

## Légende

Source ou inspiration

Ajout

Modification

Les modificateurs de caractéristiques ne sont proposés qu'à titre indicatif. Les joueurs devraient se sentir libres d'investir ces modificateurs où bon leur semble en fonction de l'idée qu'ils se font de leur personnage (5e).

Chaque peuple possède 2 traits distinctifs.

Les hybrides (demi - ...) n'existent pas. Tous les peuples sont féconds entre eux mais le fruit de leur accouplement prend la forme de l'un ou l'autre des parents.

Certains changements comme le nom des cultures elfiques ou du peuple des peaux-vertes ne sont que des changements cosmétiques. Quelques peuples ont été enlevés comme l'Ordre des Errants des nains mais leurs capacités se retrouvent parfois dans d'autres peuples qui ont été ajoutés comme les Halfelins.

Au total, il y a 5 peuples jouables, chacun déclinés en 4 cultures.

---

## Les elfes

COTA - Livre du joueur p71

**Atout / faiblesse :** +1 CHA / -1 FOR

**Traits :**

- **Lumière des étoiles**
- **Transe elfique**

*Inspiration des elfes de la 5e édition*

Les elfes ne dorment jamais vraiment. Ils n'ont besoin que de 4h de repos pour bénéficier des effets d'un repos long (au lieu de 8h). Durant ces 4h, ils se plongent dans un profond état de méditation dans lequel ils restent semi-conscients.

### Voie des elfes

COTA - livre du joueur p71

**Rang 1 - Grâce elfique**

**Rang 2 - Essence magique**

**Rang 3 - Maîtrise des armes elfiques**

**Rang 4 - Empathie elfique**

**Rang 5 - Immortalité**

### Voie des elfes des brumes

COTA - livre du joueur p71. Équivalent Voie des elfes noirs.

Les seuls Elfes qui ont un mode de vie nomade. Ils se déplacent en caravanes et s'établissent en fonction de leurs besoins. Insaisissables et mystérieux, ils ont généralement la peau sombre et les cheveux blancs. De nombreuses rumeurs inquiétantes circulent à leurs sujets.

### **Rang 1 - Artiste de l'ombre**

#### **Rang 2 - Apprenti de l'ombre**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du combat à deux armes, de l'assassinat, de l'escrime ou de l'hématomancie. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### **Rang 3 - Armes secrètes**

#### **Rang 4 - Insaisissable comme la brume**

Une fois par combat, lorsqu'une attaque amène le PJ à 0 PV, il peut ignorer cette attaque et se déplacer jusqu'à 20 mètres de distance de sa position initiale.

### **Rang 5 - Parangon elfe noir**

## **Voie des elfes des nuages**

*COTA - livre du joueur p7. Équivalent Voie des elfes blancs.*

La majorité de ses représentants ont fondé un royaume loin au nord où ils préservent de précieux artefacts et des créatures rares. Leurs lanciers et leurs magiciens sont à la recherche de l'excellence et ils sont très recherchés, considérés comme l'élite des aventuriers.

### **Rang 1 - Mémoire du monde**

#### **Rang 2 - Prédilections magiques**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du commandement, de l'archerie, de la magie de combat ou de l'envoûtement. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

### **Rang 3 - Lancier d'élite**

### **Rang 4 - Blancheur immaculée**

### **Rang 5 - Parangon elfe blanc**

## **Voie des elfes des sylves**

*COTA - livre du joueur p73. Équivalent Voie des elfes sylvains.*

Ils ont établi leurs communautés dans les forêts les plus profondes du continent ou en marge des cités humaines. Leurs druides possèdent une connexion intime avec leur environnement et leurs guerriers sont de redoutables archers.

### **Rang 1 - Le chant de la terre**

#### **Rang 2 - Enfant de la forêt**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du compagnon animal, de l'archerie, des arts druidiques ou de la forêt. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### **Rang 3 - Archer émérite**

**Rang 4 - Compagnon animal supérieur**

**Rang 5 - Parangon elfe vert**

## **Voie des elfes des vagues**

*COTA - livre du joueur p72. Équivalent Voie des elfes bleus.*

Les Elfes les plus communs sont présents partout sur les rivages des mers et des océans. Ils possèdent un lien si fort avec la mer que leur peau s'est teintée de bleu. Ce sont d'excellents marins, des guerriers redoutables et des oracles avertis.

**Rang 1 - Équilibre parfait**

**Rang 2 - Frères de la côte**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de l'acrobatie, du combat à deux armes, du déplacement ou du mysticisme. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

**Rang 3 - Imperturbables**

**Rang 4 - Les enseignements de l'eau**

**Rang 5 - Parangon elfe bleu**

---

## **Les gol'kuuds (peaux-vertes)**

### **Voie des gol'kuuds**

*COTA - Livre du joueur p93. Équivalent à la voie des peaux-vertes.*

**Rang 1 - Pour l'honneur**

**Rang 2 - Instinct primal**

Une fois par combat, le PJ peut utiliser une action gratuite pour ajouter un bonus de +5 en DEF en réaction à une attaque pour la parer ou l'esquiver. Il peut utiliser cette réaction après le jet de dé, mais avant de connaître le résultat final de l'attaque.

**Rang 3 - Maîtrise des armes sauvages**

**Rang 4 - Croyances païennes**

**Rang 5 - Héro tribal**

### **Voie des delchins**

*COTA - Livre du joueur p94. Équivalent à la voie des ogres.*

Ces golgoths sont de terribles combattants, profitant du sang d'ogre coulant dans leurs veines pour terrasser leurs ennemis. Ils sont peu nombreux, victimes de la peur parfois injustifiée qu'ils inspirent et d'une société matriarcale stricte limitant les naissances.

**Atout / faiblesse :** +2 CON, +1 FOR / -1 DEX, -1 INT, -1 CHA

**Traits :**

- **Endurant**
- **Vitalité surnaturelle**

Lors de chaque passage de niveau, le Delchin obtient un point de vie supplémentaire.

## Rang 1 - Énorme

### Rang 2 - Géant sauvage

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la férocité, du pugilat, de la puissance ou de la divination. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

### Rang 3 - Attaque massive (L)

### Rang 4 - Intuable

### Rang 5 - Golgoth

## Voie des gobelins

*COTA - Livre du joueur p96.*

Une des espèces les plus adaptables au monde. En grande partie présents au sein des clans orcs, ils se sont aussi installés dans toutes les grandes villes où ils sont appréciés pour leur grande débrouillardise, leur esprit vif et leur connexion privilégiée avec le monde des morts.

**Atout / faiblesse** : +1 DEX, +1 INT / -1 FOR, -1 CON

**Traits** :

- **Furie gobeline**

*Inspiration des gobelins de la 5e édition*

Une fois par combat, si le gobelin inflige des dommages à une créature plus grande que lui, il peut ajouter 1d6 DM explosifs.

- **Mange-tout**

Les gobelins ont appris à survivre en mangeant tout et n'importe quoi. Ils peuvent survivre une semaine sans consommer de "vraie" nourriture.

## Rang 1 - Insignifiant

### Rang 2 - Mauvaise réputation

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de l'acrobatie, de l'escrime, de la fourberie ou de la thanatopraxie. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### Rang 3 - Ombre mouvante (L)

### Rang 4 - Rochassier

### Rang 5 - Débrouillard

*Uniquement un changement de nom.*

## Voie des hobgobelins

Longtemps considérés comme les meilleurs mercenaires du monde, ils se concentrent aujourd'hui sur l'exploration des recoins les plus reculés, sur leur art du combat, et sur les échanges diplomatiques. Ils se dressent aussi comme porte-parole de l'histoire gol'kuud pour la diffuser à travers le monde.

**Atout / faiblesse** : +1 CHA, +1 FOR / -1 SAG, -1 INT

**Traits** :

- **Linguiste**

Les hobgobelins ont un sens inné des langues. Dès leur création, le PJ peut choisir de parler 2 langues supplémentaires ou de parler et d'écrire 1 langue supplémentaire.

- **Sens innée du combat**

Des générations de guerriers ont façonné les réflexes de ce peuple. Le Hobgoblin gagne un bonus de +2 en initiative.

### **Rang 1 - Éduqué**

COF p39. Équivalent rang 1 de la Voie de la noblesse du chevalier. Le bonus est fixé à +5.

### **Rang 2 - Seigneur de guerre**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du sabre, de l'héroïsme, du charme ou de la voxomancie. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

### **Rang 3 - Laissez-le moi !**

COF p39. Équivalent rang 3 de la Voie de la noblesse du chevalier.

### **Rang 4 - Honorable**

COF - Compagnon p32. Équivalent rang 3 de la Voie de l'honneur du samouraï.

### **Rang 5 - Ambassadeur**

Le PJ augmente sa SAG et son CHA de +1.

## **Voie des orcs**

COTA - Livre du joueur p95.

Les plus nombreux parmi les Gol'kuuds, ils sont présents principalement dans les plaines où ils vivent en clans nomades. Toutefois, de nombreux individus tentent leur chance dans les cités où ils sont employés pour leur bravoure, leur courage ou leur lien aux esprits.

**Atout / faiblesse** : +1 SAG, +1 FOR / -1 DEX, -1 CHA

**Traits** :

- **Pique d'adrénaline**

*Inspiration des orcs de la 5e édition*

Une fois par scène (combat, poursuite, exploration, etc.), l'orc peut utiliser une action de mouvement gratuite.

- **On se sert les coudes**

Lorsqu'il aide un allié à réaliser une action, l'orc lui octroie un bonus de +2 (bonus automatique, supplémentaire au résultat de l'action Aider).

### **Rang 1 - Force de la nature**

### **Rang 2 - Instinct primaire**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la bravoure, de l'esprit totémique, de la chasse ou de la traque. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

### **Rang 3 - Sauver la face**

Le PJ prend garde à ne pas montrer ses faiblesses devant ses alliés. Une fois par jour, lorsqu'il loupe un test (caractéristique ou attaque), le PJ peut y ajouter un bonus de +5 si un allié est en vue. Il peut annoncer la prise de ce bonus après avoir pris connaissance du jet de dé, mais avant de savoir s'il a réussi ou non.

### **Rang 4 - Transe de guérison (L).**

Une fois par jour, le PJ peut méditer pour se soigner. Il récupère 2 PV par minute jusqu'à être complètement guéri ou jusqu'à ce que cesse la transe. Pour 10 minutes supplémentaires, il peut aussi guérir d'un poison ou d'une maladie d'origine naturelle, guérir d'une affliction magique (malédiction, mauvais sort, etc.) ou guérir d'une blessure grave. Pour entrer en transe, il doit être en contact avec un élément naturel.

## Rang 5 - Colosse

---

# Les halfelins

**Atout / faiblesse :** +1 DEX / -1 SAG

**Traits :**

- **Agilité halfeline**

*Inspiration des halfelins de la 5e édition*

Les halfelins peuvent traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature plus grande qu'eux.

- **Brave**

*Inspiration des halfelins de la 5e édition*

Les halfelins bénéficient d'un bonus de +2 pour tous les tests contre la peur.

## Voie des halfelins

### Rang 1 - Petit pote

*COF p84 - Voie raciale du gnome*

### Rang 2 - Vaillant

*COF p84 - Voie raciale du gnome - Équivalent au rang 3 - Insignifiant.*

### Rang 3 - Maîtrise des armes du petit peuple

le PJ a appris à manier les armes et armures étonnantes forgées et enchantées par son peuple. Il peut porter et utiliser les armes et armures de la tradition des halfelins, pour lesquels il possède la formation martiale.

### Rang 4 - Bon pour le moral

*COF p84 - Voie raciale du halfelin*

### Rang 5 - Dur au mal

Le PJ augmente sa CON de +1. Il est familier avec les gestes de premiers secours et il peut dépenser un de ses propres PR pour soigner un allié. Ce PR s'utilise dans les mêmes conditions que n'importe quel PR lors d'un repos.

## Voie des halfelins des bois

Relativement secrets et méfiants, ils vivent généralement dans une petite communauté reculée dans un espace naturel avec lequel ils partagent un lien spirituel et mystique fort.

### Rang 1 - Magie naturelle

Le PJ obtient +5 à tous les tests d'intelligence en lien avec la magie.

### Rang 2 - Au coeur des bois

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie des arts druidiques, du familier, des illusions ou de la forêt. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### Rang 3 - On me la fait pas à moi !

*COF p154 - Voie professionnelle de l'homme du peuple*

### Rang 4 - Lire les pensées (L)

*COF - Compagnon p37 - Voie de la télépathie du psionique*

S'il réussit un test d'attaque magique (portée 10 mètres) contre une DEF de [10 + SAG] de la cible, le PJ peut savoir à quoi elle est en train de penser pendant [1d6 + SAG] tours. Cette capacité ne permet pas de fouiller dans la mémoire d'un individu pour en tirer des renseignements. Une créature consciente d'être sondée peut faire un test de CHA [10 + SAG] pour contrôler ses pensées et ne pas révéler ses véritables intentions. Le PJ peut utiliser son don 3x par jour sans dépenser de PM.

### Rang 5 - Maître devin

Le PJ augmente sa SAG et son INT de +1.

## Voie des halfelins des collines

Ce sont probablement les mieux intégrés aux sociétés civilisées. Dotés d'une ingéniosité à toute épreuve, ils aiment apprendre des techniques insolites et innovantes auprès des autres peuples.

### Rang 1 - Mécanismes

*COF p32 - Voie de l'artilleur de l'artificier. Le bonus est fixé à +5.*

### Rang 2 - Inventeur fou

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de l'illumination, de la poudre éthérique, de la divination ou de la transmutation. Au rang 4 de cette voie culturelle, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### Rang 3 - Golem

*COF p45 - Voie du golem du forgesort. Le PJ s'est construit ou s'est fait offrir [...]*

### Rang 4 - Golem supérieur

*COF p45 - Voie du golem du forgesort.*

### Rang 5 - Maître ingénieur

Le PJ augmente sa FOR et son INT de +1.

## Voie des halfelins des champs

Les plus casaniers des halfelins. Ils aiment leur foyer (dont le travail du champ fait partie), mais savent se lancer à l'aventure quand cela est nécessaire. Ils sont considérés comme robustes, courageux et loyaux.

### Rang 1 - Travailleur né

Le PJ gagne un bonus de +5 à tous les tests de CON. Il bénéficie aussi de 5 PV supplémentaires.

### Rang 2 - Existence simple

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du pugilat, de l'héroïsme, de la maîtrise du ki ou de l'herboristerie. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### **Rang 3 - Paysan aguerri**

*COTA - Livre du joueur p85 - Voie culturelle de l'ordre des errants.*

### **Rang 4 - Increvable (L)**

*COF p57 - Voie de la survie du rôdeur.*

### **Rang 5 - Maître ouvrier**

Le PJ augmente sa CON et sa SAG de +1.

## **Voie des halfelins des chemins**

Habités par un besoin irréprouvable de parcourir les chemins, ils ne restent jamais très longtemps en place. Ils forment des aventuriers insouciantes comptant sur leur habileté et leur chance pour se sortir de mauvaises situations.

### **Rang 1 - Voyageur insatiable**

Le PJ obtient un bonus de +5 aux tests de SAG et d'INT relatifs à la géographie et aux voyages ainsi qu'un bonus de +5 pour résister à des effets entravants ses mouvements.

### **Rang 2 - L'école de la rue**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la maîtrise des armes, de l'exploration, des fléchettes ou du charme. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

### **Rang 3 - Lancer précis**

Le PJ obtient la maîtrise des armes de jet et annule les pénalités de tir sur une cible proche d'un allié. Il gagne un bonus de +1 en attaque et aux DM lorsqu'il utilise des fléchettes.

### **Rang 4 - Petit veinard**

Le PJ dispose de 2 PC supplémentaires. De plus, il peut utiliser un PC pour gagner une action supplémentaire (attaque ou mouvement), une fois par combat. S'il meurt, le PJ peut aussi décider d'utiliser définitivement 1 PC pour invoquer le destin afin de rester en vie.

### **Rang 5 - Maître voyageur**

Le PJ augmente ses valeurs de DEX et de CHA de +2

---

## **Les humains**

*COTA - Livre du joueur p87*

**Atout / faiblesse :** aucun / aucune

**Traits :**

- **Instinct de survie**  
*COTA - Livre du joueur p79*
- **Tout feu tout flamme**

Les humains sont des touche-à-tout et ils peuvent choisir une formation martiale supplémentaire au moment de leur création.

## **Voie des humains**

*COTA - livre du joueur p87*

**Rang 1 - Adaptable**

**Rang 2 - Loup parmi les loups**

**Rang 3 - Enseignement exotique**

**Rang 4 - Versatile**

**Rang 5 - Dépassement**

## **Voie des humains des clans nordiques**

*COTA - livre du joueur p90.*

Ces Humains se sont établis au nord du monde, dans des contrées enneigées recouvertes de denses forêts et de taïga. Ce sont de bons marins et des combattants aguerris pour qui le clan est la cellule sociale de base.

**Rang 1 - Pied marin**

**Rang 2 - Barbare**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du fou de guerre, de l'esprit totémique, de la chasse ou des métamorphoses. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

**Rang 3 - Expertise des haches**

**Rang 4 - Homme des clans**

**Rang 5 - Conquérant**

## **Voie des humains des empires austraux**

*COTA - livre du joueur p83.*

Les peuplements austraux ont su se faire une place au milieu de paysages aussi arides que magnifiques. Leurs empires solides leur assurent une paix stable les poussant à l'étude et à l'exploration de la magie.

**Rang 1 - Érudition**

*A la place de "savoir lire et écrire", le personnage obtient 2 Points de Langue.*

**Rang 2 - Études arcaniques**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de l'écho, de la maîtrise des armes, de la chronomancie ou de l'envoûtement. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

**Rang 3 - Autorité culturelle**

**Rang 4 - Prédilection arcanique**

**Rang 5 - Mage**

## **Voie des humains des provinces orientales**

*COTA - livre du joueur p91.*

Ces voyageurs infatigables entretiennent un lien privilégié avec leurs montures sur lesquelles ils parcourent le monde en quête de nouvelles contrées à explorer. Seule la magie incontrôlable les rend méfiants envers leurs prochains.

### **Rang 1 - Connaissances cosmopolites**

#### **Rang 2 - Rejeton des steppes**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du combat monté, de l'inquisition, de la voxomancie ou de la bohème. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

#### **Rang 3 - Sentir la magie**

#### **Rang 4 - Chevaucheur de dragon**

#### **Rang 5 - Expert en filouterie**

## **Voie des humains des royaumes du mitan**

*COTA - livre du joueur p89.*

Les Humains du mitan ont érigé des châteaux et fondé des royaumes aussi divers que variés. Versés dans l'art du commerce et de la diplomatie, ils tiennent leur frontière d'une main de fer dans un gant de velours.

### **Rang 1 - Homme des cités**

#### **Rang 2 - Main de fer, gant de velour**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de la guerre, de la stratégie, de l'arbalétrie ou du charme. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 de la voie de la guerre, de l'arbalétrie ou du charme.

#### **Rang 3 - Modernisme**

#### **Rang 4 - Conspirateur**

#### **Rang 5 - Maître marchand**

---

## **Les nains**

*COTA - Livre du joueur p79*

**Atout / faiblesse : +1 CON / -1 DEX**

**Traits :**

- **Vision dans le noir**

*COTA - Livre du joueur p96*

- **Connaissances de la pierre**

*Inspiration des nains de la 5e édition*

Les nains reçoivent un bonus de compétence de +2 aux tests de SAG (Perception) pour remarquer les irrégularités dans les constructions en pierre, comme les pièges ou les portes cachées dans les murs ou les sols en pierre.

## **Voie des nains**

*COTA - livre du joueur p79*

- Rang 1 - Résistance**
- Rang 2 - Solide comme un roc**
- Rang 3 - Maîtrise des armes runiques**
- Rang 4 - Résistance à la magie**
- Rang 5 - Ténacité naine**

## **Voie de l'ordre du Bouclier**

*COTA - livre du joueur p83.*

Cet ordre forme les meilleurs combattants et est le bras armé de l'empire nain. Leurs porte-boucliers, leurs cavaliers, leurs éclaireurs ou leurs aumôniers ont tous leur place sur le champ de bataille.

### **Rang 1 - Combat en phalange**

#### **Rang 2 - Formation militaire**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du bastion, du commandement, du combat monté ou de l'abjuration. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 d'une de ces voies.

#### **Rang 3 - Capitaine du bouclier**

#### **Rang 4 - Fuite interdite**

#### **Rang 5 - Veilleur du Roi**

## **Voie de l'ordre de la Forge**

*COTA - livre du joueur p80.*

Le plus prestigieux des ordres regroupe les artisans, les forgerons, les joailliers, les mineurs ou les chimistes. Ce sont eux qui possèdent le secret de la poudre éthérique et leur magie runique est la plus puissante du monde.

### **Rang 1 - Artisan de la Forge**

#### **Rang 2 - Forgeron runique**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie d'alchimie ou de la voie de la magie runique. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans la voie d'alchimie ou de la voie de la magie runique.

#### **Rang 3 - Marteler le métal**

#### **Rang 4 - Runes de défense**

#### **Rang 5 - Maître artisan**

## **Voie de l'ordre du Talion**

*COTA - livre du joueur p81.*

Il est de coutume de dire que l'empire ne tiendrait pas sans le Talion. Tenant son nom de l'ancienne monnaie naine, il regroupe les banquiers, les commerçants, les marins et les politiciens. Officieusement, il se murmure qu'il tire les ficelles dans les ombres.

### **Rang 1 - Plein aux as**

#### **Rang 2 - Le sens des affaires**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie de l'écho, de l'assassinat, du pacte occulte ou des armes étheriques. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

**Rang 3 - Pot-de-vin**

**Rang 4 - La loge noire**

**Rang 5 - Seigneur du Talion**

## **Voie de l'ordre du Temple**

*COTA - livre du joueur p82.*

Tout le savoir-faire des Nains en matière de construction et de travail de la pierre est regroupé dans cet ordre. Les guides spirituels diffusant les enseignements de Thürdim et des Pères fondateurs, intimement liés à la pierre, font aussi partie du Temple.

**Rang 1 - Grosse tête**

**Rang 2 - Enseigne du Temple**

Le PJ choisit une capacité de rang 1 ou 2 de la voie du serment sacré, de l'abjuration, des armes étheriques ou de la thanatopraxie. Au rang 4 de cette voie, il gagne une capacité supplémentaire de rang 1 ou 2 dans une de ces voies.

**Rang 3 - Invention étrange**

**Rang 4 - Rites funéraires (L)**

**Rang 5 - Maître du Temple**

---

# Les objets traditionnels

## **Elfes**

*COTA - Livre du meneur p185.*

## **Gol'kuuds**

*COTA - Livre du meneur p186. Équivalent art traditionnel des orcs. J'ai fait le choix de regrouper les objets traditionnels de tous les gol'kuuds.*

## **Halfelins**

*COTA - Livre du meneur p186. Équivalent aux armes de tradition des gobelins*

Les halfelins tentent généralement de se tenir loin des conflits mais lorsqu'il faut se battre, ils forgent des armes et des armures aux formes originales et étonnantes leur permettant de capitaliser sur leur taille pour améliorer leurs chances de survie. Leurs ingénieurs les plus talentueux sont capables d'y insérer un souffle de chance permettant de retourner au dernier moment une situation pourtant perdue d'avance.

Les armures halfelines ne paraissent jamais imposantes et passent même parfois totalement inaperçues sur leur porteur. Pourtant, elles permettent de détourner en souplesse les coups les plus mortels.

Degré de qualité	Effet
<b>Armes</b>	
Classique	+1 PC
Supérieur	+2 PC
Exceptionnel	+3 PC
<b>Armures</b>	
Classique	RD 1 contre les coups critiques
Supérieur	RD 2 contre les coups critiques
Exceptionnel	RD 3 contre les coups critiques

## **Nains**

*COTA - Livre du meneur p185.*