

Tieffelins

M

algré ma qualité de simple étranger en cette cour lointaine, mes amitiés avec la magistrate lettrée Gao Mei me valurent le privilège d'être invité à un banquet organisé en l'honneur du général victorieux Fu Jiang dans le palais des huit vertus célestes. J'avais traversé une cour monumentale gardée par des dizaines de soldats à l'air farouche, aussi immobiles et solennels que des statues. Je discernais les murailles de la forteresse, surveillées par un impressionnant dispositif. Même à l'intérieur de la grande salle de réception, où nous étions au moins deux cents attablés, je sentais les regards de ceux qui restaient dans l'ombre, parfois déguisés en serviteurs, mais manifestement dangereux. Ils me semblaient scruter les moindres détails, comme s'ils craignaient qu'un inconscient se levât, dégainât un poignard dissimulé, franchît les trente mètres qui le séparaient de la table d'honneur, et parvînt à assassiner le conquérant.

Cette atmosphère pesante fut à grand-peine chassée par une troupe de baladins, parmi lesquels des acrobates et des musiciennes fort talentueuses. Les mets étaient d'une délicatesse telle que je n'aurais pu les imaginer sur les meilleures tables d'Ellerina. Malgré le faste qui nous entourait, je devinais que beaucoup partageaient une sourde angoisse, mais j'en ignorais la cause. Décidant que les problèmes du Shi-huang ne me concernaient pas, je résolus de passer une agréable soirée. Les liqueurs qui étaient généreusement dispensées contribuèrent à rendre mes voisins plus gais. Je m'entretins agréablement avec un fonctionnaire chargé des archives.

Alors que la soirée se terminait et que la nuit était bien avancée, il proposa de me montrer quelques-uns de ses trésors. Nous nous éloignâmes, passant par des couloirs plongés dans l'obscurité. Arrivés devant une porte fermée, mon guide – ivre – se rendit compte qu'il lui manquait la clef. Mais je n'écoutais déjà plus : mon attention avait été captée par une silhouette se faufilant dans les ténèbres. Je discernai un teint sombre, et surtout, des cornes. Une tieffeline ! Elle était entrée par effraction, en dépit de tout le dispositif de sécurité ! Comment ? Je n'attendis pas de trouver la réponse : je n'avais ni mes armes ni mon armure et ne tenais pas à tester ses capacités martiales. Je me repliai aussitôt pour appeler la garde.

À notre retour, il ne restait rien d'elle. Le fonctionnaire des archives ne comprenait pas la cause de l'agitation autour de lui, mais même lui cessa de bavasser quand nous découvrîmes dans un coin, une petite poupée de chiffon en robe noire avec un garrot autour du cou. C'était un avertissement explicite de la confrérie du Dernier supplice : ces fanatiques reviendraient, ils ne renonçaient jamais.

Extrait des mémoires de Mirë Lelyen, explorateur elenion

Les tieffelins semblent naître exclusivement de femmes humaines, comme si ce peuple avait une connexion innée avec les puissances maléfiques. Ceci résulterait de la capacité d'adaptation de cette espèce, laquelle peut s'exprimer pour le meilleur comme pour le pire. Les tieffelins eux-mêmes sont fréquemment stériles, semblant ne pouvoir engendrer que dans des conditions très particulières.

Le maudit

Tous les tieffelins ne naissent pas du fait de l'intervention directe d'un fiélon. Il suffit qu'une femme enceinte soit exposée à de la magie noire pour que l'enfant soit ainsi marqué. Il peut s'agir d'une malédiction, de l'influence pernicieuse d'un objet maléfique, du résultat du combat de la mère contre un sorcier... L'enfant n'a pas nécessairement une apparence monstrueuse : il pourrait fort bien n'avoir que des yeux de fauve (doré, la pupille fendue...), une chevelure d'une teinte atypique (blanche dès l'enfance par exemple) et des canines plus prononcées que la normale. Sa nature de tieffelin ne se révèle alors que par les capacités surnaturelles qu'il manifeste telles que connaître la langue des démons (ou des diables) sans l'avoir jamais apprise, ne pas se brûler, maîtriser un sort mineur inquiétant... Lui et sa mère risquent d'être rejetés, peut-être même pourchassés. De rage, le maudit se tournera-t-il vers le Mal ? Ou bien estimera-t-il être le mieux à même de combattre le feu par le feu, en œuvrant au service du Bien ? N'est-il que l'expression de l'avalissement du monde, percevant ses stigmates comme une fatalité à laquelle il cherche à ne pas penser ?

Un agent sur Eana

Les sorcières frayant régulièrement avec diables ou démons se voient souvent offrir ou imposer des relations charnelles avec leur interlocuteur. L'encart **Le géniteur** présente les situations habituelles. Dans tous les cas, la mère d'un tieffelin est profondément marquée par cette expérience. Il n'est de surcroît pas rare qu'elle devienne stérile à l'issue de cette grossesse. Son enfant peut être un trésor, le fruit d'années de travaux acharnés, ou bien une malédiction honteuse. Les tieffelins issus de telles circonstances sont souvent vus par leurs parents (l'un, l'autre ou les deux) comme des outils au service d'un projet. Y adhéreront-ils ? Chercheront-ils à se libérer ?



La bienveillance ambiguë de Xonim

Xonim est l'ambivalente Dame de la Nuit, déesse magicienne, inquiétante et manipulatrice. Il est pourtant de renommée publique qu'elle affectionne les tieffelins. On dit qu'elle exauce volontiers leurs prières, leur permettant par exemple d'échapper à leurs poursuivants. Mais les présents qu'elle fait sont-ils vraiment dénués de contrepartie ?

L'intuition du Mal

Les tieffelins savent intuitivement parler la langue de leur géniteur fiélon, parfois même avant celle de leur parent humain. Dès l'enfance et sans apprentissage, ils connaissent le sort mineur *thaumaturgie*. Il semble parfois aussi que les rêves et même des visions fugitives les avertissent d'intentions maléfiques. Quel est le sens de cette intuition du Mal ? Est-ce un appel pour pousser le tieffelin à rejoindre les armées maléfiques ? Est-il possible d'utiliser cette intuition pour empêcher des catastrophes ?

Le géniteur

Les géniteurs fiélons, même quand ils ont habituellement un aspect féminin, sont capables de féconder celle qu'ils ont choisie pour porter leur rejeton.



Le joueur choisit s'il sera lié aux diables ou aux démons ; le meneur détermine la nature exacte du géniteur.

Voici les diables les plus fréquemment impliqués et le statut du tieffelin qui en découle :

 **Hospodar.** Les dirigeants diaboliques, comme les autres puissances, peuvent décider de se manifester sous la forme d'une hypostase, c'est-à-dire une incarnation éphémère d'une partie de leur essence, adoptant une forme appropriée à une intervention ponctuelle sur Eana. Quand ils agissent de la sorte, ils ont toujours un plan et l'enfant fait l'objet de toutes les attentions de son géniteur qui fera en sorte de l'utiliser au mieux pour ses plans machiavéliques. Pour des sectateurs, l'enfant d'un hospodar a la valeur d'un messie.

 **Turtânu (diantrefosse).** Ils ne s'accouplent qu'à l'occasion de rituels rares et requérant de grands pouvoirs. Pour nombre de sectateurs, le rejeton d'un diantrefosse est un cadeau précieux, l'équivalent d'un prince. Le respect qui est dû au tieffelin parmi les diables est conditionné par celui qui est accordé à son géniteur.

 **Qarnu (diable cornu).** Le diable cornu est le géniteur le plus commun des tieffelins, au point d'être à l'origine du stéréotype leur attribuant des cornes et une queue. Toute sorcière, même occasionnelle, est susceptible de se voir proposer un tel arrangement. Les motivations des diables en revanche sont peu claires : asseoir leur emprise psychologique sur la mortelle qui leur confie son âme, répandre le Mal par la génération de rejetons... Ces tieffelins ne semblent pas faire l'objet de trop fortes attentions, ce qui les rend bien plus libres de leur destinée que d'autres.

 **Harharu (diable des chaînes).** Les diables des chaînes sont les inspireurs des bourreaux et des geôliers. Ils s'en prennent parfois aux prisonnières de leurs protégés, le viol faisant partie des sévices infligés. Autant dire que les tieffelins de harharu ne bénéficient pas forcément d'une

grande estime parmi la population de la Fournaise et sont facilement traités de fils ou filles d'esclave.

Les réactions à l'égard des tieffelins nés de démons sont plus imprévisibles du fait de l'importance du Chaos dans la nature de ces êtres. Voici les cas de figure les plus courants :

 **Prince.** De la même manière que les hospodars, les princes peuvent s'accoupler grâce à une hypostase ; en revanche, leurs motivations sont moins évidentes. Ils semblent pouvoir aussi bien désirer un pion sur Eana que réellement éprouver de l'attachement pour certains mortels en dépit de leurs projets destructeurs.

 **Marilith.** Démon serpentiforme souvent au service de Liridem l'amer ou d'Akhlitôl la vengeresse. Ce faisant, elle offre ses tieffelins à son prince qui l'utilise directement comme agent dévoué. Parfois elle garde un enfant, quand il peut servir ses propres ambitions, liées à son existence sur Mélancolia ou à sa vie passée dont elle garde des souvenirs tourmentés. Le tieffelin sera généralement marqué par des écailles de serpent sur une partie du corps, parfois par une langue fourchue.

 **Glabrezu.** Le conseiller perfide et subtil des puissants se sert de ses rejetons comme d'agents dans le jeu des trônes. Ses tieffelins pourront bénéficier durablement d'aide et de conseils avisés, avant d'être sacrifiés sans état d'âme quand cela servira les ambitions d'un mortel prometteur lié au démon, ou bien que la situation sera suffisamment passionnante pour satisfaire son sens du spectacle tragique. Les tieffelins de glabrezu sont parfois confondus avec ceux des diables cornus pour ce qui est de l'aspect physique.

 **Incube et succube.** Ces démons sont connus pour semer des tieffelins par accident. Leurs rejetons sont réputés pour leur beauté et peuvent souvent passer sans peine pour des humains. Dans certaines contrées marquées par les crimes de ces fiélons, un physique par trop remarquable est considéré comme un danger et peut motiver une enquête, voire un procès en sorcellerie. Certaines légendes affirment que les tieffelins de succube et d'incube sont voués à ne connaître que des amours malheureuses.

Traits des tieffelins

Les tieffelins partagent un certain nombre de traits résultant tantôt de leur ascendance diabolique ou démoniaque, tantôt d'une influence maléfique subie par la mère au cours de la grossesse.

- ❖ **Augmentation de caractéristique.** Votre valeur d'Intelligence augmente de 1 et votre valeur de Charisme augmente de 2.
- ❖ **Âge.** Les tieffelins se développent au même rythme que les humains, mais vivent en moyenne quelques années de plus.
- ❖ **Alignement.** Les tieffelins disposent du même libre arbitre que les autres espèces humanoïdes et choisissent en conséquence le Bien ou le Mal. Leurs motivations peuvent être liées à leur éducation ou l'expérience du rejet par la société. L'adhérence à la Loi ou au Chaos est là aussi le résultat d'un choix. En définitive, le tieffelin est toujours contraint de se positionner à l'égard de son géniteur fiélon et de l'humanité, ce qui l'amène à prendre des décisions tranchées, évitant généralement les positionnements neutres.
- ❖ **Taille.** La taille et la carrure des tieffelins sont tout à fait comparables à celles des humains. Vous êtes de taille M.
- ❖ **Vitesse de déplacement.** Votre vitesse de déplacement au sol de base est de 9 m.
- ❖ **Vision dans le noir.** Grâce à votre héritage fiélon, vous êtes doté d'une vision supérieure dans les ténèbres et la pénombre. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme s'il s'agissait de lumière vive, et dans l'obscurité comme si la zone était faiblement éclairée. Vous ne discernez pas les couleurs dans l'obscurité, tout est en nuances de gris.
- ❖ **Résistance fiélonne.** Vous bénéficiez d'une résistance aux dégâts de feu.
- ❖ **Héritier des ténèbres.** Vous connaissez le sort mineur *thaumaturgie*. Lorsque vous atteignez le niveau 3, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *réprimande maléfique* comme sort de 2^e niveau (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Lorsque vous atteignez le niveau 5, ce trait vous permet de lancer une fois le sort *ténèbres* (capacité que vous regagnez après avoir terminé un repos long). Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.
- ❖ **Langues.** Vous parlez, lisez et écrivez le commun ainsi que le diabolique ou le démoniaque, en fonction de votre historique. La pratique des langues fiélonnes est intuitive.

Vous trouverez ici des règles optionnelles pour rendre les tieffelins plus inquiétants et surprenants.



Sombres instincts

Si vous utilisez la règle optionnelle des sombres instincts, le tieffelin sera un être plus tourmenté, tiraillé entre sa bête qui le pousse au crime, et la Dame de la Nuit qui le protège de ses ennemis.

- ❖ **Résurgence maléfique.** La nature profonde des fiélons les lie au Mal, et les tieffelins sont imprégnés de cette essence. Il sommeille en eux une bête malveillante, égoïste et avide de violence. Quand le tieffelin est en danger ou soumis à la tentation, la bête essaie de prendre un instant le contrôle pour lui faire commettre une mauvaise action. Le tieffelin doit effectuer un JS Sagesse DD 5. En cas d'échec, la bête intervient avec une action supplémentaire gratuite dictée par elle. Une fois que cette capacité est utilisée, la bête est incapable d'agir à nouveau avant que le tieffelin n'ait bénéficié d'un repos long.

Un rôdeur tieffelin pourrait s'interposer entre une bulette et sa victime. La bête refuse de risquer sa vie pour quelqu'un et tente d'imposer sa volonté. Si le tieffelin échoue au JS Sagesse, il effectue une reculade visible.

Un roubleur tieffelin détient un otage et l'utilise pour obliger un ennemi à se rendre. Sitôt que c'est le cas, la bête souffle au tieffelin d'égorger quand même l'otage.

- ❖ **Prière à Xonim.** Vous savez pouvoir adresser vos prières à la déesse Xonim, la dangereuse protectrice des tieffelins. La prière est une action. Cette capacité, selon les circonstances aura un ou plusieurs effets parmi les suivants : effacer vos traces ; masquer votre odeur ; attirer les chiens à votre poursuite sur une autre piste ; provoquer un heureux hasard (une porte est opportunément ouverte pour vous, le geôlier laisse tomber une clef...) ; l'attention d'une sentinelle est attirée par quelque chose loin de vous. En pratique, vous bénéficiez d'un avantage au test de Dextérité (Discrétion) et vos adversaires subissent un désavantage au test de Sagesse (Perception). Le résultat est toujours subtil et paraît être un coup de chance. Vous seul savez qu'il n'en est rien. Cette capacité est regagnée après un repos long.



L'imprévisibilité des tieffelins

Chaque tieffelin est unique. Si le meneur souhaite accentuer l'aspect mystérieux de ce peuple, il peut utiliser la règle optionnelle de l'imprévisibilité des tieffelins et déterminer lui-même la liste des sorts innés afin qu'elle reflète les particularités uniques du géniteur fiélon. Voici les principes directeurs :

- ❖ Un sort mineur au niveau 1.
- ❖ Au niveau 3, le tieffelin connaît un sort du 1^{er} niveau qu'il peut lancer comme avec un emplacement de sort de 2^e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- ❖ Lorsqu'il atteint le niveau 5, il maîtrise un sort du 2^e niveau lancé comme avec un emplacement de sort du 3^e niveau (capacité regagnée après un repos long).
- ❖ Le Charisme est la caractéristique magique associée à ces sorts.



Rôdeur

Rares sont ceux capables de tolérer les conditions de vie extrêmes d'un rôdeur. Ces aventuriers rompus aux milieux les plus rudes ont appris à ne faire qu'un avec leur environnement afin d'y survivre. Qu'ils défendent les peuples libres contre les menaces du Chancre ou les créatures servant le Mal, deviennent des mercenaires travaillant à la solde du plus offrant ou guident les voyageurs dans les terres sauvages ou les tunnels de l'Inframonde, les rôdeurs possèdent une aura de mystère qui suscite bien souvent le respect et l'admiration.

☒ Symbiose avec la nature sauvage

Vivre en symbiose avec leur habitat confère aux rôdeurs une compréhension si intime de la nature qu'ils arrivent à s'en faire respecter, à l'instar des druides, mais d'une façon différente. Bien que certains partagent les croyances des druides et vénèrent Eana, tous ne le font pas. Leur magie n'a pas la même fonction ; pour un rôdeur, la magie est une corde de plus à son arc, un outil qu'il apprend à manier à force d'expérience. Une des manifestations les plus frappantes de cette affinité sur-naturelle avec la nature est le lien profond qu'un rôdeur développe avec son compagnon animal, une bête qui correspond à son tempérament et qui est son allié et ami au cours de son existence solitaire.

☒ Héros solitaires

Le rôdeur sait qu'il ne peut compter que sur lui-même pour assurer sa survie. Quelle que soit l'origine de cette conviction, le résultat est le même : il vit en autarcie, loin de la civilisation, dont les lois s'accordent difficilement avec ses principes, et tient en haute estime les qualités qui garantissent l'autonomie. Tous ne choisissent pas leur isolement ; nombreux sont ceux qui y sont contraints par les circonstances, en cherchant à échapper à l'emprise d'un état tyrannique, par exemple, lorsqu'il ne s'agit pas de fugitifs pour qui la vie de rôdeur s'est imposée comme une seconde nature, par force d'habitude. Bien que territoriaux, ils ne sont pas toujours sédentaires et le territoire qu'ils défendent correspond plus à leur espace personnel qu'à un site donné.

☒ Des mercenaires respectés

Si les moins scrupuleux pratiquent le banditisme ou la piraterie, il est aussi fréquent qu'ils poursuivent une carrière de chasseur de primes ou de tueur de monstres qui, si elles ne sont pas prestigieuses, leur confèrent

une meilleure réputation auprès du peuple et un semblant de légitimité lors de leurs interactions avec la loi. Souvent, les armées ou les voyageurs recherchent leurs services, car ils font des guides et des éclaireurs formidables. La plupart d'entre eux ont conscience de la valeur de leurs talents et des informations qu'ils détiennent, et ils demandent des compensations appropriées pour leurs services.

☒ La traque

Les rôdeurs sont des combattants habiles, aussi redoutables avec un arc qu'avec une lame, et des spécialistes de la discrétion et de la chasse qui se rendent maîtres du terrain afin de tendre des pièges et des embuscades mortels. Les sorts qu'ils connaissent complètent leurs autres talents et ils peuvent compter sur l'aide de leurs compagnons animaux pour les épauler au combat. Au fil du temps, les rôdeurs apprennent à connaître leur adversaire, allant parfois jusqu'à apprendre leur langage et leurs coutumes afin de les traquer plus efficacement. Ils deviennent de véritables chasseurs et leur proie de prédilection dépend autant de leur terrain d'origine que de leur histoire ou des groupes pour lesquels ils travaillent.

☒ Les marchevents du Cyfandir

Les rôdeurs du Cyfandir adhèrent parfois à la confrérie des marchevents. Les membres se reconnaissent à un tatouage sur l'intérieur du poignet gauche et font serment d'entraide. Ils officient comme guides et messagers dans les régions les plus hostiles. Pour s'aider dans leur tâche, ils ont installé des refuges secrets nommés burons, où des groupes d'aventuriers peuvent trouver repos et sécurité.



« Tu dois connaître sur le bout des
doigts la terre sur laquelle tu te bats
et ton ennemi mieux encore. Mais
avant tout, tu dois apprendre à les
respecter tous les deux.

L'un comme l'autre peuvent t'ap-
porter la victoire ou la mort et aucun ne
te fera de cadeaux », *Boris Taekk, ex-
plorateur de l'Inframonde et tueur
d'abominations du Chancré.*

Aptitudes de classe

Tous les rôdeurs acquièrent les aptitudes de classe suivantes :

Niveau 1

Points de vie

Dés de vie : 1d10 par niveau de rôdeur

Points de vie au niveau 1 : 10+ votre modificateur de Constitution

Gain de points de vie à partir du niveau 2 : 1d10 (ou 6) + votre modificateur de Constitution à chaque niveau

Équipement

Vous débutez avec l'équipement suivant, en plus de tout matériel conféré par votre historique :

-  (a) une armure d'écailles ou (b) une armure de cuir
-  (a) deux épées courtes ou (b) deux armes courantes de corps à corps
-  (a) un sac d'explorateur ou (b) un sac d'aventurier
-  Un arc long et un carquois de 20 flèches

Maîtrises

Armures : armures légères, armures intermédiaires, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Outil : nécessaire d'herboristerie

Jets de sauvegarde : Force, Dextérité

Compétences : trois au choix entre Athlétisme, Discrétion, Dressage, Intuition, Investigation, Nature, Perception et Survie

Le rôdeur

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes	Sorts connus	Emplacements de sort par niveau de sort				
				1 ^{er}	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e
1	+2	Ennemi juré, Explorateur-né	-	-				
2	+2	Style de combat, Sorts	2	2				
3	+2	Archétype de rôdeur, Lien animal, Vigilance primitive	3	3				
4	+2	Augmentation de caractéristique	3	3				
5	+3	Attaque supplémentaire, Amélioration d'Explorateur-né	4	4	2			
6	+3	Amélioration d'Ennemi juré	4	4	2			
7	+3	Aptitude d'archétype	5	4	3			
8	+3	Augmentation de caractéristique, Foulée tellurique	5	4	3			
9	+4	Attaque de précision, Amélioration d'Explorateur-né	6	4	3	2		
10	+4	Mimétisme	6	4	3	2		
11	+4	Aptitude d'archétype	7	4	3	3		
12	+4	Augmentation de caractéristique	7	4	3	3		
13	+5	Amélioration d'Explorateur-né	8	4	3	3	1	
14	+5	Améliorations d'Ennemi juré et de Mimétisme, Disparition	8	4	3	3	1	
15	+5	Aptitude d'archétype	9	4	3	3	2	
16	+5	Augmentation de caractéristique	9	4	3	3	2	
17	+6	Amélioration d'Explorateur-né	10	4	3	3	3	1
18	+6	Perception sauvage	10	4	3	3	3	1
19	+6	Augmentation de caractéristique	11	4	3	3	3	2
20	+6	Tueur implacable	11	4	3	3	3	2

Ennemi juré

Dès le niveau 1, vous profitez de votre expérience en matière de traque ou de chasse d'un certain type d'adversaire dont vous connaissez bien le comportement et les réactions, voire, dans certains cas, la rhétorique. Choisissez un type d'ennemi juré parmi :

Catégorie	Précision
Anciens	Recouvre les êtres légendaires et très anciens, tels les géants et les aberrations (aboleths et leurs séides)
Astraux	Célestes et autres créatures provenant de ce plan ou de la lune Éternité
Créations magiques	Créatures artificielles, élémentaires, créations de magiciens (chimère par exemple)
Dragons	Recouvre les dragons de différentes sortes et les drakéides.
Espèces humanoïdes	Trois au choix (gobelins, hobgobelins et orcs, par exemple)
Êtres naturels	Bêtes, plantes, vases
Fées	
Fiélons	Diabes et démons
Monstruosités	
Morts-vivants	
Ravageurs du Chancre	Bêtes corrompues et monstres issus de nids chancreux

Vous bénéficiez d'un avantage aux tests de Sagesse (Survie) visant à suivre la trace de vos ennemis jurés, ainsi qu'aux tests d'Intelligence visant à se remémorer des renseignements à leur sujet. Vous bénéficiez également d'un bonus égal à votre bonus de maîtrise aux jets de dégâts contre vos ennemis jurés.

À l'acquisition de cette aptitude, vous apprenez également une langue de votre choix, à condition qu'elle soit parlée par vos ennemis jurés (si tant est qu'ils en

parlent une). Si plusieurs langues sont parlées par vos ennemis jurés (les diables et démons par exemple sont des fiélons, mais ne s'expriment pas dans le même idiome), choisissez-en une seule.

Vous sélectionnez un nouvel ennemi juré, ainsi qu'une langue qui lui est associée, aux niveaux 6 et 14. Ces choix sont censés refléter les types de monstres que vous avez rencontrés au fil de vos aventures.

Explorateur-né

Vous êtes particulièrement à l'aise dans un type d'environnement (naturel ou non) que vous savez sillonner en limitant les risques et les désagréments. Choisissez deux types de terrain de prédilection : Astral ; désert chaud ; Éthéré ; Féerie et demi-plans ; forêt tempérée et froide ; forêt équatoriale ; Inframonde ; littoral et mer ; marécage et zones humides (lacustre, rivière) ; Mélancolia ; montagne et canyons ; prairie et savane ; région polaire et Gémonies ; urbain et ruines ; volcans et Fournaise. Quel que soit votre choix, vous devez avoir pu explorer ces environnements pour vous l'approprier.

Certains terrains peuvent avoir des ressemblances, par exemple une région polaire et Gémonies, ou bien une région polaire et une montagne prise dans une tempête de neige. Votre meneur peut autoriser l'usage de vos aptitudes d'explorateur-né d'un autre terrain qui lui est très semblable.

Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence ou de Sagesse en relation avec votre terrain de prédilection, votre bonus de maîtrise est doublé si vous recourez à une compétence que vous maîtrisez. Quand vous évoluez pendant au moins une heure dans votre terrain de prédilection, vous recevez les bénéfices suivants :

- Les terrains difficiles ne ralentissent pas la progression de votre groupe.
- Seuls des effets magiques peuvent égarer votre groupe.
- Vous restez vigilant face au danger lorsque vous menez une activité en voyageant (comme fourrager, vous orienter ou suivre des traces).
- Vous bénéficiez d'un avantage aux jets d'initiative.
- Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer discrètement à vitesse normale.
- Lorsque vous fourragez, vous trouvez deux fois plus de nourriture que la normale.
- Lorsque vous remontez la piste de créatures, vous en apprenez également le nombre exact, la taille et la date de leur passage.

Vous pouvez choisir un nouveau type de terrain de prédilection aux niveaux 5, 9, 13 et 17.

Style de combat

Au niveau 2, vous vous spécialisez dans un style de combat. Choisissez l'une des options suivantes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez de nouveau la possibilité de sélectionner une option de Style de combat, vous devez impérativement en choisir une nouvelle.

Archerie

Vous bénéficiez d'un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance.

Combat à deux armes

Lorsque vous combattez avec deux armes, vous pouvez ajouter votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la seconde attaque.



Sorts

Arrivé au niveau 2, vous avez appris à puiser dans l'essence mystique de la nature pour lancer des sorts à l'instar du druide.

Emplacements de sort

La table **Le rôdeur** vous indique le nombre d'emplacements de sort dont vous disposez pour lancer des sorts du 1^{er} niveau et plus. Pour jeter un tel sort, vous devez dépenser un emplacement d'un niveau au moins égal à celui du sort. Vous récupérez tous vos emplacements de sort lorsque vous terminez un repos long.

Si vous connaissez par exemple le sort amitié avec les animaux et disposez d'un emplacement du 1^{er} niveau et d'un emplacement du 2^e niveau, vous pouvez le lancer en dépensant l'un ou l'autre de ces emplacements.

Sorts connus du 1^{er} niveau et plus

Vous connaissez deux sorts du 1^{er} niveau de la liste des sorts de rôdeur, que vous choisissez. La colonne Sorts connus de la table **Le rôdeur** indique à quel rythme vous apprenez et choisissez de nouveaux sorts de rôdeur. Chacun de ces sorts doit être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort. Ainsi, lorsque vous atteignez le niveau 5 de rôdeur, vous pouvez apprendre un nouveau sort du 1^{er} niveau ou choisir un

Défense

Tant que vous portez une armure, vous bénéficiez d'un bonus de +1 à la CA.

Duel

Lorsque vous tenez une arme de corps à corps d'une seule main et que vous ne maniez pas d'autre arme, les jets de dégâts infligés avec cette arme reçoivent un bonus de +2.

sort du 2^e niveau. Par ailleurs, lorsque vous acquérez un nouveau niveau de rôdeur, vous pouvez sélectionner l'un des sorts de rôdeur que vous connaissez pour le remplacer par un autre sort issu de la liste de sorts du rôdeur (le sort doit toujours être d'un niveau pour lequel vous disposez d'un emplacement de sort).

Caractéristique magique

La Sagesse est la caractéristique magique associée aux sorts du rôdeur. Votre magie émane de votre affinité profonde avec la nature. Vous recourez à la Sagesse chaque fois qu'un sort de rôdeur fait référence à votre caractéristique magique. En outre, vous appliquez votre modificateur de Sagesse lorsqu'il s'agit de déterminer le DD de sauvegarde des sorts de rôdeur que vous lancez et lorsque vous effectuez un jet d'attaque dans le cadre d'un sort de rôdeur.

DD de sauvegarde des sorts = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Modificateur d'attaque des sorts = votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Sagesse

Archétype de rôdeur

Au niveau 3, vous sélectionnez un archétype, sorte d'idéal que vous cherchez à atteindre : chasseur, explorateur de l'Inframonde ou ombre urbaine, tous trois détaillés à la fin de la description de la classe. Ce choix vous octroie des aptitudes aux niveaux 3, 7, 11 et 15.

Vigilance primitive

À partir du niveau 3, vous pouvez au prix de votre action dépenser un emplacement de sort de rôdeur pour focaliser toute votre attention sur les environs. Pendant 1 minute par niveau d'emplacement de sort dépensé, vous percevez la présence des types de créatures suivantes dans un rayon de 1,5 km (voire jusqu'à 9 km à la ronde si vous vous trouvez sur votre terrain de prédilection) : aberrations, célestes, dragons, élémentaires, fées, fiélons, ravageurs du Chancre et morts-vivants. Cette aptitude ne révèle ni la position des créatures ni leur nombre.

Lien animal

Également au niveau 3, vous recevez gratuitement le don Compagnon animal, même si vous ne maîtrisez pas la compétence Dressage. En outre, vous pouvez au prix d'une action bonus à votre tour de jeu activer certains pouvoirs chez votre compagnon (sous réserve qu'il soit dans un rayon de 18 m de vous et que vous le voyiez au moment de l'activation), en dépensant les emplacements de sort appropriés, selon la liste suivante :

☞ **1^{er} niveau** : pendant 1 minute, vous et l'animal profitez d'un lien télépathique qui vous permet de communiquer comme si vous vous exprimiez à voix haute et que vous vous voyiez mutuellement. Pendant cette même durée, l'animal ajoute votre bonus de maîtrise à sa CA et ses jets de dégâts.

☞ **2^e niveau** : pendant 1 minute, les attaques de votre compagnon animal sont considérées comme magiques pour ce qui est de surmonter la résistance aux dégâts. Pendant cette même durée, l'animal bénéficie des mêmes avan-

tages que vous contre vos ennemis jurés et il ajoute (votre bonus de maîtrise - 2) à ses jets d'attaque, ses jets de sauvegarde et ses tests de caractéristique.

☞ **3^e niveau** : pendant 1 minute, votre compagnon animal bénéficie d'une résistance aux dégâts contondants, perforants et tranchants.

☞ **4^e niveau** : pendant 1 minute, tant qu'il n'est pas à 0 point de vie, votre compagnon animal récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours de jeu.

☞ **5^e niveau** : pendant 1 minute, votre compagnon animal est considéré comme invisible sauf pour vous, et il peut à chacun de ses tours de jeu se téléporter comme s'il lançait le sort *marche de brume*.

Plutôt que de dépenser un emplacement d'un certain niveau pour activer le pouvoir correspondant, vous pouvez le faire pour un pouvoir associé à un niveau inférieur.

Vous souhaitez activer les attaques magiques de votre compagnon animal, mais n'avez plus d'emplacement du 2^e niveau ; il vous en reste toutefois un du 3^e niveau que vous dépensez pour activer le pouvoir du 2^e niveau ; dans ce cas, le pouvoir du 3^e niveau ne s'applique pas.

☞ Augmentation de caractéristique

Lorsque vous atteignez le niveau 4, puis les niveaux 8, 12, 16 et 19, vous pouvez augmenter de 2 la valeur de caractéristique de votre choix ou augmenter de 1 deux valeurs de caractéristique de votre choix. Conformément à la règle habituelle, vous ne pouvez pas dépasser une valeur de 20 par le biais de cette aptitude.

☞ Attaque supplémentaire

À partir du niveau 5, vous pouvez attaquer deux fois et non plus seulement une lorsque vous entreprenez l'action **Attaquer** à votre tour de jeu.

☞ Foulée tellurique

À partir du niveau 8, fouler un terrain difficile non magique ne vous coûte aucun déplacement supplémentaire. Vous pouvez également traverser une zone envahie par la végétation, sans être ralenti et même sans subir de dégâts si elle présente des épines, des pointes ou autre élément délétère de ce type, à condition que ces plantes ne soient pas magiques. En outre, vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre la flore créée ou manipulée par magie dans le but d'entraver les mouvements, comme celle que produit le sort *enchevêtrement*.

☞ Attaque de précision

Dès le niveau 9, lorsque vous touchez une créature que vous voyez avec une attaque d'arme, vous pouvez

dépenser un emplacement de sort pour lui infliger des dégâts supplémentaires du même type que ceux normalement infligés par l'arme. En outre, si l'arme ne l'est pas déjà, elle est considérée comme magique dans le cadre de cette attaque uniquement. Ces dégâts supplémentaires s'élèvent à 2d8 pour un emplacement de sort du 1^{er} niveau, auxquels s'ajoute 1d8 par niveau supplémentaire de l'emplacement (maximum de 5d8). Les dégâts augmentent encore de 1d8 si la cible est votre ennemi juré.

☞ Mimétisme

À partir du niveau 10, vous savez vous fondre dans le décor pour mieux surprendre vos adversaires.

Lorsque vous tentez de vous cacher à votre tour de jeu dans votre terrain de prédilection et que vous choisissez de rester immobile sans entreprendre d'autre action jusqu'à la fin de votre tour, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test de Dextérité (Discrétion) correspondant. Si vous êtes toujours caché au début de votre tour de jeu suivant et que vous restez immobile, le résultat du test initial reste en vigueur. Vous pouvez ainsi prolonger ce camouflage statique pendant 10 minutes. Votre compagnon animal bénéficie également de cette aptitude.

À partir du niveau 14, en plus de votre animal et de vous-même, vous pouvez faire bénéficier une autre créature de cette aptitude ; elle doit être consentante, de taille M ou inférieure et située dans un rayon de 1,50 m de vous.

☞ Disparition

À partir du niveau 14, vous pouvez à votre tour de jeu entreprendre l'action **Se cacher** au prix d'une action bonus. Par ailleurs, on ne peut remonter votre piste sans moyens magiques, sauf si vous avez expressément laissé des traces.

☞ Perception sauvage

Au niveau 18, vos sens vous confèrent la capacité surnaturelle de mieux percevoir les adversaires qui ne vous sont pas visibles. Quand vous attaquez une créature que vous ne voyez pas, ce critère ne vous impose pas de désavantage aux jets d'attaques correspondants.

Vous connaissez en outre la position de toute créature invisible dans un rayon de 9 m, tant qu'elle n'est pas parvenue à se soustraire à votre perception par d'autres moyens et que vous n'êtes ni aveuglé ni assourdi.

☞ Tueur implacable

Au niveau 20, vous êtes devenu le fléau de vos ennemis. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez ajouter votre modificateur de Sagesse à un seul jet d'attaque ou de dégâts d'une attaque effectuée contre l'un de vos ennemis jurés. Vous pouvez choisir d'utiliser cette aptitude avant ou après le jet en question, à condition de le faire avant que tout effet du jet ne soit appliqué.

« Histoires de rôdeurs... »

Allongé parmi les fougères arborescentes du sous-bois, un humain au visage barbouillé de boue noire observe une demi-douzaine de guerriers en armure piétiner à travers les broussailles. Il tient son arc d'une main et de l'autre caresse lentement l'échine du grand puma tapi à ses côtés. Son piège magique se déclenche et des flèches jaillissent des fourrés, tuant trois des intrus. Alors que les survivants paniquent, le félin s'approche d'eux en silence. L'homme se redresse et encoche une flèche. Les guerriers le voient et tirent leurs épées, le rugissement du puma retentit et la bête bondit sur eux.



Une troupe de guerriers nains s'aventure à travers un dédale de tunnels inconnus, bien loin de leur bastion. Ils sont menés par un guide taciturne qui les précède d'une vingtaine de pas. Sans jamais se retourner, il leur indique la direction par des gestes. Sous leurs regards méfiants, il se baisse au sol, s'y allonge presque pour y coller l'oreille et renifler la terre à la façon d'un limier. Il se relève, prend une pincée de terre entre ses doigts et la porte à sa bouche.

Il la fait rouler sur sa langue et la mâchonne pensivement pour en déceler les arômes. Le parfum de cuivre et de cobalt, l'acidité du sol et sa texture le guident et lui indiquent où il se trouve alors que le groupe s'enfonce dans les profondeurs de la terre.

Archétypes de rôdeur

Les trois idéaux de rôdeur les plus illustres sont le chasseur, l'explorateur de l'Inframonde et l'ombre urbaine.

Chasseur

Celui qui prend cet archétype comme modèle de vie accepte de jouer le rôle de rempart entre la civilisation et les terreurs du monde sauvage. Engagé sur la voie du chasseur, vous apprenez les techniques spéciales qui vous permettront d'affronter les pires menaces, qu'il s'agisse d'ogres enragés, de hordes d'orcs, de géants hauts comme des montagnes ou d'effroyables dragons.

Proie du chasseur

Au niveau 3, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- ❖ **Fléau de la horde.** À chacun de vos tours de jeu et seulement une fois, lorsque vous effectuez une attaque d'arme, vous pouvez en effectuer une autre avec la même arme contre une créature différente située dans un rayon de 1,50 m de la première cible, à condition qu'elle soit à portée de votre arme.
- ❖ **Goût du sang.** Votre ténacité vous permet de venir à bout des adversaires les plus coriaces. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme, elle subit 1d8 dégâts supplémentaires si elle affichait déjà moins que ses points de vie maximums. Vous ne pouvez infliger ces dégâts supplémentaires qu'une fois par tour de jeu.
- ❖ **Tueur de géants.** Lorsqu'une créature de taille G ou supérieure, située dans un rayon de 1,50 m de vous, rate son attaque contre vous, vous pouvez jouer votre réaction pour l'attaquer aussitôt après cet échec, à condition de la voir.

Tactique défensive

Au niveau 7, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- ❖ **Carapace réactive.** Lorsqu'une créature vous touche avec une attaque, vous bénéficiez d'un bonus de +4 à la CA contre toutes ses attaques consécutives pour le reste du tour de jeu.
- ❖ **Cauchemar de la horde.** Les attaques d'opportunité qui vous ciblent subissent un désavantage.
- ❖ **Volonté de fer.** Vous bénéficiez d'un avantage aux jets de sauvegarde contre l'état préjudiciable effrayé.

Attaques multiples

Au niveau 11, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- ❖ **Attaque en rotation.** Vous pouvez, au prix de votre action, effectuer une attaque de corps à corps contre toutes les créatures que vous souhaitez dans un rayon de 1,50 m de vous (un jet d'attaque par cible).
- ❖ **Volée.** Vous pouvez, au prix de votre action, effectuer une attaque à distance contre toutes les créatures que vous souhaitez dans un rayon de 3 m d'un point que vous voyez, à portée de votre arme. Vous devez disposer des projectiles nécessaires pour l'ensemble des cibles, selon la règle normale, et devez effectuer un jet d'attaque par cible.

Défense du chasseur

Au niveau 15, vous gagnez l'une des aptitudes suivantes, au choix.

- ❖ **Esquive instinctive.** Lorsqu'un assaillant que vous voyez vous touche avec une attaque, vous pouvez jouer votre réaction pour réduire de moitié les dégâts infligés par l'attaque.
- ❖ **Esquive totale.** Lorsque vous êtes soumis à un effet, tel que le souffle ardent d'un dragon rouge ou le sort éclair, qui vous donne droit à un jet de sauvegarde de Dextérité pour réduire les dégâts de moitié, vous ne subissez en fait aucun dégât en cas de réussite et seulement la moitié en cas d'échec.
- ❖ **Revirement.** Lorsqu'une créature hostile vous rate avec une attaque de corps à corps, vous pouvez jouer votre réaction pour la forcer à répéter la même attaque contre une autre cible de votre choix (autre qu'elle-même).

✠ Explorateur de l'Inframonde

Très tôt, vous avez statué (compris diraient certains) qu'un véritable aventurier se forge dans les ruines ancestrales et les galeries infinies de l'Inframonde, avec leur faune hétéroclite, leurs dangers innombrables, leurs richesses incommensurables et leurs mystères inépuisables. C'est un monde à part de celui que connaissent les gens de la surface, un univers périlleux qui vous a causé bien des frayeurs, mais que vous avez appris à dompter. Nombreux sont ceux qui souhaitent recourir à vos talents, qu'ils voient en vous un guide des profondeurs, un cartographe de l'Inframonde ou un explorateur invétéré cherchant à découvrir les secrets du monde d'en bas. Mais qu'on ne s'y trompe pas : votre affinité avec les profondeurs vous dote de talents redoutables en toutes circonstances.

Habitué des tunnels

En optant pour cet archétype au niveau 3, vous confirmez votre expérience de l'Inframonde et de ses galeries. Vous parlez, lisez et écrivez le commun des profondeurs et bénéficiez d'un avantage aux tests de caractéristique d'interaction sociale avec des habitants de l'Inframonde. Vous disposez également d'un avantage aux tests de Sagesse (Perception) et d'Intelligence (Investigation) visant à détecter des pièges ou des passages secrets. En outre, vous ne subissez pas de désavantage aux tests de Sagesse (Perception) dans une zone légèrement voilée.

Jeu de jambes

Les terrains escarpés de l'Inframonde ont développé votre agilité. Dès le niveau 3, vous savez vous mouvoir parmi l'ennemi sans baisser la garde. À chacun de vos tours de jeu, vous pouvez vous déplacer de 1,50 m au prix d'une action bonus, ce déplacement ne provoquant pas d'attaque d'opportunité. La distance que vous pouvez ainsi parcourir passe à 3 m au niveau 7, puis à votre VD au niveau 11.

Maître des tunnels

Au niveau 7, vous acquérez un talent reflétant votre aisance dans les entrailles de la terre. Choisissez l'une des deux options suivantes :

✠ **Ascendant surnaturel.** Votre magnétisme et votre expérience de certaines créatures vous permet de produire l'équivalent des effets du sort domination d'animal, si ce n'est qu'ils s'appliquent également aux monstruosité dont la valeur d'Intelligence ne dépasse pas 3. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau. Au niveau 11, la durée des effets passe à 1 heure.

✠ **Contre la vermine.** Chaque fois que plusieurs ennemis sont situés dans un rayon de 1,50 m de vous, vous bénéficiez aux jets d'attaque et aux jets de dégâts d'un bonus égal au nombre de ces ennemis moins un. Au niveau 11, ce bonus s'applique également à votre classe d'armure.

Adaptation martiale

On ne peut espérer survivre bien longtemps dans l'Inframonde sans une faculté d'adaptation hors-norme. À partir du niveau 11, vous apprenez instantanément de vos erreurs au combat. Chaque fois que vous ratez un adversaire avec une attaque d'arme, vous bénéficiez

d'un bonus cumulatif de +1 aux jets d'attaque des prochaines attaques d'arme contre cette même cible (cette créature spécifique, pas ses semblables). Quand vous terminez un repos court ou long, les bonus liés à cette aptitude sont perdus.

En outre, vos attaques d'arme infligent des coups critiques sur un résultat de 19 ou 20 au jet d'attaque.

Œil des profondeurs

Arrivé au niveau 15, les sens aiguisés par votre expérience de l'Inframonde, vous êtes désormais un redoutable prédateur.

Choisissez l'une des deux options suivantes.

✠ **Critique redondant.** Quand vous réussissez un coup critique avec une attaque d'arme contre une créature, toutes vos attaques d'arme consécutives contre cette même créature deviennent des coups critiques dès lors qu'elles sont réussies. Quand vous terminez un repos court ou long, le bénéfice de cette aptitude contre la créature en question est perdu.

✠ **Vision aveugle.** Vous bénéficiez de la vision aveugle dans un rayon de 18 m.



Ombre urbaine

Lorsque de grandes villes se développent, elles le font souvent au détriment des habitats traditionnels des rôdeurs et des druides, qui peuvent être détruits ou réduits à peau de chagrin. Mais ces cités boursoufflées abritent leurs propres environnements sauvages, en marge des quartiers respectables. Parmi les décharges et les bidonvilles en périphérie des foyers urbains en expansion, un écosystème à part se développe, dont certains rôdeurs font leur domaine. Certains s'accrochent à d'anciens territoires et essaient tant bien que mal de préserver leurs anciennes traditions dans un environnement changeant. Ils mènent une guérilla contre les chantiers urbains visant à étendre les villes ou exploitant massivement les ressources. D'autres prospèrent dans ces lieux hostiles ou s'y installent pour mieux s'infiltrer au cœur d'un système qui les menace et qu'ils abhorrent. On peut y croiser des rôdeurs vénérant les insectes et la pourriture en tant qu'étapes indispensables du cycle naturel, vivant parmi les détritiques, ou d'autres qui subsistent dans les égouts sous les rues des grandes villes et deviennent les amis des multitudes de rats et de nuisibles qui peuplent ce monde souterrain. Leur magie s'en trouve changée en apparence, mais elle fait toujours appel aux forces de la nature, sous une forme différente.

Ennemi juré citadin

À partir du niveau 3, votre rôdeur urbain ajoute comme ennemi juré les citadins et habitants des grandes villes, quelle que soit l'espèce à laquelle ils appartiennent. Pour qu'un adversaire puisse être considéré comme un citadin, il doit avoir vécu une majeure partie de son existence dans l'une des grandes villes d'Eana. Le meneur est maître de ce qu'il estime être une ville, par opposition à une communauté rurale.

Connaissance de la rue

Au niveau 3, vous confirmez votre expérience des méandres des grandes villes et de ses souterrains. Vous parlez l'argot des voleurs.

Vous acquérez deux maîtrises au choix, parmi : Acrobatics, Discrétion, Intimidation, Intuition, Investigation, Persuasion, Tromperie, Outils de voleur. Si vous optez pour une maîtrise dont vous disposez déjà, votre bonus de maîtrise est doublé pour les tests de caractéristique qui y sont associés.

Ombre mouvante

Au niveau 7, vous acquérez les bénéfices du sort *vivacité* à la seule exception que, quel que soit votre niveau, vous êtes le seul à pouvoir en bénéficier.

Au prix d'une action bonus, vous pouvez à votre tour de jeu entreprendre l'une des actions suivantes : **Chercher**, **Foncer** ou **Se cacher**.

Vous acquérez la vision dans le noir à 18 m.

Ombre des égouts

Au niveau 11, vous vivez en symbiose avec la vermine animale typique des zones urbaines. À la liste des compagnons animaux, vous pouvez désormais ajouter les suivants : nuée de chauves-souris, nuée de corbeaux, nuée d'insectes, nuée de rats. Si vous optez pour l'une de ces créatures, elle obéit aux règles normales du compagnon animal et du Lien animal, à l'exception de ce qui suit :

☞ Dès lors que vous vous trouvez dans un milieu où une telle créature est susceptible de vivre, il vous suffit d'y passer un repos long pour forger un tel lien.

☞ Chaque fois que vous vous déplacez, si la créature occupe le même espace que vous, vous pouvez faire en sorte qu'elle vous accompagne et il ne lui en coûte aucun déplacement.

☞ Tant que la créature occupe le même espace que vous, vous pouvez jouer votre réaction chaque fois que vous subissez des dégâts non psychiques pour n'en subir que la moitié. La créature subit alors l'autre moitié.

☞ Lorsque vous recourez à l'aptitude Lien animal par l'intermédiaire d'un emplacement de sort du 3^e niveau, l'effet est différent : pendant 1 minute, votre compagnon animal bénéficie d'une invulnérabilité contre les dégâts contondants, perforants et tranchants.

Ombre immortelle

À partir du niveau 15, les parasites de la ville deviennent vos anges-gardiens, ce qui vous confère les bénéfices suivants :

☞ Tant que votre compagnon animal est une nuée vivante et occupe le même espace que vous, vous êtes immunisé contre les poisons et les maladies.

☞ Lorsque vous tombez à 0 point de vie, vous ne mourez réellement que si vous accumulez 5 échecs à vos jets de sauvegarde contre la mort, au lieu de 3. Toutefois, si vous obtenez 3 réussites (ou un 20 sur le dé) alors que vous avez déjà raté 3 ou 4 de ces jets de sauvegarde, votre état se stabilise, mais vous restez à 0 point de vie et ne pouvez pas en récupérer avant 1d20 heures, y compris si vous bénéficiez de soins magiques. Pour que cette aptitude fonctionne, il faut que votre compagnon animal soit une nuée vivante et reste dans votre espace jusqu'à ce que vous repreniez connaissance. Dès lors que vous avez raté un troisième jet de sauvegarde contre la mort et jusqu'à ce que vous récupériez 1 point de vie, si la nuée meurt ou quitte votre espace pour une raison ou l'autre, vous mourez également.