





ÂME VIVE


 Ton aventurier est une âme vive. Il est mort jadis, mais n'a pas quitté Argosia. Il est resté tel qu'il était, tangible, vêtu de même que de son vivant. Il n'était alors qu'un individu ordinaire, artisan, paysan, simple soldat peut-être. Ce n'est qu'après sa mort qu'il est devenu un cœur vaillant, un aventurier, sans doute pour réaliser enfin ce qu'il n'avait pu accomplir durant son existence.


 **HÉRITIERS.** Ton aventurier a de nombreux descendants, jamais vraiment surpris de rencontrer leur aïeul.


 **SAVOIRS ANCIENS.** Ton aventurier a une bonne mémoire et qui remonte loin.


 **SPECTRAL** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier se déplace en état d'immatérialité – il flotte légèrement au-dessus des surfaces, traverse les obstacles physiques et même se déplace verticalement s'il le souhaite. Entre deux déplacements, il redevient tangible, aussi doit-il toujours achever un déplacement sur un emplacement propice.*

CHANGELIN


 Ton aventurier est un changelin, l'enfant d'un humain et d'une fée, élevé un peu ici et un peu là, un pied dans chacune des cultures, toujours travaillé par les vieux récits de guerre et tiraillé entre les besoins et les rêves de chacun de ses ascendants. Les changelins se sentent rarement à leur place dans le monde, sinon parmi leurs compagnons de cœur, leurs amis et les autres aventuriers.


 **GRANDE BEAUTÉ.** Ton aventurier est une belle personne, remarquable sans doute, et que l'on remarque.


 **INCRÉDULE.** Ton aventurier n'est guère perméable aux mensonges et aux illusions.


 **CHARME NATUREL** (1PA). *Par son calme prudent et ses manières subtiles (et sans doute aussi grâce à quelques traces du glamour féérique), ton aventurier change l'attitude d'un figurant – même si ce dernier était hostile à l'origine, il se rassérène et se montre vite plus coopératif.*

ELFE


 Ton aventurier est un elfe à la longue vie aventureuse, libre et vagabonde. Grands voyageurs, amis des bêtes, amoureux des arts et des plaisirs simples, timides et bienveillants, les elfes sont partout bien accueillis car ils connaissent d'innombrables histoires envoûtantes, tours amusants et chants fascinants. Ils font parfois d'étranges rêves qui déclenchent quêtes et épopées.


 **CHAT ELFIQUE.** Ton aventurier possède un chat elfique comme compagnon animal.


 **LANGAGE DES OISEAUX.** Ton aventurier sait le langage des oiseaux.


 **VOYAGE ELFIQUE** (1PA). *Quand il doit se déplacer d'un point à un autre, en ville ou à la campagne, ton aventurier décide s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr, le plus discret ou le plus intéressant. S'il le désire, lui et ses compagnons ignorent une péripétie que la maîtresse de jeu pourrait placer sur leur route.*

FÉAL


 Ton aventurier est un féal, l'enfant d'un démon et d'un humain, certainement élevé par ce dernier – si son autre géniteur sait seulement qu'il existe. Il ne doit rien aux armées d'Irkalla, ni n'est tenu de suivre la voie de la Fatalité. En vérité, la plupart des féaux vivent benoîtement et nombre d'entre eux deviennent des cœurs vaillants fiers et indépendants, par esprit de contradiction.


 **MENTERIE.** Ton aventurier sait changer les traits de son visage.

 **RÊVES ABYSSAUX.** Ton aventurier rêve parfois de maléfices à venir et d'opportunités malignes.


 **EMPATHIE** (1PA). *Ton aventurier connaît et comprend les désirs et les motivations de ses interlocuteurs s'il a pu échanger quelques mots avec eux.*

FÉLIS


 Ton aventurier est un félis, un humanoïde à la tête de chat et à la longue queue agitée. Les fondateurs de son peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient. Les félis aiment la vie calme, les cités confortables, mais aussi les longues aventures qu'ils considèrent comme un jeu.


 **FOURRURE.** Ton aventurier possède un pelage coloré qui le protège des intempéries et le dissimule parfois.


 **SUR SES PATTES.** Ton aventurier tombe de n'importe quelle hauteur sans se faire mal.


 **OUI, MAIS NON** (1PA). *Ton aventurier dit non à une décision de la maîtresse de jeu qui le concerne directement. C'est seulement un non ferme, mais il n'a aucun pouvoir, sauf de proposition, sur la nouvelle décision.*

FORGELIN


 Ton aventurier est un forgelin, une créature artificielle et autonome, un golem mécanique, sans grands besoins, que les divinités bienveillantes ont investi d'une âme pour une raison qui lui a toujours échappé : serait-ce pour être le défenseur de cette humanité cosmopolite et fragile dont l'activité ne cesse de le surprendre ? Ou seulement pour offrir une seconde chance à une âme perdue ?


 **GRAVÉ.** Ton aventurier est couvert de runes bizarres, qui parfois s'illuminent et brillent.

 **MACHINE.** Ton aventurier n'a pas besoin de dormir et ne nécessite que très peu d'entretien.


 **RECONSTRUCTION** (1PA). *Ton aventurier se répare seul, en redressant et en réajustant quelques pièces. Il regagne 1d8 points de vie par niveau ou 1d4 dégâts aggravés.*

GNOME


 Ton aventurier est un gnome, petit de taille, grand d'estomac – qu'il s'agisse de nourriture ou de courage. Les gnomes sont d'ordinaire prudents et malicieux, discrets et tranquilles, préférant les activités paisibles à l'aventure. Quelques-uns, curieux et agités, deviennent pourtant de grands héros, car rien ne les arrête une fois qu'ils sont décidés et tant qu'ils peuvent amplement se sustenter.


 **PAS LÉGER.** Ton gnome a le pas léger et fait rarement du bruit en se déplaçant.


 **PAYSAN.** Ton aventurier connaît tout des travaux des champs et du soin des bêtes.


 **POMME-CHENILLE** (1PA). *Tout au plus une fois entre deux répits et au prix d'une manœuvre, ton aventurier se débarrasse d'une condition qui l'affecte, y compris l'exaltation, en avalant une gorgée de Pomme-Chenille (une boisson saine et réconfortante).*

GOBELIN DES VILLES


 Ton aventurier est un gobelin civilisé, de ceux qui vivent aux abords des cités humaines dans de grands quartiers affectueusement appelés Blinville. Ils louent leur force de travail où ils peuvent et se rendent utiles ailleurs. Méprisés et chassés par les gobelins du sauvage, les gobelins des villes comptent beaucoup sur les humains pour les protéger et font toujours de bons voisins.


 **MÉTAMORPHE.** Ton aventurier se métamorphose en chien.


 **SANTÉ DE FER.** Ton aventurier n'est jamais malade et il est remarquablement résistant aux toxines.


 **BRICOLEUR** (1PA). *Ton aventurier bricole ou improvise un objet ou un dispositif mécanique à usage unique, pour accomplir une tâche sinon impossible, à moins qu'il ne répare un objet que tout le monde donnait pour fichu. Il lui faudra sans doute un peu de temps, mais il se débrouillera avec ce qu'il a sous la main.*

HIBOURS


 Ton aventurier est un ours-hibou – non pas l'un de ses affreux prédateurs bestiaux qui hantent les campagnes et le sauvage, plutôt le genre aristocrate cultivé, hautain et sûr de lui, héritier d'une vaste famille qui règne sur un bout de montagne des frontières. Il s'est mis en route pour voir le monde, voyager, se cultiver et, un jour, il rentrera chez lui s'occuper de ses bois et de ses rochers.


 **ENFANT CHOYÉ.** Ton aventurier est accompagné par un serviteur engagé par sa maman.


 **VUE PERÇANTE.** Ton aventurier a une très bonne vue, même à longue distance.


 **À LA VOLETTE** (1PA). *Ton aventurier volette sur quelques pas ou plane depuis une hauteur, éventuellement en effectuant un jet de mouvement pour les vols les plus complexes ou les plus longs.*

HOUNEDIN


 Ton aventurier est un hounedin, un humanoïde à tête de chien, solide et enthousiaste. Les fondateurs de son peuple étaient des esprits de la nature qui se sont incarnés sur Argosia pour vivre au plein air et s'intégrer dans les sociétés civilisées qui les fascinaient. Fidèles en amitié, courageux, débonnaires, ils partent souvent en aventure au simple prétexte d'accompagner un copain.


 **ODORAT SUPÉRIEUR.** Ton aventurier possède un odorat et un goût particulièrement développés.


 **OUÏE FINE.** Ton aventurier entend les moindres sons avec une grande acuité.


 **BON COMPAGNON** (1PA). *Toujours prêt à filer un coup de main ou à glisser un conseil utile, ton aventurier ajoute 1d8 au résultat d'un jet de résolution effectué par un allié, juste pour voir si ça passe quand même.*

HUMAIN


 Ton aventurier est l'un de ces humains, chamarrés et cosmopolites, que l'on croise absolument partout tant ils sont nombreux. À cause de la magie, ils présentent des carnations, des yeux et des cheveux de toutes les couleurs, sans jamais suivre les lois ordinaires de l'hérédité. C'est peut-être ce qui les rend aussi accueillants et ouverts à toutes les cultures, car rien jamais ne les étonne.


 **CHANCEUX.** Les coïncidences et la chance jouent souvent en faveur de ton aventurier.

 **HÉRITIER.** Ton aventurier est le descendant d'une famille de pouvoir, riche et influente.


 **OPINIÂTRE** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de résolution de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

MANDRAGORE


 Ton aventurier est une mandragore, une timide créature, farouche et méfiante, mais aussi douce et affectueuse. Les mandragores se sont prises d'affection pour le calme ordonnancement des champs et des jardins, des bosquets et des coteaux, mais elles prennent toujours le temps de voyager pour visiter leurs amies, vivant quelques belles aventures au passage et constituant d'épais herbiers.


 **ÉPIPHYTE.** Ton aventurier grimpe aux arbres et se balance aux lianes sans aucun effort ni danger.


 **PIEDS NUS DEDANS LA TERRE.** Ton aventurier peut vivre de soleil et d'eau fraîche.


 **MARCOTTAGE** (1PA). *En plantant ses pieds dans le sol, ton aventurier étend ses perceptions naturelles jusqu'à une grande distance, dans la direction de son choix – un orteil sort de terre quelque part qui lui permet de voir, d'entendre et de sentir son environnement proche.*

NAIN


 Ton aventurier est un nain dont les origines se perdent loin sous les montagnes du monde. Ils sont connus pour leur rigueur, leur précision, leur robustesse et leur énergie sans limite, mais aussi pour leurs incommensurables parentèles – leurs arbres familiaux sont d'une effrayante complexité, mais ils les apprennent par cœur et s'enorgueillissent de n'en oublier jamais aucun scion, aucun rameau.

 **ARTISAN.** Ton aventurier pratique un artisanat particulier avec une grande maîtrise.


 **BOUSSOLE NAIN.** Ton aventurier ne peut pas se perdre, ni sous la montagne, ni sous les étoiles.


 **ENFANT DES PROFONDEURS** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier voit dans les ténèbres.*

OGRILLON


 Ton aventurier est un ogrillon, un ogre minuscule mais toujours deux fois plus gros qu'un humain. Un peu embarrassés par leur taille, dans une société conçue pour des gens plus petits, les ogrillons sont souvent engagés pour leur force, mais font aussi preuve d'une grande sensibilité émotionnelle et artistique et d'une prudente réserve, bien à l'opposé de l'impudeur de leurs cousins sauvages.


 **EXPRESSIONS LIMPIDES.** Ton aventurier a le regard expressif et le sourcil froncé.


 **LARGE D'ÉPAULES.** Ton aventurier possède des bras et des épaules particulièrement puissantes.


 **VOIX TONITRUANTE** (1PA). *En poussant un bon coup de gueule, ton aventurier place un truc de combat sans que son adversaire, même plus puissant, puisse effectuer de jet de sauvegarde. Il peut aussi se faire entendre à une très, très, grande distance.*

SANG-DRAGON


 Ton aventurier est un sang-dragon, l'enfant d'un humain et d'un dragon, abandonné par ce dernier à une vie orpheline – sans doute, ne connaît-il pas lui-même ses véritables origines. Il est d'un tempérament bouillant, prompt à la colère et à la rage, mais il a appris à se maîtriser toujours car il sait la folie qui pourrait sinon s'emparer de lui et ne plus jamais le laisser libre de ses pensées.


 **ENFANT DU FEU.** Ton aventurier ne subit aucun mal des feux, même les plus intenses, tant qu'ils ne sont pas magiques.


 **MAÎTRE DES DRAKES.** Ton aventurier est accompagné par un drake, qui est un compagnon monstrueux.


 **ÉCAILLES DRACONIQUES** (1PA). *Ton aventurier sent des écailles solides pousser dessous sa peau. Jusqu'au prochain répit, il bénéficie d'un bonus en défense naturelle égal à 1d4 – tu dois lancer le dé chaque tour.*

TICUBE


 Ton aventurier est un cube gélatineux d'un mètre de côté environ, particulièrement malléable. Conscient et doué de parole (il fait vibrer sa membrane extérieure), il est aussi capable de manipuler des objets grâce à deux petites mains qu'il fait sortir où il veut de son corps – et quand il a envie d'être sociable, il révèle une esquisse de visage sur une de ses faces. Un peu d'entraînement lui permet d'avaler les objets ou de les maintenir à sa surface, comme les armures qu'il porte en aventure.


 **ANESTHÉSIANT.** Ton aventurier possède une surface qui provoque engourdissements et démangeaisons légères.


 **VARIABLE.** Ton aventurier change de couleur ou devient parfaitement transparent à volonté.


 **GÉLATINEUX, ON A DIT** (1PA). *Avec l'accord de la maîtresse de jeu, ton aventurier profite des propriétés non-newtoniennes de son corps, de sa fluidité, de son adhérence, de sa flottabilité et ainsi de suite pour accomplir une action sinon impossible.*

TIERCELAIRE


 Ton aventurier est un tiercelaire, l'enfant d'un humain et d'un seigneur élémentaire – ou, plus probablement, l'un de ses descendants lointains. Sa famille se transmet ainsi un héritage antique qui l'a certainement toujours servi dans ses activités et ses métiers de choix, une affinité particulière avec l'un des quatre éléments magiques qui a modifié ses traits physiques et son rapport au monde.


 **AÏEUL.** Le seigneur élémentaire s'intéresse toujours aux actions et au devenir de ses descendants.


 **HÉRITAGE VISIBLE.** Les traits et les capacités physiques de ton aventurier sont marqués par son élément.


 **SANG ÉLÉMENTAIRE (1PA).** *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier est complètement invulnérable à tous les effets et aux dégâts de son élément naturel. Il peut aussi en contrôler quelque peu les manifestations naturelles.*

T'SKÆL

 Ton aventurier est un t'skæl, une manière d'homme-lézard à la culture raffinée et complexe. Les écailles colorées, portant parfois épines et cornes, aimant les vêtements chatoyants et les longues écharpes, les t'skæl sont des gens de la mer et des eaux, voyageurs impénitents que l'on croise, dans leurs grands bateaux familiaux, sur les côtes des océans et sur les rives des rivières et des fleuves.

 **AMPHIBIE.** Ton aventurier respire parfaitement sous l'eau et à la surface.

 **QUEUE PRÉHENSILE.** Ton aventurier possède une queue souple et solide qui lui sert de troisième bras.

 **VENIMEUX** (1PA). *Ton aventurier utilise ses glandes à venin vestigiales pour empoisonner ses lames et la pointe de ses projectiles. Jusqu'au prochain répit, il ajoute 1d8 à tous les dégâts qu'il inflige au corps-à-corps ou à distance.*