



LE SIFFLEUR HALFELIN

PAR WIL UPCHURCH

Un siffleur halfelin est un membre indispensable et respecté de sa communauté, aussi dévoué à sa foi qu'à son peuple. On dit que c'est Yondalla elle-même qui apparaît à ces halfelins et leur demande d'endosser la tâche qui est la leur. Le siffleur est un conseiller pour les siens, agissant en tant qu'arbitre lors de disputes mineures ou comme expert agricole pour aider les fermes de la communauté.

Bien qu'ils embrassent ce rôle de protecteur de leur communauté, les siffleurs halfelins se voient souvent contraints de la quitter quelques temps pour faire l'expérience du vaste monde et satisfaire leur curiosité naturelle. Cette période est vue comme une phase normale du développement d'un halfelin et n'est pas jugée négativement par la communauté ou Yondalla, tant que la halfelin demeure pieux et dévoué envers son peuple.

Dés de vie. d6.

Conditions

Pour devenir siffleur halfelin, il faut satisfaire aux conditions suivantes :

Race. Halfelin.

Compétences. Degré de maîtrise de 4 en Dressage, degré de maîtrise de 8 en Connaissances (nature), degré de maîtrise de 4 en Représentation (sifflement) et degré de maîtrise de 4 en Survie.

Spécial. Le personnage doit avoir entraîné un animal capable de siffler, comme un furet, un rossignol ou un écureuil (il peut s'agir d'un compagnon animal, mais ce n'est pas obligatoire).

Spécial. Yondalla doit être la divinité tutélaire du personnage.

Aptitudes de classe

Au cours de leur évolution, les siffleurs halfelins se rapprochent davantage du monde naturel, et la puissance qu'ils en retirent est de celle dont on écrit des légendes.

Armes et armures. Un siffleur halfelin ne gagne aucune formation au maniement des armes et des boucliers, ni au port des armures.

Sorts. A chaque niveau de siffleur halfelin, le personnage obtient un niveau effectif de jeteur de sorts pour une des classes de lanceur de sorts précédentes. Il obtient les sorts par jour et le niveau de lanceur de sorts d'un personnage de son niveau effectif. Par contre, il ne gagne aucun des autres avantages accompagnant habituellement ce niveau. Si le siffleur halfelin possède plusieurs classes de lanceur de sorts, le niveau effectif ne s'applique qu'à l'une d'entre elles, au choix du personnage.

Sifflement (Ext). Au niveau 1, le halfelin obtient le pouvoir se « siffler ». Ceci lui permet de communiquer avec les autres animaux siffleurs comme les furets, les rossignols et les écureuils. D'autres siffleurs peuvent également comprendre et répondre à son sifflement. Le sifflement ne peut être utilisé que pour convoier des informations simples. Par exemple, un siffleur pourrait demander à un écureuil si de grosses créatures n'ont pas été aperçues ces temps-ci, mais il ne saurait décrire un groupe de géants particulier.

Siffle-tempête (Mag). L'expression « noyer sous les sifflets » (« whistling up a storm » en anglais) viendrait à l'origine d'un aventurier ayant croisé un halfelin se tenant debout au milieu d'un champ asséché. Curieusement, le halfelin se promenait dans le champ, les mains dans les poches, en sifflant un air peu commun. Après plusieurs minutes passées à regarder, l'aventurier sentit des gouttes d'eau tomber sur son crâne, alors que le ciel était d'un bleu éclatant quelques instants plus tôt. Bientôt, un grain orageux se mit à arroser abondamment le champ et le halfelin reprit son chemin, tout sourire.

Les siffleurs apprennent à « donner un coup de pouce » aux cultures de leur village grâce à leurs airs mystérieux, et les plus puissants d'entre eux peuvent même faire appel à la furie de la nature pour se débarrasser de leurs ennemis. Un siffleur peut utiliser les pouvoirs magiques cités entre parenthèses une fois par jour chacun, une fois le niveau approprié atteint, avec un niveau de lanceur de sorts égal au nombre de DV du siffleur.

Arboricole (Ext). Les siffleurs apprennent à vivre et combattre dans les arbres pour compenser leur



petite taille. Au niveau 2, ils obtiennent un bonus de +2 aux tests d'Escalade et ne subissent aucune pénalité pour combattre en grimpant à un arbre.

Messager murmure (Mag). Au niveau 2, le siffleur est capable de murmurer un message au vent. Ce pouvoir fonctionne comme un sort de *message*, sauf qu'il ne peut être utilisé qu'à l'extérieur.

Communication avec les plantes (Mag). Au niveau 4, le siffleur peut utiliser à volonté *communication avec les plantes*, comme le sort de druide du même nom.

Œil du faucon (Sur). Au niveau 4, le siffleur est capable de voir à travers les yeux d'un animal qu'il a entraîné grâce à sa compétence Dressage. Il peut recourir à ce pouvoir trois fois par jour, pour une durée de 10 minutes par point de bonus de Sagesse du siffleur à chaque utilisation.

Contre-sifflement (Sur). Au niveau 6, le siffleur peut « attaquer » des sorts actifs. En jouant simplement une certaine note, le siffleur peut temporairement suspendre les effets magiques qu'il cible. Ce pouvoir fonctionne comme si le personnage lançait *dissipation de la magie*, à part qu'il ne dissipe pas à proprement parler les effets ciblés sur un test réussi : il les suspend tant qu'il continue à siffler. Le siffleur ne peut utiliser ce pouvoir qu'une fois par effet magique et pour un total d'utilisations quotidiennes égal à son bonus d'Intelligence. Maintenir le contre-sifflement nécessite une action simple à chaque round.

Chevaucheur des vents (Mag). Au niveau 8, le siffleur est capable de voyager dans le vent comme avec le sort *marche dans les airs*. Ce pouvoir ne fonctionne que là où souffle au moins un vent léger.

Un ami dans le besoin (Sur). Au niveau 10, une fois par semaine, un siffleur peut convoquer des alliés animaux célestes pour l'assister dans une tâche. Appeler ces créatures nécessite un round entier et le siffleur peut en convoquer un nombre égal à 10 + son modificateur de Charisme. Le siffleur peut affecter chaque animal à une tâche spécifique, qu'il accomplit alors jusqu'à son terme. Puis il disparaît. Un nombre illimité de tâches peut être affecté, dans la limite d'une par animal, et une tâche donnée ne peut durer plus d'un nombre de jours égal au bonus de Sagesse du siffleur, après quoi les animaux restant disparaissent, que leur tâche soit achevée ou non.

Le siffleur peut convoquer n'importe laquelle de ces créatures ; celle-ci sera de taille TG et céleste : aigle, blaireau, écureuil, faucon, furet ou renard.

Par exemple, le siffleur pourrait convoquer douze aigles géants célestes pour aider ses alliés en difficulté. Six aigles auraient pour instruction de transporter les alliés jusqu'à leur château, tandis que les six autres attaqueraient leurs ennemis pour faire diversion. Les six aigles chargés de combattre disparaîtraient alors dès que eux ou leurs ennemis battraient en retraite ou auront tous été tués, mais les six autres ne disparaîtraient pas tant que le siffleur et ses amis ne seront pas en sécurité chez eux.

LE SIFFEUR HALFELIN

Niveau	Bonus de base à l'attaque	Bonus de base de Réflexes	Bonus de base de Vigueur	Bonus de base de Volonté	Spécial	Sorts
1	+0	+2	+0	+2	Sifflement, siffle-tempête (<i>passage sans trace</i>)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
2	+1	+3	+0	+3	Arboricole, <i>messager murmure</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
3	+2	+3	+1	+3	Siffle-tempête (<i>croissance végétale</i>)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
4	+3	+4	+1	+4	Yeux d'aigle, <i>communication avec les plantes</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
5	+3	+4	+1	+4	Siffle-tempête (<i>contrôle des vents</i>)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
6	+4	+5	+2	+5	Contre-sifflement	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
7	+5	+5	+2	+5	Siffle-tempête (<i>contrôle du climat</i>)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
8	+6	+6	+2	+6	<i>Chevaucheur des vents</i>	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
9	+6	+6	+3	+6	Siffle-tempête (<i>cyclone</i>)	+1 niveau de lanceur de sorts effectif
10	+7	+7	+3	+7	Un ami dans le besoin	+1 niveau de lanceur de sorts effectif

Compétences de classe (6 + mod Int par niveau) : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (local) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Équilibre (Dex), Escalade (For), Évasion (Dex), Langues (Int), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Saut (For) et Survie (Sag)