





## **ELFE**

---

 Ton aventurier est un elfe à la longue vie aventureuse, libre et vagabonde. Amoureux des arts et des plaisirs simples, timides et bienveillants, les elfes sont partout bien accueillis car ils ont toujours plein d'histoires à raconter et de tours à montrer. Ils font parfois d'étranges rêves qui déclenchent quêtes et épopées.


  **CHAT ELFIQUE.** Ton aventurier est l'heureux compagnon d'un chat elfique.

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


 **VOYAGE ELFIQUE** (1PA). *Quand il doit se déplacer d'un point à un autre, ton aventurier décide s'il emprunte le chemin le plus rapide, le plus sûr, le plus discret ou le plus intéressant.*

## FÉLIS

Ton aventurier est un félis, un humanoïde à tête de chat – de toutes origines, couleurs et poils – et à la longue queue agitée. Les fondateurs de ton 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.


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


  **FOURRURE.** Ton aventurier possède un pelage épais qui le protège des températures et des intempéries.


 **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.*

## GNOME

Ton aventurier est un gnome, petit de taille mais grand d'estomac – autant pour la nourriture que pour le courage. Discrets et tranquilles, les gnomes sont d'ordinaires prudents et malicieux, préférant les activités paisibles à l'aventure. Quelques-uns, curieux et agités, deviennent pourtant de grands héros car rien ne les arrête.


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


  **PAYSAN.** Ton aventurier sait tout de l'élevage des animaux et des soins à leur apporter.


 **POMME-CHENILLE** (1PA). *Quand ton aventurier fait tourner sa bouteille de Pomme-Chenille, une boisson revigorante, auprès de ses alliés, il leur accorde une relance à un jet de résolution de leur choix avant le prochain répit.*

## **GOBELIN DES VILLES**

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

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

  **ESTOMAC BLINDÉ.** Ton aventurier mange n'importe quoi et ne tombe jamais malade.


 **LE MONDE EST MON ATELIER (1PA).** *Quel que soit l'endroit où il se trouve, ton aventurier trouve des matériaux utilisables, voire des outils (ou faisant fonction), pour l'aider à se sortir d'une situation, surmonter un obstacle ou fabriquer quelque chose. À lui d'être créatif.*


## **HIBOURS**

---

Ton aventurier est un ours-hibou, mais pas l'un de ses affreux prédateurs bas-du-front 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 et en route pour voir le monde avant de rentrer chez lui.

  **SERRES.** Ton aventurier possède des griffes solides et tranchantes.


  **VUE PERÇANTE.** Ton aventurier a une vue perçante.


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


## **HUMAIN**

---

Ton aventurier est l'un de ces humains que l'on croise absolument partout tant ils sont nombreux. Chamarrés et cosmopolites, les humains présentent des carnations, des yeux et des cheveux de toutes les couleurs du spectre et de toutes les formes. C'est peut-être ce qui les rend aussi accueillants et ouverts à toutes les cultures.


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


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


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

## **NAIN**

Ton aventurier est un nain, peut-être originaire des montagnes comme tant d'entre eux. Les nains sont très connus pour la rigueur, la précision et l'organisation de leurs sociétés de marchands et d'artisans, mais aussi pour leur incroyable cousinade – leurs arbres familiaux sont d'une complexité effrayante, qui les passionnent pourtant.


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


  **COSMOPOLITE.** Ton aventurier, a force de commercer, connaît une langue supplémentaire.


 **COUSINADE (1PA).** *Où qu'il aille, ton aventurier trouve un correspondant, un ami de sa famille, un cousin, susceptible de l'aider ou de l'informer.*

## OGRILLON

Ton aventurier est un ogrillon, un ogre minuscule (mais toujours deux fois plus gros qu'un humain) qui n'a jamais connu les affres de la Dévoration, cette faim perpétuelle qui consume ses cousins du sauvage. Un peu embarrassés par leurs tailles, dans une société conçue pour des gens plus petits, les ogrillons sont souvent engagés pour leur force, mais sont tout à fait capable d'une grande sensibilité émotionnelle et artistique.

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


  **LIMPIDE.** Ton aventurier a le regard expressif et le sourcil froncé.


 **SEPT LIEUES** (1PA). *Ton aventurier se déplace en faisant d'immenses bonds, triplant ainsi sa vitesse jusqu'au prochain répit ou voyageant trois fois plus vite.*




## TICUBE

Ton aventurier est un cube gélatineux d'un mètre de côté environ. Il est conscient et doué de parole (il fait vibrer sa membrane extérieure). Il est aussi capable de manipuler des objets grâce à deux petites mains gélatineuses qu'il fait sortir où il veut de son corps. Quand il a envie d'être sociable, il peut même faire apparaître une esquisse de visage sur une de ses faces. Les armures pour Ticube gélatineux sont des plaques et protections que l'on colle à sa surface. Ça lui demande un peu d'entraînement pour ne pas les « avaler », mais c'est efficace.

  **PARALYTIQUE.** Ton aventurier a 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.*