

## LES TRAITS

Les traits de personnages sont des avantages qui ne sont pas liés à la race ou à la classe de votre personnage. Ils améliorent les compétences, les capacités raciales, les aptitudes de classes ou une autre des facettes de votre personnage tout en vous permettant de mieux l'adapter à la vision que vous avez de lui. À la base, un trait de personnage est à peu près équivalent en pouvoir à un demi-don, de sorte que deux traits de personnages correspondent approximativement à un don supplémentaire. Mais un trait de personnage n'est pas juste une nouvelle option pour accroître la puissance de votre personnage ; c'est une manière de quantifier son historique (ou « background ») et de vous inciter à développer celui-ci. Considérez les traits de personnages comme des éléments à partir desquels construire cet historique. Une fois que vous avez choisi vos deux traits, vous pourrez les utiliser comme points de départ pour développer la personnalité et le passé de votre personnage. Alternativement, si vous avez déjà imaginé ou rédigé un historique pour votre personnage, vous pouvez considérer que choisir ses traits revient à quantifier cet historique, tout comme choisir une race, une classe et des valeurs de caractéristiques revient à quantifier les forces et les faiblesses de votre personnage.

De nombreux traits accordent des bonus d'un nouveau type : des bonus « de trait ». Les bonus de trait ne se cumulent pas entre eux : leur but est de donner aux personnages un léger avantage, pas de servir de moyen détourné pour concentrer tous les effets des traits du personnage sur un seul aspect et ainsi gagner un avantage hors norme. Par exemple, il est tout à fait possible qu'un jour ou l'autre, un trait « Courageux » apparaisse dans la liste des traits raciaux pour nains mais ce n'est pas parce que ce trait se trouverait à la fois dans la liste des traits de combat et dans celle des traits raciaux pour nains qu'un personnage qui choisirait les deux versions seraient plus courageux que celui qui n'en prendrait qu'une seule.

Les traits de personnages sont réservés à l'usage des personnages-joueurs. Si vous voulez en donner à un PNJ, celui-ci doit les « acheter » en acquérant le don Traits supplémentaires (voir page 173). Les PJ sont spéciaux ; ce sont les vedettes du jeu après tout, et c'est normal qu'ils possèdent un avantage de ce genre par rapport aux PNJ du monde.

### ACQUÉRIR DES TRAITS

Quand vous créez votre personnage pour une campagne, demandez à votre MJ combien de traits vous pouvez choisir. Dans la plupart des cas, un nouveau PJ devrait gagner deux traits, ce qui revient à obtenir un don supplémentaire lors de la création. Certains MJ voudront ajuster ce nombre en fonction de leur style de jeu. Il se peut que vous ne puissiez choisir qu'un seul trait ou que votre MJ vous permette d'en adopter trois ou plus. Même si votre MJ n'autorise normalement aucun trait, vous pourriez peut-être en

acquérir quelques-uns grâce au don Traits supplémentaires (voir page 173).

### LES TYPES DE TRAITS

Il existe cinq types de traits de personnages : les traits de base (qui se répartissent entre quatre catégories : combat, foi, magie et société), les traits de campagne, les traits raciaux, les traits régionaux et les traits religieux. Seuls quelques traits choisis sont présentés ci-dessous. Vous trouverez d'autres traits correspondant à chacune de ces catégories dans les *Compagnons du joueur Pathfinder* disponibles en boutique ou en ligne.

**Les traits de base.** Il y a un total de 40 traits de base qui sont répartis en parts égales entre les catégories Combat, Foi, Magie et Société. Notez que chacune de ces quatre catégories correspond plus ou moins aux quatre grands types d'aventuriers mais qu'elles ne sont pas liées exclusivement à des classes spécifiques. Il est tout à fait possible de créer un roubillard religieux par exemple, ou un guerrier obsédé par la magie. Les traits de base sont génériques et peuvent donc être facilement adaptés à n'importe quel cadre de campagne.

**Les traits de campagne.** Ces traits sont conçus tout spécialement pour donner aux personnages nouvellement créés une raison de s'impliquer dans une nouvelle campagne. Vous pourrez trouver des traits de campagne conçus spécialement pour chacune des campagnes Pathfinder dans les guides du joueur de ces campagnes.

**Les traits raciaux.** Les traits raciaux sont liés à une race ou à une ethnie spécifique et ne peuvent être choisis que par les personnages qui y appartiennent. Si votre race ou ethnie change par la suite (suite à un effet magique de métamorphose ou à un sort de *réincarnation*), vous conservez les avantages octroyés par votre trait racial. Ce n'est que si votre esprit et vos souvenirs sont également modifiés que vous en perdez les effets.

**Les traits régionaux.** Les traits régionaux sont liés à une région spécifique qui peut être très vaste (comme une nation ou une zone géographique) ou plus réduite (comme une cité ou une chaîne de montagnes). Pour pouvoir choisir un trait régional, votre PJ doit avoir passé au moins un an dans la région en question. Au niveau 1, vous ne pouvez choisir qu'un seul trait régional (généralement celui qui correspond à la région où vous êtes né ou à votre patrie), quel que soit le nombre de régions que votre personnage pourrait avoir visitées.

**Les traits religieux.** Les traits religieux indiquent que votre personnage croit en une divinité en particulier. Il ne doit pas forcément appartenir à une classe qui manipule de la magie divine pour pouvoir choisir un trait religieux mais il doit vénérer un dieu plus que les autres et la religion doit occuper une place suffisamment importante dans son historique pour justifier le trait. Contrairement aux autres catégories de traits, les traits religieux peuvent disparaître si le personnage abandonne sa religion, comme précisé ci-dessous dans la section sur les restrictions.



## RESTRICTIONS LORS DU CHOIX DES TRAITS

Un petit nombre de règles gouvernent la sélection des traits. Tout d'abord, c'est votre MJ qui contrôle le nombre de traits en bonus qu'un PJ possède lors de sa création. La valeur par défaut est de 2 traits. Lorsque vous choisissez des traits, vous ne pouvez pas en sélectionner plus d'un par liste (les quatre catégories de traits de base comptent comme des listes séparées au regard de cette règle). Certains types de traits peuvent demander des conditions supplémentaires, comme indiqué dans la section ci-dessus.

Rappelez-vous également que les traits ont pour but de quantifier des événements qui ont guidé le développement de votre personnage, que ceux-ci se soient produits avant qu'il ne devienne un aventurier ou (dans le cas de traits gagnés grâce au don Traits supplémentaires) au cours de ses aventures. Même si votre personnage devient un ermite et fuit la société, il conservera des traces de son enfance en tant qu'aristocrate s'il a choisi le trait social correspondant. La seule exception à cette règle porte sur les traits religieux : comme ces traits

nécessitent une foi continue en une divinité spécifique, il se peut que votre personnage en perde les avantages s'il change de religion. Dans ce cas, consultez votre MJ pour connaître vos options. Il pourrait simplement décider que votre personnage perd le trait en question ou il pourrait vous permettre de choisir un autre trait religieux lié à la nouvelle divinité du personnage. Il existe également une autre option : si votre personnage abandonne une religion, il pourrait perdre le trait religieux correspondant jusqu'à ce qu'il gagne un niveau et, à ce moment-là, remplacer le trait religieux perdu par un nouveau trait de base de la catégorie Foi.

## LES TRAITS DE BASE

Les traits de base sont répartis en quatre catégories. Les traits de combat se rapportent aux aspects martiaux et physiques du passé de votre personnage. Les traits de foi touchent à son apprentissage en matière de religion et de philosophie. Les traits de magie sont liés aux événements magiques ou à l'éducation magique qu'il a reçue. Finalement, les traits sociaux se rattachent à la classe sociale du personnage ou à son éducation.

## Les traits de combat

Ces traits se rapportent au combat et aux prouesses physiques. Ils accordent aux personnages des bonus mineurs lors des batailles et représentent les conflits et les épreuves physiques qu'ils ont connus.

**Agile pour esquiver.** En grandissant dans un quartier difficile ou un environnement dangereux, le personnage a affûté ses sens. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Réflexes.

**Anatomiste.** Le personnage a étudié l'anatomie soit en tant qu'étudiant à l'université soit en tant qu'apprenti croquemort ou nécromancien. Il sait où viser pour toucher des organes vitaux et gagne donc un bonus de trait de +1 sur tous les jets de confirmation de critiques.

**Brutalisé.** Le personnage a souvent été brutalisé au cours de son enfance. Aujourd'hui, il se tient toujours prêt à se défendre à mains nues lorsqu'un ennemi s'approche de lui. Il gagne un bonus de trait de +1 sur les attaques d'opportunité à mains nues. Notez que ce trait ne le rend pas capable de porter des attaques d'opportunité à mains nues : il doit avoir un niveau de moine, le don Science du combat à mains nues ou une capacité similaire pour pouvoir tirer parti de ce trait. Toutefois, il peut choisir ce trait même sans cela : il n'en tire simplement aucun bénéfice avant de remplir une de ces conditions.

**Combattant opportuniste.** Le personnage n'aurait pas survécu à son enfance sans l'aide d'un parent, d'un ami ou d'un compagnon sur lequel il pouvait toujours compter pour distraire ses ennemis suffisamment longtemps et lui permettre de causer un peu plus de dégâts que la normale. Ce compagnon pourrait être un autre PJ ou un PNJ (qui pourrait avoir récemment quitté le personnage). Lorsque le personnage touche un ennemi qu'il prend en tenaille avec un allié, il inflige 1 point de dégâts de plus (celui-ci est ajouté aux dégâts de base et est multiplié lors d'un coup critique). Ce bonus aux dégâts est un bonus de trait.

**Courageux.** Le personnage a connu une enfance violente, à laquelle il a survécu avant tout grâce à sa force de caractère et en croyant que, quelles que soient les difficultés, on peut les vaincre en persévérant. Il gagne un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de terreur.

**Escrimeur.** Le personnage s'est entraîné au maniement des lames pendant de longues heures pendant sa jeunesse. Ses parents lui ont peut-être offert des cours dans l'art noble de l'escrime auprès d'un tuteur, ou peut-être qu'un ancien escrimeur, qui pourrait être tombé dans une vie de crimes, l'a pris sous son aile. Il gagne un bonus de trait de +1 aux attaques d'opportunité réalisées avec une dague, une épée ou une autre lame de même genre.

**Expert en armures.** D'aussi loin qu'il se souvienne, le personnage a toujours porté une armure. Cela faisait peut-être partie de son entraînement en tant qu'écuyer d'un chevalier ou il cherchait tout simplement à ressembler à un héros. Son armure d'enfant n'était pas aussi efficace qu'une vraie armure mais elle était tout aussi lourde, ce qui lui a

permis d'apprendre à se déplacer avec une certaine grâce malgré cet accoutrement. Lorsqu'il porte une armure (quel que soit son type), son malus aux tests de compétences est réduit de 1, pour un minimum de 0.

**Réactionnaire.** Le personnage a souvent été brutalisé au cours de son enfance, mais il n'a jamais répondu par la violence. Au lieu de cela, il a appris à anticiper les attaques soudaines et à réagir rapidement au danger. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

**Résistant.** Le personnage, qui a grandi dans un quartier pauvre ou sur une terre sauvage et inhospitalière, a souvent été contraint de consommer de la nourriture et de l'eau d'origine douteuse pour survivre. C'est ainsi qu'il a développé une certaine résistance physique. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Vigueur.

**Tueur.** Le personnage était très jeune quand il a tué pour la première fois, et il s'est rendu compte que la guerre ou le meurtre lui plaisait. Il s'est peut-être enorgueilli d'un coup particulièrement bien placé ou s'est aperçu que faire tourner la lame pour augmenter la douleur lui procurait un plaisir sadique. Chaque fois qu'il porte un coup critique avec une arme, il inflige des dégâts supplémentaires égaux au multiplicateur de critique de l'arme. Ces dégâts supplémentaires sont ajoutés au total final (ils ne sont pas multipliés). Ces dégâts supplémentaires sont considérés comme un bonus de trait.

## Les traits de foi

Ces traits touchent aux convictions, aux perceptions et à la religion mais ne sont pas directement rattachés à la vénération d'un dieu en particulier. Il n'est pas nécessaire de posséder une divinité tutélaire pour acquérir un trait de foi, car ces traits peuvent tout aussi bien représenter les convictions du personnage elles-mêmes ou sa philosophie de vie que son dévouement envers un dieu.

**Adeptes de la Foi verte.** Grâce à sa foi en la nature ou en un des dieux de la nature, le personnage retient plus facilement tout ce qui touche à la nature. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et Connaissance (histoire) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Aide-soignant.** En tant que fils ou fille d'un herboriste ou assistant dans un temple de guérisseurs, le personnage a souvent eu l'occasion de prendre part aux soins aux malades et aux blessés. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Premiers secours et Premiers secours est toujours une compétence de classe pour lui.

**Conduit sacré.** L'accouchement a été particulièrement douloureux et difficile pour la mère du personnage : de puissantes magies divines ont été nécessaires pour assurer la survie du bébé (la mère peut avoir survécu ou pas). Quoi qu'il en soit, la magie a touché le personnage dès son plus jeune âge. Il peut désormais canaliser de l'énergie divine plus facilement que les autres. Chaque fois qu'il canalise de l'énergie, il gagne un bonus de trait de +1 au DD de sa canalisation.

**Érudit du Grand Au-Delà.** Lorsqu'il était un enfant, le personnage ne s'intéressait pas aux événements actuels ni aux choses habituelles. Il s'est toujours senti différent, comme s'il était né à la mauvaise époque. Il prend aisément part aux discussions philosophiques portant sur le Grand Au-Delà ou sur des événements historiques. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (plans) et une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Fils (fille) du temple.** Le personnage a longtemps servi au sein d'un temple urbain. Il a non seulement pris connaissance des nombreuses habitudes propres aux nobles mais a également passé beaucoup de temps à étudier sa foi dans la bibliothèque du temple. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (noblesse) et Connaissances (religion) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Foi facile.** Le mentor du personnage, l'individu qui lui a transmis sa foi dès son plus jeune âge, a fait en sorte qu'il comprenne bien que l'origine de ses pouvoirs magiques divins n'est pas très différente de celle des pouvoirs magiques des autres religions. Grâce à cette philosophie, les rapports entre le personnage et les individus qui ne partagent pas sa foi sont facilités. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie et Diplomatie est toujours une compétence de classe pour lui.

**Foi inébranlable.** Le personnage est né dans une région où la foi n'était pas populaire mais il n'a jamais perdu la sienne. Son combat incessant pour entretenir sa foi l'a renforcé. Il gagne donc un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté.

**Marque de naissance.** Le personnage possède une étrange marque de naissance d'apparence fort similaire au symbole sacré du dieu qu'il a choisi de vénérer par la suite. Cette marque peut lui servir de focalisateur divin pour lancer des sorts. De plus, en tant que manifestation physique de son dieu, elle accroît la dévotion du personnage. Celui-ci gagne donc un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les effets de charme et de coercition.

**Passé d'hérétique.** Le personnage a été élevé dans un milieu où circulaient des opinions hérétiques. À cause de cela, il a du mal à accepter la plupart des croyances religieuses et ceux qu'il aime, tout comme lui, ont souvent été traités comme des parias. Il s'est donc détourné des enseignements religieux. Tant que le personnage ne possède pas de niveau dans une classe octroyant des sorts divins, il gagne un bonus de trait de +1 sur tous les jets de sauvegarde contre les sorts divins.

**Toucher sacré.** Le personnage a été exposé à une puissante source d'énergie positive alors qu'il était un enfant, peut-être en naissant lors d'une conjonction cosmique particulière ou parce que l'un de ses parents était un guérisseur hors pair. Par une action simple, le personnage peut automatiquement stabiliser une créature mourante d'un simple toucher.

## Les traits de magie

Ces traits ont un rapport avec la magie, le lancement de sorts et la manipulation des énergies magiques. Il n'est pas nécessaire d'être un lanceur de sorts pour choisir un trait de magie (mais bon nombre d'entre eux sont inutiles pour ceux qui ne lancent pas de sorts). Les traits de magie peuvent représenter les études magiques que le personnage a suivies pendant son enfance ou un événement qui l'a exposé à des effets magiques.

**Adepte doué.** L'intérêt du personnage pour la magie s'est développé au moment où il a vu quelqu'un lancer un sort de manière particulièrement dramatique. Peut-être même s'agissait-il d'un sort qui l'a affecté physiquement ou mentalement. Grâce à cette exposition précoce à la magie, il lui est facile de reproduire des effets magiques similaires. Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Dès lors, chaque fois qu'il lance le sort en question, ses effets se manifestent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de +1.

**Concentration.** Pendant son enfance, le personnage a été assailli de leçons diverses (musicales ou académiques par exemple), ou la vie à la maison était peut-être si horrible qu'il a développé une capacité à ignorer les distractions et à se concentrer sur ce qu'il faisait. Il gagne un bonus de trait de +2 sur les tests de Concentration.

**Dangereuse curiosité.** Le personnage a toujours été intrigué par la magie, peut-être parce que l'un de ses parents était magicien ou prêtre. Il s'est souvent rendu en douce dans le laboratoire ou le lieu de culte de son parent pour jouer avec les composantes de sorts et les appareils ésotériques, ce qui a souvent résulté en des dégâts plus ou moins importants et de nombreux tracas pour ses parents. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Utilisation d'objets magiques et Utilisation d'objets magiques est toujours une compétence de classe pour lui.

**Don pour la magie.** Le personnage a été élevée (exclusivement ou en partie seulement) par une créature magique, peut-être après qu'il ait été abandonné dans les bois ou parce que ses parents le laissaient souvent aux bons soins d'un serviteur magique. Grâce à cette exposition constante à la magie, il lui est facile de comprendre les mystères magiques, et cela même après s'être tourné vers d'autres centres d'intérêts et d'autres activités. Choisissez une classe lorsque le personnage acquiert ce trait. Son niveau de lanceur de sorts dans cette classe gagne un bonus de trait de +2 tant que cela ne le fait pas dépasser le nombre de dés de vie total du personnage.

**Formation classique.** Lorsqu'il était étudiant ou apprenti, le personnage s'est principalement intéressé aux applications directes de la magie. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Art de la magie et Art de la magie est toujours une compétence de classe pour lui.

**Lignage magique.** Un des parents du personnage était un lanceur de sorts doué qui utilisait souvent la métamagie et qui a développé de nombreux objets magiques, voire peut-être même un nouveau sort ou deux. Le personnage a hérité d'une partie de son talent. Choisissez un sort lorsque le personnage acquiert ce trait. Lorsque le personnage applique des dons de métamagie à ce sort, le niveau final du sort modifié est calculé comme si le niveau normal du sort était inférieur de 1 à son niveau réel.

**Magicien amateur.** Pendant une période, le personnage a été l'apprenti d'un artisan qui fabriquait souvent des objets magiques. Celui-ci lui a enseigné de nombreux trucs pratiques et des techniques pour travailler plus rapidement et à moindre coût. Chaque fois que le personnage fabrique un objet magique, le coût de fabrication est réduit de 5%.

**Prodige mathématique.** Les mathématiques ont toujours coulé de source pour le personnage, et il a toujours su « percevoir les équations » du monde physique et du monde magique. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (ingénierie) et Connaissances (mystères) et l'une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Sceptique.** Pendant son enfance, le personnage a côtoyé de près tellement d'effets magiques qu'il s'est rendu compte que bon nombre d'entre eux n'étaient que de la poudre aux yeux. Il gagne un bonus de trait de +2 sur tous les jets de sauvegarde contre les illusions.

**Talent magique.** Le personnage est parvenu à maîtriser un tour de magie grâce à ses talents innés, par le bon vouloir des dieux ou après avoir longuement étudié des tomes étranges de manière obsessionnelle. Choisissez un sort de niveau 0. Le personnage peut lancer ce sort une fois par jour sous la forme d'un pouvoir magique qui prend effet au plus haut niveau de lanceur de sorts possédé par le personnage (s'il n'a aucun niveau de lanceur de sorts, il fonctionne au NLS 1). Le DD du jet de sauvegarde du pouvoir magique dépend du Charisme du personnage.

## Les traits sociaux

Les traits sociaux forment une catégorie fourre-tout. Ils représentent l'éducation sociale du personnage, son passé dans la haute société (ou le fait qu'il n'y ait jamais mis les pieds) et ses relations avec ses parents, sa famille, ses amis et ses rivaux.

**Adopté.** Le personnage a été adopté et élevé par un individu de race différente. Il a grandi dans une société qui n'était pas la sienne. C'est ainsi qu'il a acquis un trait correspondant à la race de ses parents adoptifs et de la société qui l'a accueilli. Il peut choisir immédiatement un trait racial lié à la race de ses parents adoptifs.

**Argot.** Le personnage a grandi au milieu des voleurs et des brigands. Leurs tournures de phrases inhabituelles et leurs expressions ne le déroutent plus du tout. Toute personne qui tente d'utiliser la compétence de Bluff pour délivrer un message secret au personnage gagne un bonus de +5 sur son test de Bluff. Lorsque le personnage tente d'intercepter un message secret grâce à la compétence de Psychologie, il gagne un bonus de trait de +5 sur son test.

**Baratineur.** Le personnage s'est souvent retrouvé dans des situations problématiques pendant sa jeunesse, ce qui l'a poussé à devenir un beau parleur dès son plus jeune âge. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Bluff et Bluff est toujours une compétence de classe pour lui.

**Brute.** Le personnage a grandi dans un environnement où les faibles étaient ignorés et où il a souvent dû recourir aux menaces ou à la violence pour se faire entendre. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et Intimidation est toujours une compétence de classe pour lui.

**Charmant.** Le personnage, qui est doté d'un charme naturel, a pris l'habitude d'utiliser le fait que les autres le trouvent beau. Il gagne un bonus de trait de +1 lorsqu'il utilise Bluff ou Diplomatie sur un individu qui est (ou pourrait être) attiré sexuellement par lui et un bonus de trait de +1 au DD des jets de sauvegarde de tous les sorts dépendant de la langue qu'il lance sur de tels individus.

**Dirigeant né.** Le personnage a souvent été considéré comme un chef par les autres. Il peut même se rappeler parfaitement un événement de son enfance où il a mené un groupe d'enfants et leur a permis d'accomplir un but qu'ils n'auraient jamais pu atteindre séparément. Tous les compagnons d'armes, tous les suivants et toutes les créatures invoquées sous le contrôle du personnage gagnent un bonus de moral de +1 aux jets de Volonté pour résister aux effets mentaux. Si le personnage prend le don Prestige, il gagne un bonus de trait de +1 à sa valeur de prestige.

**Enfant des rues.** Le personnage a grandi sur les rues d'une grande ville et a donc développé ses talents de pickpocket et appris à cacher des petits objets sur lui. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Escamotage et Escamotage est toujours une compétence de classe pour lui.

**Méfiant.** Alors qu'il était encore très jeune, le personnage a découvert qu'une personne en qui il avait confiance (peut-être un frère ou une sœur plus âgé, ou encore un parent) lui avait menti et continuait à mentir à propos d'un sujet qu'il avait pris pour la vérité. Cette découverte l'a amené à remettre en question tout ce que les autres disent. Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Psychologie et Psychologie est toujours une compétence de classe pour lui.

**Parents riches.** Le personnage est né dans une famille riche, peut-être même une famille noble. Même s'il a choisi une vie d'aventure, il bénéficie d'un bonus à son pactole de départ. Il entre en jeu avec 900 po de plus que la valeur normale.

**Pauvre.** Le personnage a connu une enfance difficile, où chaque pièce de cuivre gagnée par ses parents était précieuse. Il a souvent connu la faim, a dû trouver sa nourriture par lui-même ou encore passer la nuit dehors. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est toujours une compétence de classe pour lui.

## LES TRAITS DE CAMPAGNE

Les traits de campagnes sont tout spécialement conçus pour relier votre personnage à l'histoire d'une campagne. Ils vous offre généralement une raison toute prête pour vous lancer dans la première aventure. C'est pour cela que les MJ créent généralement leurs propres traits de campagnes pour leurs PJ. Si votre MJ utilise des traits de campagne, un de vos traits initiaux doit appartenir à cette catégorie. Votre second trait peut être choisi parmi les autres types de traits.

Voici un exemple de liste de traits de campagne créée pour la campagne « Les ombres tapies sous Pointesable » que James Jacobs fait jouer dans les bureaux de Paizo et qui se déroule dans la ville varisienne de Pointesable (voir *Les Offrandes calcinées*). Ces traits ont été conçus spécialement pour cette campagne, mais avec quelques retouches, ils peuvent facilement être utilisés pour n'importe quelle campagne se déroulant dans une petite ville côtière assiégée par des créatures étranges et horribles venant du sous-sol.

## Étranger

Le personnage ne provient pas de Pointesable. Il y est récemment arrivé et espère bien y devenir riche. Choisissez l'une des raisons suivantes pour sa venue à Pointesable.

**En quête de savoir.** Les secrets de l'ancien empire perdu du Thassilon, et plus particulièrement les traditions magiques de cette culture hautement mystique, intriguent le personnage. Il a étudié la magie en profondeur et espère étendre ses connaissances en y ajoutant des informations sur le Thassilon. Il est venu en Varisie pour poursuivre ses études et a choisi Pointesable comme base d'opérations parce que l'endroit était à l'écart des villes plus importantes (il espère que cela signifie qu'il aura moins de compétition lors de son étude des monuments anciens de la région).

Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Connaissances (mystères) et Connaissances (mystères) est toujours une compétence de classe pour lui. S'il lance des sorts profanes, choisissez trois sorts sur sa liste. Il a maîtrisé ces trois incantations, de sorte qu'elles fonctionnent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de 1 et que le DD de leur jet de sauvegarde (si applicable) gagne un bonus de +1.

**Exil.** Pour une raison ou pour une autre, le personnage a été contraint de quitter sa patrie. Par chance ou par hasard, il est arrivé à Pointesable au moment où sa bourse devenait vide et il se retrouve donc sans le sou dans cette petite ville. Il est également poursuivi par des ennemis provenant de sa patrie d'origine, ce qui l'a rendu paranoïaque et prompt à réagir au danger. Il gagne un bonus de trait de +2 sur les tests d'initiative.

**Missionnaire.** Le personnage est venu à Pointesable pour étudier la possibilité d'y étendre la présence de son culte après avoir reçu des visions lui indiquant que la Varisie avait besoin de sa religion (il ne sait toutefois pas en quoi consiste exactement ce besoin). Il gagne un bonus de trait de +1 sur les tests de Connaissances (religion) et Connaissances (religion) est une compétence de classe pour lui. S'il lance des sorts divins, choisissez trois sorts sur sa liste. Il a maîtrisé ces trois incantations, de sorte qu'elles fonctionnent comme si son niveau de lanceur de sorts était augmenté de 1 et que le DD de leur jet de sauvegarde (si applicable) gagne un bonus de +1.

## Fils/fille préféré(e)

Le personnage est né et a été élevé dans la ville de Pointesable ou dans une des fermes environnantes. Il connaît de nombreux secrets au sujet de la région et les habitants du coin savent déjà qui il est. Il est apprécié en ville et possède de nombreux amis dans la région mais les petits criminels locaux le considèrent comme une balance ou une poule mouillée. Il

gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et Connaissances (folklore local) est toujours une compétence de classe pour lui. De plus, il peut choisir un des citoyens honnêtes de Pointesable cités plus bas comme allié. Selon l'individu choisi, il gagne des avantages différents.

**Améiko Kajitsu (aristocrate locale et propriétaire de l'auberge du Dragon rouillé).** Améiko est l'une des nobles les plus influentes et appréciées de Pointesable. Son auberge/taverne est la plus fréquentée en ville et, en tant que son ami, le personnage y sera toujours nourri et logé gratuitement. Elle possède également de très bons contacts avec de nombreux marchands et elle pourra vendre son butin à sa place, ce qui lui permettra d'obtenir 10% de plus que le prix de vente qu'il pourrait normalement espérer.

**Bélor Ciguë (shérif de la ville).** Bélor, un homme terre à terre qui forme le bras armé de la loi à Pointesable, est comme l'oncle que le personnage n'a jamais eu. Être un de ses amis proches a beaucoup d'avantages, ce qui permet au personnage de lui demander une faveur une fois par session de jeu. Une faveur peut permettre au personnage de se sortir d'un

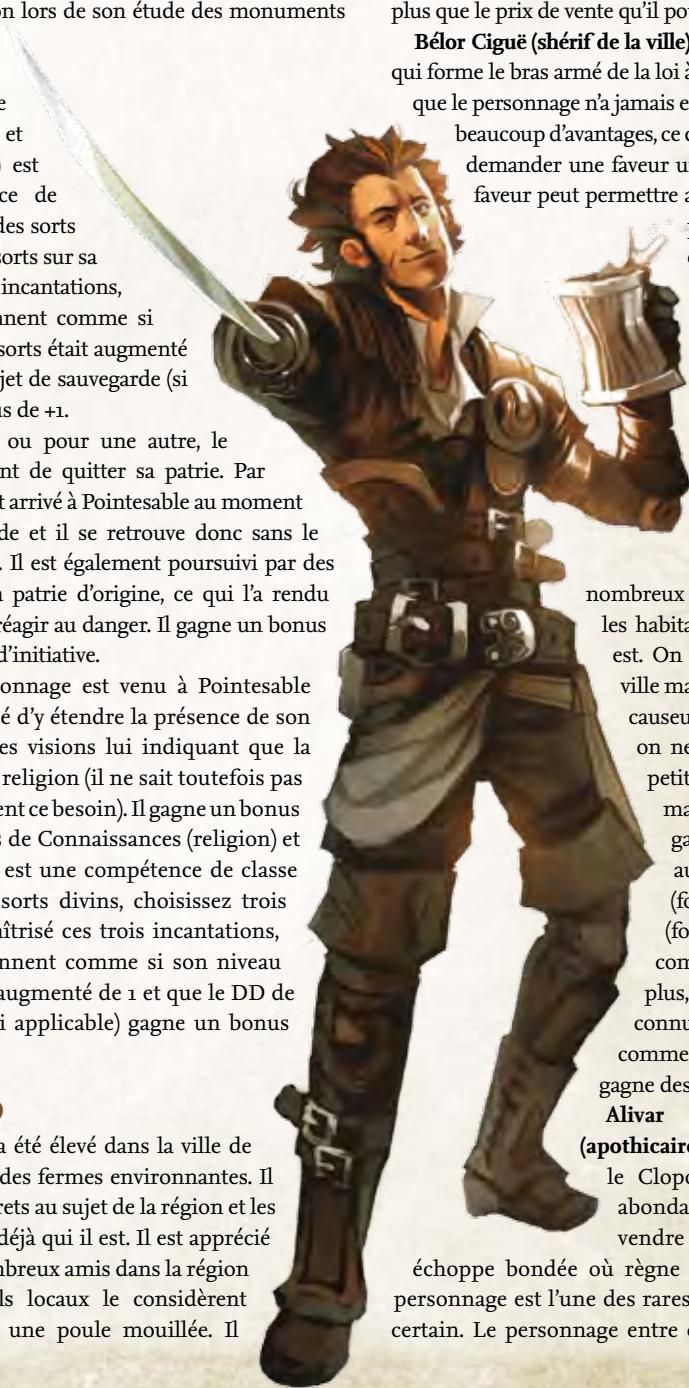
problème avec la loi, d'entrer en contact avec un garde prêt à l'aider ou lui accorder un bonus unique de +10 sur un test de Bluff, de Diplomatie ou d'Intimidation portant sur un habitant de la région.

## Mouton noir

Le personnage est né et a été élevé dans la ville de Pointesable. Il connaît de nombreux secrets au sujet de la région et les habitants du coin savent déjà qui il est. On ne le déteste pas vraiment en ville mais les gens pensent que c'est un causeur de troubles et un bâtard à qui on ne peut pas faire confiance. Les petits criminels locaux le respectent mais pas les gens honnêtes. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (folklore local) et Connaissances (folklore local) est toujours une compétence de classe pour lui. De plus, il peut choisir un des citoyens connus de Pointesable cités plus bas comme allié ; selon l'individu choisi, il gagne des avantages différents.

**Alivar « Cloporte » Podiker (apothicaire).** Tout le monde suspecte le Cloporte, un homme à la sueur abondante et aux yeux nerveux, de vendre du poison dans sa minable

échoppe bondée où règne toujours une odeur âcre. Le personnage est l'une des rares personnes en ville qui en est certain. Le personnage entre en jeu avec des poisons pour



une valeur totale de 400 po et le Cloporte continuera à lui vendre du poison tant qu'il garde sa langue dans sa poche.

**Titus Scarnetti (noble rempli d'amertume).** Le manoir des Scarnetti a subi de rudes épreuves récemment et la révélation des liens entre les Scarnetti et les criminels du Sczarni a endommagé leur réputation. Il est impatient de se refaire une présence en ville et c'est le personnage qu'il a choisi comme agent pour ce faire. Choisissez l'une des compétences suivantes : Bluff, Discrétion ou Escamotage. En collaborant avec Scarnetti, le personnage gagne un bonus de trait de +1 sur cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

## LES TRAITS RACIAUX

Les traits raciaux sont attachés à des races ou des ethnies spécifiques. Pour pouvoir choisir un trait racial, votre personnage doit appartenir à la race ou à l'ethnie indiquée. Voici quelques exemples de traits pour chacune des races de PJ.

### Les traits raciaux demi-elfes

Seuls les demi-elfes peuvent choisir un de ces traits.

**Apprenti raté.** Lorsqu'il était enfant, les parents du personnage l'ont envoyé en tant qu'apprenti dans la lointaine tour d'un magicien pour qu'il y apprenne les arts magiques. Malheureusement, il n'avait aucun talent pour la magie. Il a toutefois appris pas mal de choses au sujet du fonctionnement des sorts et de la manière d'y résister. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts profanes.

**Réflexes elfiques.** Le personnage a hérité des réflexes rapides d'un de ses parents, qui appartenait à une tribu d'elfes sauvages. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

### Les traits raciaux demi-orques

Seuls les demi-orques peuvent choisir un de ces traits.

**Brute.** Le personnage a travaillé pour un baron du crime, peut-être en tant que garde ou qu'homme de main pour les basses besognes. Il sait comment effrayer les gens. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Intimidation et d'Intimidation est toujours une compétence de classe pour lui.

**Rejeté.** Ville après ville, le personnage a été rejeté à cause de son héritage. Il a appris à vivre à l'écart des autres. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Survie et Survie est toujours une compétence de classe pour lui.

### Les traits raciaux elfiques

Seuls les elfes peuvent choisir un de ces traits.

**Accablé.** Le personnage a vécu la majeure partie de sa vie en-dehors de la société elfique traditionnelle. Il sait que le monde peut être un endroit cruel et dangereux qui ne montre aucune pitié pour les faibles. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Vigueur.

**Ancien guerrier.** Lorsqu'il était enfant, le personnage a dévoué de longues heures aux entraînements militaires. Même si le temps les a réduits à l'état de souvenirs, il reste prompt à réagir en cas de problème. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative.

### Les traits raciaux gnomes

Seuls les gnomes peuvent choisir un de ces traits.

**Ami des animaux.** Depuis longtemps, le personnage est un ami des animaux et il se sent plus en sécurité lorsqu'il est entouré d'animaux. Il gagne un bonus de trait de +1 aux jets de Volonté tant qu'un animal (de taille TP au moins et avec une attitude indifférente ou meilleure envers lui) se trouve à 9 m ou moins de lui et Dressage est toujours une compétence de classe pour lui.

**Vaurien.** Toute sa vie, le personnage s'est moqué de l'ordre établi et enorgueilli de ses accrochages avec la loi. Pour une raison ou pour une autre, il n'a jamais été pris malgré ses nombreux méfaits. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Évasion et un bonus de trait de +1 aux tests d'initiative.

### Les traits raciaux halfelins

Seuls les halfelins peuvent choisir un de ces traits.

**Bien informé.** Le personnage met un point d'honneur à connaître tous ceux qui l'entourent et à avoir de nombreuses relations. Il fréquente les meilleurs tavernes, se rend à tous les événements importants et aide gracieusement tous ceux qui en ont besoin. Grâce à cela, il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Diplomatie pour recueillir des informations et aux tests de Connaissances (folklore local). Une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Combattant de la liberté.** Les parents du personnage ont permis à des esclaves en fuite de se cacher chez eux et les histoires que ces derniers ont raconté au personnage lui ont inspiré une profonde haine de l'esclavage. Il gagne un bonus de trait de +1 sur tous les tests de compétence et jets d'attaque effectués lorsqu'il tente d'échapper à la capture ou d'aider un esclave à s'enfuir et Évasion est toujours une compétence de classe pour lui.

### Les traits raciaux humains

Seuls les humains peuvent choisir un de ces traits.

**Érudit des ruines.** Depuis le moment où le personnage a appris à marcher et à parler, il a toujours été fasciné par les ruines des civilisations anciennes. C'est ainsi qu'il a développé une sorte d'intuition au sujet de la géographie et appris comment explorer les endroits oubliés. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (géographie) et de Connaissances (donjons). Une de ces deux compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Globe trotter.** La famille du personnage a poussé l'amour du voyage jusqu'à l'extrême et a parcouru le monde dans tous les sens. Il a visité des dizaines de cultures et a appris à apprécier la diversité qu'offrait le monde. Choisissez une des compétences suivantes : Connaissances (folklore local), Diplomatie ou Psychologie. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

### Les traits raciaux nains

Seuls les nains peuvent choisir un de ces traits.

**Combattant des tunnels.** Le personnage se sent comme chez lui dans les grottes et les tunnels. Lorsqu'il se trouve sous la surface, il gagne un bonus de trait de +2 aux tests d'initiative et un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes en cas de coup critique (ce bonus est multiplié).

**Renifleur d'or.** Les sens affûtés du personnages le conduisent vers des trésors cachés. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Perception concernant des métaux, des bijoux ou des pierres précieuses.

## LES TRAITS RÉGIONAUX

Les traits régionaux sont liés à des régions spécifiques. Il s'agit généralement de nations, de territoires ou de villes de la campagne. Les traits régionaux suivants se rapportent à des régions génériques qui peuvent être utilisées dans la plupart des mondes de campagne.

**Draveur (forêt).** Grâce au temps que le personnage a passé à sauter d'un rondin à l'autre alors que ceux-ci descendaient la rivière en direction du marché, il a appris à garder l'équilibre. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'Acrobaties et un bonus de trait de +1 à son DMD lorsqu'il tente d'éviter un croc-en-jambe.

**Enfant de la savane (plaines).** Le personnage est né et a été élevé dans des plaines vallonnées ou sur la savane. Il a passé une bonne partie de sa jeunesse à explorer ces vastes territoires et en connaît les secrets. Choisissez l'une des compétences suivantes : Connaissances (nature), Dressage ou Équitation. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

**Enfant du désert (désert).** Le personnage est né et a été élevé dans des déserts rocailleux. Il est habitué aux températures élevées et gagne un bonus de trait de +4 à tous les jets de sauvegarde effectués pour résister aux effets de la chaleur et un bonus de trait de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les effets de feu.

**Enfant vagabond (ville).** Le personnage a grandi parmi les exclus de la société et les hors-la-loi. Il a appris à trouver de la nourriture et à survivre dans un environnement urbain. Choisissez l'une des compétences suivantes : Escamotage, Évasion ou Sabotage. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

**Habitant des hautes terres (collines ou montagnes).** Le personnage est né et a été élevé dans des collines ou des régions rocheuses, où il a appris à éviter les prédateurs et les monstres qui hantent ces terres. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Discrétion et Discrétion est toujours une compétence de classe pour lui. Ce bonus de trait passe à +2 dans les collines et les régions rocheuses.

**Milicien vétéran (n'importe quelle ville ou village).** Le premier travail du personnage consistait à servir dans la milice de son village. Grâce à ce qu'il a appris en s'entraînant quotidiennement et en protégeant les autres villageois, le personnage a développé une sorte d'intuition militaire. Choisissez l'une des compétences suivantes : Équitation, Profession (soldat) ou Survie. Le personnage gagne un bonus de trait de +1 à cette compétence et elle est toujours une compétence de classe pour lui.

**Pirate des rivières (marécage ou rivière).** Le personnage a appris à nager dès qu'il a su marcher. Alors qu'il était enfant, le

personnage travaillait pour un groupe de pirates des rivières qui le faisaient nager de nuit dans les rivières et les canaux, une dague entre les dents, afin d'aller couper les amarres des vaisseaux marchands. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts infligés avec une dague et un bonus de trait de +1 aux tests de Natation. Natation est toujours une compétence de classe pour lui.

## LES TRAITS RELIGIEUX

Les traits religieux sont liés à des divinités spécifiques. Les traits religieux qui suivent se rapportent aux divinités présentées à la page 71 du *Manuel des joueurs Pathfinder*.

**Buveur résistant (Cayden Cailléan).** Le breuvage sacré de Cayden Cailléan renforce votre esprit et vous protège contre les attaques mentales. Chaque fois que vous buvez une boisson alcoolisée, vous gagnez un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets mentaux pendant 1 heure.

**Chasseur de démon d'Asmodéus (Asmodéus).** Le personnage a été élevé au sein de l'église d'Asmodéus (qu'il peut vénérer ou pas), où il a appris à canaliser la ferveur qu'on lui a endoctrinée pour éliminer des démons. Il gagne un bonus de trait de +3 aux tests de Connaissances (plans) concernant les démons et un bonus de trait de +2 aux jets de Volonté contre les sorts et effets mentaux des démons.

**Combattant vétéran (Gorum).** Le personnage a participé à de nombreuses batailles et, chaque fois, il a ressenti la présence de Gorum qui guidait son bras et lui permettait de réagir rapidement. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests d'initiative. De plus, lors des rounds de surprise, s'il peut agir, il peut dégainer une arme par une action libre (mais pas une potion ni un objet magique).

**Destructeur de morts-vivants (Pharasma).** Le personnage, à qui on a enseigné les préceptes du culte de Pharasma depuis son plus jeune âge, considère les morts-vivants comme des abominations qui doivent être détruites afin de permettre à leurs âmes d'aller dans l'au-delà et d'y être jugées. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes contre les morts-vivants.

**Enfant de la nature (Gozreh).** Grâce à la bénédiction de Gozreh, le personnage se sent comme chez lui dans la nature. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Survie pour trouver de la nourriture et de l'eau et un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissance (nature). De plus, une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Enfant des étoiles (Desna).** Desna a senti que le personnage aimait voyager et lui a promis qu'il pourrait toujours retrouver le chemin de sa demeure. Il peut automatiquement déterminer où le nord véritable se trouve. Il gagne un bonus de trait de +4 aux tests de Survie pour éviter de se retrouver perdu.

**Famme de la Fleur de l'Aube (Sarenrae).** L'éducation du personnage l'a incité à se voir comme une lame au service de Sarenrae, ou peut-être s'est-il lui-même attribué ce rôle. Chaque fois qu'il inflige un coup critique à l'aide d'un cimeterre, il inflige 2 points de dégâts de feu supplémentaires à sa cible.



**Guerrier divin (Tomédae).** Dès son plus jeune âge, le personnage a été entraîné par un ordre de prêtres guerriers. Il vénère les enseignements d'Tomédae et cherche à les répandre par la force. Il gagne un bonus de trait de +1 aux dégâts des armes de corps à corps lorsqu'il lance un sort divin qui affecte une arme.

**La magie, c'est la vie (Néthys).** La foi que le personnage place en la magie lui permet d'utiliser instinctivement l'énergie de n'importe quel sort l'affectant pour le sauver de la mort. Tant qu'un sort l'affecte (quel que soit ce sort), le personnage gagne un bonus de trait de +2 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort. S'il est amené à un nombre de points de vie négatif alors qu'il est sous les effets d'un sort, il réussit automatiquement ses tests de stabilisation.

**Les yeux et les oreilles de la ville (Abadar).** Au cours de son entraînement religieux, le personnage a servi dans la milice d'une grande ville avec, comme mission principale, de monter la garde en haut des murs de la ville. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Perception et Perception est toujours une compétence de classe pour lui.

**Optimiste patient (Érastil).** Le personnage sait que tout passe avec le temps et il est habitué à devoir répéter les mêmes arguments plusieurs fois pour parvenir à convaincre les plus entêtés. Il gagne un bonus de trait de +2 aux tests de Diplomatie pour influencer des créatures hostiles ou inamicales. De plus, s'il échoue lors d'une telle tentative, il bénéficie d'une (unique) seconde chance.

**Oreille musicale (Shélyn).** Pendant sa jeunesse, le personnage a passé d'innombrables heures dans un temple de

Shélyn à écouter des musiciens et des chanteurs talentueux. Il gagne un bonus de trait de +1 à une des catégories de la compétence Représentation et un bonus de trait de +2 à tous les tests de Connaissances (folklore local) lié à l'art ou à la musique.

**Prostitué(e) de Calistria (Calistria).** Le personnage a travaillé en tant que prostitué sacré dans un des temples de Calistria. Il sait comment flatter les gens, leur faire plaisir et (surtout) les écouter. Il gagne un bonus de trait de +1 aux tests de Psychologie et aux tests de Diplomatie visant à recueillir des informations et une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Protecteur de la Forge (Torag).** Les devoirs sacrés de Torag consistent à protéger les fidèles, à apprendre des grands artisans et stratèges d'antan et à se préparer en vue de périodes sombres. Le personnage reçoit un bonus de trait de +1 aux tests de Connaissances (histoire) et Connaissances (ingénierie). Une de ces compétences (au choix du joueur) est toujours une compétence de classe pour lui.

**Sagesse incarnée (Irori).** Les nombreuses heures que le personnage a passées à méditer sur la perfection intérieure et la nature de la force et de la vitesse lui ont permis de concentrer ses pensées pour accomplir des choses que son corps ne pourrait pas faire normalement. Choisissez une compétence dépendant de la Force, de la Dextérité ou de la Constitution. Lorsque le personnage utilise cette compétence, il remplace le modificateur de la caractéristique associée par son modificateur de Sagesse. De plus, cette compétence est toujours une compétence de classe pour lui.

**OPEN GAME LICENSE Version 1.0a**

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions : (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and d product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance : By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration : In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute : If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/ or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright : You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity : You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification : If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License : Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License : You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits : You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply : If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination : This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation : If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

**15. COPYRIGHT NOTICE**

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.  
System Reference Document. © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Auteurs : Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder JdR Manuel des joueurs Règles avancées**, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Auteur : Jason Bulmahn.

**Pathfinder JdR Manuel des joueurs**, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Auteur : Jason Bulmahn, basé sur le travail proposé par Jonathan Tweet, Monte Cook et Skip Williams.