



LES DRAGONS DE L'ÎLE AUX TEMPÊTES MARINS NOYÉS

La boîte d'initiation *DUNGEONS & DRAGONS : Les dragons de l'île aux Tempêtes* est votre sésame pour des aventures pleines d'action dans le jeu de rôles coopératif *DUNGEONS & DRAGONS* ! Découvrez sans attendre l'ambiance de l'aventure avec « Marins noyés », la rencontre palpitante qui lance toute l'histoire.

Outre la rencontre « Marins noyés », vous trouverez des fiches de personnage prêtes à jouer, avec une sélection de sorts détaillés, pour les incantateurs du groupe. Si vous ne disposez pas de dés à vingt faces, nous vous recommandons d'employer une appli permettant de lancer de tels dés, comme il en existe de nombreuses.

Si vous n'avez jamais joué à D&D, ne vous inquiétez pas. Cette rencontre est un premier contact

idéal ! Pour apprendre à la mener, visionnez la vidéo « EncOUNTER Walk-Through: Drowned Sailors », sur playdnd.com ; elle explique tout ce que vous devez savoir. Vous trouverez sur le même site bien d'autres outils pour les joueurs et maîtres du donjon.

MAÎTRES ET MAÎTRESSES DU DONJON !



Visionnez la vidéo « L'île aux Tempêtes, PAS À PAS POUR NOUVEAUX MD » pour apprendre à mener cette rencontre !



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Une aventure de D&D est un ensemble de lieux, de quêtes et de défis qui vous servent d'inspiration pour raconter une histoire. Le dénouement de celle-ci se détermine par les actions et les décisions des personnages joueurs, sans oublier le hasard lié aux dés.

Les dragons de l'île aux Tempêtes entraîne les personnages au beau milieu d'une guerre ancestrale entre dragons au fil de l'exploration d'une île qui fut longtemps le champ de bataille de prédilection de ces créatures.

Commencez par demander à chaque joueur de choisir un personnage à incarner. Cinq personnages, présentés chacun sur une feuille distincte, sont inclus. Demandez à chaque joueur de lire en détail la feuille de son personnage, de nommer celui-ci et enfin d'inventer les détails de sa personnalité et de son apparence. Encouragez les joueurs à écrire sur cette feuille pour mieux s'approprier leur personnage. Livrez aussi aux joueurs la fiche « Sorts », qui détaille les sorts utiles au clerc et au magicien. Si les joueurs ont des questions concernant leur aventurier, playdnd.com propose d'autres ressources.

CONTEXTE DE L'AVENTURE

L'origine du Repos du dragon remonte à l'antique conflit entre les bienveillants dragons métalliques (or, argent, bronze, airain et cuivre) et les maléfiques dragons chromatiques (rouge, bleu, vert, noir et blanc). En des temps reculés, les dragons métalliques emprisonnèrent un dragon rouge dévastateur sous les fonds océaniques. Mais le courroux du dragon rouge éveilla l'activité volcanique qui fit surgir des flots l'île aux Tempêtes abritant aujourd'hui le Repos du dragon.

La puissante magie du dragon séquestré a laissé sa marque indélébile sur l'île aux Tempêtes. Cette magie attire d'autres dragons sur l'île, ce qui en fait un champ de bataille récurrent. Les balafres spirituelles des dragons tombés ici ont engendré des monstres et des effets imprévisibles ; c'est ici que débute l'aventure !



BIENVENUE AU REPOS DU DRAGON

L'AVENTURE DÉBUTE DANS UN PETIT CLOÎTRE APPELÉ le Repos du dragon, havre de paix où les gens lassés du monde viennent chercher la tranquillité, la réconciliation et l'illumination. C'est ici que les personnages vont découvrir les dangers auxquels est confrontée l'île aux Tempêtes.

Chaque personnage a sa raison propre de venir au cloître, comme indiqué sur les fiches de personnage. Vous pouvez aussi laisser les joueurs inventer les raisons qui poussent leur personnage à rechercher la sagesse et l'assistance de Runara l'ancienne.

Lisez le texte suivant lorsque vous êtes sur le point de commencer :

Votre voyage s'est déroulé sans incident, et l'île aux Tempêtes qui se devine à présent devant l'étrave promet de rares merveilles. Les algues chatoient de mille couleurs éclatantes dans l'eau peu profonde, et les rayons du soleil percent les nuages pour illuminer la végétation luxuriante et le basalte noir de l'île. Après avoir louvoyé entre les récifs qui affleurent, votre navire met le cap vers un port abrité, sur la côte nord de l'île.

Un grand temple à ciel ouvert vous apparaît, perché au bord d'une falaise, loin au-dessus des flots.

Le navire jette l'ancre à l'embouchure du port et deux marins vous conduisent à terre en chaloupe. Vous avez tout loisir d'admirer l'imposante statue au centre du temple, qui figure un vieillard entouré de sept oiseaux chanteurs. Le long chemin qui serpente à flanc de falaise, jusqu'au temple, passe devant des entrées creusées dans la roche.

Les marins vous débarquent sur un quai branlant, où une grande barque est amarrée. Ils vous montrent où débute le sentier et vous souhaitent bonne chance avant de retourner au navire. Votre visite au Repos du dragon commence !

Avant de poursuivre l'aventure, incitez les joueurs à présenter leur personnage aux autres s'ils ne l'ont pas déjà fait. Certains voudront parler des raisons de leur venue au Repos du dragon, d'autres préféreront peut-être garder ce motif secret pour le moment.

Demandez aux joueurs de vous indiquer l'ordre de marche du groupe lorsqu'ils se dirigeront vers le cloître. Qui est devant et qui ferme la marche ? Prenez note de cet ordre de marche.

Lorsque vous êtes prêt, continuez avec la section « Marins noyés ».

MARINS NOYÉS

Lisez le texte suivant lorsque vous êtes prêt à lancer la rencontre :

Alors que vous alliez quitter la plage et commencer votre ascension, un bruit d'éclaboussures et un gargouillis plaintif retentissent derrière vous. Trois silhouettes sortent maladroitement de l'eau, à neuf mètres de vous. Ils sont habillés en marins mais leur peau est grise et ils ont l'air de noyés. De l'eau de mer s'écoule de leur bouche démantibulée tandis qu'ils se dirigent vers vous.

Les trois marins qui titubent sont des **zombis**, cadavres animés de marins victimes d'un naufrage récent. Les personnages sont confrontés à un choix : aller combattre les zombis ou continuer sur le chemin et laisser derrière eux ces morts-vivants lents et maladroits.

Si les personnages décident de se retourner et d'en découdre, ce sera le premier combat de l'aventure. Voici les étapes à suivre pour le mener :

1. Consultez le profil de jeu du zombi, ci-après.
2. Appliquez les règles d'initiative pour déterminer qui agit en premier, en deuxième, en troisième et ainsi de suite. Gardez une trace du rang d'initiative de chacun sur votre bloc-notes.
3. Au rang d'initiative des zombis, ceux-ci se dirigent vers les personnages. S'ils arrivent assez près, ils effectuent des attaques de corps à corps. Le profil des zombis contient les informations dont vous avez besoin pour résoudre ces attaques.
4. Au rang d'initiative de chacun des personnages, l'aventurier concerné choisit parmi les actions apparaissant sur sa fiche.
5. Les zombis combattent jusqu'à ce qu'ils soient tous vaincus.

Conseil : Robustesse de la non-vie. Le trait Robustesse de la non-vie du zombi reflète à quel point il est difficile de tuer un tel cadavre ambulante. Lorsque ce trait empêche un zombi de mourir, mettez les joueurs sur la voie de ce qui s'est passé. Par exemple en déclarant « Ce coup aurait dû achever la créature, mais elle bouge encore ! » À l'inverse, chaque fois qu'un zombi subit des dégâts radiants (via, par exemple, le sort mineur de clerc *flamme sacrée*), vous pourriez dire que la créature hurle à la mort. Cela aidera les joueurs à comprendre que les dégâts radiants sont un moyen de contourner Robustesse de la non-vie. Au cas où les joueurs demanderaient si leurs personnages savent comment combattre les zombis, demandez-leur d'effectuer un test d'Intelligence DD 10. Ceux qui réussissent pourraient se souvenir qu'un coup particulièrement puissant (un coup critique) ou des dégâts radiants contribuent à achever un zombi.

Aide de Runara. Dans le cas improbable où les zombis auraient le dessus sur les aventuriers, Runara l'ancienne vient à la rescousse. Les personnages se réveillent dans un temple, au sein du Repos du dragon. Runara explique qu'elle a entendu un bruit de combat et qu'elle est arrivée juste à temps pour empêcher les zombis de traîner les personnages dans la mer.

Éviter les zombis. Si les personnages sont en fâcheuse posture face aux zombis ou qu'ils décident de ne pas les combattre, ils peuvent facilement s'extraire des griffes de ces monstres lents et patauds. Les zombis ne les suivent pas sur le chemin menant au Repos du dragon. Les personnages auront une autre occasion d'affronter les zombis dans le livret d'aventure.



ZOMBI

Mort-vivant de taille M, généralement Neutre Mauvais

Classe d'armure 8

Points de vie 22 (3d8 + 9)

Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0

Immunités (dégâts) poison

Immunités (états) empoisonné

Sens vision dans le noir 18 m, Perception passive 8

Langues comprend les langues qu'il parlait de son vivant, mais ne parle pas

Facteur de puissance 1/4

Bonus de maîtrise +2

Être singulier. Le zombi se passe d'air, de nourriture, de boisson et de sommeil.

Robustesse de la non-vie. Si des dégâts font tomber le zombi à 0 point de vie, il effectue un jet de sauvegarde de Constitution (DD égal à 5 + les dégâts subis), sauf en cas de dégâts radiants ou de coup critique. En cas de réussite, le zombi tombe en fait à 1 point de vie.

Actions

Coup. Attaque d'arme au corps à corps : +3 pour toucher, allonge 1,50 m, une cible. Touché : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

FICHE : SORTS

Si vous interprétez un lanceur de sorts (on dit aussi « incantateur »), vous noterez que sa fiche de personnage comprend de nombreux sorts. Pour cette rencontre, nous avons réduit la liste aux sorts que nous considérons comme les plus utiles. Vous trouverez d'autres sorts avec leur description dans la *boîte d'initiation de D&D : Les dragons de l'île aux Tempêtes*.

SORTS DE CLERC

FLAMME SACRÉE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une radiance embrasée s'abat sur une créature que vous voyez à portée. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité sous peine de subir 1d8 dégâts radiants. Les abris ne confèrent aucun avantage dans le cadre de ce jet de sauvegarde.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

SOINS

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : contact

Composantes : V, S

Durée : instantanée

La créature que vous touchez récupère un nombre de points de vie égal à 1d8 + votre modificateur de caractéristique d'incantation. Ce sort est sans effet sur les Morts-vivants et les Artificiels.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, il soigne 1d8 supplémentaires par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

SORTS DE MAGICIEN

RAYON DE GIVRE

Sort mineur d'évocation

Temps d'incantation : 1 action

Portée : 18 m

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Un rayon de lueur zébrée bleuâtre et glaciale file vers une créature à portée. Effectuez une attaque de sort à distance contre la cible. Si l'attaque touche, la cible subit 1d8 dégâts de froid et sa vitesse est réduite de 3 m jusqu'au début de votre tour suivant.

Les dégâts du sort augmentent de 1d8 lorsque vous atteignez le niveau 5 (2d8), le niveau 11 (3d8) et le niveau 17 (4d8).

VAGUE TONNANTE

Évocation du 1^{er} niveau

Temps d'incantation : 1 action

Portée : Personnelle (cube de 4,50 m d'arête)

Composantes : V, S

Durée : instantanée

Une vague de force tonitruante déferle depuis vous. Chaque créature prise dans un cube de 4,50 m d'arête émanant de vous effectue un jet de sauvegarde de Constitution. En cas d'échec, la créature subit 2d8 dégâts de tonnerre et le choc l'éloigne de 3 m de vous. En cas de réussite, la créature subit la moitié de ces dégâts (arrondir à l'inférieur) et n'est pas repoussée.

En outre, les objets non fixés entièrement compris dans la zone d'effet sont automatiquement repoussés de 3 m de vous par le sort, dont le fracas s'entend à une distance de 90 m.

À plus haut niveau. Lorsque vous lancez ce sort par un emplacement du 2^e niveau ou supérieur, les dégâts augmentent de 1d8 par niveau d'emplacement au-delà du 1^{er}.

L'EXPLORATION NE FAIT QUE COMMENCER !

Prolongez l'histoire avec la *boîte d'initiation* : *Les dragons de l'île aux Tempêtes*, disponible dès maintenant ! Cette boîte contient les règles essentielles du jeu ainsi que tout ce dont vous avez besoin pour incarner des personnages héroïques aux prises avec une guerre séculaire entre dragons, qui leur apparaît à mesure qu'ils explorent les secrets de l'île aux Tempêtes. Des heures d'aventures épiques vous attendent !

Découvrez d'autres conseils, outils et vidéos de pas à pas pour mieux débiter, sur playdnd.com.



CRÉDITS

Responsable conception : James Wyatt

Conception : Sydney Adams, Makenzie De Armas, Dan Dillon

Élaboration des règles : Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Direction artistique : Kate Irwin

Conception graphique : Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

Illustration de couverture : Karl Kopinski

Cartographie : Mike Schley

Illustrations intérieures : Conceptopolis, Jenn Ravenna

Illustrations des fiches de personnage : Richard Whitters, Shawn Wood

Relecture : Judy Bauer, Michele Carter

Gestion du produit : Natalie Egan

Producteur : Rob Hawkey

NOM DU
PERSONNAGE

Clerc	1	Soldat
CLASSE	NIVEAU	HISTORIQUE
Nain des collines	Moyenne (M)	Loyal bon
RACE	CAT. TAILLE	ALIGNEMENT

FORCE

+2

14

DEXTÉRITÉ

-1

8

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

+0

10

SAGESSE

+3

16

CHARISME

+1

12

+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)

+3 Intuition (Sag)

+0 Investigation (Int)

+5 Médecine (Sag)

+0 Nature (Int)

+3 Perception (Sag)

+1 Persuasion (Cha)

+2 Religion (Int)

+1 Représentation (Cha)

+3 Survie (Sag)

+1 Tromperie (Cha)

*Cf. votre équipement

COMPÉTENCES

18 **CLASSE D'ARMURE**

-1 **INITIATIVE**

7,50 m **VITESSE**

Maximum de points de vie 11

POINTS DE VIE ACTUELS

Total 1d8

DÉS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS CONTRE LA MORT

- ◆ Cotte de mailles*
- ◆ Bouclier
- ◆ Masse d'armes
- ◆ Hachette
- ◆ Symbole sacré
- ◆ Sac à dos
- ◆ Sac de couchage
- ◆ Gamelle
- ◆ Boîte à amadou
- ◆ 10 torches
- ◆ 10 jours de rations

- ◆ Outre
- ◆ Corde en chanvre, 15 m
- ◆ Insigne militaire
- ◆ Lame brisée d'un ennemi vaincu (trophée)
- ◆ Dés en os
- ◆ Vêtements ordinaires
- ◆ Sacoche

*Tant que vous portez cette armure, vos tests de Dextérité (Discrétion) sont désavantagés.

ÉQUIPEMENT

13 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

PC PA PE PO PP

10

MONNAIE

MAÎTRISES

Vous disposez des maîtrises suivantes. Le livret de règles explique le concept de maîtrise.

Jets de sauvegarde. Vos maîtrises de jets de sauvegarde sont indiquées par un ● dans l'encadré Jets de sauvegarde, à gauche.

Compétences. Vos maîtrises de compétences sont indiquées par un ● dans l'encadré Compétences, à gauche.

Équipement. Vous disposez de la maîtrise de toutes les armures, des boucliers, des armes courantes, des haches d'armes et des marteaux de guerre.

LANGUES

Vous parlez, lisez et écrivez le commun, l'elfique, le gobelin et le nain.

ATTAQUES

Vous débutez avec les armes suivantes, avec lesquelles vous pouvez effectuer des attaques.

Hachette. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec une hachette. Vous pouvez également la lancer sur une cible à 6 m ou moins, ou jusqu'à 18 m avec le désavantage au jet d'attaque. Dans tous les cas, lancez **1d20 + 4** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d6 + 2 dégâts tranchants**.

Masse d'armes. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec votre masse d'armes. Lancez **1d20 + 4** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d6 + 2 dégâts contondants**.

CLERC

Clerc, vous maniez la magie que vous confie une divinité. Vous vénerez Marthammor Duin, qui veille sur les voyageurs et les réprouvés.

La classe de clerc vous octroie les aptitudes suivantes :

Domaine divin. Vous tirez votre magie d'un domaine divin, sphère d'influence magique associée à votre divinité. Votre domaine est celui de la Vie. Ce domaine vous confère des aptitudes réparties dans votre fiche de personnage.

Sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez préparer quatre sorts du 1^{er} niveau pour avoir la possibilité de les lancer, à choisir parmi les sorts du 1^{er} niveau du verso de cette fiche. Outre ces quatre sorts, deux autres sont toujours préparés dans votre cas, grâce au domaine de la Vie : *bénédiction* et *soins*.

Notez ici vos sorts préparés :

<i>bénédiction</i>	<i>soins</i>
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Emplacements de sort. Vous disposez de deux emplacements de sort du 1^{er} niveau, que vous utilisez pour lancer vos sorts préparés. Vous pouvez y recourir pour lancer deux sorts différents ou deux fois le même sort. Vous récupérez vos emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous pouvez comptabiliser vos emplacements dépensés en cochant chaque fois la case correspondante de la table Sorts, au verso de la fiche.

Sorts mineurs. Vous connaissez quelques sorts mineurs, que vous pouvez lancer sans dépenser d'emplacement. Vous connaissez les sorts mineurs suivants, détaillés chacun dans le livret de règles :

flamme sacrée *thaumaturgie*
lumière

Attaques de sort et jets de sauvegarde.

Lorsqu'une créature effectue un jet de sauvegarde pour résister à l'un de vos sorts, le DD est de **13**. Lorsque vous effectuez une attaque de sort, vous lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Ces nombres sont basés sur votre caractéristique d'incantation, la Sagesse.

DD de sauvegarde des sorts = 13
Jet d'attaque de sort = 1d20 + 5

Incantation rituelle. Vous pouvez lancer comme rituel un sort de clerc que vous avez préparé si ce sort porte la mention « rituel ». Le livret de règles explique le concept de rituel.

Disciple de la Vie. Grâce au domaine de la Vie, vos sorts de guérison sont particulièrement efficaces. Chaque fois que vous rendez des points de vie à une créature avec un sort du 1^{er} niveau ou supérieur, celle-ci récupère un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

NAIN DES COLLINES

Les nains, robustes comme la pierre dont on dit qu'ils sont issus, traversent les siècles sans broncher. Comme tous les nains des collines, vous disposez des traits suivants :

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Dans les ténèbres, vous discernez les couleurs comme des nuances de gris.

Résistance naine. Vous bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison et avez l'avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état empoisonné ou à y mettre un terme sur vous-même.

Connaissance de la pierre. Chaque fois que vous effectuez un test d'Intelligence (Histoire) lié aux origines d'un travail de maçonnerie, on considère que vous avez la maîtrise de la compétence Histoire et vous appliquez le double de votre bonus de maîtrise au test, au lieu du simple bonus (vous lancez donc 1d20 + 4).

Ténacité naine. Votre maximum de points de vie augmente de 1, et augmente encore de 1 chaque fois que vous gagnez un niveau (calcul intégré à vos points de vie).

Armures lourdes. Votre vitesse n'est pas réduite par le port d'une armure lourde.

VOTRE HISTORIQUE DE SOLDAT

Après votre formation de soldat sur l'île de Mintarn, vous avez rejoint une compagnie de mercenaires. Cette compagnie s'est rendue à la cité de Padhiver, et vous avez officié dans l'armée et le guet de la ville. Au fil du temps, vos compagnons d'armes n'ont souvent été que source de déception. L'autorité dont ils jouissaient semblait leur importer davantage que les gens qu'ils étaient censés protéger.

Votre historique a grandement façonné votre personnage. Vous avez appris plusieurs langues au gré de votre carrière militaire (cf. « Langues », au recto). Votre maîtrise des compétences Athlétisme et Intimidation reflète votre entraînement physique et votre capacité à impressionner l'ennemi.

Depuis peu, vos rêves vous montrent une ombre qui se déploie en flottant comme un linceul sur la mer jusqu'à engloutir une île dans les ténèbres. Vous n'avez dans un premier temps pas porté attention à ces songes, jusqu'à ce qu'une petite voix vous exhorte à vous dresser contre la voracité insatiable de la mort. Telle est pour vous la volonté divine, et vous avez démissionné pour entreprendre cette quête.

Objectif personnel : bannir une ombre funeste. Les recherches menées sur vos songes vous guident vers l'île aux Tempêtes, non loin de Padhiver. Un cloître isolé y abrite un temple honorant le dieu dragon Bahamut, protecteur des héros et champion de la justice. Peut-être y trouverez-vous quelqu'un qui détient la clef du sort funeste que votre divinité cherche à contrer.

S'APPROPRIER LE PERSONNAGE

Suivez les étapes suivantes pour un personnage vraiment unique :

1. Donnez-lui un nom que vous notez dans l'espace « Nom du personnage », au verso. Ce nom reste entièrement à votre discrétion, inspiré d'une culture réelle par exemple, ou d'une œuvre littéraire.
2. Décidez de l'apparence de votre personnage et de son genre. Donnez-lui une taille, un poids, un âge et une couleur de peau, d'yeux et de cheveux. L'illustration de cette page peut vous servir d'inspiration, mais vous pouvez opter pour tout autre chose. N'hésitez pas à lui donner d'autres caractéristiques physiques ; cicatrices, claudication, lunettes, tatouages, etc.
3. Étofez sa personnalité et consultez son alignement dans le livret de règles (vous pouvez d'ailleurs opter pour un autre alignement tiré de ce livret). Le but est de lui donner une personnalité que vous aurez plaisir à jouer.

ACQUISITION DE NIVEAUX

Le MD vous en informera lorsque vous atteindrez le niveau 2, puis le niveau 3. Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, vous recevez les aptitudes correspondantes suivantes :

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

À chaque niveau acquis, vous recevez un DV supplémentaire (un d8), dont vous pouvez vous servir pour vous soigner lors d'un repos court (comme expliqué dans le livret de règles). Quand vous gagnez un niveau, ajoutez le nouveau DV dans l'encadré Dés de vie de cette fiche, et ajoutez 1d8 + 3 à votre maximum de points de vie (ce qui prend en compte votre Ténacité naine).

PROGRESSION ET SORTS

Vous acquérez de nouveaux sorts lorsque vous gagnez des niveaux. Vous pouvez préparer autant de sorts que votre niveau + votre modificateur de Sagesse, comme indiqué sur la table Sorts. Vous recevez également davantage d'emplacements de sort.

SORTS

Niveau de clerc	Sorts préparés	Emplacements du 1 ^{er} niveau	Emplacements du 2 ^e niveau
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

APTITUDES DE NIVEAU 2

Conduit divin. Vous pouvez canaliser l'énergie de votre divinité pour alimenter l'un des deux effets suivants : Renvoi des morts-vivants ou Survivance. Chaque fois que vous recourez à Conduit divin, choisissez lequel de ces effets produire ; il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser de nouveau Conduit divin :

Renvoi des morts-vivants. Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré et chaque Mort-vivant qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 sous peine d'être renvoyé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Une créature renvoyée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement terminer son déplacement dans un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver.

Survivance. Au prix d'une action, vous arborez votre symbole sacré et choisissez une ou plusieurs créatures dans un rayon de 9 m, que vous soignez en répartissant entre elles jusqu'à 10 points de vie. Cette aptitude ne permet pas à une créature de dépasser la moitié de son maximum de points de vie.

APTITUDES DE NIVEAU 3

Sorts. Vous pouvez désormais préparer et lancer des sorts du 2^e niveau. Outre les sorts que vous choisissez de préparer, deux autres sont toujours préparés dans votre cas : *arme spirituelle* et *restauration partielle*.

Survivance. Lorsque vous recourez à Survivance, vous pouvez désormais répartir jusqu'à 15 points de vie.

LISTE DES SORTS DE CLERC

Sorts du 1^{er} niveau

Bénédiction
Bouclier de la foi
Détection de la magie (rituel)
Injonction
Mot de guérison
Protection contre le mal et le bien
Rayon traçant
Sanctuaire
Soins

Sorts du 2^e niveau

Arme spirituelle
Immobilisation de personne
Restauration partielle



SHAWN WOOD

NOM DU PERSONNAGE

Guerrier	1	Héros du peuple
CLASSE	NIVEAU	HISTORIQUE
Elfe sylvestre	Moyenne (M)	Neutre bon
RACE	CAT. TAILLE	ALIGNEMENT

FORCE

+1

13

DEXTÉRITÉ

+3

17

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+0

10

SAGESSE

+1

13

CHARISME

-1

8

+2 **BONUS DE MAÎTRISE**

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

JETS DE SAUVEGARDE

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

COMPÉTENCES

14 **CLASSE D'ARMURE**

+3 **INITIATIVE**

10,50 m **VITESSE**

Maximum de points de vie 12

POINTS DE VIE ACTUELS

Total 1d10

DÉS DE VIE

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JS CONTRE LA MORT

- ◆ Armure de cuir
- ◆ Arc long
- ◆ 20 flèches
- ◆ Épée à deux mains
- ◆ Sac à dos
- ◆ Sac de couchage
- ◆ Gamelle
- ◆ Boîte à amadou
- ◆ 10 torches
- ◆ 10 jours de rations
- ◆ Outre
- ◆ Corde en chanvre, 15 m
- ◆ Pelle
- ◆ Pot en fer
- ◆ Vêtements ordinaires
- ◆ Sacoche

ÉQUIPEMENT

13 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

PC PA PE PO PP

10

MONNAIE

MAÎTRISES

Vous disposez des maîtrises suivantes. Le livret de règles explique le concept de maîtrise.

Jets de sauvegarde. Vos maîtrises de jets de sauvegarde sont indiquées par un ● dans l'encadré Jets de sauvegarde, à gauche.

Compétences. Vos maîtrises de compétence sont indiquées par un ● dans l'encadré Compétences, à gauche.

Équipement. Vous disposez de la maîtrise de toutes les armures, des boucliers, des armes courantes et des armes de guerre.

LANGUES

Vous parlez, lisez et écrivez le commun, l'elfique, le halfelin et le nain.

ATTAQUES

Vous débutez avec les armes suivantes, avec lesquelles vous pouvez effectuer des attaques.

Arc long. Vous pouvez décocher une flèche vers une cible à 45 m ou moins, ou jusqu'à 180 m avec le désavantage au jet d'attaque. Lancez **1d20 + 7** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d8 + 3 dégâts perforants**.

Épée à deux mains. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec votre épée à deux mains. Lancez **1d20 + 3** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **2d6 + 1 dégâts tranchants**.

GUERRIER

À l'aise dans toutes les armures, les guerriers excellent au combat et dans le maniement de diverses armes. Ils apprennent les rudiments des divers styles martiaux, avant de se spécialiser dans l'une de ces formes (l'archerie dans votre cas). Cette alliance de fondamentaux solides et de spécialisation en fait des combattants remarquables, aussi bien sur le champ d'honneur que dans les donjons.

La classe de guerrier vous octroie les aptitudes suivantes :

Second souffle. Vous disposez d'une réserve limitée d'endurance dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger. Par une action bonus, vous pouvez récupérer un nombre de points de vie égal à 1d10 + votre niveau de guerrier.

Une fois que vous avez utilisé cette aptitude, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

Style de combat : Archerie. Vous recevez un bonus de +2 aux jets d'attaque effectués avec des armes à distance. Ce bonus est déjà pris en compte dans votre attaque d'arc long.

ELFE SYLVESTRE

La passion anime les elfes, peuple d'une longévité extraordinaire et d'une grâce presque surnaturelle. À l'aube du multivers, les premiers elfes sylvestres se sont épris des forêts du bas monde, les aspects merveilleux de ces royaumes boisés se retrouvant dans leur chair. Votre grande agilité et votre capacité à vous fondre dans la végétation et autres phénomènes naturels figurent parmi ces adaptations mystiques.

Comme tous les elfes sylvestres, vous disposez des traits suivants :

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Dans les ténèbres, vous discernerez les couleurs comme des nuances de gris.

Ascendance féérique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état charmé ou à y mettre un terme sur vous-même.

Transe. Les elfes se passent de sommeil et la magie ne peut pas les endormir. Vous pouvez terminer un repos long en 4 heures si vous les passez en transe méditative durant laquelle vous restez en éveil.

Cachette naturelle. Vous pouvez entreprendre l'action Se cacher lorsque la visibilité est légèrement réduite par la végétation, une pluie battante, une averse de neige, la brume ou un autre phénomène naturel.

VOTRE HISTORIQUE DE HÉROS DU PEUPLE

Votre famille vivait dans le village prospère d'Arbrefoudre, à l'est de la cité de Padhiver et en lisière du bois de Padhiver. Quand le Mont Chaudenow est entré en éruption il y a trente ans, vos parents ont fui les lieux (selon votre âge actuel, vous étiez peut-être jeune enfant). Votre famille erra ensuite de village en village de la région, pour gagner sa croûte comme elle le pouvait.

Votre historique a grandement façonné votre personnage. Vous avez appris les langues de diverses cultures (cf. « Langues », au recto). Votre maîtrise des compétences Dressage et Survie reflète aussi votre parcours dans le monde naturel, à côtoyer la faune.

Vous avez passé ces dernières années à Padhiver dans les chantiers navals des quais affairés. À vos yeux et à ceux de votre entourage, il est pourtant clair que votre destin est ailleurs. Vous avez naguère tenu tête à un capitaine de navire violent, suscitant l'admiration des autres débardeurs. Un jour, vous vous accomplirez. Vous serez une légende.

Objectif personnel : trouver votre destinée. Dans le cloître isolé du Repos du dragon vit une érudite âgée censée détenir une grande sagesse, voire une clairvoyance surnaturelle. Le cloître abrite un temple honorant le dieu dragon Bahamut, protecteur des héros et champion de la justice. La doyenne Runara pourra peut-être vous aider à mieux définir votre destin héroïque et vous orienter sur la voie de la gloire qui vous est promise.

S'APPROPRIER LE PERSONNAGE

Suivez les étapes suivantes pour un personnage vraiment unique :

1. Donnez-lui un nom que vous notez dans l'espace « Nom du personnage », au verso. Ce nom reste entièrement à votre discrétion, inspiré d'une culture réelle par exemple, ou d'une œuvre littéraire.
2. Décidez de l'apparence de votre personnage et de son genre. Donnez-lui une taille, un poids, un âge et une couleur de peau, d'yeux et de cheveux. L'illustration de cette page peut vous servir d'inspiration, mais vous pouvez opter pour tout autre chose. N'hésitez pas à lui donner d'autres caractéristiques physiques ; cicatrices, claudication, lunettes, tatouages, etc. Vous pouvez noter les détails physiques de votre personnage dans l'espace « Notes », ci-dessous.
3. Étoffe sa personnalité et consultez son alignement dans le livret de règles (vous pouvez d'ailleurs opter pour un autre alignement tiré de ce livret). Le but est de lui donner une personnalité que vous aurez plaisir à jouer.

ACQUISITION DE NIVEAUX

Le MD vous en informera lorsque vous atteindrez le niveau 2, puis le niveau 3. Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, vous recevez les aptitudes correspondantes suivantes :

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

À chaque niveau acquis, vous recevez un DV supplémentaire (un d10), dont vous pouvez vous servir pour vous soigner lors d'un repos court (comme expliqué dans le livret de règles). Quand vous gagnez un niveau, ajoutez le nouveau DV dans l'encadré Dés de vie de cette fiche, et ajoutez 1d10 + 2 à votre maximum de points de vie.

APTITUDE DE NIVEAU 2

Fougue. Vous pouvez vous dépasser pendant quelques instants. À votre tour, vous pouvez entreprendre une action supplémentaire.

Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

APTITUDE DE NIVEAU 3

Critique amélioré. Vos attaques d'arme infligent un coup critique si le résultat du dé est de 19 ou 20.



SHAWN WOOD

NOTES

NOM DU PERSONNAGE

Magicien	1	Sage
CLASSE	NIVEAU	HISTORIQUE
Haut-elfe	Moyenne (M)	Neutre bon
RACE	CAT. TAILLE	ALIGNEMENT

FORCE

+0

10

DEXTÉRITÉ

+2

15

CONSTITUTION

+2

14

INTELLIGENCE

+3

16

SAGESSE

+1

12

CHARISME

-1

8

+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)

+1 Dressage (Sag)

+2 Escamotage (Dex)

+5 Histoire (Int)

-1 Intimidation (Cha)

+3 Intuition (Sag)

+5 Investigation (Int)

+1 Médecine (Sag)

+3 Nature (Int)

+3 Perception (Sag)

-1 Persuasion (Cha)

+3 Religion (Int)

-1 Représentation (Cha)

+1 Survie (Sag)

-1 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

12 **CLASSE D'ARMURE**

+2 **INITIATIVE**

9 m **VITESSE**

Maximum de points de vie 8

POINTS DE VIE ACTUELS

Total 1d6

DÉS DE VIE

RÉUSSITES

ÉCHECS

JS CONTRE LA MORT

- ◆ Épée courte
- ◆ Sacoche à composantes
- ◆ Grimoire
- ◆ Sac à dos
- ◆ Ouvrage savant
- ◆ 2 bouteilles d'encre
- ◆ Porte-plume
- ◆ 10 feuilles de parchemin
- ◆ Petit sac de sable
- ◆ Petit couteau
- ◆ Lettre d'un collègue défunt posant une question à laquelle vous n'avez pas encore su répondre
- ◆ Vêtements ordinaires
- ◆ Sacoche

ÉQUIPEMENT

13 **SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE**

PC PA PE PO PP

10

MONNAIE

MAÎTRISES

Vous disposez des maîtrises suivantes. Le livret de règles explique le concept de maîtrise.

Jets de sauvegarde. Vos maîtrises de jets de sauvegarde sont indiquées par un ● dans l'encadré Jets de sauvegarde, à gauche.

Compétences. Vos maîtrises de compétence sont indiquées par un ● dans l'encadré Compétences, à gauche.

Équipement. Vous disposez de la maîtrise des arbalètes légères, des arcs courts, des bâtons, des dagues, des épées courtes, des épées longues, des fléchettes et des frondes.

LANGUES

Vous parlez, lisez et écrivez le commun, le céleste, le draconique, l'elfique et le nain.

ATTAQUES

Vos sorts restent votre meilleure arme au combat, mais vous disposez tout de même d'une lame bien physique.

Épée courte. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec votre épée courte. Lancez **1d20 + 4** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d6 + 2 dégâts perforants**.

MAGICIEN

Les magiciens, incantateurs studieux, alimentent leurs sorts de la magie qui imprègne le cosmos. L'attrait du savoir leur fait souvent renoncer à la sécurité des bibliothèques pour plonger au cœur de ruines et de cités perdues.

La classe de magicien vous octroie les aptitudes suivantes :

Grimoire. Vous disposez d'un grimoire renfermant les sorts du 1^{er} niveau suivants, détaillés chacun dans le livret de règles :

armure du mage projectile magique
bouclier sommeil
détection de la magie vague tonnante

Sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez préparer quatre sorts du 1^{er} niveau pour avoir la possibilité de les lancer, à choisir parmi les sorts de votre grimoire. Notez ici vos sorts préparés :

Emplacements de sort. Vous disposez de deux emplacements de sort du 1^{er} niveau, que vous utilisez pour lancer vos sorts préparés. Vous pouvez y recourir pour lancer deux sorts différents ou deux fois le même sort. Vous récupérez vos emplacements dépensés en terminant un repos long.

Vous pouvez comptabiliser vos emplacements dépensés en cochant chaque fois la case correspondante de la table Sorts, au verso de la fiche.

Sorts mineurs. Vous connaissez quelques sorts mineurs, que vous pouvez lancer sans dépenser d'emplacement. Vous connaissez les sorts mineurs suivants, détaillés chacun dans le livret de règles :

main du mage prestidigitation
poigne électrique rayon de givre

Attaques de sort et jets de sauvegarde. Lorsqu'une créature effectue un jet de sauvegarde pour résister à l'un de vos sorts, le DD est de **13**. Lorsque vous effectuez une attaque de sort, vous lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Ces nombres sont basés sur votre caractéristique d'incantation, l'Intelligence.

DD de sauvegarde des sorts = 13
Jet d'attaque de sort = 1d20 + 5

Incantation rituelle. Vous pouvez lancer comme rituel un sort de magicien si ce sort porte la mention « rituel » et figure dans votre grimoire. Vous pouvez le lancer même s'il n'est pas actuellement préparé. Le livret de règles explique le concept de rituel.

Restauration magique. Vous pouvez récupérer une partie de votre énergie magique en étudiant votre grimoire. Une fois par jour, vous pouvez récupérer un emplacement de sort du 1^{er} niveau dans le cadre d'un repos court.

HAUT-ELFE

La passion anime les elfes, peuple d'une longévité extraordinaire et d'une grâce presque surnaturelle. À l'aube du multivers, les premiers hauts-elfes s'établirent aux croisées féériques, sites où le monde naturel fraye intimement avec le royaume merveilleux de magie et d'émotion qu'on appelle Féerie. Par quelque phénomène, les hauts-elfes ont adopté les caractéristiques mêlées de ces deux mondes. Votre don pour les langues et votre compréhension innée de la magie pratique figurent parmi ces adaptations mystiques.

Comme tous les hauts-elfes, vous disposez des traits suivants :

Vision dans le noir. Dans un rayon de 18 m, vous voyez en conditions de lumière faible comme si la lumière était vive, et dans les ténèbres comme sous une lumière faible. Dans les ténèbres, vous discernez les couleurs comme des nuances de gris.

Ascendance féérique. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'état charmé ou à y mettre un terme sur vous-même.

Transe. Les elfes se passent de sommeil et la magie ne peut pas les endormir. Vous pouvez terminer un repos long en 4 heures si vous les passez en transe méditative durant laquelle vous restez en éveil.

Sort mineur. Votre sort mineur *prestidigitation* (énuméré au recto) reflète la magie innée de tous les hauts-elfes, plutôt que vos études.

VOTRE HISTORIQUE DE SAGE

Vos parents, qui avaient identifié vos talents magiques dès le début de votre longue existence elfique, ont fait en sorte qu'un affable magicien de la cité de Padhiver vous accueille comme disciple. Élève brillantissime, vous avez forgé des liens d'amitié, parfois de rivalité, avec d'autres apprentis. Vous avez toujours eu le don de manipuler les forces énergétiques les plus spectaculaires, concentrant vos études sur l'école d'évocation.

Votre historique a grandement façonné votre personnage. L'un de vos collègues était sur la piste de mystères qui vous fascinaient. Votre maîtrise des compétences Arcanes et Histoire reflètent également votre parcours d'étude de la nature magique et des grands mages du passé.

Une fois votre apprentissage validé, vous avez perdu le contact avec vos camarades, pour vous consacrer à vos recherches. Vous avez récemment reçu la lettre d'un collègue qui vous a donné une piste vers la source d'un savoir perdu. Peu de temps après avoir reçu cette missive, vous avez appris la terrible nouvelle : votre ami est mort dans des circonstances toujours mystérieuses.

Objectif personnel : retrouver le savoir perdu. La lettre évoquait un observatoire arcanique bâti sur une île proche par des magiciens d'un autre âge, un site où serait dissimulée une puissante magie. Un petit cloître connu sous le nom de Repos du dragon se trouve aussi sur l'île. La responsable du temple de ce cloître honorant le dieu dragon Bahamut, protecteur des héros et champion de la justice, elle détient forcément des renseignements sur l'observatoire. Runara, cette doyenne, pourrait vous mettre sur la piste de ce savoir que votre ami n'a jamais retrouvé.

S'APPROPRIER LE PERSONNAGE

Suivez les étapes suivantes pour un personnage vraiment unique :

1. Donnez-lui un nom que vous notez dans l'espace « Nom du personnage », au verso. Ce nom reste entièrement à votre discrétion, inspiré d'une culture réelle par exemple, ou d'une œuvre littéraire.
2. Décidez de l'apparence de votre personnage et de son genre. Donnez-lui une taille, un poids, un âge et une couleur de peau, d'yeux et de cheveux. L'illustration de cette page peut vous servir d'inspiration, mais vous pouvez opter pour tout autre chose. N'hésitez pas à lui donner d'autres caractéristiques physiques : cicatrices, claudication, lunettes, tatouages, etc.
3. Étoffe sa personnalité et consultez son alignement dans le livret de règles (vous pouvez d'ailleurs opter pour un autre alignement tiré de ce livret). Le but est de lui donner une personnalité que vous aurez plaisir à jouer.

ACQUISITION DE NIVEAUX

Le MD vous en informera lorsque vous atteindrez le niveau 2, puis le niveau 3. Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, vous recevez les aptitudes correspondantes suivantes :

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

À chaque niveau acquis, vous recevez un DV supplémentaire (un d6), dont vous pouvez vous servir pour vous soigner lors d'un repos court (comme expliqué dans le livret de règles). Quand vous gagnez un niveau, ajoutez le nouveau DV dans l'encadré Dés de vie de cette fiche, et ajoutez 1d6 + 2 à votre maximum de points de vie.

PROGRESSION ET SORTS

Vous acquérez de nouveaux sorts lorsque vous gagnez des niveaux. Vous pouvez préparer autant de sorts que votre niveau + votre modificateur d'Intelligence, comme indiqué sur la table Sorts. Vous recevez également davantage d'emplacements de sort.

SORTS

Niveau de magicien	Sorts préparés	Emplacements du 1 ^{er} niveau	Emplacements du 2 ^e niveau
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

Ajout de sorts dans votre grimoire. Chaque fois que vous gagnez un niveau de magicien, vous pouvez ajouter deux sorts de magicien de votre choix à votre grimoire, à choisir dans la liste des sorts de magicien, ci-dessous. Ces sorts doivent tous être d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements. Au fil de vos aventures, vous trouverez peut-être d'autres sorts que vous pourrez ajouter à votre grimoire.

Recopier un sort. Lorsque vous trouvez un sort de magicien, vous pouvez l'ajouter à votre grimoire s'il est d'un niveau pour lequel vous disposez d'emplacements et si vous pouvez consacrer du temps à le déchiffrer et à le recopier.

Cette opération demande 2 heures et 50 po par niveau du sort. Ce coût représente les composantes matérielles dépensées lors de vos expérimentations, ainsi que les encres de qualité demandées par la retranscription. Une fois ce temps et cet argent acquittés, vous pouvez préparer ce sort comme tous vos autres sorts.

APTITUDES DE NIVEAU 2

Évocateur érudit. Vous réduisez de moitié les coûts en or et en temps de toute transcription de sort d'évocation dans votre grimoire.

Façonneur de sorts. Lorsque vous lancez un sort d'évocation qui affecte d'autres créatures que vous voyez, vous pouvez en choisir un nombre n'excédant pas 1 + le niveau du sort. Les créatures retenues réussissent automatiquement leur jet de sauvegarde contre le sort et ne reçoivent aucun dégât si ce JS réussi réduit normalement les dégâts de moitié.

APTITUDES DE NIVEAU 3

Restauration magique. Vous pouvez désormais récupérer deux emplacements de sort du 1^{er} niveau ou un emplacement du 2^e niveau (à votre convenance).

Sorts. Vous pouvez désormais préparer et lancer des sorts du 2^e niveau.

LISTE DES SORTS DE MAGICIEN

Sorts du 1^{er} niveau

Armure du mage
Bouclier
Compréhension des langues (rituel)
Détection de la magie (rituel)
Projectile magique
Protection contre le mal et le bien
Rayon empoisonné
Sommeil
Vague tonnante

Sorts du 2^e niveau

Foulée brumeuse
Fracassement
Immobilisation de personne
Invisibilité
Sphère de feu



RICHARD WHITTE

NOM DU PERSONNAGE

Paladin	1	Noble
CLASSE	NIVEAU	HISTORIQUE
Humain	Moyenne (M)	Loyal bon
RACE	CAT. TAILLE	ALIGNEMENT

FORCE

+3

16

DEXTÉRITÉ

-1

9

CONSTITUTION

+2

15

INTELLIGENCE

+0

11

SAGESSE

+1

13

CHARISME

+2

14

+2 BONUS DE MAÎTRISE

JETS DE SAUVEGARDE

- +3 Force
- 1 Dextérité
- +2 Constitution
- +0 Intelligence
- +3 Sagesse
- +4 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)
- +3 Intuition (Sag)
- +0 Investigation (Int)
- +1 Médecine (Sag)
- +0 Nature (Int)
- +1 Perception (Sag)
- +4 Persuasion (Cha)
- +0 Religion (Int)
- +2 Représentation (Cha)
- +1 Survie (Sag)
- +2 Tromperie (Cha)

*Cf. votre équipement

18 CLASSE D'ARMURE

-1 INITIATIVE

9 m VITESSE

Maximum de points de vie 12

POINTS DE VIE ACTUELS

Total 1d10

DÉS DE VIE

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JS CONTRE LA MORT

ÉQUIPEMENT

- ◆ Cotte de mailles*
- ◆ Hache d'armes
- ◆ Bouclier
- ◆ 5 javelines
- ◆ Symbole sacré
- ◆ Sac à dos
- ◆ Sac de couchage
- ◆ Gamelle
- ◆ Boîte à amadou
- ◆ 10 torches
- ◆ 10 jours de rations
- ◆ Outre
- ◆ Corde en chanvre, 15 m
- ◆ Beaux habits
- ◆ Chevalière
- ◆ Arbre généalogique
- ◆ Sacoche

*Tant que vous portez cette armure, vos tests de Dextérité (Discrétion) sont désavantagés.

11 SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE

MONNAIE

PC PA PE PO PP

25

MAÎTRISES

Vous disposez des maîtrises suivantes. Le livret de règles explique le concept de maîtrise.

Jets de sauvegarde. Vos maîtrises de jets de sauvegarde sont indiquées par un ● dans l'encadré Jets de sauvegarde, à gauche.

Compétences. Vos maîtrises de compétence sont indiquées par un ● dans l'encadré Compétences, à gauche.

Équipement. Vous disposez de la maîtrise de toutes les armures, des boucliers, des armes courantes et des armes de guerre.

LANGUES

Vous parlez, lisez et écrivez le commun, le draconique, le géant et le nain.

ATTAQUES

Vous débutez avec les armes suivantes, avec lesquelles vous pouvez effectuer des attaques.

Hache d'armes. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec votre hache d'armes. Lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d8 + 3 dégâts tranchants**, ou 1d10 + 3 dégâts tranchants si vous tenez votre hache d'armes à deux mains (en vous passant de votre bouclier, donc).

Javeline. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec une javeline. Vous pouvez également la lancer sur une cible à 9 m ou moins, ou jusqu'à 36 m avec le désavantage au jet d'attaque. Dans tous les cas, lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d6 + 3 dégâts perforants**.

PALADIN

Les paladins ont juré de servir des dieux, un ordre ancestral ou une noble cause. Ce serment crée un lien étroit qui transforme un combattant pieux en champion béni. Vous avez juré de servir le dieu Bahamut, Dragon de Platine protecteur des héros et champion de la justice.

La classe de paladin vous octroie les aptitudes suivantes :

Perception divine. Au prix d'une action, vous pouvez conditionner vos sens pour percevoir le mal profond et le bien souverain. Jusqu'à la fin de votre tour suivant, vous connaissez la position de tout Céleste, Fiélon et Mort-vivant qui ne bénéficie pas d'un abri total, dans un rayon de 18 m. Vous apprenez le type de toute créature ainsi perçue, mais pas son identité. Dans le même rayon, vous détectez également la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané.

Imposition des mains. Votre contact béni peut soigner les blessures. Vous disposez d'une réserve de puissance curatrice qui se reconstitue lorsque vous prenez un repos long. Cette réserve vous permet de faire récupérer un total de 5 points de vie.

Au prix d'une action, vous pouvez puiser tout ou partie de cette réserve et, d'un simple contact, faire récupérer autant de points de vie à une créature.

Au lieu de cela, vous pouvez dépenser 5 points de vie de la réserve pour soigner la cible d'une maladie ou neutraliser un poison qui l'affecte. Vous pouvez soigner plusieurs maladies ou neutraliser plusieurs poisons d'une seule Imposition des mains, à condition d'acquitter 5 points de vie pour chacun de ces maux.

Cette aptitude est sans effet sur les Morts-vivants et les Artificiels.

AU SUJET DES HUMAINS

Les humains restent l'espèce la plus nombreuse des Royaumes Oubliés. Ils vivent aux côtés des elfes, nains, halfelins et autres peuples dans les villages, bourgs et cités du monde entier. Les aventuriers humains ont souvent l'ambition de laisser une trace durable.

VOTRE HISTORIQUE DE NOBLE

Votre famille connaît bien la fortune, le pouvoir et les privilèges. À l'époque glorieuse de Padhiver, vos parents gouvernaient le comté des Côtes-de-Corlinn, parmi les collines au nord-est de la cité. Mais le Mont Chaudenow est entré en éruption voilà trente ans, dévastant Padhiver et balayant les Côtes-de-Corlinn. Vous n'avez donc pas grandi en votre domaine, mais dans une petite résidence d'Eauprofonde. Désormais adulte, vous n'avez hérité que d'un titre.

Votre historique a grandement façonné votre personnage. Vous avez appris la langue des nains et celle des géants auprès de votre précepteur (cf. « Langues », au recto), tandis que votre maîtrise des compétences Histoire et Persuasion reflète votre instruction et vos excellentes manières.

Depuis que vous avez juré de servir Bahamut, vous avez décidé de revenir à Padhiver pour défendre celles et ceux que les institutions méprisent alors qu'elles sont censées les protéger. Il y a peu, la corruption du guet de la ville et des autorités de sang bleu a ébranlé votre détermination.

Objectif personnel : pèlerinage de ressourcement. En cherchant à redonner vigueur à votre résolution, vous avez appris l'existence du Repos du dragon, un cloître isolé sur une île minuscule. L'endroit abrite un temple honorant le dieu dragon Bahamut. Quelque chose vous pousse à aller y contempler votre place en ce bas monde.

S'APPROPRIER LE PERSONNAGE

Suivez les étapes suivantes pour un personnage vraiment unique :

1. Donnez-lui un nom que vous notez dans l'espace « Nom du personnage », au verso. Ce nom reste entièrement à votre discrétion, inspiré d'une culture réelle par exemple, ou d'une œuvre littéraire.
2. Décidez de l'apparence de votre personnage et de son genre. Donnez-lui une taille, un poids, un âge et une couleur de peau, d'yeux et de cheveux. L'illustration de cette page peut vous servir d'inspiration, mais vous pouvez opter pour tout autre chose. N'hésitez pas à lui donner d'autres caractéristiques physiques ; cicatrices, claudication, lunettes, tatouages, etc.
3. Étoffe sa personnalité et consultez son alignement dans le livret de règles (vous pouvez d'ailleurs opter pour un autre alignement tiré de ce livret). Le but est de lui donner une personnalité que vous aurez plaisir à jouer.

ACQUISITION DE NIVEAUX

Le MD vous en informera lorsque vous atteindrez le niveau 2, puis le niveau 3. Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, vous recevez les aptitudes correspondantes suivantes :

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

À chaque niveau acquis, vous recevez un DV supplémentaire (un d10), dont vous pouvez vous servir pour vous soigner lors d'un repos court (comme expliqué dans le livret de règles). Quand vous gagnez un niveau, ajoutez le nouveau DV dans l'encadré Dés de vie de cette fiche, et ajoutez 1d10 + 2 à votre maximum de points de vie.

APTITUDES DE NIVEAU 2

Sorts préparés. Chaque fois que vous terminez un repos long, vous pouvez préparer trois sorts du 1^{er} niveau pour avoir la possibilité de les lancer, à choisir parmi les sorts du 1^{er} niveau énumérés ci-après. Notez ici vos sorts préparés :

Emplacements de sort. Vous disposez de deux emplacements de sort du 1^{er} niveau, que vous utilisez pour lancer vos sorts préparés. Vous pouvez y recourir pour lancer deux sorts différents ou deux fois le même sort. Vous récupérez vos emplacements dépensés en terminant un repos long. Vous pouvez comptabiliser vos emplacements dépensés en cochant chaque fois la case correspondante de la table Sorts.

SORTS

Niveau de paladin	Sorts préparés	Emplacements du 1 ^{er} niveau
2	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Attaques de sort et jets de sauvegarde. Lorsqu'une créature effectue un jet de sauvegarde pour résister à l'un de vos sorts, le DD est de **12**. Lorsque vous effectuez une attaque de sort, vous lancez **1d20 + 4** pour voir si vous touchez. Ces nombres sont basés sur votre caractéristique d'incantation, le Charisme.

DD de sauvegarde des sorts = 12

Jet d'attaque de sort = 1d20 + 4

Style de combat : Protection. Lorsqu'une créature que vous voyez attaque une cible autre que vous située dans un rayon de 1,50 m de vous, vous pouvez jouer votre réaction pour lui imposer le désavantage au jet d'attaque. Vous devez porter un bouclier.

Châtiment divin. Lorsque vous touchez une créature avec une attaque d'arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un emplacement de sort pour infliger **2d8 dégâts radiants** à la cible, en plus des dégâts de l'arme. Ces dégâts supplémentaires augmentent de **1d8** si la cible est un Mort-vivant ou un Fiélon.

Imposition des mains. Votre réserve d'Imposition des mains passe à 10.

APTITUDES DE NIVEAU 3

Santé divine. La magie divine qui coule en vous vous immunise contre les maladies.

Imposition des mains. Votre réserve d'Imposition des mains passe à 15.

Sorts. Vous gagnez un emplacement de sort, comme indiqué sur la table Sorts. Outre les sorts que vous choisissez de préparer, deux autres sont toujours préparés dans votre cas : *protection contre le mal et le bien* et *sanctuaire*.

Conduit divin. Vous pouvez canaliser l'énergie divine de votre serment pour alimenter l'un des deux effets suivants : Arme sacrée ou Renvoi des impies. Chaque fois que vous recourez à Conduit divin, choisissez lequel de ces effets produire ; il vous faut ensuite terminer un repos court ou long pour pouvoir utiliser de nouveau Conduit divin :

Arme sacrée. Au prix d'une action, vous arbolez votre symbole sacré pour imprégner une arme que vous tenez d'énergie positive. Pendant 1 minute, vous ajoutez +2 aux jets d'attaque effectués avec cette arme. L'arme émet également une lumière vive dans un rayon de 6 m, et une lumière faible sur 6 m de plus. Si l'arme n'est pas déjà magique, elle le devient jusqu'à la fin des effets. Vous pouvez mettre un terme à ces effets à votre tour, dans le cadre de n'importe quelle autre action. Ils prennent également fin dès que l'arme n'est plus sur vous ou que vous perdez connaissance.

Renvoi des impies. Au prix d'une action, vous arbolez votre symbole sacré et chaque Mort-vivant et Fiélon qui vous voit ou vous entend dans un rayon de 9 m doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 12 sous peine d'être renvoyé pendant 1 minute ou jusqu'à ce qu'il subisse des dégâts. Une créature renvoyée doit consacrer ses tours de jeu à s'éloigner le plus possible de vous et ne peut volontairement terminer son déplacement dans un espace situé à 9 m ou moins de vous. Elle ne peut en outre pas jouer de réaction. Comme action, elle ne peut entreprendre que Foncer ou tenter de se libérer d'un effet qui l'empêche de se déplacer. Si elle n'a nulle part où aller, elle peut entreprendre l'action Esquiver.

LISTE DES SORTS DE PALADIN

Sorts du 1^{er} niveau

Bénédiction
Bouclier de la foi
Détection de la magie
Injonction
Protection contre le mal et le bien
Soins



SHAWN WOOD

NOM DU PERSONNAGE

Roublard

CLASSE

1

NIVEAU

Criminel

HISTORIQUE

Halfelin pied-léger

RACE

Petite (P)

CAT. TAILLE

Chaotique bon

ALIGNEMENT

FORCE

-1

8

DEXTÉRITÉ

+3

16

CONSTITUTION

+1

12

INTELLIGENCE

+1

13

SAGESSE

+0

10

CHARISME

+3

16

+2

BONUS DE MAÎTRISE

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

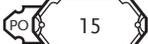
JETS DE SAUVEGARDE

- +5 Acrobaties (Dex)
- +1 Arcanes (Int)
- 1 Athlétisme (For)
- +7 Discrétion (Dex)
- +0 Dressage (Sag)
- +5 Escamotage (Dex)
- +1 Histoire (Int)
- +3 Intimidation (Cha)
- +0 Intuition (Sag)
- +3 Investigation (Int)
- +0 Médecine (Sag)
- +1 Nature (Int)
- +2 Perception (Sag)
- +3 Persuasion (Cha)
- +1 Religion (Int)
- +3 Représentation (Cha)
- +0 Survie (Sag)
- +5 Tromperie (Cha)

COMPÉTENCES

12

SAGESSE (PERCEPTION) PASSIVE



MONNAIE

14

CLASSE D'ARMURE

+3

INITIATIVE

7,50 m

VITESSE

Maximum de points de vie 9

POINTS DE VIE ACTUELS

Total 1d8

DÉS DE VIE

RÉUSSITES ○○○○

ÉCHECS ○○○○

JS CONTRE LA MORT

- ◆ Armure de cuir
- ◆ Arc court
- ◆ 20 flèches
- ◆ 2 dagues
- ◆ Outils de voleur
- ◆ Sac à dos
- ◆ Sac contenant 1 000 billes
- ◆ Ficelle, 3 m
- ◆ Cloche
- ◆ 5 bougies
- ◆ 2 pieds-de-biche
- ◆ Marteau
- ◆ 10 pitons
- ◆ Lanterne à capote
- ◆ 2 flasques d'huile
- ◆ 5 jours de rations
- ◆ Boîte à amadou
- ◆ Outre
- ◆ Corde en chanvre, 15 m
- ◆ Vêtements ordinaires sombres, avec capuchon
- ◆ Sacoche

ÉQUIPEMENT

MAÎTRISES

Vous disposez des maîtrises suivantes. Le livret de règles explique le concept de maîtrise.

Jets de sauvegarde. Vos maîtrises de jets de sauvegarde sont indiquées par un ● dans l'encadré Jets de sauvegarde, à gauche.

Compétences. Vos maîtrises de compétence sont indiquées par un ● dans l'encadré Compétences, à gauche.

Équipement. Vous disposez de la maîtrise des armures légères, des armes courantes, des arbalètes de poing, des épées courtes, des épées longues et des rapières. Vous disposez aussi de la maîtrise des outils de voleur.

LANGUES

Vous parlez, lisez et écrivez le commun, le gobelin et le halfelin.

ATTAQUES

Vous débutez avec les armes suivantes, avec lesquelles vous pouvez effectuer des attaques.

Arc court. Vous pouvez décocher une flèche vers une cible à 24 m ou moins, ou jusqu'à 96 m avec le désavantage au jet d'attaque. Lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d6 + 3 dégâts perforants**.

Dague. Au corps à corps (cible dans un rayon de 1,50 m), vous pouvez attaquer avec votre dague. Vous pouvez également la lancer sur une cible à 6 m ou moins, ou jusqu'à 18 m avec le désavantage au jet d'attaque. Dans tous les cas, lancez **1d20 + 5** pour voir si vous touchez. Si c'est le cas, la cible subit **1d4 + 3 dégâts perforants**.

ROUBLARD

Les roublards jouissent d'une vaste expertise à laquelle peu d'aventuriers peuvent prétendre. En matière de combat, ils misent davantage sur la ruse que la force brute, en plaçant leurs attaques à l'endroit le plus douloureux.

La classe de roublard vous octroie les aptitudes suivantes :

Expertise. Votre bonus de maîtrise est doublé pour tous vos tests de caractéristique associés à la compétence Discrétion (calcul intégré dans l'encadré Compétences) ou faisant intervenir votre maîtrise des outils de voleur.

Attaque sournoise. Une fois par tour, vous pouvez infliger **1d6** dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque liée à la Dextérité (avec votre dague ou votre arc court, par exemple) pour laquelle vous êtes avantagé. Cet avantage au jet d'attaque n'est pas nécessaire si un autre ennemi non neutralisé de la cible se situe dans un rayon de 1,50 m d'elle. Vous ne pouvez pas infliger ces dégâts supplémentaires si vous avez le désavantage au jet d'attaque.

Argot des voleurs. Vous avez appris l'argot des voleurs, mélange secret de divers dialectes, jargons et codes vous permettant de glisser des messages cachés dans des conversations qui semblent anodines. Vous comprenez également un ensemble de signes et symboles secrets permettant de transmettre des messages brefs et simples.

HALFELIN PIED-LÉGER

Les halfelins sont des êtres menus, à qui la fortune sourit souvent, sans compter leur bravoure digne des plus grands dragons. Les halfelins pied-léger se cachent facilement à l'abri des regards, se faufilant entre les grandes gens, ennemis comme alliés.

Comme tous les halfelins pied-léger, vous disposez des traits suivants :

Chanceux. Lorsque vous obtenez un 1 sur le d20 d'un jet d'attaque, un test de caractéristique ou un jet de sauvegarde, vous pouvez relancer ce dé, auquel cas c'est le second jet qui s'applique.

Brave. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde visant à éviter l'étau effrayé ou à y mettre un terme sur vous-même.

Agilité halfeline. Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace de toute créature dont la catégorie de taille est supérieure à la vôtre.

Discrétion naturelle. Il vous suffit d'être derrière une créature dont la catégorie de taille est au moins d'un cran supérieure à la vôtre pour pouvoir tenter de vous cacher.

Suite au verso

VOTRE HISTORIQUE DE CRIMINEL

Dès votre plus jeune âge, vous avez rejoint une guilde de voleurs appelée le Gibet doré. La guilde prospère depuis quelques années et son influence s'étend sur toute la côte des Épées. Vous avez suivi ce déploiement dans l'espoir de faire fortune en la cité de Padhiver.

Votre historique a grandement façonné votre personnage. Vous avez appris à utiliser les outils de voleur auprès de canailles et de joueurs invétérés (comme indiqué à « Maîtrises », au verso de cette fiche), et en avez profité pour apprendre le gobelin. Votre maîtrise des compétences Discrétion et Tromperie reflète aussi votre parcours d'être furtif et insaisissable qui sait aussi éviter les pires embrouilles grâce à son éloquence.

Padhiver s'est montrée généreuse avec vous, mais pas dans les proportions que vous espériez. Un contrebandier vous a conté l'histoire d'un membre haut-placé du Gibet doré qui aurait trahi la guilde et tué sa partenaire avant de prendre la fuite doté d'un pactole digne d'un roi. Grâce aux détails que vous avez grappillés ici et là, vous avez la conviction qu'il ne s'agit pas que d'une rumeur.

Objectif personnel : retrouver la fortune disparue. Qui que fût le Gibeteur disparu avec l'or, il a bien brouillé les pistes. Vos recherches n'ont rien donné à Padhiver, mais vous avez récemment découvert l'existence d'un cloître insulaire appelé le Repos du dragon. Le cloître abrite un temple honorant le dieu dragon Bahamut, protecteur des héros et champion de la justice. Une communauté d'ermites y vit désormais, l'endroit idéal pour quiconque veut échapper à son passé. Si le trésor s'y trouve, il sera vôtre.

S'APPROPRIER LE PERSONNAGE

Suivez les étapes suivantes pour un personnage vraiment unique :

1. Donnez-lui un nom que vous notez dans l'espace « Nom du personnage », au verso. Ce nom reste entièrement à votre discrétion, inspiré d'une culture réelle par exemple, ou d'une œuvre littéraire.
2. Décidez de l'apparence de votre personnage et de son genre. Donnez-lui une taille, un poids, un âge et une couleur de peau, d'yeux et de cheveux. L'illustration de cette page peut vous servir d'inspiration, mais vous pouvez opter pour tout autre chose. N'hésitez pas à lui donner d'autres caractéristiques physiques ; cicatrices, claudication, lunettes, tatouages, etc. Vous pouvez noter les détails physiques de votre personnage dans l'espace « Notes », ci-dessous.
3. Étouffez sa personnalité et consultez son alignement dans le livret de règles (vous pouvez d'ailleurs opter pour un autre alignement tiré de ce livret). Le but est de lui donner une personnalité que vous aurez plaisir à jouer.

ACQUISITION DE NIVEAUX

Le MD vous en informera lorsque vous atteindrez le niveau 2, puis le niveau 3. Lorsque vous atteignez un nouveau niveau, vous recevez les aptitudes correspondantes suivantes :

DÉS DE VIE ET POINTS DE VIE

À chaque niveau acquis, vous recevez un DV supplémentaire (un d8), dont vous pouvez vous servir pour vous soigner lors d'un repos court (comme expliqué dans le livret de règles). Quand vous gagnez un niveau, ajoutez le nouveau DV dans l'encadré Dés de vie de cette fiche, et ajoutez 1d8 + 1 à votre maximum de points de vie.

APTITUDE DE NIVEAU 2

Ruse. Votre esprit vif et votre agilité vous permettent d'agir et de vous mouvoir rapidement, vous donnant droit à une action bonus à chacun de vos tours de combat. Elle ne peut servir qu'à entreprendre l'action Foncer, Se cacher ou Se désengager.

APTITUDES DE NIVEAU 3

Monte-en-l'air. Vous recevez la capacité de grimper plus vite que la normale, si bien que l'escalade ne vous coûte plus de déplacement supplémentaire. Par ailleurs, lorsque vous effectuez un saut avec élan, la distance couverte augmente de 30 cm par point de modificateur de Dextérité.

Mains lestes. Vous pouvez consacrer l'action bonus octroyée par votre Ruse à effectuer un test de Dextérité (Escamotage), à entreprendre l'action Utiliser un objet ou à utiliser vos outils de voleur pour essayer de désarmer un piège ou de crocheter une serrure.

Attaque sournoise. Votre Attaque sournoise inflige 2d6 dégâts au lieu de 1d6.



SHAWN WOOD

NOTES