

Les terres de votre peuple, situées dans les collines et les montagnes, ne sont plus votre foyer depuis longtemps. Vous vous êtes rendu sur les terres des hommes pour faire fortune et suivre votre propre destinée. D'une manière ou d'une autre, vous vous êtes fait d'étranges amis là où vous vous attendiez à ne trouver que des ennemis et, plus important, des trésors.

Vous êtes fort et résistant, mais vous avez parfois du mal à tenir votre langue. Votre Force commence à 10, votre Constitution à 12, votre Charisme à 6 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?



1d12 QUELLE EST L'HISTOIRE DE VOTRE CLAN ?

GAIN

- | | | |
|----|--|--|
| 1 | Les vôtres furent de vaillants guerriers durant les guerres gobelines. | +2 For, +1 Dex,
+1 Con, +1 Sag |
| 2 | L'un de vos ancêtres a tué un dragon féroce qui troublait la tranquillité de votre peuple depuis des lustres. | +2 Int, +1 For, +1 Dex,
comp : Vantardise |
| 3 | Votre clan a élu domicile dans les contreforts vallonnés de hautes montagnes, cultivant la terre et subvenant aux besoins de ceux de leur espèce qui vivaient dans les grottes en contrebas. | +1 Dex, +1 Con,
+1 Sag, +1 Cha,
comp : Agriculture |
| 4 | Les barbes de ceux de votre famille, longues et soyeuses, sont une source de grande fierté. | +3 Cha, +1 For, +1 Sag |
| 5 | Depuis des temps immémoriaux, vos forgerons fabriquent les meilleures armes. | +2 Dex, +2 Int,
comp : Forge |
| 6 | Vos dirigeants régnaient sur un puissant royaume. | +2 Cha, +1 Con,
+1 Int, +1 Sag |
| 7 | Les vôtres sont des chanteurs et des conteurs qui préservent les antiques chansons naines. | +2 Cha, +2 Int, +1 Sag |
| 8 | Les membres de votre clan ont toujours travaillé dans les mines les plus profondes, exploitant des filons riches en métaux et pierres précieuses. | +2 For, +2 Con,
comp : Mineur |
| 9 | La bière produite par vos brasseurs est la meilleure de toutes les boissons naines. | +2 Sag, +1 Int, +1 Cha,
comp : Brassage |
| 10 | Vos ancêtres ont dû abandonner l'un des grands royaumes nains il y a bien longtemps et ils ont fondé un nouveau foyer dans des terres peu accueillantes. | +2 Con, +1 For,
+1 Int, +1 Cha |
| 11 | Votre peuple a toujours vécu près du territoire des hommes, commerçant avec eux et partageant leurs histoires. | +2 Cha, +1 Dex,
+1 Con, +1 Cha |
| 12 | Les membres de votre clan sont les plus avides de tous les nains. Cela peut se lire dans vos yeux. | +1 For, +1 Dex, +1 Con,
+1 Int, +1 Sag |

1d8 POURQUOI AVEZ-VOUS QUITTÉ VOTRE PEUPLE ?

GAIN

- | | | |
|---|--|------------------------|
| 1 | Vous avez rompu un serment sacré. On vous a exilé et vous devez maintenant vivre dans la honte. | +2 Sag, +1 Con |
| 2 | La simple curiosité vous a conduit loin de chez vous. | +2 Int, +1 Cha |
| 3 | Doté d'un grand coeur, vous pensez que les hommes et les nains peuvent s'entraider. | +2 Cha, +1 Dex |
| 4 | Des légendes anciennes ont conduit vos jambes infatigables loin de chez vous. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 5 | Vous avez compris que l'âge des hommes était arrivé et vous souhaitez prendre part à leurs hauts-faits. | +2 Con, +1 Sag |
| 6 | Vous étiez persuadé que vos compétences inhabituelles vous permettraient de vous faire une place parmi les hommes. | +2 Dex, +1 Int |
| 7 | Vous vouliez confronter les anciens ennemis de votre peuple. | +1 For, +1 Con, +1 Int |
| 8 | Votre foyer a été détruit par des gobelinoïdes. | +1 For, +1 Con |

1d8	LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ LES VÔTRES, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?	GAIN
1	Le forgeron était fasciné par vos talents et il a souhaité apprendre les coutumes de votre peuple.	+2 For, +1 Con
2	Vous avez surmonté votre peur de l'eau en côtoyant les pêcheurs.	+2 Dex, +1 Sag
3	La plupart des humains vous trouvaient étrange et vous craignaient. Vous passiez beaucoup de temps seul.	+1 Con, +1 Int, +1 Sag
4	Un ancien vous a raconté de vieilles légendes sur les nains et les hommes.	+2 Int, +1 Sag
5	Le seigneur local jure que son grand-père a combattu auprès de vos semblables dans une guerre presque oubliée.	+2 For, +1 Cha
6	Le maître-brasseur vous fait régulièrement goûter ses nouvelles bières.	+2 Con, +1 Cha
7	Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour.	+1 For, +1 Int, +1 Cha
8	La vieille sorcière connaît votre vrai nom, mais elle est bien trop gentille pour l'utiliser contre vous.	+1 Dex, +1 Con, +1 Sag



Vous avez commencé à chercher fortune par la force des armes. Vous devenez guerrier de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale, Techniques de combat et une compétence d'Artisanat de votre choix. Les tables suivantes définissent plus précisément vos capacités de classe.

QU'AVEZ-VOUS APPRIS AU FIL DE VOS AVENTURES ?

1d6	COMMENT COMPTEZ-VOUS DEVENIR RICHE ?	GAIN
1	Votre destin vous fait emprunter de nombreux chemins dangereux, mais vous êtes convaincu que la richesse est au bout de chacun d'eux.	+2 Sag, Comp. : Survie
2	C'est en choisissant vos batailles avec discernement que vous constituerez votre butin.	+2 For, Comp. : Furtivité
3	Il est plus facile d'exploiter la maison d'un riche bourgeois qu'un filon d'or.	+2 Dex, Comp. : Crochetage
4	Vous gardez en mémoire l'emplacement des entrées de plusieurs tombes elfiques oubliées et vous avez l'intention de vous emparer de l'or féérique qu'elles renferment.	+2 Con, Comp. : Piégeage
5	Il existe dans les montagnes de nombreuses forteresses naines abandonnées, truffées de pièges et de monstres. Vous les explorerez toutes.	+2 Int, Comp. : Piégeage
6	Vous envisagez de vous installer lorsque vous aurez réuni suffisamment d'argent pour créer votre propre atelier.	+2 Dex, une compétence d'Artisanat de votre choix (vous pouvez améliorer celle que vous avez déjà)

1d6	COMME TOUT NAIN QUI SE RESPECTE, VOUS PORTEZ L'ARME DE VOS ANCÊTRES. LAQUELLE ?	GAIN
1	Une hache gravée de runes dorées. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache.	+3 For, arme de prédilection
2	Une lame courte et large en acier, héritée de votre père. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée courte.	+3 Con, arme de prédilection
3	Un marteau de guerre massif. Votre Spécialisation martiale s'applique au marteau de guerre (1 main, dégâts d8).	+3 Con, arme de prédilection
4	Une paire de hachettes bien équilibrées. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache de lancer (1 main, dégâts 1d6, portée 12 m).	+3 Dex, arme de prédilection
5	Une hache impressionnante, aussi grande que vous. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache de bataille.	+3 For, arme de prédilection
6	Un arc robuste et un carquois rempli de flèches noires. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'arc.	+3 Dex, arme de prédilection



1d6 QUELLE DIFFICULTÉ AVEZ-VOUS DÛ AFFRONTER EN REJOIGNANT LES GENS DE GRANDE TAILLE ? GAIN

LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS.

- 1 Un groupe d'araignées géantes vous a pris en chasse près des montagnes. *Votre ami a brûlé leurs toiles alors qu'elles descendaient des arbres. Il gagne +1 For.* +2 For, technique : Combat défensif
- 2 Les troupes de deux seigneurs humains se livraient à une escarmouche frontalière et vous avez été pris au milieu de l'affrontement. *L'ami à votre droite s'est battu avec vous. Il a encaissé un coup terrible avant de répliquer. Il gagne +1 Con.* +2 Con, technique : Expert martial
- 3 Un jour, à la tombée de la nuit, vous avez assisté à un duel magique de métamorphose opposant deux sorciers en pleine nature. *Le pauvre ami à votre droite est devenu une grenouille quelque temps. Il gagne +1 Sag.* +2 Sag, technique : Résilience
- 4 Un charlatan a essayé de vous refiler du faux or, mais vous l'avez démasqué et, pris de colère, vous l'avez frappé violemment, manquant de peu de tuer l'arnaqueur. *L'ami à votre droite vous a prévenu de la supercherie. Il gagne +1 Cha.* +2 Cha, technique : Coups puissants
- 5 C'est vous qui avez sauvé la jolie laitière des brigands qui l'agressaient. *L'ami à votre droite en a récolté tous les fruits. Il gagne +1 Dex.* +2 Dex, technique : Combat défensif
- 6 Vous avez pénétré par erreur dans un cercle féerique et avez dû en affronter le gardien. *L'ami à votre droite a brisé le cercle et vous a aidé à vous échapper. Il gagne +1 Int.* +2 Int, technique : Résilience

1d6 QUEL TRÉSOR POSSÉDEZ-VOUS QUI A ATTIRÉ L'ATTENTION DES AUTRES PERSONNAGES ? GAIN

- 1 Un jouet animé par une mécanique étrange. +2 Int, une sentinelle mécanique
- 2 Une superbe bague, sertie d'un magnifique rubis. +2 Cha, un anneau impressionnant et un ennemi rancunier
- 3 Une capuche étincelante en soie. +2 Con, une capuche qui ne s'effiloche jamais
- 4 Un lourd bouclier en chêne portant votre blason. +2 For, un bouclier robuste
- 5 Un calice d'argent scintillant. +2 Con, une coupe qui purifie l'eau
- 6 Une chanson spéciale. +2 Sag, une voix qui peut ouvrir un portail quand la phase de la lune est propice

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'aventurier nain commence avec l'équipement suivant : une dague, des vêtements de voyage, son arme de prédilection naine (+1 à l'attaque et aux dégâts), une cotte de mailles (+4 à la CA), une semaine de rations et 4d10 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 12 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 : d12
Bonus à l'initiative : +1

Armure : l'aventurier nain peut 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*.

CAPACITÉS RACIALES

Nain — En tant que nain vous possédez les capacités suivantes : Vision des nains, Dur comme la pierre et Vrai nom. Voir page 31 du *Livre de règles*.

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	+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

Chez les vôtres vous étiez l'une des guerrières de votre peuple. Vous patrouilliez les frontières de votre patrie sur votre fidèle poney, surveillant les tribus de barbares, les bandes de gobelins et les rassemblements des grandes personnes qui se mêlent toujours de tout. Aujourd'hui, vous êtes partie loin de chez vous pour vivre vos propres aventures.

Vous étiez la plus forte et la plus athlétique de ceux de votre peuple. Votre Constitution commence à 12, votre Dextérité à 10, votre Force à 6 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?

1d12 QUELLE ACTIVITÉ PRINCIPALE PRATIQUAIT LES VÔTRES ?

GAIN

- | | | |
|----|--|--|
| 1 | Votre famille a toujours travaillé la terre et cultivé des champignons fameux. | +2 Sag, +1 For, +1 Con,
Comp. : Agriculture |
| 2 | Votre mère et votre père fabriquaient les meilleures pâtisseries du coin. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag,
+1 Cha, Comp. : Cuisine |
| 3 | Votre père était maire d'un important village. | +2 Cha, +1 For, +1 Int, +1 Sag |
| 4 | Votre mère brassait la fameuse bière du sud et de nombreux halfelins venaient lui rendre visite. | +2 Dex, +1 Int, +1 Sag,
Comp. : Brassage |
| 5 | Les champs qui entourent les terres de votre famille sont réputés pour produire la meilleure herbe à pipe. | +2 Con, +2 Dex,
+1 Cha |
| 6 | Votre famille est, depuis des générations, dirigeante d'un grand clan halfelin. | +2 Cha, +1 Dex, +1 Sag,
Comp. : Commandement |
| 7 | À chaque génération, un membre de votre famille vit une grande aventure. | +1 For, +1 Dex, +1 Con,
+1 Int, +1 Cha |
| 8 | Votre grand-père était un barde qui voyageait d'auberge en auberge en chantant des histoires. | +2 Cha, +1 Int, +1 Dex,
une compétence artistique de
votre choix |
| 9 | Votre mère était apicultrice, elle élevait des abeilles et cultivait leur miel. | +2 Sag, +1 Dex, +1 Con,
Comp. : Connaissance des
animaux |
| 10 | Votre père, vos frères et tous vos cousins élèvent de grands chiens appréciés des chasseurs. | +2 Str, +1 Con, +1 Sag,
Comp. : Dressage |
| 11 | Vous êtes née dans une famille d'inventeurs excentriques qui ont toujours éveillé la suspicion de leurs voisins. | +3 Int, +1 Dex, +1 Con |
| 12 | Votre père a gardé le bac traversant la rivière. Vous êtes issue d'une longue lignée de bateliers. | +2 Con, +1 For, +1 Int,
Comp. : Navigation |

1d8 QU'EST-CE QUI VOUS A POUSSÉE À QUITTER VOTRE LOGIS CONFORTABLE ?

GAIN

- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Vous avez ressenti le besoin de prendre en main votre destin. | ++2 Int, +1 For |
| 2 | Vous avez rejoint un groupe de nains qui s'est aventuré loin de chez vous. | +2 Cha, +1 Con |
| 3 | Vous avez été exilée car vous étiez différente des autres. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 4 | Vous avez trouvé une carte au trésor et vous n'avez pas pu résister à l'appât du gain. | +1 For, +1 Dex, +1 Int |
| 5 | Des gobelins ont détruit votre foyer. | +2 For, +1 Sag |
| 6 | Des marchands humains sont venus dans votre village et ils ont éveillé votre curiosité. | +2 Cha, +1 Dex |
| 7 | Une nuit, vous avez aperçu un groupe d'elfes et vous avez senti que vous deviez les suivre. | +2 Sag, +1 Dex |
| 8 | Vos pieds vous ont tout simplement emportée ailleurs. | +2 Con, +1 Dex |

1d8	LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ LES VÔTRES, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?	GAIN
1	L'aubergiste aime votre bonne humeur et vos histoires.	+2 Cha, +1 Int
2	Les chasseurs vous ont beaucoup appris sur les techniques utilisées pas les hommes pour travailler le bois et vous avez échangé vos connaissances avec eux en retour.	+2 Dex, +1 Sag
3	Vous vous êtes rapidement liée d'amitié avec un commerçant local.	+1 Dex, +1 Int, +1 Cha
4	En raison de votre taille, vous êtes devenue la <i>baby-sitter</i> préférée du village (vous préférez le terme de "nounou").	+2 For, +1 Cha
5	La vieille tisserande disait que vous n'étiez pas la première halfeline qu'elle rencontrait.	+2 Sag, +1 Dex
6	Le maître-brasseur vous fait régulièrement goûter ses nouvelles bières.	+2 Con, +1 Int
7	Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour.	+2 For, +1 Con
8	Les habitants de la région vous ont nommée juge locale. Vous avez vu la plupart des gens sous leur pire jour.	+2 Sag, +1 Int



Vous avez chevauché loin de chez vous et laissé derrière vous votre vie d'avant. Vous devenez une guerrière-roublarde de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale, Favorisé par la chance et la compétence Sens de l'orientation. Les tables ci-dessous indiquent vos compétences bonus et définissent plus précisément vos capacités de classe.

QU'AVEZ-VOUS APPRIS AVEC VOTRE FIDÈLE PONEY ?

1d6	QU'AVEZ-VOUS APPRIS SUR LES ROUTES ?	GAIN
1	Les astuces utiles pour franchir tous les obstacles.	+3 For, Comp. : Athlétisme
2	Le moyen d'éviter les bandits et les gobelins lors de vos voyages.	+3 Dex, Comp. : Furtivité
3	La capacité à toujours retrouver votre chemin.	+3 Sag, Comp. : Sens de l'orientation
4	Un lien encore plus fort avec votre monture.	+3 Dex, Comp. : Équitation
5	Les longues chevauchées sur les routes.	+3 Con, Comp. : Équitation
6	Comment découvrir et garder des secrets.	+3 Cha, Comp. : Commérages

1d6 QUE CRAIGNENT LE PLUS VOS ENNEMIS ?

1d6	QUE CRAIGNENT LE PLUS VOS ENNEMIS ?	GAIN
1	Le tranchant de votre robuste lame. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée courte.	+2 Con, arme de prédilection
2	Une flèche précise tirée de loin. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'arc.	+2 Dex, arme de prédilection
3	Une mort silencieuse et un couteau planté dans le dos. Votre Spécialisation martiale s'applique à la dague.	+2 Dex, arme de prédilection
4	Le bruit strident de votre fronde. Votre Spécialisation martiale s'applique à la fronde.	+2 Dex, arme de prédilection
5	La morsure vicieuse de votre hache. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache.	+2 For, arme de prédilection
6	Un coup vif de votre lance au large fer. Votre Spécialisation martiale s'applique à la lance.	+2 Con, arme de prédilection



1d6 QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ DEPUIS QUE VOUS VOUS ÊTES INSTALLÉE PARMIS CES ÉTRANGES HUMAINS ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS. GAIN

- | | | |
|---|---|--------|
| 1 | L'un des hommes du village s'est moqué de votre petite taille et vous a défiée au tir à l'arc. Vous ne lui avez laissé aucune chance. <i>L'ami à votre droite a également participé au concours et a affiné sa technique. Il gagne +1 Dex.</i> | +2 Dex |
| 2 | Le fantôme de la victime d'un meurtre oublié depuis longtemps a commencé à hanter les paisibles habitants du village. Vous avez conduit l'esprit jusqu'à son dernier repos dans le cimetière. <i>L'ami à votre droite vous a aidée à découvrir ce qui s'était passé. Il gagne +1 Int.</i> | +2 Int |
| 3 | En plein cœur de l'hiver, un mystérieux magicien venu d'une lointaine contrée a tenté de vous convaincre de l'accompagner dans un long voyage, mais vous avez préféré rester. <i>L'ami à votre droite a également refusé de partir. Il gagne +1 Sag.</i> | +2 Sag |
| 4 | Une tribu de kobolds amicaux (chose très rare) vous a vue dans la forêt alors que vous étiez en train de vous promener. Ils vous ont prise pour une des leurs. <i>L'ami à votre droite s'aventure souvent avec vous dans leur terrier. Il gagne +1 Con.</i> | +2 Con |
| 5 | Un filou bien connu du village a essayé de s'emparer de votre poney, mais vous l'avez surpris. <i>L'ami à votre droite a distrait son compagnon pendant que vous vous occupiez de l'imprudent. Il gagne +1 For.</i> | +2 For |
| 6 | Un des anciens vous a prise pour une fée maléfique venue tourmenter le village. Vous avez dû le persuader du contraire. <i>L'ami à votre droite a parlé en votre nom et a convaincu les habitants que vous n'étiez pas une menace. Il gagne +1 Cha.</i> | +2 Cha |



1d6 QUELLE EST LA PARTICULARITÉ DE VOTRE PONEY ? GAIN

- | | | |
|---|--|-----------------------------|
| 1 | Votre fidèle monture peut communiquer avec vous aussi bien que n'importe quelle autre personne. | +2 Cha,
un poney (allié) |
| 2 | Il arrive toujours à dénicher de l'eau et un peu d'herbe pour se nourrir. | +2 Con,
un poney (allié) |
| 3 | Il possède une étrange compréhension des habitations des hommes et des halfelins. Il peut ouvrir les portes, monter et descendre très bien les escaliers et il sait toujours où le propriétaire garde les bonnes choses. | +2 Int,
un poney (allié) |
| 4 | Votre monture a du sang féérique. Il perçoit les fantômes et les esprits qui traînent dans les parages. | +2 Sag,
un poney (allié) |
| 5 | Il n'y a pas de meilleure bête de somme : il peut porter deux fois plus de poids que n'importe quel autre poney ou cheval. | +2 Con,
un poney (allié) |
| 6 | Il retrouvera toujours le chemin de la maison. | +2 Dex,
un poney (allié) |

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. La cavalière halfeline commence avec l'équipement suivant : une dague, un robuste poney (considéré comme un allié), une selle de qualité, des sacoches de selle remplies de nourriture, une armure de cuir (+2 à la CA), un bouclier en bois (+1 à la CA), votre arme de prédilection 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 cavalière halfeline de niveau 1.

- ❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 2 en tant que cavalière.
- ❖ 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 12 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 : la cavalière halfeline peut 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.

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.

CAPACITÉS RACIALES

Halfeline — En tant que halfeline vous possédez les capacités suivantes : Enthousiaste et Petite taille. Voir page 32 du *Livre de règles*. Souvenez-vous que votre Force ne peut pas être supérieure à 10. Être une halfeline est un défi !

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	+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

Plus encore que les autres membres de votre famille, vous avez grandi en vénérant vos ancêtres et en préservant les légendes et les coutumes de votre peuple. Très jeune, vous êtes devenue l'apprentie du maître des runes et vous avez appris la magie secrète des nains.

Vous êtes une dure à cuire et vous connaissez énormément de choses, mais vous avez souvent peu de temps à consacrer aux imbéciles. Votre Constitution, votre Intelligence et votre Sagesse commencent à 10, votre Charisme à 6 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?



1d12 QUELLE EST L'HISTOIRE DE VOTRE CLAN ?

GAIN

- | | | |
|----|--|--|
| 1 | Les vôtres furent de vaillants guerriers durant les guerres gobelines. | +2 For, +1 Dex,
+1 Con, +1 Sag |
| 2 | L'un de vos ancêtres a tué un dragon féroce qui troublait la tranquillité de votre peuple depuis des lustres. | +2 Int, +1 For, +1 Dex,
comp : Vantardise |
| 3 | Votre clan a élu domicile dans les contreforts vallonnés de hautes montagnes, cultivant la terre et subvenant aux besoins de ceux de leur espèce qui vivaient dans les grottes en contrebas. | +1 Dex, +1 Con,
+1 Sag, +1 Cha,
comp : Agriculture |
| 4 | Les barbes de ceux de votre famille, longues et soyeuses, sont une source de grande fierté. | +3 Cha, +1 For, +1 Sag |
| 5 | Depuis des temps immémoriaux, vos forgerons fabriquent les meilleures armes. | +2 Dex, +2 Int,
comp : Forge |
| 6 | Vos dirigeants régnaient sur un puissant royaume. | +2 Cha, +1 Con,
+1 Int, +1 Sag |
| 7 | Les vôtres sont des chanteurs et des conteurs qui préservent les antiques chansons naines. | +2 Cha, +2 Int, +1 Sag |
| 8 | Les membres de votre clan ont toujours travaillé dans les mines les plus profondes, exploitant des filons riches en métaux et pierres précieuses. | +2 For, +2 Con,
comp : Mineur |
| 9 | La bière produite par vos brasseurs est la meilleure de toutes les boissons naines. | +2 Sag, +1 Int, +1 Cha,
comp : Brassage |
| 10 | Vos ancêtres ont dû abandonner l'un des grands royaumes nains il y a bien longtemps et ils ont fondé un nouveau foyer dans des terres peu accueillantes. | +2 Con, +1 For,
+1 Int, +1 Cha |
| 11 | Votre peuple a toujours vécu près du territoire des hommes, commerçant avec eux et partageant leurs histoires. | +2 Cha, +1 Dex,
+1 Con, +1 Cha |
| 12 | Les membres de votre clan sont les plus avides de tous les nains. Cela peut se lire dans vos yeux. | +1 For, +1 Dex, +1 Con,
+1 Int, +1 Sag |

1d8 POURQUOI AVEZ-VOUS QUITTÉ VOTRE PEUPLE ?

GAIN

- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Vous avez rompu un serment sacré. On vous a exilé et vous devez maintenant vivre dans la honte. | +2 Sag, +1 Con |
| 2 | La simple curiosité vous a conduit loin de chez vous. | +2 Int, +1 Cha |
| 3 | Dotée d'un grand coeur, vous pensez que les hommes et les nains peuvent s'entraider. | +2 Cha, +1 Dex |
| 4 | Des légendes anciennes ont conduit vos jambes infatigables loin de chez vous. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 5 | Vous avez compris que l'âge des hommes était arrivé et vous souhaitez prendre part à leurs hauts-faits. | +2 Con, +1 Sag |
| 6 | Vous étiez persuadée que vos compétences inhabituelles vous permettraient de vous faire une place parmi les hommes. | +2 Dex, +1 Int |
| 7 | Vous vouliez confronter les anciens ennemis de votre peuple. | +1 For, +1 Con, +1 Int |
| 8 | Votre foyer a été détruit par des gobelinoïdes. | +1 For, +1 Con |



1d8	LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ LES VÔTRES, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?	GAIN
1	Le forgeron était fasciné par vos talents et il a souhaité apprendre les coutumes de votre peuple.	+2 For, +1 Con
2	Vous avez surmonté votre peur de l'eau en côtoyant les pêcheurs.	+2 Dex, +1 Sag
3	La plupart des humains vous trouvaient étrange et vous craignaient. Vous passiez beaucoup de temps seule.	+1 Con, +1 Int, +1 Sag
4	Un ancien vous a raconté de vieilles légendes sur les nains et les hommes.	+2 Int, +1 Sag
5	Le seigneur local jure que son grand-père a combattu auprès de vos semblables dans une guerre presque oubliée.	+2 For, +1 Cha
6	Le maître-brasseur vous fait régulièrement goûter ses nouvelles bières.	+2 Con, +1 Cha
7	Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour.	+1 For, +1 Int, +1 Cha
8	La vieille sorcière connaît votre vrai nom, mais elle est bien trop gentille pour l'utiliser contre vous.	+1 Dex, +1 Con, +1 Sag

Vous avez appris le secret des runes. Vous devenez une guerrière-magicienne de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale, Incantation et Sensibilité à la magie ainsi que la compétence Histoire ancienne. Les tables ci-dessous indiquent vos autres sorts disponibles et définissent plus précisément vos capacités de classe.

QUELS SECRETS CONNAISSEZ-VOUS ?

1d6	QU'AVEZ-VOUS LE MIEUX APPRIS DU MAÎTRE DES RUNES ?	GAIN
1	Patience et travail acharné à la forge. Vous maîtrisez le sort <i>talent caché</i> .	+2 Sag, une compétence d'Artisanat de votre choix
2	Les anciens secrets et les coutumes des nains, des hommes et de toutes les autres créatures. Vous maîtrisez le sort <i>perception des émotions</i> .	+2 Int, Comp. : Histoire ancienne
3	La ruse et la tromperie sont les caractéristiques des nains déçus des montagnes du sud. Vous maîtrisez le sort <i>voile de sommeil</i> .	+2 Cha, Comp. : Tromperie
4	Les runes qui insuffleront la détermination dans le cœur de vos alliés et de vos amis. Vous maîtrisez le sort <i>mot de courage</i> .	+2 Con, Comp. : Commandement
5	L'art de la guerre et la défense de votre peuple. Vous maîtrisez le sort <i>bouclier mystique</i> .	+2 For, Comp. : Athlétisme
6	L'histoire des sépultures et des cités oubliées des nains, et comment les retrouver. Vous maîtrisez le sort <i>verrou magique</i> .	+2 Dex, Comp. : Piégeage

1d6	COMME TOUT NAIN QUI SE RESPECTE, VOUS PORTEZ L'ARME DE VOS ANCÊTRES. LAQUELLE ?	GAIN
1	Une hache gravée de runes dorées. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache.	+3 For, arme de prédilection
2	Une lame courte et large en acier, héritée de votre père. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée courte.	+3 Con, arme de prédilection
3	Un marteau de guerre massif. Votre Spécialisation martiale s'applique au marteau de guerre (1 main, dégâts d8).	+3 Con, arme de prédilection
4	Une paire de hachettes bien équilibrées. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache de lancer (1 main, dégâts 1d6, portée 12 m).	+3 Dex, arme de prédilection
5	Une hache impressionnante, aussi grande que vous. Votre Spécialisation martiale s'applique à la hache de bataille.	+3 For, arme de prédilection
6	Un arc robuste et un carquois rempli de flèches noires. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'arc.	+3 Dex, arme de prédilection



1d6 QUELLE DIFFICULTÉ AVEZ-VOUS DÛ AFFRONTER EN REJOIGNANT LES GENS DE GRANDE TAILLE ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS. GAIN

- 1 Un groupe de marchands vous a prise pour une fée porte-bonheur et a tenté de vous forcer à les conduire jusqu'à un immense trésor. Ils se sont enfuis lorsque vous avez fait jaillir un éclair devant leurs yeux. *Votre ami les a chassés avec vous. Il gagne +1 Con.* +2 Con, Sort : flash éblouissant
- 2 Un chevalier errant et maléfique vous a pourchassée jusqu'au village. Il voulait vous tuer pour se couvrir de gloire, mais vous l'avez fait fuir. *L'ami à votre droite vous a averti de son arrivée et a failli être renversé par son destrier. Il gagne +1 Dex.* +2 Dex, Sort : chaleur accablante
- 3 Vous avez chassé du village un marchand peu scrupuleux qui cherchait à abuser les honnêtes gens. *L'ami à votre droite a arrêté le charlatan lorsqu'il a été surpris en train de voler la vieille veuve. Il gagne +1 Sag.* +2 Sag, Sort : chaleur accablante
- 4 Un hiver, une créature féerique venue des collines errait dans le village avec de mauvaises intentions. Vous l'avez piégée et elle a fait le serment de partir pour ne jamais revenir. *L'ami à votre droite s'est souvenu du vrai nom de la fée. Il gagne +1 Int.* +2 Int, Sort : faux-ami
- 5 Un homme malfaisant venu des mers à l'ouest a enlevé l'un des enfants du village à des fins malveillantes, mais vous l'avez terrassé. *L'ami à votre droite s'est battu avec son garde du corps, Il gagne +1 For.* +2 For, Sort : coup fabuleux
- 6 Vous avez découvert une grotte et vous y êtes aventurée trop profondément, réveillant un ancien esprit maléfique. *L'ami à votre droite vous a aidée à fuir après que vous ayez banni la créature des ténèbres. Il gagne +1 Con.* +2 Con, Sort : bannissement

1d6 SUR QUEL OBJET AVEZ-VOUS GRAVÉ VOTRE PREMIÈRE RUNE ? GAIN

- 1 Une massive boucle de ceinture en fer. +2 For, une boucle de ceinture impressionnante
- 2 La fine couronne d'un seigneur nain de votre clan, oubliée depuis longtemps. +2 Cha, un antique symbole de royauté
- 3 L'un des bâtons d'un ancien maître des runes nain. +2 Int, un bâton attestant de votre rang
- 4 Un couteau en or. +2 For, un couteau en or féerique
- 5 La cotte de mailles de votre oncle, tombé lors d'une invasion de gobelins. +2 Con, une cotte de mailles
- 6 La clé ornée d'une forteresse naine abandonnée. +2 Sag, une clé en argent

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. La forgeuse de runes commence avec l'équipement suivant : dague, vêtements nains de qualité, des pierres runiques, son arme de prédilection naine (+1 à l'attaque et aux dégâts), une armure de cuir (+2 à la CA), une semaine de rations et 4d10 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 2 en tant que forgeuse de runes.

❖ 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 : 0

Armure : la forgeuse de runes peut 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.

Incantation — La forgeuse de runes peut incanter des tours de magie et des rituels comme un magicien, mais elle n'a pas accès aux sortilèges.

Sensibilité à la magie — La forgeuse de runes peut percevoir la magie comme un magicien. Voir page 12 du *Livre de règles*.

CAPACITÉS RACIALES

Naine — En tant que naine vous possédez les capacités suivantes : Vision des nains, Dur comme la pierre et Vrai nom. Voir page 31 du *Livre de règles*.

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	+1	14	15	13	12	11
2	2 500	+2	14	15	13	12	11
3	5 000	+3	14	15	13	12	11
4	10 000	+4	14	15	13	12	11
5	20 000	+5	14	15	13	12	11
6	40 000	+6	13	13	11	10	9
7	80 000	+7	13	13	11	10	9
8	150 000	+8	13	13	11	10	9
9	300 000	+9	13	13	11	10	9
10	450 000	+10	13	13	11	10	9

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

Les vôtres sont désormais peu nombreux, la plupart étant partis loin vers l'ouest, fuyant les terres troublées par les gesticulations des hommes. Cependant votre famille est restée car votre mère est la reine d'une petite enclave elfique située à l'écart de la civilisation. Vous avez quitté cette enclave pour accomplir votre destinée au milieu de gens étranges.

Vous êtes vif et intelligent. Votre Dextérité et votre Intelligence commencent à 10 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?



1d12 AVANT L'AVÈNEMENT DES HUMAINS, OÙ LES VÔTRES AVAIENT-ILS ÉLU DOMICILE ?

GAIN

- | | | |
|----|---|--|
| 1 | Ils vivaient à la cime des grands arbres, dans une clairière cachée. | +2 Sag, +1 Dex, +1 Con,
Comp. : Survie |
| 2 | Ils régnaient depuis des tours élancées et imprégnées de magie. | +2 Int, +1 Dex, +1 Sag,
Comp. : Travail de la pierre |
| 3 | Ils naviguaient sur des embarcations délicates parcourant une rivière aux eaux limpides. | +1 For, +1 Dex,
+1 Int, +1 Sag,
Comp. : Navigation |
| 4 | Ils habitaient sous terre avec d'autres êtres féeriques. | ++2 Con, +1 Int, +1 Sag,
Comp. : Joaillerie |
| 5 | Ils parcouraient de vastes prairies, chassant les animaux qui y paissaient. | +2 Dex, +2 Sag,
Comp. : Chasse |
| 6 | Ils étaient des seigneurs elfiques et régnaient sur une cour féerique au cœur de la forêt. | +2 Cha, +1 Con,
+1 Int, +1 Sag |
| 7 | Ils vivent toujours près des humains et se lient d'amitié avec eux plus facilement que les autres membres de votre espèce. | +2 Cha, +1 Dex,
+1 Con, +1 Sag |
| 8 | Ils étaient installés loin dans le nord, habitant des flèches scintillantes faites de roches gelées. | +2 Con, +2 Int, +1 Sag |
| 9 | Ceux de votre peuple ont toujours erré, ne restant jamais longtemps au même endroit. | +2 Dex, +1 For,
+1 Int, +1 Sag |
| 10 | Leurs compagnons fidèles étaient les animaux peuplant les étendues sauvages, avec lesquelles ils vivaient simplement en harmonie. | +2 Dex, +1 For, +1 Cha,
Comp. : Dressage |
| 11 | Ils ont construit de grandes bibliothèques dissimulées aux regards étrangers et y ont stocké les connaissances oubliées du monde. | +2 Int, +1 Sag, +1 Cha,
Comp. : Secrets oubliés |
| 12 | Leur demeure était une cité immense, comme la terre n'en portera jamais plus. | +1 For, +1 Dex, +1 Int, |

1d8 POURQUOI AVEZ-VOUS QUITTÉ VOTRE PEUPLE ?

GAIN

- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Votre famille a été décimée par des barbares sauvages, semblables à des bêtes et venus du grand nord. | +2 Sag, +1 Con |
| 2 | La simple curiosité vous a conduit loin de chez vous. | +2 Int, +1 Cha |
| 3 | En âme charitable, vous pensez que les hommes et les elfes peuvent s'entraider malgré leurs différences | +2 Cha, +1 Dex |
| 4 | Vous êtes parti en quête de connaissances inconnues de votre propre peuple. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 5 | Vous avez compris que l'âge des hommes était arrivé et vous souhaitez prendre part à leurs hauts-faits. | +2 Con, +1 Sag |
| 6 | Vous étiez persuadé que vos compétences inhabituelles vous permettraient de vous faire une place parmi les humains. | +2 Dex, +1 Int |
| 7 | Vous vouliez confronter les anciens ennemis de votre peuple. | +1 For, +1 Con, +1 Int |
| 8 | Quasiment tous les vôtres sont partis vers l'ouest. | +1 For, +1 Con |

1d8

LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ L'ENCLAVE, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?

GAIN



- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Le forgeron était amical et vous vous êtes souvent assis dans sa forge pour partager des histoires. | +2 For, +1 Cha |
| 2 | Les chasseurs vous ont beaucoup appris sur les techniques utilisées pas les hommes pour travailler le bois et vous avez échangé vos connaissances avec eux en retour. | +2 Dex, +1 Sag |
| 3 | La plupart des humains vous trouvaient étrange et vous craignaient. Vous passiez beaucoup de temps seul. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 4 | Un ancien vous a raconté de vieilles légendes sur les elfes et les hommes. | +2 Int, +1 Sag |
| 5 | La vieille tisserande disait que vous n'étiez pas le premier elfe qu'elle rencontrait. | +2 Sag, +1 Dex |
| 6 | Vous avez eu une aventure avec une jeune et belle humaine. | +2 Cha, +1 Con |
| 7 | Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour. | +1 For, +1 Con, +1 Cha |
| 8 | La sorcière était fascinée par votre ascendance et vous échangez des secrets tous les deux. | +1 Dex, +1 Int, +1 Sag |

Votre famille vous a formé pour devenir un grand combattant, mais elle vous a aussi enseigné les arts arcaniques. Vous devenez un guerrier-magicien de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Spécialisation martiale, Incantation et Sensibilité à la magie, la compétence Histoire ancienne et le tour de magie *image silencieuse*. Les tables ci-dessous indiquent vos autres sorts disponibles et définissent plus précisément vos capacités de classe.

QU'AVEZ-VOUS APPRIS DURANT VOTRE APPRENTISSAGE ?

1d6 VOUS POSSÉDEZ UNE LAME ÉTINCELANTE EN ACIER ELFIQUE. OÙ L'AVEZ-VOUS TROUVÉE ?

GAIN

- | | | |
|---|--|--|
| 1 | Vous brandissez l'antique lame de votre famille, forgée à une époque lointaine. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée longue. | +2 Con,
Comp. : Histoire ancienne,
arme de prédilection |
| 2 | Vous avez rencontré Wieland le forgeron, qui aide aussi bien les fées que les hommes, et il vous a donné votre épée. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée longue. | +2 Dex, Comp. : Discrétion,
arme de prédilection |
| 3 | Vous étiez très proche du forgeron de votre peuple et il vous a fabriqué une grande épée. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée à deux mains. | +2 For, Comp. :
Diplomatie,
arme de prédilection |
| 4 | Vous portez une épée massive de fabrication étrange. Personne ne semble savoir d'où elle vient. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée à deux mains. | +2 Con, Comp. :
Connaissances interdites,
arme de prédilection |
| 5 | Vous avez gagné une lame fine et légère lors d'un concours organisé par la noblesse elfique. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée courte. | +2 Dex,
Comp. : Athlétisme,
arme de prédilection |
| 6 | Vous avez forgé vous-même votre épée en utilisant le métal d'une étoile tombée sur terre. Votre Spécialisation martiale s'applique à l'épée courte. | +2 For, Comp. : Forge,
arme de prédilection |

1d6 EN TANT QU'APPRENTI MAGICIEN, VOUS AVEZ EU ACCÈS AUX ANCIENS GRIMOIRES MAGIQUES DES HAUTS ELFES. QU'AVEZ-VOUS ÉTUDIÉ ?

GAIN



- | | | |
|---|---|---------------------------------|
| 1 | Votre perception s'étend au-delà du voile. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>seconde vue</i> et le rituel <i>serviteur invisible</i> . | +3 For,
arme de prédilection |
| 2 | Vous avez étudié les lois de la nature. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>toucher du druide</i> et le rituel <i>baies nourricières</i> . | +3 Con,
arme de prédilection |
| 3 | Vous aimiez tromper les plus crédules alors que vous étiez un apprenti volage. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>illusion sonore</i> et le rituel <i>gchetteur de la sorcière</i> . | +3 Con,
arme de prédilection |
| 4 | Révéler ce qui est caché vous a toujours attiré. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>lumière du mage</i> et le rituel <i>expérimentation arcanique</i> . | +3 Dex,
arme de prédilection |
| 5 | Vous vouliez éclairer la voie de votre peuple dans la lutte contre ses ennemis. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>lumière du mage</i> et le rituel <i>armure du mage</i> . | +3 For,
arme de prédilection |
| 6 | Vous vouliez aider ceux qui sont dans le besoin. Vous avez appris les sorts suivants : le tour de magie <i>bénédition</i> et le rituel <i>baies nourricières</i> . | +3 Dex,
arme de prédilection |

1d6	LORSQUE VOUS VOUS ÊTES AVENTURÉ DANS LES TERRES DES HOMMES, VOUS AVEZ VITE COMPRIS À QUEL POINT ELLES PEUVENT ÊTRE DANGEREUSES. QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS.	GAIN
1	Un groupe de voyageurs effrayés vous a chassé de la route que vous empruntiez. <i>Votre ami vous a aidé à fuir. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, Rituel : <i>monture du sorcier</i>
2	Une fée retorse vous a hanté pendant un certain temps. <i>L'ami à votre droite vous a permis de repousser cette créature. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, Rituel : <i>cercle de protection</i>
3	Vous avez sauvé le village en repérant à temps l'arrivée d'une bande de pillards. <i>L'ami à votre droite a abattu un des éclaireurs et vous a aidé à prévenir les habitants. Il gagne +1 For.</i>	+2 For, Rituel : <i>lier un familier</i>
4	Un démon maléfique a cherché à boire votre sang féérique. <i>L'ami à votre droite vous a permis d'apprendre son vrai nom. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, Rituel : <i>cercle de protection</i>
5	Lorsque les armées d'un lointain royaume se sont approchées dangereusement, vous avez dissimulé le village dans la brume. <i>L'ami à votre droite a détourné les premiers éclaireurs alors que vous incantiez votre rituel. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, Rituel : <i>nappe de brouillard</i>
6	Quand les récoltes étaient mauvaises, vous cherchiez de la nourriture dans la nature. <i>L'ami à votre droite a erré inlassablement avec vous. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, Rituel : <i>lier un familier</i>



1d6	QUE VOUS ONT DONNÉ LES VÔTRES AVANT VOTRE DÉPART DE L'ENCLAVE ?	GAIN
1	Une pelisse étoilée.	+2 Int, un manteau aux couleurs de la nuit
2	De précieux souliers.	+2 Dex, de souples bottes elfiques
3	Un objet que vous avez failli oublier.	+2 Cha, une longueur de corde elfique
4	L'emblème d'un royaume disparu.	+2 Cha, un symbole circulaire
5	Un symbole de la soif de vengeance de votre peuple.	+2 Dex, un arc elfique, son carquois et ses flèches
6	Le chant des morts de votre mère.	+2 Sag, une voix qui vous accompagnera toujours

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 haut elfe commence avec l'équipement suivant : une dague, des vêtements de qualité, une superbe épée elfique (bonus de +1 à l'attaque et aux dégâts), une amure de cuir (+2 à la CA), du pain féérique pour se nourrir une semaine, mais pas 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 Chaotique comme la plupart des êtres féériques.

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

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

❖ 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 2 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 : +1

Armure : le haut elfe peut 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.

Incantation — Le haut elfe peut incanter des tours de magie et des rituels comme un magicien, mais il n'a pas accès aux sortilèges.

Sensibilité à la magie — Le haut elfe peut percevoir la magie comme un magicien. Voir page 12 du *Livre de règles*.

CAPACITÉS RACIALES

Elfe — En tant qu'elfe vous possédez les capacités suivantes : Vision elfique, Seigneur des fées, Sans âge et Peuple de l'automne. Voir page 32 du *Livre de règles*. Notez que la pénalité en point de chance conféré par Peuple de l'automne est déjà prise en compte page précédente.

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	+1	14	17	15	17	16
2	2 500	+2	14	17	15	17	16
3	5 000	+3	13	16	14	14	15
4	10 000	+4	13	16	14	14	15
5	20 000	+5	11	14	12	12	13
6	40 000	+6	11	14	12	12	13
7	80 000	+7	10	13	11	11	12
8	150 000	+8	10	13	11	11	12
9	300 000	+9	8	11	9	9	10
10	450 000	+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

Vous êtes l'une des dernières représentante d'une enclave secrète d'elfes des bois. Les forêts sont votre patrie et vous vous y promenez librement, surveillant les communautés humaines, traquant les pillards et protégeant les espaces sauvages de ce monde. Aujourd'hui, vous vivez près d'un village et vous vous êtes prise d'affection pour plusieurs de ses habitants.

Vous êtes douée pour vous dissimuler et trouver votre chemin dans la nature. Votre Dextérité et votre Sagesse commencent à 10 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?



1d12	AVANT L'AVÈNEMENT DES HUMAINS, OÙ LES VÔTRES AVAIENT-ILS ÉLU DOMICILE ?	GAIN
1	Ils vivaient à la cime des grands arbres, dans une clairière cachée.	+2 Sag, +1 Dex, +1 Con, Comp. : Survie
2	Ils régnaient depuis des tours élancées et imprégnées de magie.	+2 Int, +1 Dex, +1 Sag, Comp. : Travail de la pierre
3	Ils naviguaient sur des embarcations délicates parcourant une rivière aux eaux limpides.	+1 For, +1 Dex, +1 Int, +1 Sag, Comp. : Navigation
4	Ils habitaient sous terre avec d'autres êtres féeriques.	++2 Con, +1 Int, +1 Sag, Comp. : Joaillerie
5	Ils parcouraient de vastes prairies, chassant les animaux qui y paissaient.	+2 Dex, +2 Sag, Comp. : Chasse
6	Ils étaient des seigneurs elfiques et régnaient sur une cour féerique au cœur de la forêt.	+2 Cha, +1 Con, +1 Int, +1 Sag
7	Ils vivent toujours près des humains et se lient d'amitié avec eux plus facilement que les autres membres de votre espèce.	+2 Cha, +1 Dex, +1 Con, +1 Sag
8	Ils étaient installés loin dans le nord, habitant des flèches scintillantes faites de roches gelées.	+2 Con, +2 Int, +1 Sag
9	Ceux de votre peuple ont toujours erré, ne restant jamais longtemps au même endroit.	+2 Dex, +1 For, +1 Int, +1 Sag
10	Leurs compagnons fidèles étaient les animaux peuplant les étendues sauvages, avec lesquelles ils vivaient simplement en harmonie.	+2 Dex, +1 For, +1 Cha, Comp. : Dressage
11	Ils ont construit de grandes bibliothèques dissimulées aux regards étrangers et y ont stocké les connaissances oubliées du monde.	+2 Int, +1 Sag, +1 Cha, Comp. : Secrets oubliés
12	Leur demeure était une cité immense, comme la terre n'en portera jamais plus.	+1 For, +1 Dex, +1 Int,

1d8	POURQUOI AVEZ-VOUS QUITTÉ VOTRE PEUPLE ?	GAIN
1	Votre famille a été décimée par des barbares sauvages, semblables à des bêtes et venus du grand nord.	+2 Sag, +1 Con
2	La simple curiosité vous a conduit loin de chez vous.	+2 Int, +1 Cha
3	En âme charitable, vous pensez que les hommes et les elfes peuvent s'entraider malgré leurs différences	+2 Cha, +1 Dex
4	Vous êtes parti en quête de connaissances inconnues de votre propre peuple.	+1 Con, +1 Int, +1 Sag
5	Vous avez compris que l'âge des hommes était arrivé et vous souhaitez prendre part à leurs hauts-faits.	+2 Con, +1 Sag
6	Vous étiez persuadé que vos compétences inhabituelles vous permettraient de vous faire une place parmi les humains.	+2 Dex, +1 Int
7	Vous vouliez confronter les anciens ennemis de votre peuple.	+1 For, +1 Con, +1 Int
8	Quasiment tous les vôtres sont partis vers l'ouest.	+1 For, +1 Con

1d8

LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ L'ENCLAVE, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?

GAIN



- | | | |
|---|---|------------------------|
| 1 | Le forgeron était amical et vous vous êtes souvent assis dans sa forge pour partager des histoires. | +2 For, +1 Cha |
| 2 | Les chasseurs vous ont beaucoup appris sur les techniques utilisées pas les hommes pour travailler le bois et vous avez échangé vos connaissances avec eux en retour. | +2 Dex, +1 Sag |
| 3 | La plupart des humains vous trouvaient étrange et vous craignaient. Vous passiez beaucoup de temps seul. | +1 Con, +1 Int, +1 Sag |
| 4 | Un ancien vous a raconté de vieilles légendes sur les elfes et les hommes. | +2 Int, +1 Sag |
| 5 | La vieille tisserande disait que vous n'étiez pas la première elfe qu'elle rencontrait. | +2 Sag, +1 Dex |
| 6 | Vous avez eu une aventure avec une jeune et belle humaine. | +2 Cha, +1 Con |
| 7 | Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour. | +1 For, +1 Con, +1 Cha |
| 8 | La sorcière était fascinée par votre ascendance et vous échangez des secrets tous les deux. | +1 Dex, +1 Int, +1 Sag |

Vous avez toujours erré dans les étendues sauvages. Vous devenez une roublarde-magicienne de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Expertise, Incantation et la compétence Survie. Les tables ci-dessous indiquent vos sorts disponibles et définissent plus précisément vos capacités de classe.

QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ DEPUIS QUE VOUS PARCOUREZ LE MONDE ?

1d6 DEPUIS QUE VOUS VOUS ÊTES INSTALLÉE PRÈS DES TERRES DES HOMMES, OÙ VOUS RÉFUGIEZ-VOUS POUR ÊTRE SEULE ?

GAIN

- | | | |
|---|--|--------------------------------------|
| 1 | Un bosquet d'ifs perdu au fin fond de la forêt. | +2 Dex,
Comp. : Furtivité |
| 2 | Un puits féerique situé au milieu d'une clairière fleurie. | +2 Sag,
Comp. : Herboristerie |
| 3 | Les vestiges d'un temple elfique aujourd'hui envahi par la végétation. | +2 Int,
Comp. : Histoire ancienne |
| 4 | Une caverne que vous partagez parfois avec les créatures de la forêt. | +2 Sag,
Comp. : Dressage |
| 5 | Une plate-forme construite en haut d'un grand chêne et dissimulée par son feuillage. | +2 For,
Comp. : Athlétisme |
| 6 | Une source d'eau claire entretenue par une paisible dryade. | +2 Cha,
Comp. : Furtivité |

1d6 QUELLE CHANSON LES VÔTRES VOUS ONT-IL APPRIS À L'OMBRE DE L'ARBRE-MONDE ?

GAIN



- | | | |
|---|---|--|
| 1 | Vous avez appris à parler aux arbres de la forêt. Ils respectent votre ascendance féerique. | +3 Cha, Comp. : Chant,
Sort : <i>passage sans traces</i> |
| 2 | Alors que vos semblables tombaient sans cesse au combat contre des ennemis cruels, vous avez appris à les soigner. | +3 Sag,
Comp. : Herboristerie,
Sort : <i>toucher de guérison</i> |
| 3 | Les chants de la tromperie et de la séduction féerique. | +3 Dex, Comp. : Furtivité,
Sort : <i>illusion majeure</i> |
| 4 | Les nobles créatures sauvages sont apaisées par votre voix et vous viennent naturellement en aide. | +3 Con, Comp. : Chant,
Sort : <i>appel de la nature</i> |
| 5 | Vous êtes capable d'atteindre l'esprit d'un objet en bois et de le faire se retourner contre son porteur. | +3 Dex, Comp. : Survie,
Sort : <i>chant de distorsion</i> |
| 6 | Lorsqu'un groupe de chasseurs doit se dissimuler aux regards d'une bête sauvage ou d'un groupe de gobelins, vous invoquez la brume. | +3 Sag, Comp. : Chasse,
Sort : <i>manteau féerique</i> |

1d6	LORSQUE VOUS VOUS ÊTES AVENTURÉ DANS LES TERRES DES HOMMES, VOUS AVEZ VITE COMPRIS À QUEL POINT ELLES PEUVENT ÊTRE DANGEREUSES. QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS.	GAIN
1	Un groupe de pillards venus du nord s'est dangereusement approché de votre refuge dans les bois, brûlant et détruisant tout sur leur passage. <i>Votre ami les a distraits. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, Comp. : Furtivité, Sort : <i>tir elfique</i>
2	L'aubergiste du coin vous a prise pour un monstre et vous a presque battue sans raison avant que vous ne puissiez plaider votre cause. <i>Votre ami est intervenu et vous a évité d'être frappée. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, Comp. : Commandement, Sort : <i>faux-ami</i>
3	Une bête immonde, corrompue par la magie noire des humains, est née dans la forêt et a attaqué le village. <i>Vous l'avez tuée avec votre ami. Il a porté le coup fatal et gagne +1 For.</i>	+2 For, Comp. : Chasse, Sort : <i>enchevêtrement</i>
4	Les villageois étaient méfiants et effrayés à votre arrivée, jusqu'à ce que vous démasquiez un voleur parmi eux. <i>Votre ami vous a aidé à découvrir le traître. Il gagne +1 Int.</i>	+2 Int, Comp. : Furtivité, Sort : <i>silence</i>
5	Lorsque l'un des villageois a oublié les anciennes coutumes et a mis en colère l'être féérique résidant dans son foyer, vous avez réussi à calmer le farfadet et à le persuader de quitter la maison en paix. <i>Votre ami vous a parlé du problème. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, Comp. : Commandement, Sort : <i>tir elfique</i>
6	L'un des enfants du village a disparu et vous avez passé de longues nuits dans la forêt à sa recherche. <i>Votre ami a crié le nom de l'enfant avec vous. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, Comp. : Survie, Sort : <i>vision véritable</i>



1d6	QUE VOUS ONT DONNÉ LES VÔTRES AVANT VOTRE DÉPART DE L'ENCLAVE ?	GAIN
1	Une outre en cuir souple.	+2 Con, une outre
2	Une flèche en argent couverte de runes.	+2 Dex, une flèche magique
3	Le chiot le plus prometteur de leur élevage.	+2 Con, un jeune chien féérique (compte comme un allié)
4	Un pierre précieuse écarlate.	+2 Cha, un rubis féérique
5	Un ruban de clair de lune.	+2 Dex, un ruban argenté qui ne peut pas se déchirer
6	Le chant des morts de votre mère.	+2 Sag, une voix qui vous accompagnera toujours

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. La rôdeuse elfe commence avec l'équipement suivant : une dague, un manteau sombre, un arc elfique (+1 à l'attaque et aux dégâts), une amure de cuir (+2 à la CA), du pain féérique pour se nourrir une semaine, mais pas 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 Chaotique comme la plupart des êtres féériques.

❖ Votre bonus de base à l'attaque (BBA) dépend de votre classe. Il est de +0 pour une rôdeuse elfe de niveau 1.

❖ Votre initiative est égale à votre niveau, plus votre modificateur de Dextérité, plus 2 en tant que rôdeuse elfe.

❖ 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 2 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 : +1

Armure : la rôdeuse elfe ne peut porter que des armures en cuir.

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.

Incantation — La rôdeuse elfe peut incanter des sortilèges comme un magicien, mais elle n'a accès ni aux tours de magie, ni aux rituels.

CAPACITÉS RACIALES

Elfe — En tant qu'elfe vous possédez les capacités suivantes : Vision elfique, Seigneur des fées, Sans âge et Peuple de l'automne. Voir page 32 du *Livre de règles*. Notez que la pénalité en point de chance conféré par Peuple de l'automne est déjà prise en compte page précédente.

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	12	15	14
2	2 500	+1	13	16	12	15	14
3	5 000	+1	13	16	13	15	14
4	10 000	+2	13	16	13	15	14
5	20 000	+3	12	15	11	13	12
6	40 000	+3	12	15	11	13	12
7	80 000	+4	12	15	11	13	12
8	150 000	+5	12	15	11	13	12
9	300 000	+5	11	14	9	11	10
10	450 000	+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

Vous ne savez pas vraiment pourquoi, mais un jour vous avez commencé à rêver d'étendues sauvages, d'océans et de monstres. Aujourd'hui, vous errez de ville en ville, sans jamais vous attarder. Les tribulations des hommes vous fascinent et vous n'avez pas encore assouvi votre soif d'aventures.

Vous êtes furtif et charmeur, mais vous n'avez pas la force des grandes personnes. Votre Dextérité et votre Constitution commencent à 12, votre Force à 4 et toutes vos autres valeurs de caractéristique à 8.

COMMENT AVEZ-VOUS REJOINT LES TERRES DES HOMMES ?



1d12	QUELLE ACTIVITÉ PRINCIPALE PRATIQUAIT LES VÔTRES ?	GAIN
1	Votre famille a toujours travaillé la terre et cultivé des champignons fameux.	+2 Sag, +1 For, +1 Con, Comp. : Agriculture
2	Votre mère et votre père fabriquaient les meilleures pâtisseries du coin.	+1 Con, +1 Int, +1 Sag, +1 Cha, Comp. : Cuisine
3	Votre père était maire d'un important village.	+2 Cha, +1 For, +1 Int, +1 Sag
4	Votre mère brassait la fameuse bière du sud et de nombreux halfelins venaient lui rendre visite.	+2 Dex, +1 Int, +1 Sag, Comp. : Brassage
5	Les champs qui entourent les terres de votre famille sont réputés pour produire la meilleure herbe à pipe.	+2 Con, +2 Dex, +1 Cha
6	Votre famille est, depuis des générations, dirigeante d'un grand clan halfelin.	+2 Cha, +1 Dex, +1 Sag, Comp. : Commandement
7	À chaque génération, un membre de votre famille vit une grande aventure.	+1 For, +1 Dex, +1 Con, +1 Int, +1 Cha
8	Votre grand-père était un barde qui voyageait d'auberge en auberge en chantant des histoires.	+2 Cha, +1 Int, +1 Dex, une compétence artistique de votre choix
9	Votre mère était apicultrice, elle élevait des abeilles et cultivait leur miel.	+2 Sag, +1 Dex, +1 Con, Comp. : Connaissance des animaux
10	Votre père, vos frères et tous vos cousins élèvent de grands chiens appréciés des chasseurs.	+2 Str, +1 Con, +1 Sag, Comp. : Dressage
11	Vous êtes née dans une famille d'inventeurs excentriques qui ont toujours éveillé la suspicion de leurs voisins.	+3 Int, +1 Dex, +1 Con
12	Votre père a gardé le bac traversant la rivière. Vous êtes issue d'une longue lignée de bateliers.	+2 Con, +1 For, +1 Int, Comp. : Navigation

1d8	QU'EST-CE QUI VOUS A POUSSÉE À QUITTER VOTRE LOGIS CONFORTABLE ?	GAIN
1	Vous avez senti le besoin de prendre en main votre destin.	++2 Int, +1 For
2	Vous avez rejoint un groupe de nains qui s'est aventuré loin de chez vous.	+2 Cha, +1 Con
3	Vous avez été exilé car vous étiez différente des autres.	+1 Con, +1 Int, +1 Sag
4	Vous avez trouvé une carte au trésor et vous n'avez pas pu résister à l'appât du gain.	+1 For, +1 Dex, +1 Int
5	Des gobelins ont détruit votre foyer.	+2 For, +1 Sag
6	Des marchands humains sont venus dans votre village et ils ont éveillé votre curiosité.	+2 Cha, +1 Dex
7	Une nuit, vous avez aperçu un groupe d'elfes et vous avez senti que vous deviez les suivre.	+2 Sag, +1 Dex
8	Vos pieds vous ont tout simplement emporté ailleurs.	+2 Con, +1 Dex

1d8	LORSQUE VOUS AVEZ QUITTÉ LES VÔTRES, VOUS AVEZ EU DU MAL À VOUS INTÉGRER PARMIS LES HUMAINS. HEUREUSEMENT, LES AUTRES PERSONNAGES SONT RAPIDEMENT DEVENUS VOS AMIS. AVEC QUI D'AUTRE VOUS ÊTES-VOUS LIÉ D'AMITIÉ ?	GAIN
1	L'aubergiste aime votre bonne humeur et vos histoires.	+2 Cha, +1 Int
2	Les chasseurs vous ont beaucoup appris sur les techniques utilisées pas les hommes pour travailler le bois et vous avez échangé vos connaissances avec eux en retour.	+2 Dex, +1 Sag
3	Vous vous êtes rapidement lié d'amitié avec un commerçant local.	+1 Dex, +1 Int, +1 Cha
4	En raison de votre taille, vous êtes devenue la baby-sitter préférée du village (vous préférez le terme de "nounou").	+2 For, +1 Cha
5	La vieille tisserande disait que vous n'étiez pas le premier halfelin qu'elle rencontrait.	+2 Sag, +1 Dex
6	Le maître-brasseur vous fait régulièrement goûter ses nouvelles bières.	+2 Con, +1 Int
7	Vous avez servi dans la milice du village pour aider à protéger les terres alentour.	+2 For, +1 Con
8	Les habitants de la région vous ont nommé juge local. Vous avez vu la plupart des gens sous leur pire jour.	+2 Sag, +1 Int



Vous avez pris la route et vous n'avez jamais regardé en arrière. Vous devenez un roublard de niveau 1. Vous gagnez les capacités de classe Favorisé par la chance et Expertise, et la compétence Furtivité. Les tables suivantes permettent de déterminer vos compétences bonus.

QU'AVEZ-VOUS APPRIS AU COURS DE VOS VOYAGES ?

1d6	QU'EST-CE QUI VOUS A MARQUÉ DANS LA DERNIÈRE VILLE QUE VOUS AVEZ TRAVERSÉE ?	GAIN
1	Le froid des pavés sous vos pieds les nuits d'hiver.	+3 Con, Comp. : Survie
2	La colère de gardes vigilants.	+3 Dex, Comp. : Furtivité
3	Les récits des voyageurs résidant dans l'auberge.	+3 Int, Comp. : Folklore
4	Le moyen le plus rapide d'échapper au pilori.	+3 Dex, Comp. : Crochetage
5	Votre taille et vos talents inhabituels ont fait de vous la vedette de leurs sports et de leurs jeux.	+3 Con, Comp. : Athlétisme
6	Les secrets de tout le monde.	+3 Cha, Comp. : Commérages

1d6	POURQUOI ÊTES-VOUS RESTÉ DANS CETTE VILLE AUSSI LONGTEMPS ?	GAIN
1	Ses habitants sont les humains les plus sympathiques que vous ayez jamais rencontrés.	+2 Cha, Comp. : Folklore
2	Les pâtisseries locales vous ont endetté auprès du boulanger.	+2 Con, Comp. : Marchandage
3	Vous avez trouvé une cache remplie de vieux livres et, mieux encore, de vieilles cartes.	+2 Sag, Comp. : Pistage
4	Il y a quelque chose dans cette ville que vous vouliez vraiment, mais que vous n'avez pas encore pu obtenir.	+2 Int, Comp. : Furtivité
5	Étonnement, vous y aviez créé votre propre échoppe.	+2 Sag, une compétence commerciale de votre choix
6	Vous vous êtes lié d'amitié avec un voyou local.	+2 For Comp. : Survie



1d6	LES ENNUIS SEMBLENT VOUS SUIVRE. QUE VOUS EST-IL ARRIVÉ DANS CETTE VILLE ? LE PERSONNAGE DU JOUEUR À VOTRE DROITE ÉTAIT LÀ AVEC VOUS.	GAIN
1	Vous avez été surpris en train d'empocher des pâtisseries à la foire et vous avez dû parlementer pour vous en sortir. <i>L'ami à votre droite a payé le commerçant. Il gagne +1 Cha.</i>	+2 Cha, Comp. : Tromperie
2	Un seigneur féérique vous a considéré comme son jouet mais vous vous êtes enfui. <i>L'ami à votre droite a jeté du sel derrière vous pour faciliter votre évasion. Il gagne +1 Dex.</i>	+2 Dex, Comp. : Athlétisme
3	Un groupe de mercenaires affamés est arrivé en ville avec l'intention de prendre tout ce qui leur plaisait. Vous avez rallié les villageois pour leur tenir tête. <i>L'ami à votre droite était à vos côtés alors que vous vous interposiez. Il gagne +1 Con.</i>	+2 Con, Comp. : Commandement
4	Un aigle géant vous a emportés, vous et votre ami, pour vous déposer dans les branches d'un immense chêne situé loin à l'est. Vous avez eu du mal à trouver le chemin du retour. <i>L'ami à votre droite a compris pourquoi l'aigle s'est comporté de cette manière. Il gagne +1 Con. Demandez-lui quelle était cette raison.</i>	+2 Con, Comp. : Pistage
5	Tard dans la nuit, vous avez entendu une bête étrange qui rôdait dans le village et vous avez donné l'alerte. <i>L'ami à votre droite est le seul qui a distingué clairement la créature. Il gagne +1 Sag.</i>	+2 Sag, Comp. : Vigilance
6	Vous avez déchiffré de vieilles runes gravées sur d'antiques bornes dans les jardins de la ville et vous avez découvert les ossements d'un dragon enterrés là. <i>L'ami à votre droite vous a éloigné alors que les os commençaient à bouger. Il gagne +1 Int. Vous ne savez pas ce qui va se passer ensuite.</i>	+2 Int, Comp. : Histoire ancienne

1d6	QUEL SOUVENIR GARDEZ-VOUS DE VOTRE ANCIEN FOYER ?	GAIN
1	Une collection d'anciennes cartes.	+2 Int, des cartes assez précises
2	L'odeur âcre et tenace de la fumée.	+2 Cha, un allume-feu infaillible, une pipe sculptée à la main
3	La nostalgie d'un amour perdu.	+2 Sag, une mèche de cheveux dorés
4	Des talents de cuisinier.	+2 For, un jeu de couteaux tranchants
5	Un livre de recettes familiales.	+2 Con, un livre de recettes
6	L'habitude de dormir dans les arbres durant les chaudes nuits d'été.	+2 Dex, une solide corde halfeline

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 vagabond halfélin commence avec l'équipement suivant : dague, vêtements de voyage, équipement de camping, connaissance des routes du coin, 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.

CAPACITÉS RACIALES

Halfelin — En tant que halfelin vous possédez les capacités suivantes : Enthousiaste et Petite taille. Voir page 32 du *Livre de règles*. Souvenez-vous que votre Force ne peut pas être supérieure à 10. Être un halfelin est un défi !

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	12	15	14
2	1 500	+1	13	16	12	15	14
3	3 000	+1	13	16	13	15	14
4	6 000	+2	13	16	13	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