

LE HÉRO DU VILLAGE

Bien que vous soyez encore jeune, votre notoriété est déjà grande dans le village. Les gens comptent sur vous pour résoudre leurs problèmes et les protéger du danger. Vous êtes endurant et bien bâti. Votre Constitution et votre Force commencent à 10, 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 orphelin. 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 DISTINGUIEZ-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 le gamin le plus endurant du coin.	+2 Con, +1 Cha
4	Aucun secret ne pouvait vous échapper.	+2 Int, +1 Dex
5	Votre empathie a fait de vous un confident apprécié.	+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 allé 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

Vous avez accompli un haut fait et vous êtes maintenant le héros du village. Vous devenez guerrier de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale et Techniques de combat et la compétence Folklore. Les tables suivantes définissent plus précisément vos capacités de classe.

QUE S'EST-IL PASSÉ QUAND VOTRE NOTORIÉTÉ A GRANDI ?

1d6	COMMENT VOUS ÊTES VOUS FAIT UN NOM ?	GAIN
1	Un ours massif a attaqué un troupeau à la lisière du village, mais vous l'avez fait fuir.	+3 For, comp. : Connaissance des animaux
2	Vous avez vaincu un monstre immonde et contre nature dans les bois.	+3 Con, comp. : Vigilance
3	Vous avez repoussé une attaque nocturne de pillards et porté secours aux blessés par la suite.	+3 Sag, comp. : Premiers secours
4	Vous avez sauvé un enfant d'une meute de loups affamés.	+3 Dex, comp. : Survie
5	Quand une longue sécheresse a frappé, vous avez aidé les fermiers à s'en sortir.	+3 Sag, comp. : Agriculture
6	Vous avez chassé le bailli cupide qui a tourmenté le village pendant des années.	+3 Dex, comp : Résistance à la boisson

1d6	COMMENT AVEZ-VOUS APPRIS À MANIER LES ARMES ?	GAIN
1	Vous avez été porteur de bouclier lors d'une guerre. Votre Spécialisation martiale s'applique à la lance.	+2 Con, arme de prédilection
2	L'ancien héros du village vous a appris tout ce qu'il savait. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée longue.	+2 For, arme de prédilection
3	Vous avez toujours mené les chasses au sanglier. Votre Spécialisation martiale s'applique à la lance.	+2 Con, arme de prédilection
4	Abattre des arbres vous a rendu plus fort. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache.	+2 For, arme de prédilection
5	Vous vous êtes distingué au sein de la milice du village. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'arc long.	+2 Dex, arme de prédilection
6	La malchance vous a appris à vous tirer de toutes les situations. Votre Spécialisation martiale s'applique au bâton.	+2 Int, arme de prédilection

1d6	TOUT HÉROS A UN SECRET. QUEL EST LE VÔTRE ?	GAIN
	LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE PARTAGE CE SECRET.	
1	Vous avez trouvé le grand amour. <i>L'ami à votre droite sait de qui il s'agit et vous a aidé à obtenir sa tendre affection. Il gagne +1 Sag.</i>	+2 Sag, technique : Combat défensif
2	Malgré l'estime que vous portent les villageois, un jour vous avez perdu votre sang-froid et fui le danger. <i>L'ami à votre droite était avec vous et il n'en a parlé à personne. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, technique : Vivacité
3	Vous avez été battu par le héros du village voisin l'été dernier. <i>L'ami à votre droite était présent et a pris une raclée par ses camarades. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, technique : Expert martial
4	Il y a quelques années, vous avez tué quelqu'un alors que vous n'auriez pas dû. <i>L'ami à votre droite est presque aussi coupable que vous. Il gagne +1 For.</i>	+2 For, technique : Coups puissants
5	Vous avez fait un pacte avec un magicien errant pour vous protéger de la magie noire. <i>L'ami à votre droite l'a convaincu de vous ensorceler. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, technique : Résilience
6	Vous n'avez pas l'impression de mériter l'estime de vos voisins et considérez que vous avez juste été chanceux. <i>L'ami à votre droite partage vos doutes. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, technique : Résilience
<hr/>		
1d6	QUELLES RÉCOMPENSES AVEZ-VOUS REÇUES DE VOTRE VILLAGE POUR VOS ACTES HÉROÏQUES ?	GAIN
1	Ils vous ont béni et construit une maison.	+2 Sag, une maison
2	On vous a donné un trophée ancien.	+2 Int, une "écaille de dragon"
3	Le forgeron vous a fabriqué une arme de qualité supérieure.	+2 For, une arme de qualité sup.
4	La terre est un des biens les plus précieux, alors on vous a octroyé un champ à labourer.	+2 Con, une petite ferme
5	Le village vous a offert un somptueux mariage.	+2 Cha, +3d6 pièces d'argent, une épouse
6	Vous portez les couleurs du village.	+2 Con, un étendard fait main



REMP LISSEZ 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. Le héros du village commence avec l'équipement suivant : un couteau, des vêtements communs, son arme de prédilection, un solide bouclier (+2 à la CA), le logis et le couvert pour toujours dans son village d'origine 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 un guerrier de niveau 1.
- ❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 1 en tant que guerrier.
- ❖ 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 un compagnon lors d'un test de caractéristique 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 POLYMPHIE	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