

NAIN DES COLLINES CLERC / NIVEAU 1

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Nom	Valeur	Modificateur
FORCE	14	+2
Athlétisme +4		
DEXTÉRITÉ	8	-1
CONSTITUTION	15	+2
INTELLIGENCE	10	+0
Religion +2		
SAGESSE	16	+3
Médecine +5		
CHARISME	12	+1
Intimidation +3		

Compétences maîtrisées sous la caractéristique associée.

CLASSE D'ARMURE 18

POINTS DE VIE 11

INITIATIVE -1

VITESSE 7,50 m

JETS DE SAUVEGARDE

Force +2

Dextérité -1

Constitution +2

Intelligence +0

Sagesse +5

Charisme +3

SENS

Perception passive 13

Vision dans le noir 18 m

BONUS DE MAÎTRISE +2

ARMES ET SORTS MINEURS OFFENSIFS

Nom	Portée	Modificateur	Dégâts
Masse d'armes	-	+4	1d6 + 2 contondants
Hachette	6/18	+4	1d8 tranchants
Flamme sacrée	18	JS	1d8 radiants*

*Voir description du sort

SORTS

Mod. de carac. +3

Bonus à l'attaque +5

DD de sauvegarde 13

Voir au verso pour plus de détails.

ÉQUIPEMENT

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, 15 m de corde en chanvre, insigne militaire, lame brisée d'un ennemi vaincu (trophée), jeu d'osselets, vêtements ordinaires, sacoché contenant 10 pièces d'or



MAÎTRISES ET LANGUES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, armures lourdes, boucliers

Armes : armes courantes, hache d'armes, marteau de guerre

Langues : commun, elfique, goblin, nain

TRAITS DES NAINS DES COLLINES

Vision dans le noir. Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 18 m.

Résistance naine. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison et bénéficiez de la résistance aux dégâts de poison.

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.

APTITUDES DE CLASSE

Sorts. Vous pouvez préparer et lancer des sorts de la liste du clerc. Voir « Sorts », ci-après.

Domaine de la Vie. Vous recevez les aptitudes de classe supplémentaires de cette section et ajoutez les sorts de domaine à votre liste de sorts (voir « Sorts », ci-après).

Disciple de la Vie. Chaque fois que vous utilisez un sort du 1^{er} niveau ou supérieur pour rendre des points de vie à une créature, celle-ci récupère un nombre de points de vie supplémentaires égal à 2 + le niveau du sort.

SORTS

Reportez-vous au *Manuel des joueurs* pour les descriptions des sorts. Préparez vos sorts au début de l'aventure et après chaque repos long.

Sorts mineurs (à volonté) : assistance, flamme sacrée, lumière

1^{er} niveau (2 emplacements) : bénédiction, bouclier de la foi, mot de guérison, rayon traçant, sanctuaire, soins

HISTORIQUE

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 tempérament. Vous avez appris plusieurs langues au gré de votre carrière militaire (cf. « Langues »). 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 lincoln 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 Naufragés, 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.

ELFE SYLVESTRE GUERRIER / NIVEAU 1

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Nom	Valeur	Modificateur
-----	--------	--------------

FORCE	13	+1
--------------	----	----

DEXTÉRITÉ	17	+3
------------------	----	----

Acrobaties +5

CONSTITUTION	14	+2
---------------------	----	----

INTELLIGENCE	10	+0
---------------------	----	----

Histoire +2

SAGESSE	13	+1
----------------	----	----

Dressage +3

Perception +3

Survie +3

CHARISME	8	-1
-----------------	---	----

Compétences maîtrisées sous la caractéristique associée.

CLASSE D'ARMURE	14	INITIATIVE	+3
POINTS DE VIE	12	VITESSE	10,50 m

JETS DE SAUVEGARDE

Force +3

Dextérité +3

Constitution +4

Intelligence +0

Sagesse +1

Charisme -1

SENS

Perception passive 13

Vision dans le noir 18 m

BONUS DE MAÎTRISE +2

ARMES ET SORTS MINEURS OFFENSIFS

Nom	Portée	Modificateur	Dégâts
Épée à deux mains	-	+3	2d6 + 1 tranchants
Arc long	45/180	+7	1d8 + 3 perforants

ÉQUIPEMENT

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, 15 m de corde en chanvre, pelle, pot en fer, vêtements ordinaires, sacoche contenant 10 pièces d'or



MAÎTRISES ET LANGUES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, armures lourdes, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Langues : commun, elfique, halfelin, nain

TRAITS DES ELFES SYLVESTRES

Vision dans le noir. Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 18 m.

Ascendance féérique. Avantage aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas vous endormir.

Transe. En lieu et place de sommeil, vous méditez profondément dans un état de conscience partielle, pendant 4 heures par jour. Après un tel repos, vous recevez les mêmes bénéfices qu'un humain après 8 heures de sommeil.

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.

APTITUDES DE CLASSE

Second souffle. Par une **action bonus**, vous récupérez 1d10 + 1 points de vie. Une fois cette aptitude utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir y recourir de nouveau.

HISTORIQUE

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 tempérament. Vous avez appris les langues de diverses cultures (cf. « Langues »). 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.

HUMAIN PALADIN / NIVEAU 1

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Nom	Valeur	Modificateur
FORCE	16	+3
Athlétisme +5		
DEXTÉRITÉ	9	-1
CONSTITUTION	15	+2
INTELLIGENCE	11	+0
Histoire +2		
SAGESSE	13	+1
Intuition +3		
CHARISME	14	+2
Persuasion +4		

Compétences maîtrisées sous la caractéristique associée.

CLASSE D'ARMURE	18	INITIATIVE	-1
POINTS DE VIE	12	VITESSE	9 m

JETS DE SAUVEGARDE

Force	+3
Dextérité	-1
Constitution	+2
Intelligence	+0
Sagesse	+3
Charisme	+4

SENS

Perception passive	11
--------------------	----

BONUS DE MAÎTRISE	+2
--------------------------	----

ARMES

Nom	Portée	Modificateur	Dégâts
Hache d'armes	-	+5	1d8 + 3 tranchants
Javeline	9/36	+5	1d6 + 3 perforants

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, 15 m de corde en chanvre, beaux habits, chevalière, arbre généalogique, sacoche contenant 25 pièces d'or



MAÎTRISES ET LANGUES

Armures : armures légères, armures intermédiaires, armures lourdes, boucliers

Armes : armes courantes, armes de guerre

Langues : commun, draconique, géant, nain

APTITUDES DE CLASSE

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.

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 savez où se trouve tout Céleste, Fiélon et Mort-vivant dans un rayon de 18 m. Dans le même rayon, vous détectez également la présence de tout lieu ou objet qui a été consacré ou profané.

HISTORIQUE

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 »), 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.

HALFELIN PIED-LÉGER ROUBLARD / NIVEAU 1

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Nom	Valeur	Modificateur
FORCE	8	-1
DEXTÉRITÉ	16	+3
Acrobaties +5		
Discrétion +7		
Escamotage +5		
CONSTITUTION	12	+1
INTELLIGENCE	13	+1
Investigation +3		
SAGESSE	10	+0
Perception +2		
CHARISME	16	+3
Tromperie +5		

Compétences maîtrisées sous la caractéristique associée.

CLASSE D'ARMURE	14	INITIATIVE	+3
POINTS DE VIE	9	VITESSE	7,50 m

JETS DE SAUVEGARDE

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

SENS

Perception passive	12
--------------------	----

BONUS DE MAÎTRISE	+2
--------------------------	----

ARMES

Nom	Portée	Modificateur	Dégâts
Dague	6/18	+5	1d4 + 3 perforants
Arc court	24/96	+5	1d6 + 3 perforants

ÉQUIPEMENT

Armure de cuir, arc court, 20 flèches, 2 dagues, outils de voleur, sac à dos, sac contenant 1 000 billes, 3 m de ficelle, 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, 15 m de corde en chanvre, vêtements ordinaires avec capuchon, sacoche contenant 10 pièces d'or



MAÎTRISES ET LANGUES

Armures : armure légère

Armes : armes courantes, arbalète de poing, épée courte, épée longue, rapière

Outils : outils de voleur

Langues : commun, goblin, halfelin

TRAITS DES HALFELINS PIED-LÉGER

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

Brave. Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre l'état effrayé.

Agilité halfeline. Vous pouvez vous déplacer à travers l'espace de toute créature dont la catégorie de taille est supérieure à la vôtre (vous êtes de taille P [petite]).

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

APTITUDES DE CLASSE

Attaque sournoise. Une fois par tour, vous pouvez infliger 1d6 dégâts supplémentaires à une créature que vous touchez avec une attaque pour laquelle vous êtes avantagé, avec une arme de finesse ou à distance. L'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, mais vous ne devez pas avoir 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. Communiquer des informations par ce biais demande quatre fois plus de temps que si vous énonciez clairement l'idée.

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

HISTORIQUE

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 tempérament. Vous avez appris à utiliser les outils de voleur auprès de canaillies et de joueurs invétérés (comme indiqué à « Maîtrises »), et en avez profité pour apprendre le goblin. Votre maîtrise des compétences Discrétion et Tromperie reflète aussi votre parcours d'être furtif et insaisissable qui sait 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 grapillés 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.

HAUT-ELFE MAGICIEN / NIVEAU 1

VALEURS DE CARACTÉRISTIQUE

Nom	Valeur	Modificateur
FORCE	10	+0
DEXTÉRITÉ	15	+2
CONSTITUTION	14	+2
INTELLIGENCE	16	+3
Arcanes +5		
Histoire +5		
Investigation +5		
SAGESSE	12	+1
Intuition +3		
Perception +3		
CHARISME	8	-1

Compétences maîtrisées sous la caractéristique associée.

CLASSE D'ARMURE	12	INITIATIVE	+2
POINTS DE VIE	8	VITESSE	9 m

JETS DE SAUVEGARDE

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

SENS

Perception passive 13

Vision dans le noir 18 m

BONUS DE MAÎTRISE +2

ARMES ET SORTS MINEURS OFFENSIFS

Nom	Portée	Modificateur	Dégâts
Épée courte	-	+4	1d6 + 2 perforants
Poigne électrique	-	+5	1d8 foudre*
Rayon de givre	18	+5	1d8 froid*

*Voir description du sort

SORTS

Mod. de carac.	+3
Bonus à l'attaque	+5
DD de sauvegarde	13

Voir au verso pour plus de détails.

ÉQUIPEMENT

Épée courte, sacoche à composants, grimoire, sac à dos, livre de connaissance, 2 bouteilles d'encre, porte-plume, 10 feuilles de parchemin, petit sac de sable, petit couteau, lettre d'un collègue posant une question à laquelle vous n'avez pas encore su répondre, vêtements ordinaires, sacoche contenant 10 pièces d'or



MAÎTRISES ET LANGUES

Armures : aucune

Armes : arbalète légère, arc court, arc long, bâton de combat, dague, épée courte, fléchettes, fronde

Langues : commun, céleste, draconique, elfique, nain

TRAITS DES HAUTS-ELFES

Vision dans le noir. Vous bénéficiez de la vision dans le noir sur 18 m.

Ascendance féerique. Avantage aux jets de sauvegarde contre l'état charmé et la magie ne peut pas vous endormir.

Transe. En lieu et place de sommeil, vous méditez profondément dans un état de conscience partielle, pendant 4 heures par jour. Après un tel repos, vous recevez les mêmes bénéfices qu'un humain après 8 heures de sommeil.

APTITUDES DE CLASSE

Sorts. Vous pouvez préparer et lancer des sorts de la liste du magicien. Vous avez besoin de votre grimoire pour préparer vos sorts du 1^{er} niveau et supérieur. Voir « Sorts », ci-après.

Restauration magique. Une fois par jour quand vous terminez un repos court, vous pouvez récupérer 1 emplacement de sort dépensé.

SORTS

Reportez-vous au *Manuel des joueurs* pour les descriptions des sorts. Préparez vos sorts au début de l'aventure et après chaque repos long. Vous pouvez préparer quatre sorts du 1^{er} niveau tirés de vos sorts connus du 1^{er} niveau, ci-après.

Sort mineur (à volonté) : *main du mage, poigne électrique, prestidigitation, rayon de givre*

1^{er} niveau (2 emplacements) : *armure du mage, bouclier, détection de la magie, projectile magique, sommeil, vague tonnante*

HISTORIQUE

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 reflète 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 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.