

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier 1
CLASSE & NIVEAU
Humain
RACE

Noble
HISTORIQUE
LOYAL NEUTRE
ALIGNEMENT
NOM DU JOUEUR
POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE
+3
16

DEXTÉRITÉ
-1
9

CONSTITUTION
+2
15

INTELLIGENCE
+0
11

SAGESSE
+1
13

CHARISME
+2
14

INSPIRATION

+2 BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Force
- -1 Dextérité
- +4 Constitution
- +0 Intelligence
- +1 Sagesse
- +2 Charisme

COMPÉTENCES

- -1 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +5 Athlétisme (For)
- -1* Discrétion (Dex)
- +1 Dressage (Sag)
- -1 Escamotage (Dex)
- +2 Histoire (Int)
- +2 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +3 Perception (Sag)
- +1 Perspicacité (Sag)
- +4 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +2 Représentation (Cha)
- +2 Supercherie (Cha)
- +1 Survie (Sag)

*Voir votre équipement

CLASSE D'ARMURE: 17
INITIATIVE: -1
VITESSE: 9 mètres

Maximum de points de vie: 12
POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d10
DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○
ÉCHECS ○○○○
JETS DE SAUVEGARDE CONTRE LA MORT

Je sais flatter les gens afin qu'ils se sentent merveilleux et importants. Je n'aime pas me salir et je préférerais mourir que d'être vu dans un logement qui ne sied pas à mon rang.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Responsabilité. Il est du devoir des nobles de protéger le peuple, pas de l'exploiter.

IDÉAUX

Ma hache à deux mains est un héritage familial. Il s'agit, de loin, de mon bien le plus précieux.

LIENS

J'ai du mal à résister à l'attrait de la richesse et plus particulièrement de l'or. Si je deviens assez riche, je pourrai retrouver la place qui m'est due.

DÉFAUTS

ATTAQUES ET INCANTATIONS

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE
Hache à deux mains	+5	1d12 + 3 tranchants
Javeline*	+5	1d6 + 3 perforants

*Vous pouvez lancer une javeline à une distance de 9 mètres, ou jusqu'à 36 mètres en étant désavantagé lors du jet d'attaque.

Second souffle. Vous possédez une réserve limitée d'endurance dans laquelle puiser afin de vous protéger. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Style de combat (défense). Quand vous portez une armure, vous gagnez un bonus de +1 à votre CA. Ce bonus est déjà inclus dans votre CA.

Privilégié. Grâce à votre noble naissance, les gens ont tendance à penser le meilleur de vous. Vous êtes le bienvenu dans la haute société et les gens se disent que vous êtes tout à fait en droit de vous trouver où bon vous semble. Les gens du commun font de leur mieux pour vous satisfaire et éviter votre déplaisir et les gens de haute naissance vous traitent comme un membre de leur sphère sociale. Si besoin, vous pouvez obtenir une audience auprès d'un noble local.

13 SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

Maîtrises. Toutes les armures, les boucliers, les armes courantes, les armes de guerre, les jeux de cartes.
Langues. Commun, draconique, nain

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

ÉQUIPEMENT

- PC: Une cotte de mailles*, une hache à deux mains, 3 javelines, un sac-à-dos, une couverture, une boîte à amadou, 2 jours de rations, une outre, de beaux habits, une chevalière, une lettre de noblesse
- PA: *
- PE: *
- PO: 25
- PP: *

*Quand vous portez cette armure, vous êtes désavantagé lors de vos tests de Dextérité (Discrétion).

APTITUDES & TRAITS

HUMAIN

Les humains forment la plus jeune des races communes. Ils sont arrivés tardivement sur la scène mondiale et leur vie est bien courte par rapport à celle des nains, des elfes et des dragons. Cependant, ils sont les plus novateurs, n'hésitent pas à relever des défis et sont les pionniers de ce monde, sans compter qu'ils sont plus adaptables et ambitieux que les membres des autres races.

Quand les humains s'installent, c'est pour longtemps : ils construisent des villes conçues pour résister au passage du temps et de grands royaumes capables de survivre pendant des siècles. Ils vivent pleinement dans le présent, en quoi ils sont parfaitement adaptés à la vie d'aventurier, mais ils anticipent également l'avenir et cherchent à laisser un héritage pérenne.

La culture humaine varie en fonction des régions. Dans les Royaumes Oubliés, par exemple, la mode, l'architecture, la cuisine, la musique et la littérature ne sont pas les mêmes au nord-ouest, à Padhiver, qu'à l'est, en Impiltur ou au lointain Turmish. Les caractéristiques physiques des humains varient en fonction des migrations des premiers membres de leur espèce, à tel point que les habitants de Padhiver présentent tous les types de carnation et signes particuliers possibles.

Comme la race humaine possède bien plus de cultures différentes que les autres, les humains n'ont pas de noms typiques. Certains parents donnent des noms étrangers à leurs enfants, par exemple tirés du nain ou de l'elfique (et prononcés plus ou moins correctement). Les noms traditionnels des humains varient donc énormément d'une culture à l'autre. On trouve ainsi des noms comme Haseid (calishite), Kerri (chondathien), Kosef (damarien), Amafrey (illuskien), So-Kehur (mulien), Madislak (rashémi), Mei (shou), ou Salazar (turami).

GUERRIER

Les guerriers sont membres de la classe la plus diversifiée des mondes de DUNGEONS & DRAGONS. Ils sont peuvent être des chevaliers partis accomplir une quête, des seigneurs de guerre conquérants, des champions royaux, des soldats d'élite, des mercenaires endurcis, des rois des bandits... En tant que guerriers, ils maîtrisent tous l'art d'utiliser les armures et les armes et connaissent toutes les astuces et ficelles du combat. Ils sont très familiers avec la mort, qu'ils la donnent ou la regardent droit dans les yeux.

HISTORIQUE

Vous venez d'une famille habituée à la richesse, au pouvoir et aux privilèges. Au faite de la gloire de Padhiver, vos parents étaient le comte et la comtesse de la Colline de Corlinn, un grand domaine situé dans les collines au nord-est de la ville. Mais le mont Hautchaud est entré en éruption il y a trente ans, a dévasté Padhiver et rayé la Colline de Corlinn de la carte. Au lieu de grandir dans un domaine, vous avez été élevé dans une petite mais confortable demeure d'Eauprofonde. Maintenant que vous êtes adulte, vous savez que vous n'aurez en guise d'héritage qu'un titre vide de sens et pas grand-chose d'autre.

Votre objectif : civiliser Phandaline. Vous étiez destiné à bien plus qu'à être le maître d'un domaine inexistant. Il serait bien difficile de reconstruire la Colline de Corlinn, le volcan y a veillé. Cependant, au cours des trois ou quatre dernières années, d'aventureux colons ont entrepris de reconstruire une autre ruine qui se trouve près de la cité : la vieille ville de Phandaline, dévastée par des orcs il y a cinq siècles de cela. Il vous semble évident que ce qu'il manque aujourd'hui à Phandaline est une influence civilisatrice, quelqu'un qui prenne les rênes de la ville et y fasse régner la loi et l'ordre. Quelqu'un comme vous.

Mais vous n'êtes pas le seul à avoir eu cette idée. En effet, un chevalier appelé Sildar Hallhiver est récemment parti pour Phandaline en compagnie d'un nain nommé Gundren Cherchepierre. Ils ont prévu de rouvrir une ancienne mine et de refaire de Phandaline une ville civilisée, riche et prospère. Dans la mesure où vous partagez les mêmes objectifs, Hallhiver devrait accepter de vous assister.

Alignement : Loyal Neutre. Il est essentiel de rétablir la loi et l'ordre, même s'il faut le faire avec une poigne de fer. L'honneur et la tradition engagent la noblesse à protéger le peuple qu'elle dirige contre les menaces internes et externes qui remettraient en cause la stabilité. Une société organisée ne permet pas au mal et au chaos de prendre racine.

GAGNER DES NIVEAUX

À force d'aventures et de défis relevés, vous gagnez des points d'expérience (PX), ainsi que cela est expliqué dans le livret de règles.

À chaque niveau que vous atteignez, vous gagnez un dé de vie supplémentaire et vous pouvez ajouter 1d10+2 à votre maximum de points de vie.

NIVEAU 2 : 300 PX

Sursaut d'activité. Vous repoussez vos limites pendant quelques instants.

Lors de votre tour, vous pouvez faire une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

NIVEAU 3 : 900 PX

Critique amélioré. Dès lors que vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

NIVEAU 4 : 2 700 PX

Amélioration de caractéristique. Votre Force passe à 18, ce qui a les conséquences suivantes :

- Votre modificateur de Force devient +4.
- Votre bonus d'attaque et les dégâts que vous infligez à l'aide d'attaques basées sur la Force, comme celles faites avec votre hache à deux mains et votre javeline, augmentent de 1.
- Le modificateur lié à vos jets de sauvegarde de Force augmente de 1.
- Le modificateur lié à votre compétence Athlétisme augmente de 1.

NIVEAU 5 : 6 500 PX

Attaque supplémentaire. Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Bonus de maîtrise. Votre bonus de maîtrise devient +3, avec les conséquences suivantes :

- Votre bonus d'attaque augmente de 1 pour les armes que vous maîtrisez.
- Le modificateur que vous utilisez pour les jets de sauvegarde et les compétences que vous maîtrisez (indiquées par un ●) augmente de 1.
- Le modificateur lié à votre compétence Perception ayant augmenté, votre valeur de Sagesse (Perception) passive augmente de 1.

AMÉLIORER VOTRE ARMURE

En acquérant de nouveaux trésors, vous pouvez acheter une meilleure armure et améliorer ainsi votre classe d'armure. Le livret de règles vous propose un choix de pièces d'équipement et notamment d'armures.

NOM DU PERSONNAGE

Clerc 1

CLASSE & NIVEAU

Nain des collines

RACE

Soldat

HISTORIQUE

Neutre Bon

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+2

14

DEXTÉRITÉ

-1

8

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

+0

10

SAGESSE

+3

16

CHARISME

+1

12

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- +2 Force
- 1 Dextérité
- +2 Constitution
- +0 Intelligence
- +5 Sagesse
- +3 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- 1 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +4 Athlétisme (For)
- 1* Discrétion (Dex)
- +3 Dressage (Sag)
- 1 Escamotage (Dex)
- +0 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +5 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +3 Perception (Sag)
- +3 Perspicacité (Sag)
- +1 Persuasion (Cha)
- +2 Religion (Int)
- +1 Représentation (Cha)
- +1 Supercherie (Cha)
- +3 Survie (Sag)

*Voir votre équipement
COMPÉTENCES

CLASSE
D'ARMURE

18

INITIATIVE

-1

VITESSE

7,50
mètres

Maximum de points de vie 11

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d8

DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JETS DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

Je suis toujours poli et respectueux. Je ne fais pas confiance à mon instinct, donc je préfère attendre de voir comment les autres agissent.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Respect. Les gens méritent d'être traités avec dignité et courtoisie.

IDÉAUX

J'ai trois cousins (Gundren, Tharden et Nundro Cherchepierre), qui sont mes amis et des membres respectés de mon clan.

LIENS

Je me demande secrètement si les dieux se soucient vraiment des affaires des mortels.

DÉFAUTS

NOM	BONUS D'ATT	DÉGÂTS/TYPE
Marteau de guerre	+4	1d8 + 2 contondants
Hachette*	+4	1d6 + 2 tranchants

*Vous pouvez lancer une hachette à une distance de 6 mètres ou jusqu'à 18 mètres en étant désavantagé lors du jet d'attaque.

Tours de magie. Vous connaissez flamme sacrée, lumière et thaumaturgie et vous pouvez les lancer à volonté. Ces sorts sont décrits dans le livret de règles.

Emplacements de sorts. Vous possédez deux emplacements de sorts de niveau 1 que vous pouvez utiliser pour lancer vos sorts préparés.

Sorts préparés. Vous préparez quatre sorts de niveau 1, choisis dans la liste des sorts de clerc du livret de règles, que vous serez prêt à lancer. Par ailleurs, vous avez toujours deux sorts de domaine préparés : bénédiction et soin des blessures.

ATTAQUES ET INCANTATIONS

13

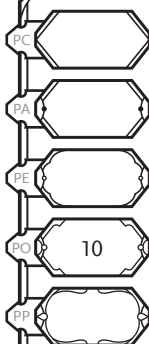
SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

Maîtrises. Toutes les armures, les boucliers, toutes les armes courantes, les haches d'armes, les hachettes, les marteaux légers, les marteaux de guerre, les jeux de cartes, les outils de maçon, les véhicules terrestres.

Langues. Commun, nain

Connaissance de la pierre. Quand vous faites un test d'Intelligence (Histoire) relatif à l'origine d'un travail de maçonnerie, vous considérez que vous possédez la maîtrise de la compétence Histoire et vous ajoutez le double de votre bonus de maîtrise au résultat du test au lieu de votre bonus de maîtrise normal.

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES



Une cotte de mailles*, un bouclier, un marteau de guerre, 2 hachettes, un symbole sacré, un sac-à-dos, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, 10 torches, une boîte à amadou, 10 jours de rations, une outre, 15 mètres de corde de chanvre, des outils de maçon, une dague récupérée sur un ennemi mort comme trophée, un jeu de cartes, des habits courants, une sacoche, un insigne (sergent)

* Quand vous portez cette armure, vous êtes désavantagé lors de vos tests de Dextérité (Discrétion).

ÉQUIPEMENT

Caractéristique d'incantation. Vous utilisez la Sagesse comme caractéristique d'incantation pour lancer vos sorts. Le DD du jet de sauvegarde pour résister aux sorts que vous lancez est de 13. Quand vous attaquez à l'aide d'un sort, votre bonus d'attaque est de +5. Reportez-vous au livret de règles pour plus d'explications sur l'utilisation de la magie.

Disciple de la vie. Vos sorts de soins sont particulièrement efficaces. À chaque fois que vous utilisez un sort de niveau 1 ou plus afin de redonner des points de vie à une créature, celle-ci regagne un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible. Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Résistance naine. Vous êtes avantagé sur vos jets de sauvegarde contre le poison et vous possédez une résistance contre les dégâts de poison.

Ténacité naine. Votre nombre maximum de points de vie augmente de 1. Il augmente de nouveau de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau (inclus dans le profil).

Sergent mercenaire. Vous étiez un sous-officier parmi les mercenaires de Mintarn, un grade qui vous apporte encore quelques avantages. Même si vous n'êtes pas en service actif, les soldats de Mintarn reconnaissent encore votre autorité et votre influence et s'en remettent à vous s'ils sont d'un grade inférieur. Vous pouvez ainsi réquisitionner temporairement un peu de matériel ordinaire et des chevaux. Vous avez aussi accès aux camps et aux forteresses des mercenaires de Mintarn.

APTITUDES & TRAITS

NAIN

Des royaumes riches d'une antique splendeur, des salles taillées dans les racines des montagnes, l'écho des pioches et des marteaux dans les profondeurs des mines et au cœur des forges aux flammes crépitantes, un engagement envers le clan et les traditions, une haine farouche envers les gobelins et les orcs... voici les traits communs à tous les nains.

Les nains sont des êtres courageux et résistants, connus pour leurs talents de guerriers, de mineurs et de travailleurs de la pierre et du métal. Ils peuvent vivre près de 400 ans, les plus âgés se souviennent donc souvent d'un monde bien différent de l'actuel.

Les nains sont aussi solides et résistants que les montagnes qu'ils aiment, supportant le passage des siècles avec endurance et stoïcisme, sans changer. Un nain est loyal et déterminé, fidèle à sa parole et résolu dans ses actes, parfois au point de se comporter avec obstination.

Dans les *Royaumes Oubliés*, votre peuple est appelé les nains d'or. Il habite de lointains royaumes au sud et garde généralement ses distances avec les humains. Les cousins des nains d'or sont les nains d'écu du nord. Ils sont forts, robustes et sont habitués à de rudes conditions de vie dans un territoire difficile. Vous vous êtes installé dans ces terres du nord il y a de nombreuses années.

Les noms masculins. Adrik, Albérich, Baern, Barendd, Brottor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgran, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal.

Les noms féminins. Ambre, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra.

Les noms de clan. Barbegelée, Dankil, Fortenclume, Gorunn, Loderr, Marteaudeguerre, Poingdefer, Strakeln, Torunn, Ungart

CLERC

Les clercs jouent les intermédiaires entre le monde des mortels et les lointains plans des dieux. Ils sont aussi variés que les divinités qu'ils servent et s'efforcent d'incarner la volonté de leur dieu. Un clerc n'est pas un ecclésiastique ordinaire, il est imprégné de magie divine.

Domaine divin. Votre magie découle d'un domaine divin, une sphère d'influence magique associée à votre divinité. Grâce à votre domaine, vous disposez de certains sorts préparés en permanence, comme *bénédictio* et *soin des blessures*.

Vous êtes affilié au domaine de la vie, qui correspond à celui de nombreux dieux bénéfiques. Votre dieu, Marthammor Duin, est le protecteur nain des vagabonds, des voyageurs et des parias, tous ceux qui se trouvent loin de chez eux et au milieu de peuples étrangers. Ses adorateurs portent son symbole sacré (une botte sur laquelle est superposée une masse d'armes) en pendentif accroché à une chaîne généralement en argent ou en fer.

HISTORIQUE

Vous avez suivi une formation de soldat sur l'île de Mintarn. Vous avez ensuite rejoint une compagnie de mercenaires servant à la fois d'armée et de milice en la ville de Padhiver. Cependant, les fréquents abus d'autorité de vos camarades auprès des gens qu'ils étaient censés protéger n'ont pas tardé à vous faire perdre vos illusions. Récemment, vous avez fini par craquer et vous avez désobéi à un ordre afin de suivre votre conscience. En guise de punition, vous avez été mis à pied. Vous conservez néanmoins votre rang et vos connexions avec les mercenaires. Vous vous consacrez depuis lors à votre divinité.

Votre objectif personnel : donner une leçon aux Fers Rouges. Vous avez appris que Daran Edermath cherche des individus courageux et guidés par des principes afin de donner une leçon à des brutes dans la ville de Phandaline. Ces truands se font appeler les Fers Rouges et ils se pavanent à Phandaline comme le faisaient vos camarades à Padhiver. Mettre un terme à leurs exactions est un objectif noble.

Alignement : Neutre Bon. C'est votre conscience et non la loi ou une quelconque autorité qui vous pousse à faire ce qui est bien. Le pouvoir doit être utilisé pour le bénéfice de tous et non pour opprimer les faibles.

GAGNER DES NIVEAUX

À force d'aventures et de défis relevés, vous gagnez des points d'expérience (PX), ainsi que cela est expliqué dans le livret de règles.

À chaque niveau que vous atteignez, vous gagnez un dé de vie supplémentaire et vous pouvez ajouter 1d8+3 à votre maximum de points de vie.

Chaque niveau vous donne accès à de nouveaux sorts. Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à votre niveau + votre modificateur de Sagesse, ainsi que cela est présenté dans la table Évolution incantatoire. Vous gagnez également de nouveaux emplacements de sorts.

ÉVOLUTION INCANTATOIRE

NIVEAU	SORTS PRÉPARÉS	— EMBLEMENTS DE SORTS PAR NIVEAU DE SORT—		
		1	2	3
2 ^e	5	3	—	—
3 ^e	6	4	2	—
4 ^e	8	4	3	—
5 ^e	9	4	3	2

NIVEAU 2 : 300 PX

Canalisation d'énergie divine. Vous pouvez canaliser directement l'énergie divine qui émane de votre déité et utiliser cette énergie pour alimenter un effet magique sur les deux suivants : renvoi des morts-vivants et préserver la vie. Dans les deux cas, vous devez utiliser une action et brandir votre symbole sacré. Quand vous utilisez l'aptitude canalisation d'énergie divine, vous choisissez l'effet que vous souhaitez produire. Après avoir utilisé une fois cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Renvoi des morts-vivants. Quand vous utilisez renvoi des morts-vivants, chaque mort-vivant qui se trouve dans un rayon de 9 mètres autour de vous et peut vous voir ou vous entendre doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 13). S'il rate son jet de sauvegarde, il est sous l'effet du renvoi pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts.

Une créature sous l'effet d'un renvoi doit passer ses tours à s'éloigner aussi loin de vous que possible et ne peut pas s'approcher volontairement à moins de 9 mètres de vous. Elle est aussi dans l'impossibilité d'utiliser des réactions. Elle peut seulement utiliser l'action se précipiter ou tenter d'échapper à un effet qui l'empêche de se déplacer. Si la créature n'a nulle part où aller, elle peut utiliser l'action esquiver.

Préserver la vie. Quand vous utilisez préserver la vie, choisissez autant de créatures que vous le souhaitez dans un rayon de 9 mètres autour de vous et distribuez jusqu'à 10 points de vie entre elles. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie. Le nombre de points de vie que vous répartissez entre les créatures est de 15 au niveau 3, de 20 au niveau 4 et de 25 au niveau 5.

NIVEAU 3 : 900 PX

Sorts. Vous pouvez maintenant préparer et lancer des sorts de niveau 2. En plus des sorts que vous choisissez de préparer, vous possédez deux sorts de domaine supplémentaires qui sont toujours prêts : *restauration inférieure* et *arme spirituelle*.

NIVEAU 4 : 2 700 PX

Sorts. Vous apprenez un tour de magie de clerc supplémentaire de votre choix.

Amélioration de caractéristique. Votre Sagesse passe à 18, ce qui a les conséquences suivantes :

- Votre modificateur de Sagesse devient +4.
- Le DD du jet de sauvegarde de vos sorts et le DD de renvoi des morts-vivants augmentent chacun de 1.
- Le bonus de vos attaques de sorts augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos jets de sauvegarde de Sagesse augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos compétences basées sur la Sagesse augmente de 1.
- Le modificateur de votre compétence Perception ayant augmenté, votre valeur de Sagesse (Perception) passive augmente de 1.

NIVEAU 5 : 6 500 PX

Sorts. Vous pouvez maintenant préparer et lancer des sorts de niveau 3. En plus des sorts que vous choisissez de préparer, vous possédez deux sorts de domaine supplémentaires qui sont toujours prêts : *lueur d'espoir* et *revigorer*.

Bonus de maîtrise. Votre bonus de maîtrise devient +3, avec les conséquences suivantes :

- Votre bonus d'attaque augmente de 1 pour vos attaques de sorts et pour les armes que vous maîtrisez.
- Le DD du jet de sauvegarde de vos sorts et le DD de renvoi des morts-vivants augmentent chacun de 1.
- Le modificateur que vous utilisez pour les jets de sauvegarde et les compétences que vous maîtrisez (indiquées par un ●) augmente de 1.

Destruction des morts-vivants. Quand un mort-vivant rate son jet de sauvegarde contre votre aptitude renvoi des morts-vivants, il est immédiatement détruit si son indice de dangerosité est inférieur ou égal à 1/2.

AMÉLIORER VOTRE ARMURE

En acquérant de nouveaux trésors, vous pouvez acheter une meilleure armure et améliorer ainsi votre classe d'armure. Le livret de règles vous propose un choix de pièces d'équipement et notamment d'armures.

NOM DU PERSONNAGE

Roublard 1
CLASSE & NIVEAU

Halfelin pied-léger
RACE

Criminel
HISTORIQUE

Neutre
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

-1

8

DEXTÉRITÉ

+3

16

CONSTITUTION

+1

12

INTELLIGENCE

+1

13

SAGESSE

+0

10

CHARISME

+3

16

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- 1 Force
- +5 Dextérité
- +1 Constitution
- +3 Intelligence
- +0 Sagesse
- +3 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- 1 Athlétisme (For)
- +7 Discrétion (Dex)
- +0 Dressage (Sag)
- +5 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- +3 Investigation (Int)
- +0 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +0 Perception (Sag)
- +0 Perspicacité (Sag)
- +3 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +5 Représentation (Cha)
- +5 Supercherie (Cha)
- +0 Survie (Sag)

*Voir votre équipement
COMPÉTENCES

CLASSE
D'ARMURE

14

INITIATIVE

+3

VITESSE

7, 50
mètres

Maximum de points de vie 9

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d8

DÉS DE VIE

SUCCÈS

ÉCHECS

JETS DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

Je n'ai jamais de plan, mais je n'ai pas mon pareil pour improviser. Le meilleur moyen de me convaincre de faire quelque chose c'est de me dire que je n'en suis pas capable.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Les gens. Ma loyauté va à mes amis, pas à un idéal. Tous les autres peuvent aller faire un tour sur le Styx, en ce qui me concerne.

IDÉAUX

Quelline Feuille d'Aune, ma tante, a une ferme à Phandaline. Je lui donne toujours une portion de mon argent mal acquis.

LIENS

Ma tante ne doit jamais apprendre ce que j'ai fait quand j'étais membre des Fers Rouges.

DÉFAUTS

NOM BONUS D'ATT DÉGÂTS/TYPE

Épée courte	+5	1d6 + 3 perforants
Arc court*	+5	1d6 + 3 perforants

*Vous pouvez tirer avec votre arc court à une distance de 24 mètres, ou jusqu'à 96 mètres en étant désavantagé lors du jet d'attaque.

Attaque sournoise. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature si vous l'avez touchée avec une attaque basée sur la Dextérité (avec votre épée courte ou votre arc court, par exemple) et que vous êtes avantagé sur votre jet d'attaque. Vous n'avez pas besoin d'être avantagé sur le jet d'attaque si un autre ennemi de votre cible se trouve dans un rayon de 1,50 mètre autour d'elle, à condition que cet ennemi ne soit pas neutralisé. Par contre, vous ne pouvez pas infliger de dégâts supplémentaires si vous êtes désavantagé sur votre jet d'attaque.

ATTAQUES ET INCANTATIONS

10

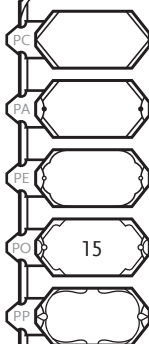
SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

Maîtrises. Armures légères, armes courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes, outils de voleurs, jeux de cartes, outils de charpentier.

Langues. Commun, halfelin

Expertise. Quand vous faites un test de Dextérité (Discrétion) ou un test en utilisant des outils de voleur, votre bonus de maîtrise est doublé. Cet avantage est déjà intégré à votre bonus de compétence de Discrétion.

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES



Une épée courte, un arc court, 20 flèches, une armure de cuir, des outils de voleur, un sac-à-dos, une cloche, 5 bougies, un pied-de-biche, un marteau, 10 pitons, 15 mètres de corde de chanvre, une lanterne à capote, 2 flasques d'huile, 5 jours de rations, une boîte à amadou, une outre, des habits courants de couleur sombre avec une capuche, une sacoche.

ÉQUIPEMENT

Argot des voleurs. Vous avez appris l'argot des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes qui vous permet de cacher des messages dans des conversations en apparence innocentes. De plus, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles qui permettent de transmettre des messages courts et simples, qui indiquent par exemple si une zone est dangereuse, si un trésor se trouve à proximité, si des personnes qui habitent dans le coin sont des proies faciles ou si elles accepteront de cacher des voleurs en fuite.

Chanceux. Quand vous faites un 1 avec le d20 d'un jet d'attaque, d'un test de caractéristique ou d'un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer le dé. Mais vous devez utiliser le nouveau résultat du jet.

Brave. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'état terrorisé.

Agilité halfeline. Vous pouvez traverser n'importe quel emplacement occupé par une créature d'au moins une catégorie de taille de plus que vous.

Discrétion naturelle. Vous pouvez tenter de vous cacher même quand vous êtes seulement dissimulé par une créature d'au moins une catégorie de taille de plus que vous.

Contact criminel. Vous possédez un contact fiable et digne de confiance qui vous sert d'agent de liaison avec un réseau de criminels. Vous savez comment lui transmettre des messages, même sur grande distance, et comment en recevoir de sa part, c'est-à-dire que vous connaissez les messagers locaux, les chefs de caravane corrompus et les marins douteux susceptibles de transmettre ces messages pour votre compte. Vous pouvez transmettre des informations secrètes ou des marchandises volées à votre contact en échange d'argent ou d'informations.

APTITUDES & TRAITS

HALFELIN

La plupart des halfelins n'ont qu'un objectif dans la vie : profiter du confort de leur foyer. Ils aiment vivre dans un endroit paisible, loin des monstres en maraude et du fracas des armées, en appréciant un feu ronflant dans la cheminée, un repas copieux, un bon verre et une conversation agréable. Certains halfelins passent leur vie dans une communauté agricole isolée, mais d'autres mènent une vie de nomades et voyagent constamment en groupe, attirés par la route et les grands horizons, impatients de découvrir de nouvelles terres et de nouvelles personnes. Mais même ces nomades aiment la paix, la bonne chère, le confort et un chez-soi douillet, même s'il s'agit d'une roulotte qui cahote sur une route poussiéreuse.

Les halfelins à la taille si réduite parviennent à survivre dans un monde plein de créatures de plus grande taille en évitant de se faire remarquer ou, à défaut, en évitant d'importuner autrui. Comme ils mesurent un peu moins d'un mètre, ils semblent relativement inoffensifs, cela fait donc des siècles qu'ils survivent dans l'ombre des empires, en marge des guerres et des querelles politiques. Ils se concentrent sur leurs besoins basiques et apprécient les plaisirs simples, délaissant tout ce qui tient de l'ostentatoire.

Les halfelins sont gens affables et enthousiastes. Ils accordent une grande importance à leur famille et leurs amis, ainsi qu'au confort de leur foyer et rêvent rarement de gloire. Les aventuriers de cette race parcourent généralement le monde par amitié, soif de voyages, curiosité ou dans l'intérêt de leur communauté.

Un halfélin a un prénom, un nom de famille et parfois un surnom. Le nom de famille est souvent un surnom si tenace qu'il s'est transmis d'une génération à l'autre.

Les noms masculins. Alton, Andre, Cade, Corrin, Eldon, Errich, Finnan, Garret, Lindal, Lyle, Merric, Milo, Osborn, Perrin, Reed, Roscoe, Wellby.

Les noms féminins. Andry, Bree, Callie, Cora, Euphémie, Jillian, Kithri, Lavinia, Lidda, Merla, Nedda, Paele, Portia, Seraphine, Shaena, Trym, Vani, Verna.

Les noms de famille. Bontonneau, Buissons, Butepavé, Épine, Feuilledethé, Grandpré, Hautecolline, Récoltepinceaux, Roulecolline, Vertbouteille.

ROUBLARD

Les roublards comptent sur leurs compétences, leur discrétion et les points faibles de leurs ennemis pour prendre le dessus, quelle que soit la situation. Ils ont un don pour trouver la solution adaptée à chaque problème.

HISTORIQUE

La ville de Phandaline est construite sur les ruines d'une ancienne cité, abandonnée pendant cinq siècles, jusqu'à ce que de courageux colons entreprennent de la reconstruire, il y a quelques années. Des rumeurs parlant d'or et de platine dans les collines voisines vous ont à votre tour poussé à rejoindre Phandaline. Non pas pour gagner honnêtement votre vie, mais plutôt pour voler ceux qui sont tombés sur un filon. Vous avez rejoint un gang appelé les Fers Rouges et gagné décevantement votre vie en tant que cambrioleur, homme de main ou receleur.

Cependant, vous vous êtes fait un ennemi parmi les Fers Rouges et cette personne vous a récemment fait un sale coup. Sur ses allégations, le chef des Fers Rouges, un magicien appelé Bâton de Verre, a tenté de vous faire tuer. Vous avez échappé de justesse à la mort, en remerciant Tymora, la déesse de la bonne fortune, de votre chance. Vous avez quitté Phandaline, presque sans un sou et avec seulement sur vous les outils de votre profession.

Votre objectif : vous venger. Quelqu'un parmi les Fers Rouges a presque réussi à vous faire tuer et vous avez sacrément envie de découvrir de qui il s'agit. Une fois son identité connue, il sera temps de vous venger : de cette personne, de Bâton de Verre, peut-être même de tous les Fers Rouges. Vous venez d'apprendre quelque chose susceptible de vous aider : une femme appelée Halia Thornton a aussi une dent contre les Fers Rouges. Cependant, elle vit à Phandaline, ce qui veut dire que vous allez devoir risquer de vous faire reconnaître par les Fers Rouges qui veulent votre mort.

Alignement : Neutre. Vous avez tendance à faire ce qui vous semble le mieux sur le moment. C'est vrai, vous avez fait certaines choses dont vous n'êtes pas fier et vous ne vous êtes pas personnellement engagé à rendre le monde meilleur, mais vous ne voyez pas non plus l'intérêt de faire souffrir des gens ou de faire empirer les choses.

GAGNER DES NIVEAUX

À force d'aventures et de défis relevés, vous gagnez des points d'expérience (PX), ainsi que cela est expliqué dans le livret de règles.

À chaque niveau que vous atteignez, vous gagnez un dé de vie supplémentaire et vous pouvez ajouter 1d8+1 à votre maximum de points de vie.

NIVEAU 2 : 300 PX

Ruse. Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez faire une action bonus à chacun de vos tours de combat. Par contre, cette action sert uniquement à accomplir les actions se précipiter, se désengager ou se cacher.

NIVEAU 3 : 900 PX

Monte-en-l'air. Vous apprenez à grimper plus vite que la normale. L'escalade ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire. De plus, quand vous faites un saut avec élan, la distance sur laquelle vous pouvez sauter est augmentée de 0,30 mètre x votre modificateur de Dextérité.

Mains lestes. Vous pouvez utiliser l'action bonus issue de votre aptitude ruse pour faire un test de Dextérité (Escamotage), utiliser vos outils de voleur pour désamorcer un piège ou crocheter une serrure ou encore exécuter l'action utiliser un objet.

Attaque sournoise. Vous infligez 2d6 points de dégâts au lieu de 1d6 à l'aide de votre aptitude attaque sournoise.

NIVEAU 4 : 2 700 PX

Amélioration de caractéristique. Votre Dextérité passe à 18, ce qui a les conséquences suivantes :

- Votre modificateur de Dextérité devient +4.
- Votre bonus d'attaque et les dégâts que vous infligez à l'aide d'attaques basées sur la Dextérité, comme celles faites avec votre épée courte ou votre arc court, augmentent de 1.
- Le modificateur lié à vos jets de sauvegarde de Dextérité augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos compétences basées sur la Dextérité augmente de 1.
- Vous gagnez un bonus de 1 à la classe d'armure si vous portez une armure légère ou que vous ne portez pas d'armure.
- Votre initiative augmente de 1.

NIVEAU 5 : 6 500 PX

Bonus de maîtrise. Votre bonus de maîtrise devient +3, avec les conséquences suivantes :

- Votre bonus d'attaque augmente de 1 pour les armes que vous maîtrisez.
- Le modificateur que vous utilisez pour les jets de sauvegarde et les compétences que vous maîtrisez (indiquées par un ●) augmente de 1. Grâce à votre aptitude Expertise, cela signifie que votre bonus de Discrétion et d'utilisation des outils de voleurs augmente de 2.

Attaque sournoise. Vous infligez 3d6 points de dégâts au lieu de 2d6 à l'aide de votre aptitude attaque sournoise.

Esquive instinctive. Quand un attaquant situé dans votre champ de vision réussit une attaque contre vous, vous pouvez utiliser votre réaction pour réduire les dégâts causés par cette attaque de moitié.

AMÉLIORER VOTRE ARMURE

En acquérant de nouveaux trésors, vous pouvez acheter une meilleure armure et améliorer ainsi votre classe d'armure. Le livret de règles vous propose un choix de pièces d'équipement et notamment d'armures.

NOM DU PERSONNAGE

Magicien 1
CLASSE & NIVEAU

Haut-elfe
RACE

Acolyte
HISTORIQUE

Chaotique Bon
ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+0

10

DEXTÉRITÉ

+2

15

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+3

16

SAGESSE

+1

12

CHARISME

-1

8

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- +0 Force
- +2 Dextérité
- +2 Constitution
- +5 Intelligence
- +3 Sagesse
- 1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +2 Acrobaties (Dex)
- +5 Arcanes (Int)
- +0 Athlétisme (For)
- +2 Discrétion (Dex)
- +2 Dressage (Sag)
- +2 Escamotage (Dex)
- +3 Histoire (Int)
- 1 Intimidation (Cha)
- +5 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +3 Nature (Int)
- +3 Perception (Sag)
- +3 Perspicacité (Sag)
- 1 Persuasion (Cha)
- +5 Religion (Int)
- 1 Représentation (Cha)
- 1 Supercherie (Cha)
- +1 Survie (Sag)

*Voir votre équipement
COMPÉTENCES

CLASSE
D'ARMURE

12

INITIATIVE

+2

VITESSE

9 mètres

Maximum de points de vie 8

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d6

DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○
ÉCHECS ○○○○
JETS DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

J'utilise des mots compliqués pour me donner des airs d'érudit. Par ailleurs, j'ai passé tellement de temps au temple que je n'ai pas l'habitude d'interagir avec les gens de manière informelle.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Savoir. La voie menant au pouvoir et au perfectionnement de soi passe par le savoir.

IDÉAUX

Le livre que je transporte avec moi contient le fruit de tout mon labeur. Je ne connais aucun coffre assez sûr pour l'y laisser.

LIENS

Je suis prêt à tout pour découvrir des secrets historiques qui m'aideront dans mes recherches.

DÉFAUTS

NOM BONUS D'ATT DÉGÂTS/TYPE

Épée courte +4 1d6 + 2 perforants

Tours de magie. Vous connaissez *main du mage*, *poigne électrique*, *prestidigitation* et *rayon de givre* et vous pouvez les lancer à volonté.

Emplacements de sorts. Vous possédez deux emplacements de sorts de niveau 1 que vous pouvez utiliser pour lancer vos sorts préparés.

Sorts préparés. Vous préparez quatre sorts de niveau 1, choisis dans votre grimoire, que vous serez prêt à lancer.

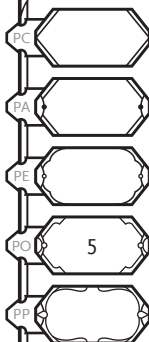
Grimoire. Vous possédez un grimoire contenant les sorts de niveau 1 suivants : *armure du mage*, *bouclier*, *détection de la magie*, *mains brûlantes*, *projectile magique* et *sommeil*. Ces sorts sont décrits dans le livret de règles.

ATTAQUES ET INCANTATIONS

SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

Maîtrises. Dagues, fléchettes, arbalètes légères, arcs longs, épées longues, bâtons, arcs courts, épées courtes, frondes.
Langues. Commun, elfe, draconique, nain, goblin

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES



Une épée courte, une sacoche à composantes, un grimoire, un sac-à-dos, une bouteille d'encre, un porte-plume, 10 feuilles de parchemin, un petit couteau, un traité d'histoire, un symbole sacré, un livre de prières, des vêtements courants, une sacoche.

ÉQUIPEMENT

Caractéristique d'incantation. La caractéristique d'incantation qui vous permet de lancer des sorts de magicien est l'Intelligence. Le DD d'un jet de sauvegarde pour résister à un sort que vous lancez est 13. Votre bonus d'attaque quand vous lancez un sort d'attaque est de +5. Reportez-vous au livret de règles pour plus d'explications sur l'utilisation de la magie.

Restauration magique. Vous avez appris comment regagner une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour, à la fin d'un court repos, vous pouvez récupérer des emplacements de sorts utilisés. Le niveau total de ces emplacements de sort doit être inférieur ou égal à la moitié de votre niveau de magicien (arrondi à l'entier supérieur).

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 mètres, vous pouvez voir dans une zone de lumière faible comme s'il s'agissait d'une zone de lumière vive et dans l'obscurité comme s'il s'agissait d'une zone de lumière faible.

Par contre, vous ne distinguez pas les couleurs dans l'obscurité, seulement des nuances de gris.

Ascendance féérique. Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre l'effet charmé et vous ne pouvez être contraint à dormir par la magie.

Transe. Les elfes n'ont pas besoin de dormir. À la place, ils passent 4 heures par jour dans un état de méditation profonde, tout en restant semi-conscients et bénéficient des avantages conférés à un humain par 8 heures de sommeil.

Abri des croyants. En tant que serviteur d'Oghma, vous êtes respecté par ceux qui partagent votre foi. Vous pouvez accomplir les cérémonies religieuses liées à votre déité. Vous et vos compagnons d'aventure pouvez recevoir des soins gratuits dans les temples, autels et autres endroits dédiés à Oghma. Ceux qui partagent votre religion peuvent aussi vous donner (mais seulement à vous) de quoi mener un train de vie modeste. Vous avez aussi des contacts au temple d'Oghma à Padhiver où vous avez un logement. Quand vous résidez à Padhiver, vous pouvez demander l'assistance des prêtres, dans la mesure où cela ne les met pas en danger.

APTITUDES & TRAITS

ELFE

Les elfes sont un peuple à la grâce surnaturelle. Ils vivent dans un monde dont ils ne font pas entièrement partie. Ils résident en des lieux à la beauté éthérée, au cœur d'antiques forêts ou dans des tours d'argent luisant d'un éclat féérique, là où une douce musique flotte dans les airs et une brise parfumée enchante les narines. Les elfes aiment la nature et la magie, les arts et le talent artistique, la musique et la poésie.

Les elfes peuvent vivre plus de 700 ans. Ils sont plus souvent amusés que passionnés et plus facilement curieux qu'avidés. Ils restent à l'écart et impassibles devant les événements mineurs. Ils comptent sur la diplomatie et les compromis pour résoudre leurs différends avant de recourir à la violence.

La plupart des elfes résident dans de petits villages forestiers dissimulés parmi les arbres. Ils limitent les contacts avec les étrangers, bien que quelques elfes gagnent très bien leur vie en échangeant des objets manufacturés contre des métaux (que les elfes n'ont aucune envie d'extraire).

Dans les Royaumes Oubliés, votre peuple est surnommé les elfes du soleil. Vos congénères sont aussi appelés elfes d'or ou elfes de l'aube et ont la peau couleur de bronze et les cheveux cuivrés, noirs ou blonds tandis que leurs yeux sont dorés, argentés ou noirs. Ils sont plus secrets que l'autre branche des hauts-elfes, appelés elfes de la lune. Cependant, Oghma vous a demandé de vivre au milieu d'autres peuples plutôt que de rester confiné dans les sanctuaires de votre peuple.

Un elfe est considéré comme un enfant jusqu'à ce qu'il se déclare adulte, ce qui arrive un peu après son premier siècle. Avant cela, on le désigne par son nom d'enfant. Quand il se proclame adulte, l'elfe se choisit un nom d'adulte. Tout elfe porte également un nom de famille qui se compose habituellement d'une combinaison de mots elfiques. Une partie des elfes qui voyagent parmi les humains le traduisent en commun.

Les noms d'enfant. Ara, Bryn, Del, Innil, Lael, Mella, Naéris, Phann, Rael, Rinn, Syllin, Vall.

Les noms d'adulte masculins. Adran, Berrian, Carric, Erevan, Galinndan, Hadarai, Immeral, Paelias, Quarion, Riardon, Sovelliss, Théren, Varis.

Les noms d'adulte féminins. Althaéa, Béthryne, Caélynn, Iélénia, Leshanna, Meriele, Naivara, Quillathe, Silaqui, Thia, Vadiana, Valanthe, Xanaphie

Les noms de famille (traduction en commun). Amastacie (Fleurstellaire), Galanodel (Murmurelunaire), Iphelkiir (Boutondegemme), Liadon (Feuilleargent), Méliamne (Pieddechêne), Siannodel (Ruisseaulunaire)

MAGICIEN

Les magiciens sont les mages suprêmes. Ils puisent dans le tissu magique qui sous-tend le cosmos et génèrent des flammes explosives, des éclairs, de subtiles supercheries et de violents contrôles mentaux grâce à leurs incantations. Les magiciens les plus puissants sont capables d'invoquer des élémentaires issus d'autres plans d'existence, d'avoir un aperçu du futur ou de transformer leurs ennemis en zombies.

HISTORIQUE

Votre vie est toute entière dédiée à Oghma, le dieu omniscient de la connaissance, et vous avez passé des années à apprendre les secrets du multivers.

Votre objectif : consacrer l'autel profané. À l'aide de visions qu'il vous a envoyées pendant vos trances, votre dieu vous a confié une nouvelle mission. Une tribu de gobelins s'est installée dans une ancienne ruine que l'on surnomme maintenant le château des Dentspointues, où ils ont profané un autel qui était sacré aux yeux d'Oghma. L'autel est maintenant dédié à l'ignoble dieu gobelin Maglubiyet. C'est un affront qu'Oghma ne peut tolérer.

Vous ne doutez pas qu'Oghma a prévu de grandes choses pour vous si vous parvenez à remplir cette quête. En attendant, vos visions indiquent que sœur Garaèle, une prêtresse de Tymora, la déesse de la chance, pourra vous aider si vous lui rendez visite au village de Phandaline.

Alignement : Chaotique Bon. La poursuite et l'acquisition de connaissances se fait pour le bénéfice de tous. Les royaumes et les lois ont leur utilité, dans la mesure où ils encouragent l'approfondissement et la diffusion du savoir. Les tyrans qui cherchent à le réprimer sont les pires des scélérats. Vous partagez librement votre savoir et utilisez ce que vous avez appris pour apporter votre aide quand vous le pouvez.

GAGNER DES NIVEAUX

À force d'aventures et de défis relevés, vous gagnez des points d'expérience (PX), ainsi que cela est expliqué dans le livret de règles.

À chaque niveau que vous atteignez, vous gagnez un dé de vie supplémentaire et vous pouvez ajouter 1d6+2 à votre maximum de points de vie.

Chaque niveau vous donne accès à de nouveaux sorts. Vous pouvez préparer un nombre de sorts égal à votre niveau + votre modificateur d'Intelligence, ainsi que cela est présenté dans la table Évolution incantatoire. Vous gagnez également de nouveaux emplacements de sorts.

ÉVOLUTION INCANTATOIRE

— EMBLEMENTS DE SORTS PAR

NIVEAU	SORTS PRÉPARÉS	NIVEAU DE SORT —		
		1	2	3
2 ^e	5	3	—	—
3 ^e	6	4	2	—
4 ^e	8	4	3	—
5 ^e	9	4	3	2

REMPLEZ VOTRE GRIMOIRE

Chaque fois que vous gagnez un niveau dans la classe de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien dans votre grimoire, que vous choisissez dans la liste des sorts de magicien du livret de règles. Ces sorts doivent tous d'être d'un niveau pour lequel vous possédez des emplacements de sorts. Lors de vos aventures, vous trouverez sûrement des parchemins ou des livres contenant des sorts que vous pourrez copier dans votre grimoire.

Copier un sort dans le grimoire. Quand vous trouvez un sort de magicien, vous pouvez le copier dans votre grimoire si vous avez des emplacements de sorts de niveau équivalent et si vous avez assez de temps devant vous pour le déchiffrer et le copier.

Pour chaque niveau de sort, le processus de transcription vous prend 2 heures et vous coûte 50 po. Ce coût correspond au prix des composantes matérielles que vous utilisez pour faire les expériences qui vous permettent de maîtriser le sort, ainsi qu'à celui des encres raffinées que vous utilisez pour l'écrire. Une fois que vous avez passé le temps et dépensé l'argent requis, vous pouvez préparer ce sort comme ceux que vous possédez déjà.

NIVEAU 2 : 300 PX

Évocateur érudit. L'argent et le temps que vous passez à copier un sort d'évocation dans votre grimoire sont divisés par deux.

Façonneur de sorts. Quand vous lancez un sort d'évocation qui affecte des créatures autres que vous se trouvant dans votre champ de vision, vous pouvez choisir un nombre de créatures égal à 1 + le niveau de votre sort. Les créatures choisies réussissent automatiquement leurs jets de sauvegarde contre le sort et ne subissent aucun dégât, même si elles auraient normalement dû subir la moitié des dégâts pour un jet de sauvegarde réussi.

NIVEAU 3 : 900 PX

Sorts. Vous pouvez maintenant préparer et lancer des sorts de niveau 2.

NIVEAU 4 : 2 700 PX

Sorts. Vous apprenez un tour de magie de magicien supplémentaire de votre choix.

Amélioration de caractéristique. Votre Intelligence passe à 18, ce qui a les conséquences suivantes :

- Votre modificateur d'Intelligence devient +4.
- Le DD du jet de sauvegarde de vos sorts augmente de 1.
- Le bonus de vos attaques de sorts augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos jets de sauvegarde d'Intelligence augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos compétences basées sur l'Intelligence augmente de 1.

NIVEAU 5 : 6 500 PX

Sorts. Vous pouvez maintenant préparer et lancer des sorts de niveau 3.

Bonus de maîtrise. Votre bonus de maîtrise devient +3, avec les conséquences suivantes :

- Votre bonus d'attaque augmente de 1 pour vos attaques de sorts et pour les armes que vous maîtrisez.
- Le DD du jet de sauvegarde de vos sorts augmente de 1.
- Le modificateur que vous utilisez pour les jets de sauvegarde et les compétences que vous maîtrisez (indiquées par un ●) augmente de 1.
- Le modificateur de votre compétence Perception ayant augmenté, votre valeur de Sagesse (Perception) passive augmente de 1.

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier 1

CLASSE & NIVEAU

Humain

RACE

Héros du Peuple

HISTORIQUE

Loyal Bon

ALIGNEMENT

NOM DU JOUEUR

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE

+2

14

DEXTÉRITÉ

+3

16

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

+0

11

SAGESSE

+1

13

CHARISME

-1

9

INSPIRATION

+2

BONUS DE MAÎTRISE

- +4 Force
- +3 Dextérité
- +4 Constitution
- +0 Intelligence
- +1 Sagesse
- -1 Charisme

JETS DE SAUVEGARDE

- +3 Acrobaties (Dex)
- +0 Arcanes (Int)
- +2 Athlétisme (For)
- +3 Discrétion (Dex)
- +3 Dressage (Sag)
- +3 Escamotage (Dex)
- +2 Histoire (Int)
- -1 Intimidation (Cha)
- +0 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +3 Perception (Sag)
- +1 Perspicacité (Sag)
- -1 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- -1 Représentation (Cha)
- -1 Supercherie (Cha)
- +3 Survie (Sag)

*Voir votre équipement
COMPÉTENCES

CLASSE
D'ARMURE

14

INITIATIVE

+3

VITESSE

9 mètres

Maximum de points de vie 12

POINTS DE VIE ACTUELS

POINTS DE VIE TEMPORAIRES

Total 1d10

DÉS DE VIE

SUCCÈS ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JETS DE SAUVEGARDE
CONTRE LA MORT

Quand je prends une décision, je m'y tiens.
J'utilise des mots compliqués pour avoir l'air plus intelligent.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Sincérité. Il est inutile que je prétende être ce que je ne suis pas.

IDÉAUX

Un jour, Arbrefoudre redeviendra une communauté prospère et une statue à mon effigie se trouvera sur la grand place.

LIENS

Je suis convaincu qu'une grande destinée m'attend et je refuse de reconnaître mes faiblesses et la possibilité que j'échoue.

DÉFAUTS

NOM BONUS D'ATT DÉGÂTS/TYPE

Épée à deux mains	+4	2d6 + 2 tranchants
Arc long*	+7	1d8 + 3 perforants

*Vous pouvez utiliser votre arc long pour tirer jusqu'à une distance de 45 mètres ou jusqu'à 180 mètres en étant désavantagé lors du jet d'attaque.

ATTAQUES ET INCANTATIONS

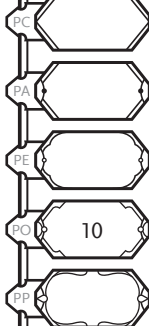
13

SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

Maîtrises. Toutes les armures, les boucliers, les armes courantes, les armes de guerre, les outils de charpentier, les véhicules terrestres.

Langues. Commun, elfe

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES



Une armure de cuir, un arc long, 20 flèches, une épée à deux mains, un sac-à-dos, un sac de couchage, une gamelle, une boîte à amadou, 10 torches, 10 jours de rations, une outre, 15 mètres de corde de chanvre, des outils de charpentier, une pelle, un pot en fer, des habits courants, une sacoche.

ÉQUIPEMENT

Second souffle. Vous possédez une réserve limitée d'endurance dans laquelle puiser afin de vous protéger. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

Style de combat (archerie). Vous gagnez un bonus de +2 aux jets d'attaque quand vous attaquez avec des armes à distance. Ce bonus est déjà inclus dans vos statistiques d'attaques avec votre arc long.

Hospitalité rustique. Comme vous avez grandi parmi les gens du peuple, vous vous intégrez parfaitement à leur compagnie. Tant que vous n'avez pas prouvé que vous êtes un danger pour eux, ils vous offrent un endroit où vous cacher, vous reposer ou récupérer. Ils vous protègent contre la loi ou toute personne qui vous recherche, bien qu'ils refusent de risquer leur vie pour vous.

APTITUDES & TRAITS

HUMAIN

Les humains forment la plus jeune des races communes. Ils sont arrivés tardivement sur la scène mondiale et leur vie est bien courte par rapport à celle des nains, des elfes et des dragons. Cependant, ils sont les plus novateurs, n'hésitent pas à relever des défis et sont les pionniers de ce monde, sans compter qu'ils sont plus adaptables et ambitieux que les membres des autres races.

Quand les humains s'installent, c'est pour longtemps : ils construisent des villes conçues pour résister au passage du temps et de grands royaumes capables de survivre pendant des siècles. Ils vivent pleinement dans le présent, en quoi ils sont parfaitement adaptés à la vie d'aventurier, mais ils anticipent également l'avenir et cherchent à laisser un héritage pérenne.

La culture humaine varie en fonction des régions. Dans les Royaumes Oubliés, par exemple, la mode, l'architecture, la cuisine, la musique et la littérature ne sont pas les mêmes au nord-ouest, à Padhiver, qu'à l'est, en Impiltur ou au lointain Turmish. Les caractéristiques physiques des humains varient en fonction des migrations des premiers membres de leur espèce, à tel point que les habitants de Padhiver présentent tous les types de carnation et signes particuliers possibles.

Comme la race humaine possède bien plus de cultures différentes que les autres, les humains n'ont pas de noms typiques. Certains parents donnent des noms étrangers à leurs enfants, par exemple tirés du nain ou de l'elfique (et prononcés plus ou moins correctement). Les noms traditionnels des humains varient donc énormément d'une culture à l'autre. On trouve ainsi des noms comme Haseid (calishite), Kerri (chondathien), Kosef (damarien), Amafrey (illuskien), So-Kehur (mulien), Madislak (rashémi), Mei (shou), ou Salazar (turami).

GUERRIER

Les guerriers sont membres de la classe la plus diversifiée des mondes de DUNGEONS & DRAGONS. Ils sont peuvent être des chevaliers partis accomplir une quête, des seigneurs de guerre conquérants, des champions royaux, des soldats d'élite, des mercenaires endurcis, des rois des bandits... En tant que guerriers, ils maîtrisent tous l'art d'utiliser les armures et les armes et connaissent toutes les astuces et ficelles du combat. Ils sont très familiers avec la mort, qu'ils la donnent ou la regardent droit dans les yeux.

HISTORIQUE

Vos parents vivaient dans le prospère village d'Arbrefoudre, à l'est de la cité de Padhiver et à l'orée du bois du même nom. Mais quand le proche mont Hautchaud est entré en éruption il y a trente ans, alors que vous n'étiez encore qu'un bébé, vos parents ont fui. Votre famille est par la suite allée de village en village, en trouvant du travail comme serviteurs ou manœuvres où ils le pouvaient dans la région.

Vous avez passé les dernières années à travailler comme gardien et docker dans le port animé de la ville de Padhiver. Cependant, il vous semble, à vous et à ceux qui vous entourent, que vous êtes destiné à bien plus. Il y a quelques temps, vous vous êtes dressé contre un violent capitaine de navire et, depuis, les autres dockers vous tiennent en haute estime. Un jour, vous révélez qui vous êtes vraiment : un héros.

Votre objectif : chasser le dragon. Vous avez l'impression que les ruines d'Arbrefoudre vous appellent. Votre famille et leurs proches avaient des vies prospères là-bas, il y a bien longtemps. Ils sont maintenant condamnés à vivre de tâches domestiques. Les ruines sont hantées par des zombies des cendres et, selon la rumeur, un dragon s'est installé dans la vieille tour. Rien qu'un héros ne puisse résoudre. Si vous arrivez à tuer le dragon ou le faire fuir, vous aurez prouvé, à vous-même et à tout le monde, que vous êtes véritablement un héros et destiné à de grandes choses.

Alignement : Loyal Bon. Un héros se dresse contre le mal et ne laisse pas les brutes gagner. Un héros se bat au nom de la loi et de l'ordre, afin que tout le monde puisse mener une vie prospère et heureuse. Un héros tue les monstres, sécurise les ruines et protège les innocents. Vous aspirez à être un tel héros.

GAGNER DES NIVEAUX

À force d'aventures et de défis relevés, vous gagnez des points d'expérience (PX), ainsi que cela est expliqué dans le livret de règles.

À chaque niveau que vous atteignez, vous gagnez un dé de vie supplémentaire et vous pouvez ajouter 1d10+2 à votre maximum de points de vie.

NIVEAU 2 : 300 PX

Sursaut d'activité. Vous repoussez vos limites pendant quelques instants.

Lors de votre tour, vous pouvez faire une action supplémentaire en plus de votre action normale et d'une éventuelle action bonus.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez finir un court ou un long repos avant de pouvoir l'utiliser de nouveau.

NIVEAU 3 : 900 PX

Critique amélioré. Dès lors que vous attaquez avec une arme, vous faites un coup critique sur un résultat de 19 ou 20.

NIVEAU 4 : 2 700 PX

Amélioration de caractéristique. Votre Dextérité passe à 18, ce qui a les conséquences suivantes :

- Votre modificateur de Dextérité devient +4.
- Votre bonus d'attaque et les dégâts que vous infligez à l'aide d'attaques basées sur la Dextérité, comme celles faites avec votre arc long, augmentent de 1.
- Le modificateur lié à vos jets de sauvegarde de Dextérité augmente de 1.
- Le modificateur lié à vos compétences basées sur la Dextérité augmente de 1.
- Vous gagnez un bonus de 1 à la classe d'armure si vous portez une armure légère ou que vous ne portez pas d'armure.
- Votre initiative augmente de 1.

NIVEAU 5 : 6 500 PX

Attaque supplémentaire. Vous pouvez attaquer deux fois au lieu d'une quand vous choisissez l'action attaquer lors de votre tour.

Bonus de maîtrise. Votre bonus de maîtrise devient +3, avec les conséquences suivantes :

- Votre bonus d'attaque augmente de 1 pour les armes que vous maîtrisez.
- Le modificateur que vous utilisez pour les jets de sauvegarde et les compétences que vous maîtrisez (indiquées par un ●) augmente de 1.
- Le modificateur lié à votre compétence Perception ayant augmenté, votre valeur de Sagesse (Perception) passive augmente de 1.

AMÉLIORER VOTRE ARMURE

En acquérant de nouveaux trésors, vous pouvez acheter une meilleure armure et améliorer ainsi votre classe d'armure. Le livret de règles vous propose un choix de pièces d'équipement et notamment d'armures.