

Chasseur, cueilleur ou protecteur, il faut être courageux pour errer seul dans les bois. Vous allez là où peu d'habitants du village oseraient mettre les pieds et, de plus, vous vous y sentez comme chez vous. Vous connaissez chaque brindille et chaque feuille à des kilomètres à la ronde. Vos amis comptent sur vous pour leur servir de guide lorsqu'ils quittent leur logis. Vous êtes agile et perspicace. Votre Dextérité et votre Sagesse 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 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 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 ressenti l'appel de la forêt. Vous passez la plupart de votre temps loin du village maintenant. Vous devenez un roublard de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Favorisé par la chance et Expertise et la compétence Survie. Les tables suivantes permettent de déterminer vos compétences bonus.

QU'AVEZ-VOUS APPRIS DANS LES ÉTENDUES SAUVAGES ?

1d6 QUEL SORTE DE RÔDEUR ÊTES-VOUS ?

GAIN



- | | | |
|---|--|------------------------------|
| 1 | Vous chassez le gros gibier dans la forêt. | +3 For,
comp. : Chasse |
| 2 | Les routes et les chemins autour du village ne sont pas sûrs et vous les surveillez. | +3 Con,
comp. : Vigilance |
| 3 | La clameur et l'agitation du village vous dérangent. Vous trouvez calme et réconfort dans la nature. | +3 Con,
comp. : Survie |
| 4 | Vous errez dans les étendues sauvages, sans faire le moindre bruit. | +3 Dex,
comp. : Furtivité |
| 5 | Vous êtes un pisteur infatigable, capable de suivre vos proies pendant des jours. | +3 Con,
comp. : Pistage |
| 6 | Vous êtes un habile trappeur. Vous ne rentrez jamais les mains vides. | +3 Sag,
comp. : Piégeage |

1d6 QUEL EST VOTRE TALENT CACHÉ ?

GAIN

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | Vous avez une voix mélancolique et expressive. | +2 Cha,
comp. : Chant |
| 2 | Vous possédez une expertise dans un domaine précis. | +2 Sag, une compétence
d'Artisanat de votre choix |
| 3 | Vous aimez les vieilles histoires. | +2 Int, comp. :
Histoires anciennes |
| 4 | Vous avez un vrai don pour la musique. | +2 Sag, la maîtrise d'un
instrument de votre choix |
| 5 | Vous êtes en mesure de travailler les peaux des animaux que vous chassez. | +2 For,
comp. : Tannage |
| 6 | Vous cuisinez un succulent ragoût. | +2 Dex,
comp. : Cuisine |

1d6	COMMENT VOUS ÊTES-VOUS RENDU INDISPENSABLE POUR LE VILLAGE ? L'AMI À VOTRE DROITE VOUS AIDE SOUVENT.	GAIN
1	Vous faites de longues randonnées dans la nature pour collecter des herbes. <i>L'ami à votre droite vient régulièrement avec vous. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, comp. : Herboristerie
2	Il y a beaucoup de chemins oubliés dans les bois. Vous les entretenez tous, mais pas toujours seul. <i>L'ami à votre droite vous a aidé à maintes reprises dans cette tâche. Il gagne +1 For.</i>	+2 For, comp. : Vigilance
3	En hiver, les réserves de nourriture sont faibles. Vous ramenez souvent de la viande en cette période. <i>L'ami à votre droite a abattu un sanglier avec vous l'hiver dernier. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, comp. : Chasse
4	Parfois, des armées venues du Sud se déplacent sur les routes. Vous les observez sans vous faire repérer. <i>L'ami à votre droite vous a accompagné l'été dernier pour suivre les mouvements de troupes avec vous. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, comp. : Furtivité
5	Vous collectez des herbes rares pour le guérisseur et l'aidez dans son travail. <i>L'ami à votre droite vous accompagne souvent dans les bois. Il gagne +1 Sag.</i>	+2 Sag, comp. : Herboristerie
6	Les animaux les plus dangereux doivent souvent être abattus. Vous le faites pour protéger les villageois. <i>Un jour, l'ami à votre droite vous a aidé à traquer une meute de loups affamés qui menaçaient le village. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, comp. : Pistage

1d6	QUELLES RÉCOMPENSES AVEZ-VOUS REÇUES DE VOTRE VILLAGE POUR VOS ACTES HÉROÏQUES ?	GAIN
1	Un coffret renforcé de fer dissimulé sous un vieux chêne. Il y avait un énorme joyau à l'intérieur, mais vous n'avez jamais rencontré quelqu'un ayant assez d'argent pour l'acheter.	+2 Dex, un gros rubis
2	Un complexe souterrain possédant de nombreuses entrées, caché par une végétation luxuriante couverte de vigne vierge sur le bord d'une rivière aux rives escarpées.	+2 Int, une grotte personnelle
3	Scintillant dans un sorbier frappé par la foudre, une lame abandonnée, mais superbe.	+2 For, une épée magique
4	Un ami mystérieux connaissant des chemins dont vous ne soupçonniez même pas l'existence.	+2 Cha, un allié étrange qui reste souvent invisible
5	Des ruines énigmatiques construites dans une pierre inconnue, longtemps abandonnées, mais récemment réoccupées.	+2 Con, un morceau d'une ancienne statue en marbre
6	Vous avez trébuché dans les profondeurs d'une sombre forêt. Le ciel est devenu noir, et les branches des arbres se sont tendues vers vous.	+2 Con, une branche d'if tordue

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. Le jeune rôdeur commence avec l'équipement suivant : un couteau, des vêtements pratiques en cuir (+2 à la CA), un long manteau, silex et amadou, une gourde, une arme de son choix 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 +0 pour un roublard de niveau 1.
- ❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 2 en tant que roublard.
- ❖ 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 5 points de chance.
- ❖ Vos points de vie de départ sont de 8 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 : d8

Bonus à l'initiative : +2

Armure : les roublards peuvent porter n'importe quelle armure plus légère qu'une armure de plates.

Favorisé par la chance — Les roublards ont une chance insolente. Ils reçoivent 5 points de chance au lieu des 3 habituels. Cela signifie qu'ils seront toujours en mesure d'aider leurs compagnons, auront plus d'occasions de relancer les dés et survivront plus souvent s'ils tombent en dessous de 0 point de vie.

Expertise — Les roublards reçoivent deux compétences supplémentaires au niveau 1. Votre livret vous a permis de déterminer lesquelles.

Ils acquièrent ensuite une compétence supplémentaire à chaque niveau impair (3e, 5e, 7e, etc.). Au lieu de choisir une nouvelle compétence, ils peuvent en améliorer une qu'ils possèdent déjà, augmentant le bonus associé de +2 à chaque fois.

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 POLYMORPHIE	VdS SORTS	VdS OBJETS MAGIQUES
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1 500	+1	13	16	13	15	14
3	3 000	+1	13	16	12	15	14
4	6 000	+2	13	16	12	15	14
5	12 000	+3	12	15	11	13	12
6	25 000	+3	12	15	11	13	12
7	50 000	+4	12	15	11	13	12
8	100 000	+5	12	15	11	13	12
9	200 000	+5	11	14	9	11	10
10	300 000	+6	11	14	9	11	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