 **PONT DE LUNE (1PA).** *En pleine nuit, si la lune est levée, ton aventurier se déplace instantanément où il le veut dans le monde. Il doit dépenser un point d'aventure supplémentaire pour chaque personne volontaire qu'il veut emporter avec lui.*

DRAGON DE LA TERRE


 Ton aventurier est un dragon de la terre, aux écailles teintées par les feuilles de saison. Son élément naturel est la terre (dégâts élémentaires d'acide). Il est né pour arpenter les espaces sauvages du monde, en préserver la beauté et la richesse pour enrichir le cœur des mortels.


 **ADAPTATION.** Les écailles (et la peau) de ton aventurier prennent la couleur de son environnement.


 **PASSAGE SANS TRACE.** Ton aventurier ne laisse ni traces ni odeurs derrière lui (non plus que ses compagnons).


 **PURIFICATION** (1PA). *Ton aventurier soigne tous les maux, maladies, poisons, malédictions, flétrissures qui atteignent les sols ou les êtres vivants à 12 pas autour de lui. Il doit réussir un jet de sauvegarde pour soigner une maladie magique.*

DRAGON DES GLACES


 Ton aventurier est un dragon des glaces, aux écailles claires comme la neige. Son élément naturel est l'eau (dégâts élémentaires de froid). Il est né pour protéger les génies de ce monde, les aider à éclore et à accomplir leur destin, les porter au pinacle de leurs réalisations.


 **CARNET D'ADRESSE.** Ton aventurier connaît la plupart des personnes importantes de la région.


 **ÉVALUATION.** Ton aventurier n'a besoin que d'un instant pour connaître les qualités et la valeur d'un individu.


 **BOUCLIER DU PATRIMOINE** (1PA). *Ton aventurier touche un objet, un bâtiment, qui devient inaltérable, incassable, au moins jusqu'à ce que la magie soit dissipée.*

DRAGON DES OMBRES


 Ton aventurier est un dragon des ombres, aux écailles enfuliginées. Son élément naturel est la terre (dégâts élémentaires d'acide). Il est né pour dissimuler et protéger les secrets dangereux, les savoirs interdits qui menacent la paix des esprits et des nations.


 **IMITATION.** Ton aventurier peut imiter toutes les voix qu'il a pu entendre au moins une fois, et même les bruits les plus divers.


 **SUSPICION.** Rien ne peut surprendre ton aventurier.


 **OMBRES PROPICES (1PA).** *Ton aventurier utilise les ombres environnantes comme il le ferait d'un sac sans fond, pour y dissimuler des objets et des créatures. L'ombre agit comme une chronostase, ce qui y est dissimulé ne peut y être perdu, mais est inaccessible à quiconque sauf à ton aventurier qui peut l'en sortir à volonté depuis n'importe quelle ombre.*

DRAGON DES ONDES


 Ton aventurier est un dragon des ondes, aux écailles comme l'écume des mers. Son élément naturel est l'eau (dégâts élémentaires de froid). Il est né pour se perdre dans l'immensité du monde, pour en observer le passage des saisons et en noter toutes les beautés fugaces.


 **AMPHIBIE.** Ton aventurier respire parfaitement sous l'eau.


 **GRAND VOILIER.** Ton aventurier peut rester indéfiniment en vol, profitant des courants aériens.


 **PERCEPTIONS INFIMES** (1PA). *En fermant un bref instant les yeux, ton aventurier acquiert une conscience absolue de tout ce qui existe autour de lui jusqu'à 10 pas par niveau – topologie du terrain, présence de toutes les créatures vivantes (ou non) jusqu'aux plus petits insectes et ainsi de suite.*

DRAGON DES ORAGES


 Ton aventurier est un dragon des orages, aux écailles de la couleur du tonnerre grondant. Son élément naturel est l'air (dégâts élémentaires d'électricité). Il est né pour encaisser la violence du monde, les abus et les colères, pour y répondre avec justesse et équité et ramener le calme.


 **CALME OLYMPIEN.** Il est difficile de faire perdre patience ou contenance à ton aventurier.


 **MOTS DU CŒUR.** Ton aventurier sait trouver les mots pour calmer ou pour exciter, selon ses besoins.


 **PAIX** (1PA). *Ton aventurier fait cesser un combat et oblige ses participants à accepter de dialoguer ou à quitter le champ de bataille.*

DRAGON DES VENTS


 Ton aventurier est un dragon des vents, aux écailles de ciel changeant. Son élément naturel est l'air (dégâts élémentaires d'électricité). Il est né pour permettre aux mortels de communiquer, d'écrire et de parler, accumulant les livres et les messages, les rendant intelligibles à tous.

 **HYPNOPÉDAGOGUE.** Ton aventurier transmet ses savoirs et ses pratiques en quelques instants.

 **OREILLES AU VENT.** Ton aventurier entend distinctement les bruits et les paroles que lui porte le vent.


 **DON DES LANGUES (1PA).** *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier et ses camarades à 6 pas ou moins parlent, comprennent et lisent toutes les langues, y compris celle des animaux et tous les codes secrets ou visuels.*

DRAGON DU SOLEIL

 Ton aventurier est un dragon du soleil, aux écailles teintées d'aube et de crépuscule. Son élément naturel est le feu (dégâts élémentaires de feu). Il est né pour éclairer les ténèbres et aveugler ses ennemis, pour révéler les secrets et dévoiler les connaissances perdues.

 **LUCIDITÉ.** Ton aventurier semble sentir quand on lui ment.

 **VISION DANS LES TÉNÈBRES.** Ton aventurier voit dans les ténèbres.

 **RÉVÉLATION** (1PA). *En dirigeant un reflet de lumière, ton aventurier révèle la présence d'une chose cachée. Forcément, comme la chose était cachée, la maîtresse de jeu n'en pouvait rien savoir, mais elle est bel et bien là, quelle qu'en soit sa nature.*