

ASPIRANTE CHEVALERESSE

Vous avez grandi assise près du feu, les yeux écarquillés, à écouter des histoires de chevaliers et de héros qui tuaient des dragons et sauvaient le royaume. Les autres enfants aimaient aussi ces histoires, mais vous, elles vous faisaient rêver. Vous vous êtes promis de devenir une grande chevaleresse un jour. Vous êtes forte et brave. Votre Force commence à 12, et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT S'EST DÉROULÉE VOTRE ENFANCE ?

1d12	QUE FAISAIENT VOS PARENTS DANS LE VILLAGE ? QUE VOUS ONT-ILS APPRIS ?	GAIN
1	Vous êtes orpheline. La vie n'a pas été tendre avec vous.	+2 Sag, +2 Con, +1 Int
2	Votre père était un paria, à juste titre ou pas.	+2 Int, +1 Sag, +1 Con, comp : Survie
3	Vos parents étaient pêcheurs. Vous avez grandi au bord de la rivière.	+2 Dex, +1 For, +1 Sag, comp. : Pêche
4	Votre famille travaillait dans une petite ferme à l'extérieur du village.	+2 Con, +1 Sag, +1 Cha, comp. : Agriculture
5	Votre père était le forgeron local. Il vous a appris à manier le marteau et le soufflet.	+2 For, +1 Dex, +1 Cha, comp. : Forge
6	Vous avez conduit les brebis en transhumance comme votre mère avant vous.	+2 Con, +1 Dex, +1 Sag, +1 For
7	Vos parents tenaient l'auberge locale. Vous avez grandi en rencontrant de nombreux voyageurs et en écoutant leurs histoires.	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, +1 Sag
8	Vous avez travaillé sur le métier à tisser, coupant et tordant les fils comme les Moires.	+2 Dex, +1 Int, +1 Cha, comp. : Tissage
9	Votre mère connaissait d'anciennes légendes. Votre tête en est remplie.	+2 Int, +1 Cha, +1 Sag, comp. : Folklore
10	Votre père était chef de la milice, sévère mais juste aussi bien avec les enfants qu'avec les étrangers.	+2 For, +1 Cha, +1 Con, comp. : Athlétisme
11	Vous passiez vos journées dans les bois pour cueillir des herbes et des baies.	+2 Sag, +1 Con, +1 Dex, comp. : Herboristerie
12	Vos parents étaient des marchands du cru. Vous avez appris à négocier et à convaincre vos clients.	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, comp. : Marchandage

1d8	COMMENT VOUS DISTINGUEZ-VOUS DES AUTRES ÉTANT ENFANT ?	GAIN
1	Les enfants se battent souvent. Vous n'avez jamais perdu.	+2 For, +1 Sag
2	Il n'y avait pas de jeux que vous ne pouviez pas gagner.	+2 Dex, +1 Int
3	Vous étiez la gamine la plus endurante du coin.	+2 Con, +1 Cha
4	Aucun secret ne pouvait vous échapper.	+2 Int, +1 Dex
5	Votre empathie a fait de vous une confidente appréciée.	+2 Sag, +1 Con
6	Vous n'avez jamais rencontré quelqu'un qui ne vous aimait pas.	+2 Cha, +1 For
7	Vous résolviez les problèmes des autres, sans jamais mentionner les vôtres.	+1 For, +1 Con, +1 Cha
8	La plupart des gens ont quelque chose à enseigner. Vous avez appris un peu de tout auprès des autres.	+1 Dex, +1 Int, +1 Sag

**1d8 LES AUTRES PERSONNAGES ÉTAIENT VOS MEILLEURS AMIS.
QUI D'AUTRE DANS LE VILLAGE S'EST LIÉ D'AMITIÉ AVEC VOUS DANS VOTRE ENFANCE ?**

GAIN



- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Travailler avec le forgeron a occupé des journées habituellement ennuyeuses. | +2 For, +1 Cha |
| 2 | Les pêcheurs vous appréciaient. Vous avez échangé nombre d'histoires avec eux. | +2 Dex, +1 Sag |
| 3 | Vous êtes allée camper avec les chasseurs. | +2 Con, +1 Int |
| 4 | Les anciens du village vous ont enseigné un vieux jeu d'échecs. | +2 Int, +1 Dex |
| 5 | Vous êtes sur le point de vous marier dans la famille du meunier. | +2 Sag, +1 For |
| 6 | Vous avez brisé le cœur de quelqu'un, ou peut-être a-t-on brisé le vôtre. | +2 Cha, +1 Con |
| 7 | La vieille veuve avait besoin d'aide pour entretenir son potager. | +1 For, +1 Int, +1 Cha |
| 8 | Le mercenaire grisonnant qui s'est installé en ville vous a appris une chose ou deux. | +1 Dex, +1 Con, +1 Sag |

Après avoir atteint votre majorité, vous devez accomplir une quête pour devenir une grande chevaleresse. Vous devenez guerrière de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale et Techniques de combat et la compétence Équitation. Les tables suivantes définissent plus précisément vos capacités de classe.

QUE S'EST-IL PASSÉ DURANT VOTRE APPRENTISSAGE ?

1d6 COMMENT AVEZ-VOUS APPRIS À MANIER LES ARMES ?

GAIN



- | | | |
|---|---|--|
| 1 | Des pillards venus du nord atteignent parfois le village. Vous avez toujours été la première à vous porter volontaire pour les affronter. | +3 For,
comp. : Commandement |
| 2 | Vous êtes encore inexpérimentée, mais vous vous vantez du contraire. | 3 Cha,
comp. : Tromperie |
| 3 | Vous avez passé de longues journées à monter à cheval et à vous entraîner. | +3 Con,
comp. : Équitation |
| 4 | Un vrai chevalier a résidé au village quelque temps et vous avez chevauché avec lui. | +3 Cha,
comp. : Étiquette |
| 5 | Lorsque des marchands du sud sont venus au village, vous leur avez acheté un vieux manuel d'entraînement martial. Vous l'avez étudié tous les jours par la suite. | +3 Int,
comp. : Histoire militaire |
| 6 | Vous avez rejoint la milice en tant qu'archère. | +3 Dex, comp. :
Résistance à la boisson |

1d6 QUEL EST VOTRE STYLE DE COMBAT PRÉFÉRÉ ?

GAIN

- | | | |
|---|--|---------------------------------|
| 1 | Une lame vive et une parade efficace.
Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée longue. | +2 Dex,
arme de prédilection |
| 2 | Une glorieuse charge montée.
Votre Spécialisation martiale s'applique à la lance d'arçon. | +2 For,
arme de prédilection |
| 3 | Une pression constante et aucun répit.
Votre Spécialisation martiale s'applique à la masse d'armes. | +2 Con,
arme de prédilection |
| 4 | Des attaques incessantes.
Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache de bataille. | +2 For,
arme de prédilection |
| 5 | Un maniement de l'épée ostentatoire.
Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée longue. | +2 Cha,
arme de prédilection |
| 6 | Une intimidation féroce et des coups puissants.
Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée à deux mains. | +2 Con,
arme de prédilection |

1d6	QUAND AVEZ-VOUS FAIT COULER LE SANG POUR LA PREMIÈRE FOIS ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT AVEC VOUS CE JOUR-LÀ.	GAIN
1	Cela ne s'est pas encore produit, mais vous pouvez prétendre le contraire. <i>L'ami à votre droite affirme souvent que vous êtes plus expérimentée que vous l'affirmez. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, technique : Combat défensif
2	Une nuit, vous avez surpris un assassin au village qui préparait un mauvais coup. <i>L'ami à votre droite vous a aidée à défaire votre adversaire. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, technique : Vivacité
3	Vous avez tué accidentellement un partenaire d'entraînement. <i>L'ami à votre droite a retenu votre bras alors que vous alliez répéter la même erreur. Il gagne +1 For.</i>	+2 For, technique : Expert martial
4	Lorsque des voyous s'en sont pris à votre bien-aimé, vous vous êtes battue comme une reine de légende avec une grande prestance. <i>L'ami à votre droite a combattu à vos côtés. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, technique : Coups puissants
5	Un étranger vaniteux vous a défié en duel et vous l'avez dominé. <i>L'ami à votre droite a distrait les compagnons de l'imprudent alors qu'ils cherchaient à venir à son secours. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, technique : Expert martial
6	Un brigand harcelait les villageois sur la route, mais vous avez décidé de mettre fin à ses déprédations. <i>L'ami à votre droite a parcouru les routes avec vous pendant deux semaines pour réussir à débusquer le malandrin. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, technique : Résilience

1d6	MAINTENANT QUE VOUS ÊTES PRÊTE, COMMENT ALLEZ-VOUS AFFRONTER VOTRE DESTIN ?	GAIN
1	Vous tuerez un dragon. Vous possédez une carte et vous pensez qu'elle vous mènera à l'une de ces créatures.	+2 For, une vieille carte
2	Vous serez faite chevaleresse par le roi après avoir gagné l'affection des gens du peuple.	+2 Cha, un heaume scintillant
3	Vous sauverez un prince charmant, comme dans toutes les vieilles histoires, mais vous devez d'abord en trouver un.	+2 Cha, une tunique brodée d'or
4	Vous conquerrerez votre propre royaume à la pointe de votre épée.	+2 For, +2d6 pièces d'argent, un lignage noble
5	Vous bannirez un mal ancien dont vous avez entendu vaguement parler.	+2 Con, un vieux parchemin
6	Vous visiterez des terres lointaines et chercherez inlassablement l'aventure en chemin.	+2 Con, un morceau de magnétite

REMPLISSEZ VOTRE FICHE !

❖ Notez vos nom, classe et niveau.

❖ Calculez vos valeurs de caractéristique. Dans l'espace prévu à cet effet, inscrivez le modificateur correspondant en utilisant le tableau situé page suivante de ce livret.

❖ Inscrivez vos compétences, capacités de classe et équipement de départ, ainsi que tout autre objet que vous souhaitez acheter. L'aspirante chevaleresse commence avec l'équipement suivant : un couteau, des vêtements communs, un cheval, son arme de prédilection, une armure de cuir (+2 à la CA), 4 jours de fourrage pour sa monture et 4d6 pièces d'argent.

❖ Choisissez un alignement. Votre personnage peut être Loyal, Chaotique ou Neutre. Si vous n'arrivez pas à vous décider, choisissez simplement d'être Neutre. La plupart des gens le sont.

❖ Votre bonus de base à l'attaque (BBA) dépend de votre classe. Il est de +1 pour une guerrière de niveau 1.

❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 1 en tant que guerrière.

❖ Votre classe d'armure est égale à 10, plus votre modificateur de Dextérité, plus l'éventuel bonus de l'armure que vous portez.

❖ Vous avez 3 points de chance.

❖ Vos points de vie de départ sont de 10 plus votre modificateur de Constitution.

❖ Déterminez vos valeurs de sauvegarde (VdS) à l'aide du tableau situé page suivante.

❖ Notez les bonus à l'attaque et les dégâts de vos armes. Le bonus à l'attaque d'une arme de mêlée est égal à votre BBA auquel vous ajoutez votre modificateur de Force et les modificateurs pertinents. Utilisez le modificateur de Dextérité pour les armes à distance. Votre modificateur de Force s'ajoute également aux dégâts des armes de mêlée.

RAPPEL DES RÈGLES

LANCER LES DÉS

Tests de caractéristique : lancez un d20. Comparez le résultat à la valeur de caractéristique adéquate en prenant en compte d'éventuels bonus ou pénalités. S'il est inférieur ou égal, vous réussissez, autrement vous échouez.

Jets de sauvegarde : lancez un d20. Si le résultat est supérieur à la valeur de sauvegarde adéquate, le jet est réussi.

Jets d'attaque : lancez un d20. Ajoutez le bonus à l'attaque et comparez le résultat obtenu à la classe d'armure de votre adversaire. S'il est supérieur ou égal, vous touchez et infligez les dégâts de votre attaque.

CAPACITÉS DE CLASSE

Dés de vie : d10

Bonus à l'initiative : +1

Armure : les guerriers peuvent porter n'importe quelle armure.

Spécialisation martiale — Tous les guerriers ont une arme de prédilection avec laquelle ils sont particulièrement habiles. Votre livret précise laquelle. Votre personnage reçoit un bonus de +1 à ses jets d'attaque et de +2 à ses jets de dégâts lorsqu'il manie cette arme.

Techniques de combat — Au cours de leurs carrières, les guerriers développent des talents qui en font des adversaires encore plus redoutables. Votre livret indique la première technique que vous avez apprise. Les techniques sont décrites page 10 du *Livre de règles de Beyond the Wall*.

POINTS DE CHANCE

Un personnage peut dépenser 1 point de chance de la manière suivante :

Aider un compagnon : normalement, un personnage peut aider uniquement s'il possède une compétence appropriée. En dépensant 1 point de chance, un personnage permet à un allié de bénéficier d'un bonus de +2 à sa valeur de caractéristique, même sans disposer d'une compétence utile pour la tâche à accomplir.

Seconde chance : un personnage peut dépenser 1 point de chance pour relancer n'importe quel dé durant la partie, que ce soit pour un test de caractéristique, un jet de sauvegarde ou d'attaque.

Tromper la mort : une fois qu'un personnage atteint 0 point de vie, on considère qu'il est mourant et il perd 1 point de vie supplémentaire par round jusqu'à ce qu'il décède. Un personnage dans une telle situation peut dépenser 1 point de chance pour se stabiliser à 0 point de vie et ne plus subir de dégâts. Les personnages qui le font sont à l'abri de la mort pendant 24 heures, après quoi ils perdront de nouveau des points de vie s'ils n'ont pas reçu de soins médicaux adaptés.

NIVEAU	EXPÉRIENCE	BONUS DE BASE À L'ATTAQUE	VdS POISONS	VdS SOUFFLES	VdS POLYMORPHIE	VdS SORTS	VdS OBJETS MAGIQUES
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2 000	+2	14	17	15	17	16
3	4 000	+3	13	16	14	14	15
4	8 000	+4	13	16	14	14	15
5	16 000	+5	11	14	12	12	13
6	32 000	+6	11	14	12	12	13
7	64 000	+7	10	13	11	11	12
8	120 000	+8	10	13	11	11	12
9	240 000	+9	8	11	9	9	10
10	360 000	+10	8	11	9	9	10

CARACTÉRISTIQUE	MOD.
1	-4
2-3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3