

# Entre hier et aujourd'hui

## Au commencement

Par une belle journée de printemps, Flemor, Blackdust, Gamo, Eglim, Prémio et Atrog sont appelés par Balla l'Oracle de Mineprofonde. Un grand destin se prépare pour Faerûn, cependant une ombre s'étend sur l'avenir.

La nuit dernière, Mystra lui a envoyé un message. Elle doit réunir une troupe qui ne contient aucun lanceur de sort. Celle-ci se rendra à la gigantesque ville d'Eauprofonde. La vision ne lui a pas indiqué s'ils atteindront la ville. Elle sait simplement qu'ils auront atteint le lieu qui leur est attiré lorsqu'ils auront une belle vue sur le présent, alors qu'un dragon de feu les dévorera au crépuscule du jour.

Ils devront prendre la route la plus rapidement possible, car le moindre retard leur fera rater la porte du futur.

## Bellevue

Il s'agit d'un petit hameau d'une quarantaine d'âmes qui se trouve à environ une journée d'Eauprofonde. Les habitants sont de paisibles cultivateurs.

La troupe d'aventuriers arrive en périphérie de Bellevue en début de soirée. La nuit commence à s'installer, faisant s'allonger les ombres des arbres. Alors qu'ils sont approximativement à 1 kilomètre du hameau, ils voient sortir du village un immense dragon de feu qui s'allonge sur plusieurs dizaines de mètres. Après une centaine de mètres de progression, le dragon de feu s'enroule sur lui-même. Il semble indécis sur la direction à prendre.

Si à ce stade du scénario, les joueurs ne prennent pas la décision de s'approcher de ce dragon, qui n'est rien d'autre que les villageois se déplaçant en portant chacun une torche, ceux sont eux qui se dirigeront dans leur direction.

Après avoir compris qu'il s'agit de paysans et non d'un dragon, les aventuriers s'aperçoivent qu'ils sont tous très agités ; certaines villageoises semblent avoir les yeux plus brillants que d'autres : ce sont des larmes.

En discutant avec eux, le groupe apprend qu'une femme enceinte a disparu (Véronica), et que toute aide est bienvenue pour aider aux recherches. Le chasseur du village est déjà parti à la recherche de cette jeune femme, mais personne ne l'a plus revue depuis plusieurs heures.

## Pistage

En commençant leurs recherches aux abords du village, un jet de Survie **DD 10** permet de trouver les traces du chasseur ; il n'a pas été spécialement discret, pour que l'on puisse le suivre sans difficulté.

Si le jet de Survie correspond à un **DD de 20**, la troupe remarquera des traces plus anciennes. Elles se poursuivent sur quelques mètres et continuent ensuite en deux traînées sinueuses, comme si la personne avait été agressée et emportée de force.

A partir de là, un jet de Survie **DD 25** permettra de remarquer des empreintes de pas plus légères, de la taille d'un homme de taille moyenne. Ils devaient probablement être trois ou quatre.

## La grange isolée

En suivant les traces, la troupe arrive à une vieille grange isolée à environ une demi-heure du village. A l'intérieur du

bâtiment se trouve le corps du chasseur. Il a la gorge tranchée, et son corps est couvert de pustules suintantes.

Un jet de Détection **DD 15** permet au groupe de remarquer que le chasseur a rampé sur plusieurs mètres. En remontant les traces, ils arrivent sur le lieu réel du décès, et en réussissant un jet de Fouille **DD 20**, ils s'aperçoivent que le chasseur a gratter la terre et former un symbole. Un jet de Mystères **DD 25** permet de reconnaître le symbole de la secte d'assassin dévoué à Shar.

Les nains ne trouveront aucune trace de la femme ou de ses ravisseurs.

*A partir de cet instant, il y a deux possibilités d'enquête :*

- 1) **Les pustules** : le moine peut réaliser que la présence de pustules est dû à une maladie. Malheureusement, il n'est pas médecin, mais possède dans ses relations un médecin de grande renommée : Bill Sang-Rouge.
- 2) **Les assassins** : Blackdust connaît l'existence d'une secte dévouée à Shar, mais il ne connaît pas sa localisation. Par contre, il a dans ses relations un espion très doué qui pourra peut-être lui donner des renseignements.

Si les joueurs qui gèrent ses personnages ne pensent pas à leurs contacts, faites leur faire un jet de Sagesse **DD 15** toutes les 10 minutes pour les aiguiller sur la voie. Après tous, ils n'ont pas vécu la vie passée de leur personnage.

## La voie du médecin

### *Bill Sang-Rouge (Expert 15)*

« Dans sa jeunesse, Bill Sang-Rouge était un jeune homme plein d'entrain qui voulait devenir prêtre pour soigner les maux des gens. Malheureusement, les Dieux ne virent pas en lui un talent suffisant pour lui donner un peu de leur pouvoir. Ce n'était pas un cas isolé, et il fut gardé quelque temps dans un temple dédié à Mystra. C'est pendant ces années qu'il apprit tout ce qu'il y a à savoir sur la médecine. Sa ténacité et sa soif de venir en aide aux autres firent de lui le médecin le plus en avance sur son époque. Il développa les prémisses de la chirurgie et de l'alchimie moderne. Ses potions non magiques et procurant des bienfaits quasi équivalents, le firent connaître dans toute les vaux environnantes. Il effectua plusieurs pèlerinages dans des monastères alentours pour apprendre et inculquer son savoir. C'est durant ces pérégrinations qu'il se lia d'amitié avec un nain du nom de Flemor, un jeune moine en quête d'aventures et avec la même envie d'aider son prochain. Ils voyagèrent quelques années ensemble avant de se séparer. En effet, Bill voulait développer ses connaissances en chirurgie, et pour cela, il devait devenir un sédentaire. Grâce aux fonds accumulés par lui et par Flemor, il construisit une tour pour qu'il puisse y faire ses recherches. »

Bill vit un peu à l'écart d'Eauprofonde, dans une tour à 2 étages de couleur rouge sombre. De loin, son toit en pointe semble être de couleur blanc gris. En vérité, il s'agit de la fiente des dizaines de cigognes qui nichent sur son toit.

L'intérieur est digne d'un célibataire endurci. Le bordel semble être son mot d'ordre ; cependant, un jet de psychologie **DD 15** dévoilera une certaine tendance psychotique au rangement. En effet, il semble que tout est rangé par catégorie et peut être trouvé en moins de 5 minutes. Les outils d'alchimie côtoient les instruments de médecine au premier étage. Le second étage est équipé d'une bibliothèque, d'un bureau et d'une pailleasse. On peut aussi voir le long des murs, plusieurs perchoirs sur lesquels

reposent des cigognes.

Il serait bien de faire interagir certaines cigognes avec les personnages, comme quelques coups de becs, le chapardage d'une écharpe ou d'un bonnet. Si les personnages commencent à être agressifs avec les volatiles, Bill s'interposera pour empêcher qu'ils soient molestés.

Après avoir fait une description des symptômes du cadavre à Bill, il reconnaîtra la marque d'un poison elficide. Mortel à 100% pour les elfes, il provoque chez les autres races l'apparition de pustules suintantes qui disparaissent au bout d'une semaine, sauf en cas de mort. Il confirmera donc que le chasseur est bien mort de sa gorge tranchée et non d'un quelconque poison mortel pour lui.

Il connaît un elfe qui a réussi à survivre à ce poison : Evertus le sage. Depuis l'attentat qui visait à le tuer, il effectue des recherches pour en trouver les utilisateurs et essayer de les détruire. Si le groupe veut le retrouver, ils doivent se rendre à l'orée de la Haute-Forêt. Cependant, ils devront faire attention, car il est protégé par des créatures inconnues qu'il faudra défaire.

### Haute-Forêt

Haute-Forêt est en vue, les aventuriers approchent de cet endroit aux arbres si rapprochés qu'il est impossible de se déplacer autrement qu'à pieds. Environ 30 mètres avant les premiers arbres, ils subissent l'attaque de 2 golems de lames (voir annexe pour les caractéristiques). A la fin du deuxième round de combat, 2 Dards des nuages passent à l'attaque (voir annexe pour les caractéristiques). Le groupe devra réussir un jet de Détection contre le jet de Discrétion des Dards des nuages.

En cas de besoin, le vieil elfe sort des bois pour venir en aide à la troupe, en donnant simplement l'ordre aux créatures de partir. Dans le cas contraire, il vient féliciter ces personnages d'avoir réussi à passer l'épreuve. Seul des aventuriers animés d'intentions généreuses pouvaient appeler ces gardiens. Des créatures plus viles qui oseraient l'importuner aurait invoqué des monstres beaucoup plus dangereux.

Après avoir expliqué la raison de leur venue à Evertus, il confirme qu'il connaît bien ce poison, et que son enquête lui a appris où se trouvaient les utilisateurs de cette toxine. En questionnant un peu plus le vieil elfe, les nains apprennent qu'il s'agit d'un regroupement de malandrins principalement formé d'elfes noirs. Le reste est composé d'humain, voir de nain gris.

Il décrit avec force détail le lieu de regroupement de ces individus qui se situe au pied de la montagne des épées, plus exactement à son extrémité nord, dans une anfractuosité au pied de la cicatrice de Gruumsh. Il s'agit d'une fente dans la montagne qui ressemble quelque peu à un œil crevé.

Cependant, pour pénétrer dans cet antre, il faut montrer patte blanche. A l'entrée de la grotte se trouve un détecteur magique qui indique l'alignement d'un individu. Toute personne qui ne possède pas un penchant mauvais est rejetée, voir tuée sur le champ pour les alignements bon. Il existe un moyen de contrer cette défense, mais le risque est grand. En effet, d'après certaines légendes il existerait un lieu dans la montagne des épées où seraient regroupés des anneaux de réversion d'alignement apparent. Toute personne qui porte un de ces anneaux donnera l'impression d'être d'un alignement mauvais, alors que lui-même n'aura changé en rien. Malheureusement, il ne sait pas avec exactitude où se trouve ce lieu, si ce n'est dans la région sud de la montagne.

Si le groupe n'a pas le contact avec l'espion, il pourra toujours

essayer de se renseigner auprès d'un barde. Si vous posséder assez de temps, vous pouvez même inventer une mini quête à remplir, ou bien demander une somme d'argent très importante.

## La voie de l'espion

### Edward l'inconstant (Roublard 10 / Ensorceleur 7)

« Edward est un gnome renommé pour sa discrétion et sa perfection dans son travail. Voilà plusieurs décennies de cela, on lui envoya un élève nain gris qu'il devait former dans l'art de la discrétion et de l'élimination. Blackdust étudia de nombreuses années avec son mentor et apprit l'essentiel de ses connaissances pendant ce laps de temps. Il partit ensuite retrouver son peuple et se mettre au service des elfes noirs. Depuis, Edward a changé plusieurs fois de lieu de travail, mais a toujours fait en sorte que Blackdust connaisse la localisation de son antre. »

Edward se sert de sa petite taille et de sa bonne bouille pour se lier d'amitié avec les personnes qu'il espionne. Bien qu'il soit un roublard et un voleur, il n'a jamais tué qui que ce soit de sang froid, sauf pour se défendre. Il vit actuellement dans une grotte située dans la montagne des épées, un peu au nord-ouest. Pour s'y rendre, il faut passer au-dessus d'un ravin en avançant sur un étroit pont de pierre. Une seule personne à la fois peut passer.

A chaque fois qu'un personnage arrive au centre du pont, il y a 60% de chance qu'il soit agressé par un traqueur invisible (voir annexe pour les caractéristiques). Le combat s'effectue avec un malus de 3 au toucher. De plus, à chaque attaque portée, le personnage devra réussir un jet de Réflexes **DD 10** sous peine de tomber (un deuxième jet est autorisé pour se rattraper, mais l'aventurier doit alors lâcher l'arme qui disparaît dans les abysses du ravin).

### La grotte

A l'entrée de la grotte, gravé au-dessus de l'anfractuosité de passage, se trouve ce message : « *Toi qui connais mon nom, appelles-moi ou repars* ».

Une fois prononcé le nom d'Edward l'inconstant, la troupe entend des bruits de pas venant vers eux (Perception auditive **DD 15**) depuis l'intérieur de la grotte. Le jet de perception est obligatoire pour l'entendre arriver, car son poids léger entraîne une démarche légère, presque aérienne.

En sortant, Edward accueille chaleureusement les aventuriers, et surtout Blackdust s'il est présent. Il explique à la troupe que le fait d'entrer dans la grotte sans sa présence peut s'avérer dangereux. En effet, quelques dizaines de mètres après l'entrée, se trouve une zone plongée dans des ténèbres magiques permanentes, et que seul un sort bien spécifique peut les annuler pour quelques minutes. A partir de cet instant, ils devront marcher sur un pont d'un mètre de large seulement. Ce passage de pierre enjambe un ravin de plusieurs centaines de mètres de profondeur. La légende dit même qu'il n'y a pas de fond à ce gouffre.

Au moment de commencer l'incantation magique pour invalider les ténèbres pendant quelques instants, l'énergie magique s'amoncelle, mais soudain, celle-ci se dissipe, et un cri profond et ténébreux se fait alors entendre, annonçant la venue d'un seigneur des ombres. Il se dirige immédiatement sur la source de la magie, c'est-à-dire Edward. Mais, en voyant les nains de la troupe, il change de direction et fonce sur eux.

Lors de la première mêlée du combat, Edward voudra les

aider en lançant un sort de missile magique. En faisant cela, il attire immédiatement un second seigneur des ténèbres qui agira de la même façon que le premier. Étant loin d'être stupide, Edward cessera d'user de sa magie et se fera tout petit dans son coin, laissant les aventuriers s'occuper des indésirables seigneurs des ombres.

Suite au combat, Edward décide de parler avec les personnages à l'entrée de sa grotte, et de ne plus tenter le diable en voulant « allumer » la lumière. Après la discussion, il annonce qu'il connaît cette secte vouée à Shar, mais qu'il n'en connaît pas exactement la localisation. Il sait seulement qu'elle se trouve au nord de la montagne des épées. Il sait également qu'ils possèdent un moyen de détection d'alignement, et qu'il serait plus prudent de trouver des objets magiques qui permettent de modifier l'apparence de l'alignement. Heureusement, il connaît un lieu qui se trouve à l'extrême sud de la montagne des épées. Il faudra trouver une croix de pierre (Détection **DD 20**). A ses pieds, se trouve une trappe (Fouille **DD 20**) qui conduit à un sanctuaire caché dans lequel se trouverait des anneaux qui modifie une partie de l'alignement. Que la personne qui le porte soit bonne ou neutre, elle donne l'apparence d'être mauvaise. Cependant, il averti les aventuriers que ce lieu est dangereux.

## Le sanctuaire Blackstone

Sis à l'extrémité sud de la montagne des épées, se trouve une pierre, qui par l'érosion du temps forme une croix grossière. Il y a quelques dizaines années de cela, il se trouvait ici une école de formation pour les roublards. Le lieu que la troupe va devoir « visiter » servait d'examen de passage. Celui qui le ratait ne ressortait jamais du sous-sol. Il est quasiment impossible de connaître l'utilisation primaire de ce lieu, et seul un jet de Mystères **DD 30** pourrait renseigner l'un des personnages.

Une fois la trappe trouvée, les aventuriers descendent une échelle sur une distance de 40 mètres. A un quart de la descente, l'échelle maudite de Blackstone se déclenche (voir encart pour plus de détail).

## Encart Echelle maudite de Blackstone

**Type de piège :** Objet piégé

**Type de construction :** Mécanisme complexe

**Type d'activation :** Instantanée

**Déclencheur :** Local; leviers

**Mécanisme :** Ressort

**Jet de sauvegarde :** Réflexe (**DD 15**) pour l'éviter

**DD de Fouille :** 21

**DD de Désamorçage :** 21

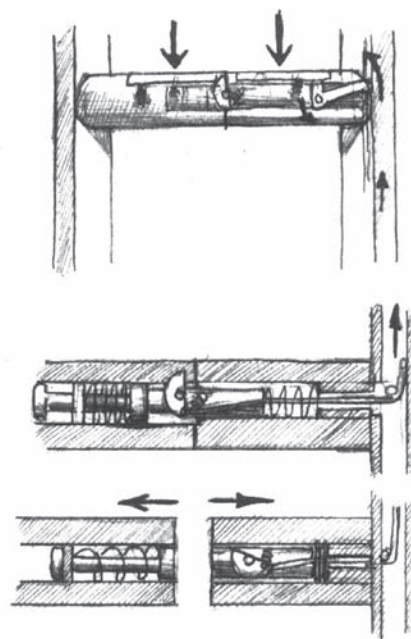
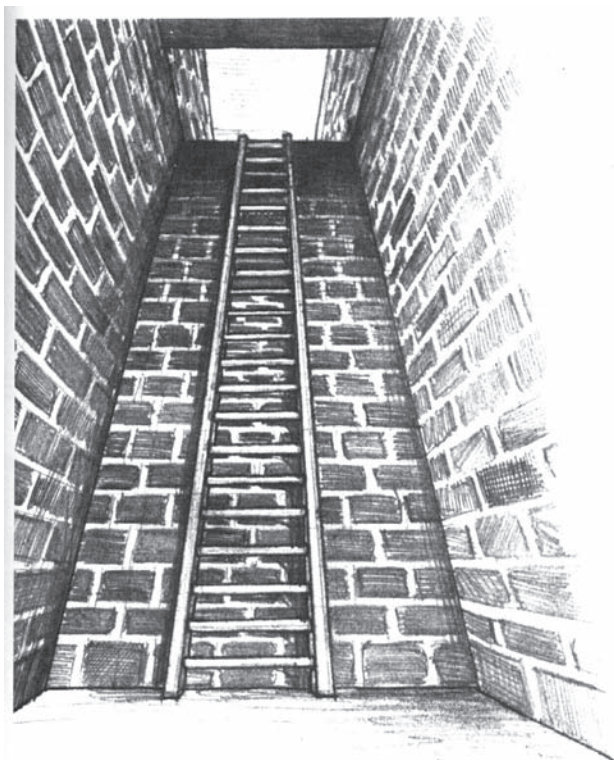
La conception de l'échelle mortelle de Blackstone est simple, mais sa conception est complexe. Il se peut que ce soit un élément intégré à un donjon riveté aux murs d'un puits, par exemple - ou une banale échelle que les intrus peuvent découvrir et utiliser pour passer un obstacle.

Pour un œil peu attentif, cet objet ressemble à une échelle normale. Toutefois, un piège à pression a été dissimulé dans l'un des barreaux, environ aux trois quarts supérieurs. Ce piège est connecté à un fil qui déclenche un mécanisme à ressort dans tous les barreaux de l'échelle. Quand le piège est activé, les joints au milieu de chaque barreau se séparent et les barreaux s'effondrent.

Toute personne sur l'échelle quand le piège se déclenche doit faire un jet de Réflexe (**DD 15**) pour se rattraper et éviter la chute. Les personnages qui tombent subiront 1d6 points de dégâts de chute tous les 3 mètres.

Un roublard avisé a plusieurs moyens de déceler ce piège. Si c'est un objet seul au lieu d'une structure permanente d'un donjon, le roublard peut remarquer que les mécanismes ajoutent quelques kilos au poids de l'échelle. Un roublard peut aussi remarquer qu'il y a des joints aux barreaux. Le seul moyen de désarmer ce piège est de localiser et de fausser les déclencheurs à pression. Ceci peut être fait en glissant un clou ou autre objet similaire dans le mécanisme, ou en mettant le fil à nu pour le couper.

En bas de l'échelle, un couloir s'étend sur une vingtaine de mètres et fait un coude à droite. A peine entré dans le couloir, la troupe se trouvera asperger de sang de cochon, déclenchant ainsi le piège de Faim de sang (voir encart pour plus de description).





## Encart Faim de sang

**Type de piège :** Piège à monstre

**Type de construction :** Mécanique complexe

**Type d'activation :** Progressif

**Déclencheur :** Local; levier et trappe

**Mécanisme :** Pression, engrenages

**Effet :** Identification

**Jet de sauvegarde :** Jet de Réflexe (DD 22) pour l'éviter

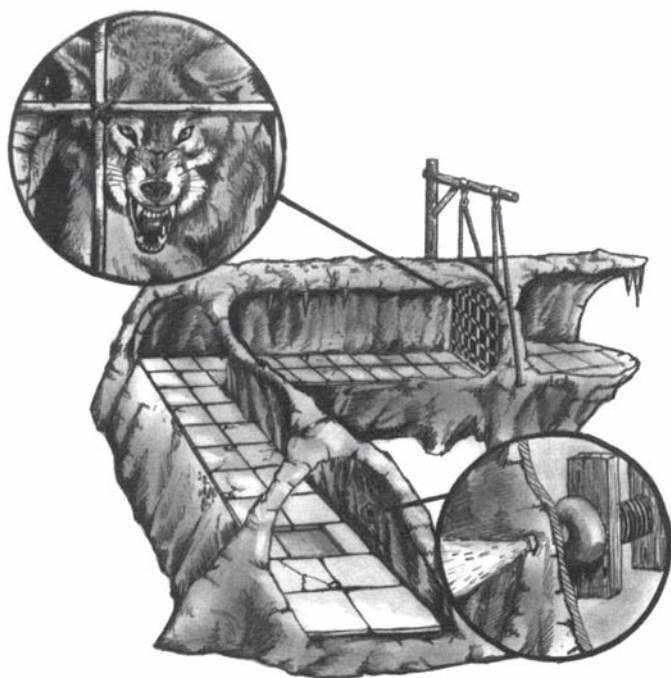
**DD de Fouille :** 21

**DD de Désamorçage :** 21

La faim de sang est un piège en deux étapes qui projette un jet de sang de porc à haute pression pour pousser une meute de loups affamés à se jeter furieusement sur les intrus. On place habituellement la première partie dans une caverne ou un long passage coudé, pour enduire de sang de porc les personnages surpris. Ils ont droit à un jet de Réflexes (**DD 22**) pour éviter de se faire asperger. L'aspersion perturbe souvent les aventuriers paranoïaques, qui pensent avoir affaire à une sorte de poison ou de sortilège, ce qui n'est pas le cas. Le piège se base sur une idée simple : les loups affamés vont être attirés par l'odeur de sang et attaquer à la source. Quand le jet de sang est déclenché, la deuxième partie du piège est activée.

Un mécanisme à poulies dans les murs soulève une herse à plusieurs mètres de là, souvent après un coude dans le couloir. Quand la herse se soulève, 2d6 loups sanguinaires sont invoqués et relâchés. Les loups concentreront leurs attaques sur les personnages aspergés de sang.

Un roublard observateur, sur un jet de Fouille réussi, remarquera très probablement la dalle piégée sur le sol du couloir. D'autres observations mèneront à la découverte de la buse dans le mur, adjacente à la dalle, qui permet de projeter le sang. Un roublard peut fausser la dalle ou boucher la buse pour désamorcer le piège.



Le couloir abouti à une immense pièce ronde, au centre de laquelle se trouve un piédestal sur lequel repose un coffret en or. Autour du piédestal, au sol, les personnages voient des dalles disjointes pouvant receler des pièges. En vérité, ces dalles se sont désassemblées avec le temps et l'usure. Pour ouvrir le coffret, il faut résoudre l'énigme du coffret aux dragons (voir encart pour plus de description).

## Encart Le coffret aux dragons

C'est un coffret d'or ciselé et ornementé, d'environ 30 centimètres de long, 20 centimètres de large et 15 centimètres de profondeur. Chaque face est finement gravée. Le couvercle représente l'image d'un dragon à deux têtes rugissantes tournées vers des côtés opposés, avec de petits diamants pour les yeux.

En suivant la ligne des cous des deux dragons, on lit dans une écriture petite mais aisément compréhensible : « *Aidez-nous à chasser : chacun doit regarder sa proie.* »

Les côtés et le dos présentent des entrelacs d'écailles compliqués qui semblent presque ruisseler sur la boîte quand on la bouge. L'avant montre une ligne d'hommes armés d'épées et de boucliers faisant face aux têtes de cinq dragons. Les charnières à l'arrière sont en forme de griffes dont les pointes se fondent dans les écailles. Les têtes des dragons sur le devant forment les fermoirs de la boîte.

Le coffret est à cinq pieds, un à chaque côté et un au centre, sur le fond qui ne montre aucune décoration par ailleurs. Chaque pied est à l'image d'un dragon métallique accroupi sur ses panes arrière, avec les ailes et les pattes de devant dressées vers le haut pour soutenir le poids du coffret. On discerne sur les bords des ailes de chaque dragon de fines inscriptions. Les dragons sont placés ainsi :

Sur le coin arrière gauche se trouve le dragon d'airain, sur les ailes duquel est inscrit : « *Je suis chassé par un dragon qui n'est pas d'Eau.* »

Sur le coin arrière droit se trouve le dragon de bronze : « *Pour chasser ma proie, je dois voler vers un destin glacé.* »

Sur le coin avant droit se trouve le dragon de cuivre : « *Quand vient mon chasseur, je ne m'éveille pas.* »

Sur le dernier coin se trouve le dragon d'argent : « *Ma proie est dans les hauteurs.* »

Enfin, au centre se trouve le dragon d'or, légèrement plus gros que les autres : « *Nul n'oserait chasser l'or, bien que je puisse chasser tous ceux qui ne partagent pas ma maison.* »

Les pieds du coffret peuvent être tournés de manière à ce que chaque dragon des coins puisse faire face à un coin adjacent ou au coin opposé du coffret. Le dragon d'or au centre peut faire face à chaque coin.

Quand la bonne combinaison a été trouvée, les cinq têtes de dragon sur l'avant du coffret se débloquent, permettant de l'ouvrir. L'intérieur du coffret, une fois ouvert, est tapissé de somptueux velours rouge. Ses dimensions intérieures sont inférieures de deux centimètres à ses dimensions extérieures (28 x 18 x 13 cm) et il peut contenir tout ce qu'un coffret de cette taille pourrait contenir.

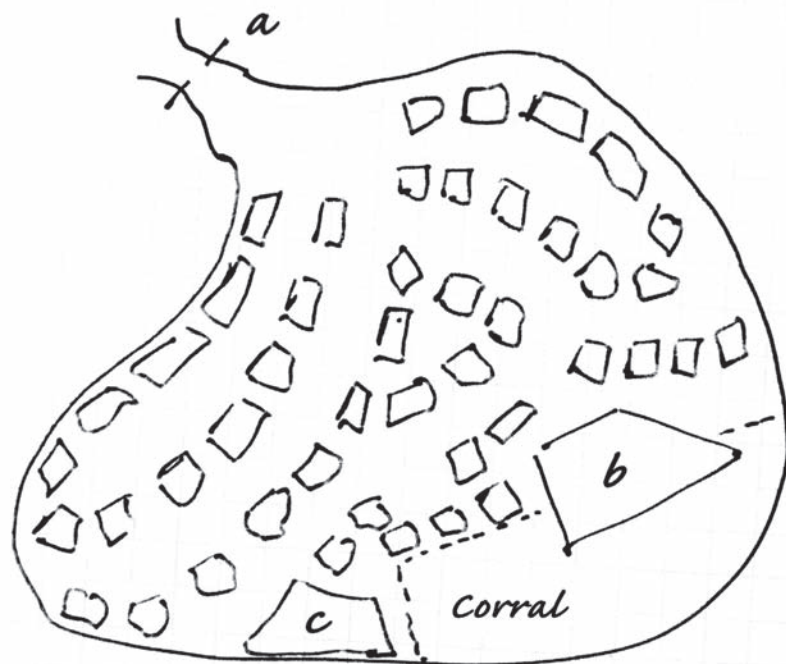
Chacun des cinq fermoirs est une serrure de qualité Étonnante, et il faut réussir un jet de Crochetage (**DD 40**) pour les ouvrir sans la combinaison. Pour cela, il faudra retirer les têtes de dragon. Un sort de déblocage ouvrirait aussi deux des serrures, ce qui fait qu'il faudrait trois sorts pour ouvrir le coffret.

**Les bonnes directions sont :** l'airain chasse le cuivre, le bronze chasse l'argent, le cuivre chasse l'airain, l'or chasse le bronze et l'argent chasse le cuivre.

A l'intérieur du coffret se trouve une quantité d'anneaux égal au nombre d'aventuriers (moins un si l'assassin est présent – il est déjà mauvais).

## Les serviteurs de Shar

**Légende :** a - détecteur d'alignement,  
b - lieu de culte,  
c - tente du chef



En approchant du lieu de résidence des membres de la guilde d'assassins de Shar, les aventuriers aperçoivent un trou sombre qui s'enfonce dans la montagne. Avec un peu d'imagination, on peut y voir un œil éborgné.

### Venu pour s'engager

Si les aventuriers viennent pour se faire engager, ils sont conduits directement dans la première tente à droite. On leur demande de décliner leurs noms, qualité et provenance. La paye est de 10 pièces d'argent par jour plus 10% de tout ce qu'il récupère pendant leurs missions. On leur allouera une tente déjà occupée par un elfe noire (il est là pour avoir un œil sur eux). L'accès en b et c leur est interdit. S'ils sont venus avec des montures, elles sont conduites au corral. A chaque fois qu'ils auront besoin de leurs montures, il faudra aller les demander au chef qui se trouvera dans la tente où ils ont été embauchés.

A partir de là, laisser-les se débrouiller seul.

### Lettre de recommandations

Si la troupe vient avec une lettre de recommandations d'Edward, ils seront amenés à Syst'Kyl. Il s'agit de l'elfe noir qui gère cet attroupement de canailles. Ils seront embauchés sans autre question, et ils pourront circuler librement dans tous les camps, excepté dans le lieu de culte qui est réservé aux seuls croyants.

### Description du campement

Il y a environ 40 soldats (Guerrier 5) et 40 voleurs (Roublard 6). Syst'Kyl lui-même est Voleur 7/Guerrier 3 (description complète en annexe).

### a) Détecteur d'alignement

Lors du passage entre les deux pans de montagnes qui forment l'entrée de la grotte, celui qui passe ressent un picotement le long de la colonne vertébrale. S'il est d'alignement bon, il est désintégré sur place. Un autre alignement non mauvais est simplement assommé.

### b) Lieu de culte

Il s'agit d'une tente immense. Au centre, se trouve un autel de pierre sur lequel est allongée une femme enceinte.

La tente entière est plongée dans la pénombre, permettant aux 3 seigneurs de l'ombre de garder la prisonnière sans être vu. Si quelqu'un tente de la libérer, deux seigneurs de l'ombre passeront à l'attaque, tandis que le troisième ira prévenir Syst'Kyl (s'il est toujours vivant). Il arrivera avec 6 soldats sous ses ordres. 3 voleurs se camoufleront pour essayer de surprendre les aventuriers pendant le combat.

Il faudra 10 rounds à Syst'Kyl pour arriver. Cela laissera peut-être le temps aux personnages de s'enfuir.

Si la prisonnière est libérée sans que les personnages soient allés faire un tour dans la tente du chef, elle leur dira que le commanditaire de son kidnapping est un certain Sang-Rouge, et qu'elle pense que le chef contient des documents compromettants.

### c) La tente du chef

On peut y trouver une cache (Fouille DD 20) dans laquelle se trouve des documents inculpant Bill Sang-Rouge. Il est expliqué qu'il veut répandre un virus non mortel sous tout Faerûn, mais qui coupera tout contact entre les utilisateurs de magie et la « Toile » régi par Mystra. Pour cela, il lui faut récupérer le sang de la mère de l'élue au moment des ses premières contractions.

La propagation d'un tel virus forcerait tous les magiciens et ensorceleurs à se tourner vers Shar pour employer leur magie.

### La fuite

En sortant de la grotte, les anneaux des personnages se dissiperont, et un flash lumineux éblouira tout le monde. Mystra à décider de punir ces criminels, et elle a inversée le détecteur d'alignement. C'est maintenant les mauvais qui sont immédiatement désintégrés. Autant dire qu'une véritable hécatombe va se produire lors de la poursuite.

### Retour au village

Le retour de la troupe se passera en soirée. A quelques mètres du village, les premières contractions s'annonceront. Un paysan qui veillait sur le retour de la troupe les apercevra et ira annoncer leur arrivée. Véronica sera prise en charge par la rebouteuse du village. Un peu après minuit, la rebouteuse reviendra en tenant dans ses bras une petite fille.

Elle informera la troupe qu'étant donné que cette enfant est née à l'instant qui sépare hier d'aujourd'hui, sa mère lui a donnée le nom de Minuit (hé oui, la future Mystra).

### Affrontement avec Bill

Si les personnages ont trouvés les documents inculpant Bill Sang-Rouge, il se rendra sans faire de problèmes et il sera arrêté.

par la milice d'Eauprofonde et condamné à la prison à perpétuité. Il avouera tout, et expliquera qu'il voulait se servir des cigognes pour répandre le virus sur tout Faerûn.

Dans le cas contraire, il demandera à ce que les personnages fournissent des preuves, mais la milice d'Eauprofonde l'expulsera par sécurité et détruira tous ses travaux.

# Annexes

## Traqueur invisible

Élémentaire de taille G (Air)

**Dés de vie :** 8d8+16 (52 pv)

**Initiative :** +8 (+4 Dex, +4 Science de l'initiative)

**Vitesse de déplacement :** 10 m, vol 10 m (parfaite)

**CA :** 17 (-1 taille, +4 Dex, +4 naturelle)

**Attaques :** vortex (+10/+5 corps à corps)

**Dégâts :** vortex 2d6+6

**Espace occupé/allonge :** 1,50 m x 1,50 m/3 m

**Particularités :** élémentaire, invisibilité naturelle, pistage surnaturel

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +4, Vol +4

**Caractéristiques :** For 18, Dex 19, Con 14, Int 14, Sag 15, Cha 11

**Compétences :** Déplacement silencieux +15, Détection +13, Fouille +13, Perception auditive 11

**Dons :** Arme de prédilection (vortex), Attaques réflexe, Science de l'initiative

**Milieu naturel/climat :** terre ferme, souterrains

**Organisation sociale :** solitaire

**Puissance possible :** 9-12 DV (taille G),  
13-24 DV (taille TG)

Le traqueur invisible est une entité du plan de l'Air. Magiciens et ensorceleurs l'appellent parfois pour accomplir des tâches spécifiques.

Un traqueur invisible convoqué fait ce que son maître exige de lui, même si sa mission l'envoie à des milliers de kilomètres de là. Il obéit uniquement à celui qui l'a appelé et reste à ses ordres tant que la tâche confiée n'a pas été remplie. Toutefois, il déteste les missions prolongées ou trop complexes, et le montre en pervertissant autant que possible les instructions reçues.

Le traqueur invisible est sans forme. Détection de l'invisibilité révèle juste la vague silhouette d'un nuage, vision lucide permettant de voir un amas de nuées tourbillonnantes.

Il ne parle que l'aérien, mais comprend parfaitement le commun.

### Combat

Le traqueur invisible attaque en se servant de l'air comme d'une arme. Il génère un vortex soudain et localisé qui heurte violemment la cible de son choix, pour peu que celle-ci se trouve dans le même plan que lui.

Il ne peut être tué que dans le plan de l'Air. Lorsqu'il est en train de remplir une mission ailleurs, il retourne automatiquement dans son plan natal quand il subit suffisamment de points de dégâts pour être détruit.

**Élémentaire :** Immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et les coups critiques.

**Invisibilité naturelle (Sur) :** Ce pouvoir permanent reste actif même quand le traqueur invisible attaque. Inné, il n'est pas affecté par le sort négation de l'invisibilité.

**Pistage surnaturel (Ext) :** Le traqueur invisible est un pisteur d'exception. Il suit ses proies à l'aide de jets de Détection (au lieu de Sens de la nature).

## Seigneur des ombres



Mort-vivant de taille Moyenne (immatériel)

**DV :** 5d12 (32 pv)

**Init. :** + 6 (+2 Dex, + 4 «Science de l'initiative»)

**VD :** 10 m, 12 m en volant (bon)

**CA :** 15 (+2 Dex, 3 parade)

**Att :** Toucher immatériel + 4 C. à C.

**Dégâts :** Toucher immatériel 1d6 + 2 temporaires de Force

**Esp./All. :** 1,5 m par 1,5 m/l,5 m

**AS :** Création de rejeton, Dégâts de caractéristiques

**Par. :** + 4 en résistance au renvoi des morts-vivants,  
Convocation d'ombres, Eveil des ombres, immatériel,  
Marionnette d'ombres, Mort-vivant

**JS :** Vig + 1, Réf + 3, Vol + 5

**Caractéristiques :** For -, Dex 15, Con -, Int 12, Sag 13,  
Cha 16

**Compétences :** Connaissances (Religion) +8,  
Déguisement +11, Détection +8,  
Discretion +10, Perception Auditive +8,  
Sens de L'orientation +8,

**Dons :** Esquive, Science de l'initiative

**Milieu naturel/climat :** terre ou souterrains

**AL :** Toujours Chaotique Mauvais

**Puissance possible :** 6-12 DV (taille Moyenne)

### Combat

Les seigneurs des ombres sont des êtres vicieux et maléfiques composés de ténèbres. Ils peuvent prendre l'apparence de l'ombre normale de n'importe quelle créature de taille Moyenne, mais leur nature démoniaque se révèle dans la légère déformation et corruption de l'ombre du corps.

Les seigneurs des ombres attaquent rarement spontanément ou immédiatement. En général ils traquent une proie. Lorsque l'opportunité se présente d'elle-même, ils éveillent l'ombre de la victime, lui ordonnent de partir et prennent sa place. Un seigneur des ombres attend jusqu'à ce qu'une cible soit dans une zone d'ombres ou que son attention soit occupée par quelque chose pour prendre la place de son ombre. La créature imitant l'ombre de quelqu'un apprend tout ce qu'il y a à savoir d'une cible, l'endroit où elle vit, qui sont ses associés, quelle est sa profession, avant d'agir. Quand elle estime que la cible est la plus vulnérable, éloignée de tout secours, de nuit et peut-être déjà blessée, il crée et invoque des ombres mortes-vivantes pour attaquer ou il possède sa victime et la mène à sa perte.

**Convocation des ombres (Sur) :** Un seigneur des ombres peut invoquer 2d6 ombres mortes- vivantes (s'il y a suffisamment



d'ombres dans un rayon de 150 mètres). Les ombres invoquées sont sous son contrôle pendant 10 minutes. Après cette période, elles sont relâchées et retournent probablement d'où elles viennent. Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par heure en tant qu'action libre.

**Création de rejeon (Sur) :** Un humanoïde dont la Force est réduite à zéro par un seigneur des ombres est ranimé en tant qu'ombre (voir Manuel des Monstres) au round suivant et est sous le contrôle du seigneur des ombres.

**Dégâts de caractéristiques (Sur) :** En cas d'attaque réussie, un seigneur des ombres inflige 1d6 + 2 points de dégâts temporaires de Force à une créature. Une créature dont le score de Force tombe à zéro, meurt.

**Éveil des ombres (Sur) :** Un seigneur des ombres peut réveiller l'ombre d'une autre créature, la transformant en ombre morte-vivante sous le contrôle du seigneur. Ce pouvoir a une portée de 9 mètres et peut être utilisé une fois par heure en tant qu'action libre. La cible vivante doit réussir un jet de Vigueur (DD 13) pour y résister, qu'il sache que son ombre est menacée ou non. Une créature volée de son ombre subit une pénalité de chance de -2 à ses jets de sauvegarde, ses jets de caractéristiques et de compétences jusqu'à ce que son ombre soit récupérée. Un sort de Restauration mineure suffit à restaurer l'ombre d'une personne. Si l'ombre morte-vivante du sujet est toujours là quand le sort est lancé, elle est alors détruite.

**Immatériel :** Il ne peut être blessé que par d'autres créatures immatérielles, des armes magiques +1 ou plus, avec 50 % de chances d'ignorer les dégâts d'origine physique. A volonté, il peut passer à travers les objets solides et ses attaques passent à travers les armures. Il se déplace toujours silencieusement.

**Marionnette d'ombre (Sur) :** Un seigneur des ombres peut essayer de contrôler physiquement les déplacements d'une créature dont l'ombre a été remplacée et imitée pendant au moins une heure. Le sujet vivant est obligé de suivre les mouvements du seigneur des ombres, qui peuvent être suicidaires, à moins qu'elle ne réussisse un jet de Volonté (DD 13). Ce pouvoir ne peut être utilisé qu'une fois par heure, c'est une action standard et il persiste pendant 1d4 rounds.

**Mort-vivant :** Les seigneurs des ombres sont immunisés contre les effets de contrôle l'esprit, contre le poison, le sommeil, la paralysie, l'étourdissement et la maladie. Ils ne sont pas sujets aux touches critiques, aux dégâts temporaires, aux dégâts de caractéristiques, à l'absorption d'énergie, à la mort par dégâts excessifs.

## Dard des nuages



Très Grand élémentaire (air)

**DV :** 10d8 +10 (55 pv)

**Init. :** +3 (Dex)

**VD :** 18 m en volant (moyen)

**CA :** 11 (-2 taille, +3 Dex)

**Att :** 8 tentacules +7 au corps à corps

**Dégâts :** Tentacule 1d6 + 2

**Esp./All. :** 3 m par 6 m/3 m (30 m avec ses tentacules)

**AS :** Décharge électrique, Tonnerre,  
Vent Favorable

**Par. :** Détection de l'or,  
Détection de l'électricité, Élémentaire,  
Résistance à l'électricité 30,  
Transparence

**JS :** Vig +4, Réf +10, Vol +3

**Caractéristiques :** For 15, Dex 16, Con 12,  
Int 7, Sag 10, Cha 11

**Compétences :** Connaissances (géographie) +5,

Déplacement silencieux +11, Discrétion +20,

Détection +8, Perception auditive +5

**Dons :** Attaque en vol

**Climat/milieu :** Tout milieu sauf souterrain Solitaire

**AL :** En général Chaotique Neutre

**Puissance possible :** 11-15 DV (Très Grand)

## Combat

Les dards des nuages évitent à coup sûr le combat, préférant espionner de loin et choisissant le moment opportun pour s'enfuir avec l'or. Lorsqu'ils sont repérés, les dards des nuages ne se battent que s'ils y sont forcés, utilisant leur pouvoir de tonnerre si l'ennemi est peu nombreux, n'utilisant l'effet d'éclair multiple que s'il est confronté à des adversaires en supériorité ou beaucoup plus puissants. Lorsqu'il a utilisé son attaque la plus puissante, le dard des nuages s'élève et s'enfuit, revenant peut-être plus tard lorsque le camp sera en train de se reposer.

**Décharge électrique (Sur) :** Le corps du dard des nuages stocke de l'énergie électrique, la libérant par son tentacule qui se termine en crochet. Une fois par jour ou plus (voir ci-après), quand le dard des nuages effectue une laceration avec ses tentacules, il peut infliger 6d4 points de dégâts électriques à un adversaire et dixième points de dégâts électriques à six autres cibles avec un effet similaire à celui d'éclairs multiples.

**Détection de l'électricité (Ext) :** Le dard des nuages peut sentir la présence de l'énergie électrique à une distance de 300 mètres.

**Détection de l'or (Sur) :** Le dard des nuages possède le pouvoir de détecter l'or jusqu'à 300 mètres. Ceci inclut le minerai ou des traces du précieux métal sous sa forme non traitée.

**Élémentaire :** Le dard des nuages est immunisé contre le poison, le sommeil, la paralysie et l'étourdissement. Il n'est pas sujet aux touches critiques ou à la prise en tenaille.

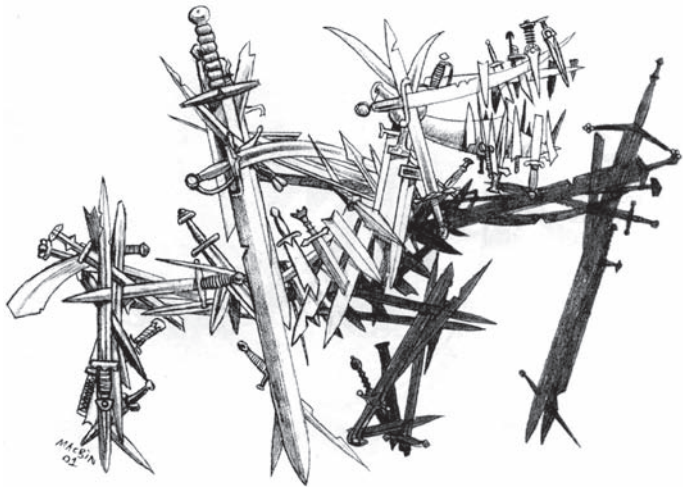
**Résistance à l'électricité (Ext) :** Le dard des nuages absorbe réellement l'électricité à laquelle il résiste, et s'il résiste/absorbe 30 points ou plus de "dégâts" électriques, il peut utiliser à nouveau son pouvoir de décharge électrique, même s'il a déjà utilisé ce pouvoir dans la journée.

**Tonnerre (Sur) :** Tout adversaire qui subit des dégâts d'un des bras du dard des nuages doit réussir un jet de Vigueur (DD 16) ou être étourdi pendant 1d6 rounds et sourd pendant 1d4 par un craquement de tonnerre. Celui-ci est considéré comme une attaque sonore en ce qui concerne le pouvoir de contre-chant du barde.

**Transparence (Ext) :** Toute attaque dirigée vers le corps transparent du dard des nuages est considérée comme si le dard des nuages se trouvait sous un camouflage de neuf dixième. Ainsi toute attaque effectuée contre le corps principal a 40 % de risques d'échouer. Le dard des nuages a également un bonus de +10 à sa compétence de "Discrétion".

**Vents favorables (Sur) :** En s'attirant la faveur des vents, le dard des nuages peut contrôler le sens des vents, en invoquant des bourrasques allant jusqu'à 90 km/h. Ce pouvoir est utilisé le plus souvent pour se déplacer, mais un dard des nuages attaqué par des ennemis peut utiliser ce pouvoir de manière offensive pour générer un effet similaire au sort de Bourrasque comme s'il était un ensorceleur de niveau 10. Activer ce pouvoir nécessite une action simple.

## Golem de lames



Grande (haute) création (golem)

**DV** : 10d10 (55 pv)

**Init.** : +0

**VD** : 9 m (ne peut pas courir)

**CA** : 28 (-1 taille, +19 naturel)

**Att.** : 2 épées +4 C. à C., coup de patte +3 C. à C.;  
morsure +3 C. à C.

**Dégâts** : Epée 2d6 + 2, coup de patte 1d8 + 1,  
morsure 2d4 + 1

**Esp./All.** : 1,5 m par 1,5 m/3 m

**AS** : Éclats

**Par** : Création, immunité à la magie,  
Réduction des dégâts 20/+2

**JS** : Vig +3, Réf +3, Vol +3

**Caractéristiques** : For 15, Dex 10, Con -, Int -, Sag 10,  
Cha 1

**Climat/milieu** : Tout milieu

**AL** : Toujours Neutre

**Puissance possible** : 8-12 DV (Grand)

### **Combat**

Dans un combat, les golems de lames attaquent directement, dirigeant leurs attaques vers un adversaire jusqu'à ce qu'il périsse.

**Création** : Insensible aux touchers critiques, aux dégâts temporaires, à l'absorption d'énergie, à l'étourdissement ou à la mort par dégâts excessifs. Le golem est immunisé contre les effets nécessitant un jet de Vigueur à moins que cet effet soit destiné aux objets. Il n'est pas affecté par les sorts ou les effets de contrôle de l'esprit (sort de charme ou de séduction).

**Éclats (Ext)** : Au coût d'une action simple et une fois tous les 2d6 rounds, le golem de lames peut diffuser une volée d'éclats de métal. Cette attaque inflige 5d6 points de dégâts à tous les adversaires se trouvant dans un cône de 10 m de long. Les créatures affectées peuvent effectuer un jet de Réflexes (**DD 15**) afin de diviser les dégâts par deux.

**Immunité contre la magie (Ext)** : Les golems de lames sont immunisés contre tous les sorts et les pouvoirs magiques sauf ce qui suit : le sort Pilier d'attraction/répulsion affecte le golem normalement, comme s'il portait une armure lourde de métal. Les sorts Colonne de feu et Flammes purificatrices guérissent le golem de 1 point de vie par tranche 3 points de dégâts qu'il subirait normalement. Le sort Métal gelé ramène la réduction des dégâts du golem à 5/+ 1 et ralentit le golem pendant la durée du sort.

## Loup sanguinaire

Animal de taille G

**Dés de vie** : 6d8 +18 (45 pv)

**Initiative** : +2 (Dex)

**Vitesse de déplacement** : 16 m

**CA** : 14 (-1 taille, +2 Dex, +3 naturelle)

**Attaques** : morsure (+10 corps à corps)

**Dégâts** : morsure 1d8 + 10

**Espace occupé/allonge** : 1,50 m x 3 m/1,50 m

**Attaques spéciales** : croc-en-jambe

**Particularités** : odorat

**Jets de sauvegarde** : Réf +7, Vig +8, Vol +6

**Caractéristiques** : For 25, Dex 15, Con 17, Int 2, Sag 12,  
Cha 10

**Compétences** : Déplacement silencieux +5, Détection +6,  
Discrétion +5, Perception auditive +6,  
Sens de la nature +1\*

**Milieu naturel/climat** : forêts, plaines, collines  
et montagnes, souterrains

**Organisation sociale** : solitaire ou meute (5-8)

**Alignement** : toujours neutre

**Puissance possible** : 7-18 DV (taille G)

Beaucoup plus impressionnant que le loup commun, le loup sanguinaire a le pelage gris ou noir. Long de 2,50 mètres, il pèse dans les 350 kilos.

### **Combat**

Le loup sanguinaire préfère attaquer en meute, ce qui lui permet d'encercler ses proies et de leur faire des crocs-en-jambe en les attaquant de toute part.

**Croc-en-jambe (Ext)** : Un loup sanguinaire parvenant à mordre sa proie peut tenter de la faire tomber comme s'il lui faisait un croc-en-jambe (voir Manuel des Joueurs). Cette action libre ne nécessite aucune attaque de contact de sa part; elle ne l'expose pas non plus à une attaque d'opportunité. Même si la tentative échoue, l'adversaire ne peut pas faire un croc-en-jambe au loup sanguinaire.

**Compétences** : Il bénéficie d'un bonus racial de +1 aux jets de Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, ainsi que d'un autre de +2, aux jets de Discrétion.

\* Il a également droit à un bonus racial de +4 aux jets de Sens de la nature quand il suit une piste à l'odeur.

## Guerrier de Syst'Kyl niveau 5

**Points de Vie** : 42

**Initiative** : +5 (Dex +1, science de l'initiative +4)

**Vitesse de déplacement** : 9 m

**CA** : 21 (Harnois +8, Dex +1, Écu en acier +2)

**Attaques** : +9 Epée longue

**Dégâts** : Epée longue - 1d8+5 (critique 19-20, x2)

**Jets de sauvegarde** : Réf +2, Vig +6, Vol +2

**Caractéristiques** : For 16, Dex 13, Con 14, Int 10, Sag 12,  
Cha 8

**Dons** : science de l'initiative,  
arme de prédilection (épée longue),  
spécialisation martiale (épée longue)

**Spécial** : ne pas oublié d'appliquer les éventuels avantages  
de races autres qu'humaines.



## **Roublard de Syst’Kyl niveau 6**

**Points de Vie :** 29

**Initiative :** +7 (Dex +3, science de l’initiative +4)

**Vitesse de déplacement :** 9 m

**CA :** 17 (Dex +3, cuir clouté +3, targe +1)

**Attaques :** +7 Epée courte

**Dégâts :** Epée courte - 1d6+1 (critique 19-20, x2)

**Jets de sauvegarde :** Réf +8, Vig +3, Vol +2

**Caractéristiques :** For 12, Dex 16, Con 13, Int 14, Sag 10, Cha 8

**Dons :** attaque sournoise (+3d6), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+2), esquive instinctive, science de l’initiative, esquive, attaque en finesse

**Spécial :** ne pas oublié d’appliquer les éventuels avantages de races autres qu’humaines.

## **Syst’Kyl (Elfe noire) Voleur 7 / Guerrier 3**

**Points de Vie :** 92

**Résistance à la magie :** 21

**Initiative :** +8 (Dex +4, science de l’initiative +4)

**Vitesse de déplacement :** 9 m

**CA :** 19 (Dex +4, cuir clouté (+1) +4, targe +1)

**Attaques :** +12/+7 Rapière (+1)

**Dégâts :** Rapière (+1) - 1d6+2 (critique 18-20, x2)

**Particularité :** 1 fois par jour - leur féérique, lumières dansantes et ténèbres.  
Ces sorts sont lancés comme un 10<sup>ème</sup> niveau. Vision dans le noir à 36 mètres.

**Jets de sauvegarde :** Réf +10, Vig +7, Vol +5

**Caractéristiques :** For 12, Dex 18, Con 14, Int 14, Sag 10, Cha 10

**Dons :** attaque sournoise (+4d6), recherche des pièges, esquive totale, sens des pièges (+2), esquive instinctive, science de l’initiative, esquive, attaque en finesse, souplesse du serpent, attaque éclair

**Vulnérabilité à la lumière (Ext) :** une vive lumière (telle que les rayons du soleil ou l’effet du sort de lumière du jour) aveugle les elfes noirs pendant 1 round. De plus, les drows subissent un malus de circonstances de -1 à tous leurs jets d’attaque et de sauvegarde, ainsi qu’à tous les autres jets déterminés par 1d20 par vive lumière.

## Gamo

Gamo fut trouvé aux portes d'une mine naine par des ours. Sans savoir pourquoi, l'ourse qui le trouva le prit pour son petit et s'occupa de son éducation. C'est ainsi qu'il acquit une violence latente qui n'est, pour lui, rien d'autre qu'un moyen de survie. Lors de ses dix ans, sa « mère » fut tuée par la lance d'un chasseur. Fou de rage, il se précipita sur l'assassin de celle qui lui voua son amour. Cependant, malgré sa force, il ne pu rien faire contre un rôdeur expérimenté. Celui-ci le recueillit et l'éleva du mieux qu'il pouvait. Il lui apprit les bases du combat, mais ne réussit pas à juguler sa rage, faisant de lui un des barbares les plus puissants chez les nains. Avec, le temps, Gamo s'assagit un peu et accepta de s'appliquer un peu plus. C'est à cet instant que son mentor décida de lui apprendre les bases des arpenteurs d'horizon : s'adapter à son environnement. C'est ainsi qu'il commença à voyager et à visiter les lieux les plus dangereux de Faerûn. Depuis quelques jours, il est revenu à Mineprofonde pour se reposer et assister à l'enterrement de son ancien instructeur. Au début du scénario, il en est à son troisième et dernier jour de deuil. Il doit prendre possession aujourd'hui des objets que lui a légué son mentor : une grande hache +1, une cuirasse +1, et une arbalète légère +1

**Armes et armures :** le barbare est formé au maniement de toutes les armes courantes, des armes de guerre et des boucliers (à l'exception des pavois). Il est également formé au port des armures légères et intermédiaires.

### Déplacement accéléré (Ext) :

La vitesse de déplacement au sol d'un barbare est supérieure de +3 mètres à la norme de sa race. Ce bonus ne s'applique que s'il ne porte pas d'armure lourde ou de charge lourde. On applique le bonus avant les modificateurs dus à une armure ou une charge importante. Par exemple, un barbare humain a une vitesse de déplacement de 12 mètres, au lieu de 9 mètres, s'il ne porte pas d'armure ou une armure légère. S'il porte une armure intermédiaire, sa vitesse passe à 9 mètres. Un barbare halfelin a une vitesse de 9 mètres, au lieu de 6 mètres, lorsqu'il ne porte pas d'armure ou d'armure légère. Lorsqu'il porte une armure intermédiaire (ou qu'il porte une charge intermédiaire), sa vitesse passe à 6 mètres.

### Illettrisme :

Les barbares sont les seuls aventuriers qui ne sachent pas automatiquement lire et écrire. Ils peuvent dépenser 2 points de compétence pour apprendre d'un coup à lire et écrire toutes les langues qu'ils parlent.

Un barbare qui prend un niveau dans une autre classe apprend en même temps à lire. Un personnage d'une autre classe ne devient pas illettré s'il prend un niveau de barbare.

### Rage de berserker (Ext) :

Un barbare peut entrer dans une rage destructrice un certain nombre de fois par jour. Dans cet état, il devient incroyablement plus fort et plus résistant, mais son mépris du danger l'empêche de se défendre efficacement, il gagne temporairement un bonus de +4 en Force, un bonus de +4 en Constitution ainsi qu'un bonus de moral de +2 aux jets de Volonté, mais subit dans le même temps un malus de -2 à la classe d'armure.

Cette augmentation de Constitution lui confère 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent immédiatement lorsque sa valeur de Constitution retombe à son niveau normal (ils ne disparaissent pas en premier, contrairement aux points de vie supplémentaires normaux voir Points de vie temporaires). Au cours de sa rage, un barbare est incapable d'utiliser les compétences associées à la Dextérité, l'intelligence ou le Charisme (à l'exception d'Équilibre, Équitation, Évasion et Intimidation), la compétence Concentration ou les aptitudes exigeant un minimum de patience ou de concentration, ainsi que lancer des sorts ou activer des objets magiques à mot de commande, à potentiel magique (comme les baguettes) ou à fin d'incantation (comme les parchemins). Il peut se servir de tous ses dons, à l'exception d'Expertise du combat et des dons de création d'objets ou de métamagie.

Une crise de rage dure 3 rounds + modificateur de Constitution (c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte pour ce calcul). S'il le souhaite, le personnage peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le barbare perd les modificateurs de la rage et devient fatigué (malus de -2 en Force et en Dextérité, incapable de charger ou de courir) jusqu'à la fin de la rencontre (à moins qu'il ait atteint le niveau 17, auquel cas ce handicap ne le concerne plus).

Un barbare ne peut devenir enragé qu'une fois par rencontre. Au niveau 1, il peut utiliser sa rage de berserker une fois par jour. Au niveau 4 et pour chaque 4 niveaux après cela, il gagne une utilisation quotidienne supplémentaire (jusqu'à un maximum de 6 fois par jour au niveau 20). La transformation ne demande aucune action, mais le personnage ne peut s'y livrer que durant son tour de jeu, pas en réponse à l'action d'un autre. Il lui est par exemple impossible d'entrer dans une rage folle pour bénéficier des points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure (pour que les pv additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

### Esquive instinctive (Ext) :

Dès le niveau 2, le barbare peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même

s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

Si un barbare possède déjà cette aptitude grâce à une autre classe (comme dans le cas d'un barbare possédant au moins 4 niveaux de roulard), il obtient l'esquive instinctive supérieure (voir ci-dessous) au lieu de l'esquive instinctive.

### Sens des pièges (Ext) :

À partir du niveau 3, le barbare acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +1 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges. Ces bonus augmentent de +1 tous les 3 niveaux de barbare supplémentaires (niveaux 6, 9, 12, 15 et 18). Les bonus de sens des pièges de plusieurs classes se cumulent entre eux.

### Esquive instinctive supérieure (Ext) :

Au niveau 5, le barbare ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les roulards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roulard de plus que le personnage n'a de niveaux de barbare.

### Maîtrise de terrain :

Au cours de ses voyages, l'arpenteur d'horizon acquiert une connexion mystique avec le sol qu'il foule. À chaque niveau, il ajoute un terrain de la liste qui suit à son répertoire. La maîtrise de terrain confère à l'arpenteur d'horizon un bonus sur les tests de compétences utiles sur ce terrain, ou un autre avantage similaire. L'arpenteur d'horizon apprend aussi à combattre les créatures dangereuses habitant généralement sur ce type de terrain. Il obtient alors un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures dont la description dans le manuel des monstres mentionne spécifiquement le terrain maîtrisé sur la ligne environnement.

Les avantages de la maîtrise de terrain sont inhérents au personnage et il le possède où qu'il se trouve. Il conserve ses bonus de maîtrise de terrain aux tests de compétence et aux jets d'attaque et de dégâts même lorsqu'il ne se trouve pas sur le terrain en question. Par exemple, un arpenteur d'horizon ayant choisi la maîtrise de terrain du désert est immunisé contre la fatigue même s'il se trouve dans un souterrain, en montagne ou dans une ville.

**Montagnes :** Le personnage s'accroche naturellement à des surfaces qui n'offrent aucune prise aux autres ; cela lui confère soit un bonus d'aptitude de +4 sur les tests d'Escalade, soit un bonus de +3 mètres sur sa vitesse d'escalade s'il en a une. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaque et de dégâts contre les créatures des montagnes.

**Souterrains :** Le personnage s'est magiquement adapté pendant ses voyages dans les profondeurs. Il bénéficie de la vision dans le noir avec une portée de 18 mètres. S'il possède déjà la vision dans le noir par une autre source, sa portée passe alors à 36 mètres. Il obtient un bonus d'intuition de +1 sur les jets d'attaques et de dégâts contre les créatures des souterrains.

### Attaque en puissance :

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.

**Avantage :** Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

**Spécial :** Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

### Endurance :

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants les tests de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

### Éducation :

Toutes les compétences de Connaissances sont pour vous des compétences de classe. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tous les jets relevant de deux compétences de connaissances (Géographie et Mystères)

## Eglim

Issu d'une longue lignée de protecteur nain, Eglim a suivi la voie du guerrier avec beaucoup de succès. Au moment de choisir la voie du protecteur, il décida de n'en rien faire, et parti quelques années hors de Mineprofonde. Durant ces années d'errance, il rencontra divers hommes d'armes dont un elfe qui le prit sous son aile. Cela amena chez cet elfe l'inimitié de son peuple, mais il lui apprit les bases du duel, style de combat très en vogue dans le peuple elfique. Malheureusement pour lui, la vie est cruelle, et son mentor périt lors d'un duel soit disant honnête. Cependant, il avait assisté de loin à ce duel, et il vit le coup en traître qui ôta la vie à son maître d'arme. Pendant des années, il poursuivit le meurtrier et vengea le décès de l'elfe. Après avoir accompli sa vengeance, il réalisa que sa vie, comme celle de ces ancêtres, était de protéger la famille royale de Mineprofonde. Cela fait maintenant quelques jours qu'il est revenu dans sa mine natale.

Il a un frère qui a suivi la dure voie du Protecteur : Atrog.

### Attaque en finesse :

Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

**Avantage :** Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

### Esquive :

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

**Avantage :** Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

### Souplesse du serpent :

L'aventurier sait se faufiler entre ses adversaires et éviter les coups.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques d'opportunité provoquées lorsqu'il se déplace dans un espace contrôlé (ou lorsqu'il en sort). Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive est cumulatif (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

### Arme de prédilection [Rapière] :

Le personnage est particulièrement doué pour manier la rapière.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

### Spécialisation martiale [Rapière] :

Le personnage choisit la rapière avec lequel il possède le don Arme de prédilection.

**Avantage :** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

### Expertise du combat :

Le personnage est aussi doué pour attaquer que pour se défendre.

**Avantage :** Lorsqu'il utilise l'action d'attaque (ou d'attaque à outrance) au corps à corps, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus aux jets d'attaque et en tant que bonus d'esquive à la classe d'armure. La valeur choisie ne peut être supérieure ni à 5, ni à son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs au jet d'attaque et à la CA durent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

### Science de la feinte :

Lorsqu'il combat, le personnage sait bien tromper son adversaire sur ses intentions.

**Avantage :** Le personnage peut effectuer un test de Bluff pour tenter une feinte par une action de mouvement.

**Principe de la feinte :** Le personnage peut tromper son adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver sa prochaine attaque. Pour feinter, le personnage doit effectuer un test de Bluff opposé par un test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat du test de Psychologie de la cible, celle-ci perd son éventuel bonus de Dextérité à la CA contre la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, car il est plus difficile de lire le langage corporel d'une créature étrange. Dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est

encore plus difficile contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et test s'accompagne d'un malus de -8 ; enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

### Défense astucieuse (Ext) :

Quand il ne porte ni armure, ni bouclier, mais qu'il tient une arme de corps à corps, le duelliste peut ajouter son éventuel bonus d'Intelligence à son bonus de Dextérité à la classe d'armure, dans la limite de son niveau de classe de duelliste. Lorsque le personnage est pris au dépourvu ou s'il perd son bonus de Dextérité à la CA d'une façon ou d'une autre, il perd aussi ce bonus.

### Réaction accrue [+2] :

Un duelliste obtient un bonus de +2 sur les tests d'initiative. Il se cumule avec le bonus accordé par le don science de l'initiative.



## Flemor

Dès son plus jeune âge, Flemor rêvait d'aider ses contemporains nains et autres. La voie de la prêtrise ne l'attirait pas, pas plus que celle de maître des runes ou bien encore celle du guerrier. Il était persuadé que sa puissance résidait en lui. C'est ainsi qu'il décida d'entrer au monastère de Moradin de la mine de Mineprofonde. Il passa de nombreuses années à développer son potentiel. Lorsqu'il fut évident que le monastère ne pus plus rien lui apprendre, le frère supérieur qui dirigeait le temple l'envoya de par le monde pour aider les plus nécessiteux. C'est pendant ces années de péripéties qu'il se lia d'amitié avec Bill Sang-Rouge, un humain porté sur l'art de la médecine. Il apprit en le fréquentant qu'il avait essayé d'entrer dans la prêtrise, mais qu'il n'avait eu aucun don. Pendant plus d'une décennie, ils parcoururent Faerûn et aidèrent plusieurs centaines de personnes. Certaines étant très riche, les aidèrent pécuniairement. Il y a quelques années de cela, Bill voulut s'installer pour se perfectionner dans l'art de la chirurgie, et, grâce à leurs fonds communs, ils purent bâtir une tour un peu à l'écart d'Eauprofonde. La séparation se passa tant bien que mal, mais le souvenir de Bill est toujours présent au plus profond de Flemor, espérant un jour le revoir lors de l'un de ses voyages.

**Armes et armures :** Le moine est formé au maniement des armes suivantes arbalète légère ou lourde, bâton, dague, fronde, gourdin, hachette, javelot, kama, nunchaku, sai, shuriken et siangham. Ce sont pour la plupart des armes de paysans (ou pouvant passer pour des outils de paysans), ainsi que quelques armes spéciales faisant partie de l'apprentissage du moine. Le moine n'est formé ni au maniement des boucliers ni au port des armures. De fait, tous les talents du moine nécessitent une grande liberté de mouvement. S'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde, un moine perd ses bonus à la CA, ainsi que ses aptitudes de déplacement accéléré et de déluge de coup.

### Bonus à la CA (Ext) :

Un moine sait esquiver les coups et son "sixième sens" lui permet même d'éviter les attaques qui devraient normalement le surprendre. Tant qu'il ne porte pas d'armure et n'est pas encombré, un moine ajoute son bonus de Sagesse (s'il en a un) à sa CA. De plus, il obtient un bonus de +1 à la CA au niveau 5, qui augmente de +1 tous les 5 niveaux suivants (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15 et +4 au niveau 20).

Ces bonus à la CA s'appliquent même contre les attaques de contact ou lorsque le moine est pris au dépourvu, il ne les perd que s'il est incapable de se mouvoir ou sans défense et lorsqu'il porte une armure ou un bouclier, ou s'il transporte une charge intermédiaire ou lourde.

### Déluge de coups (Ext) :

Un moine sans armure et non encombré peut porter une attaque supplémentaire en sacrifiant une partie de sa précision. Il le fait en appliquant son bonus le plus élevé, mais toutes les attaques qu'il tente au cours du round subissent un malus de -2 (y compris l'attaque supplémentaire). Le malus dure pendant 1 round entier, ce qui signifie qu'il affecte également les attaques d'opportunité que le moine pourrait porter avant son prochain tour de jeu. Quand un moine atteint le niveau 5, le malus est réduit à -1, et il disparaît à partir du niveau 9. Un déluge de coups ne peut se tenter que lors d'une action d'attaque à outrance.

Le personnage ne peut utiliser cette aptitude qu'à mains nues ou à l'aide d'une arme de moine (bâton, kama, nunchaku, sai, shuriken ou siangham). Un moine qui frappe à mains nues et avec une arme de moine peut utiliser les deux de façon interchangeable au cours du même round, selon ses besoins. Par exemple, au niveau 6 de moine, Ambre peut porter deux attaques lors d'un déluge de coup et elle pourrait utiliser ses poings pour la première (avec un bonus à l'attaque de +3) et son kama pour la seconde (avec un bonus à l'attaque de +3). Lorsqu'un moine utilise une arme de moine au cours d'un déluge de coups, il applique son bonus de Force (et pas 0,5 fois ou 1,5 fois son bonus de Force) aux jets de dégâts pour toutes ses attaques réussies, quelles soient portée à l'aide d'une arme tenue à une ou deux mains. Un moine ne peut utiliser aucune autre arme que des armes de moine au cours d'un déluge de coups.

Dans le cas d'un bâton, chaque tête compte comme une arme distincte pour l'aptitude de déluge de coups. Bien qu'un bâton requière habituellement deux mains pour être manié, un moine peut tout de même mélanger des attaques à coups de bâton et à mains nues au cours d'un déluge de coups (à condition d'avoir assez d'attaques dans sa séquence). Par exemple, un moine de niveau 8 pourrait faire deux attaques avec un bâton (une avec chaque tête) avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +0. Il pourrait aussi faire une attaque de bâton et une attaque à mains nues avec un bonus à l'attaque de +5 et une attaque avec l'autre tête du bâton avec un bonus à l'attaque de +0. Par contre, un moine tenant un bâton ne peut utiliser d'autres armes en même temps.

### Combat à mains nues :

Le moine s'entraîne longuement à se battre à mains nues, ce qui lui confère d'énormes avantages dans ce genre de situation. Un moine de niveau 1 reçoit le don Science du combat à mains nues en tant que don supplémentaire. Ses attaques peuvent venir de ses poings, mais aussi des pieds, des coudes ou des genoux. Cela signifie qu'un moine peut même porter des attaques "à mains nues" alors que ses deux mains sont occupées à porter quelque chose. De plus, la notion d'attaque secondaire de main non directrice n'a pas de sens quand il se

bat à mains nues. Un moine bénéficie donc toujours de son bonus de Force entier sur les jets de dégâts à mains nues.

En règle générale, les attaques à mains nues du moine infligent des dégâts létaux, mais le moine peut choisir d'infliger des dégâts non létaux s'il le souhaite et ceci sans malus sur son jet d'attaque. Ce même choix lui est offert en situation de lutte.

L'attaque à mains nues du moine est considérée à la fois comme une arme manufacturée et une arme naturelle pour les sorts et effets qui altèrent ou améliorent ces deux types d'armes (comme les sorts morsure magique et arme magique).

Les attaques à mains nues d'un moine infligent plus de dégâts que la normale. Les moines de taille P infligent des dégâts moins importants, tandis que ceux de taille G infligent des dégâts plus élevés.

### Esquive totale (Ext) :

L'agilité presque surhumaine d'un moine de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il l'évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un moine portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

### Déplacement accéléré (Ext) :

À partir du niveau 3, un moine obtient un bonus d'altération à sa vitesse de déplacement. Il perd ce bonus s'il porte une armure (même légère), un bouclier ou une charge intermédiaire ou lourde.

### Sérénité (Ext).

Un moine de niveau 3 bénéficie d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets de l'école des enchantements. Son entraînement et les techniques de méditation qu'il applique lui permettent de mieux résister aux agressions mentales.

### Frappe ki (Sur) :

Au niveau 4, le moine peut utiliser son ki lorsqu'il combat à mains nues. Ses attaques à mains nues sont considérées comme des armes magiques pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. La puissance de la frappe ki du personnage augmente avec le niveau. Au niveau 10, les attaques à mains nues du moine sont considérées comme des armes de la Loi, uniquement pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures. Enfin, les attaques à mains nues d'un moine de niveau 16 sont considérées comme des armes en adamantium pour ce qui est d'ignorer la réduction des dégâts des créatures et la solidité des objets.

### Chute ralentie (Ext) :

Au niveau 4, et pour peu qu'il puisse atteindre une paroi en rendant le bras, le moine peut l'utiliser pour freiner sa chute. À l'arrivée, les dégâts sont calculés comme si la hauteur de chute était raccourcie de 6 mètres (-2d6 points de dégâts). Cette faculté augmente en fonction du niveau, à tel point que, au niveau 20, le personnage en bénéficie quelle que soit la hauteur de chute.

### Pureté physique (Ext) :

Au niveau 5, le moine est capable de contrôler parfaitement son système immunitaire, ce qui le protège des maladies, sauf celles qui sont d'origine magique ou surnaturelle (telles que la lycanthropie et la putréfaction transmise par les momies).

### Plénitude physique (Sur) :

Dès le niveau 7, le personnage est capable de se soigner. Ce pouvoir lui permet, chaque jour, de récupérer un nombre de points de vie égal au double de son niveau (tous d'un coup, ou en autant de fois qu'il le souhaite, au choix). Cette aptitude est un pouvoir surnaturel.

### Arme de prédilection [Mains nues] :

Le personnage est particulièrement doué pour se battre à mains nues.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

### Coup étourdissant :

Le personnage sait où se trouvent les points faibles de ses adversaires.

**Avantage :** Le joueur doit annoncer que son personnage donne un coup étourdissant avant d'effectuer son jet d'attaque (en cas d'échec, l'utilisation du don est donc perdue). Si son attaque à mains nues porte, son adversaire subit les dégâts normaux et doit réussir un jet de Vigueur (DD 10 + modificateur de Sagesse du moine + 1/2 niveau du personnage) pour éviter d'être étourdi pendant 1 round (soit jusqu'au début du prochain tour de jeu du personnage). Un individu étourdi est incapable d'agir, perd son bonus de Dextérité à la CA et subit un malus de -2 à la classe d'armure. Chaque jour, le personnage peut tenter un nombre de coups étourdissants égal à un quart de son niveau global, dans la limite d'un par round. Les créatures artificielles, les morts-vivants, les plantes et les vases, ainsi que les créatures intangibles et les créatures immunisées contre les coups critiques ne peuvent être étourdies.

**Parade de projectiles :**  
Le personnage peut dévier flèches, carreaux d'arbalète et autres projectiles ou armes de jet.

**Avantage :** Le personnage doit avoir au moins une main libre pour faire appel à ce don. Une fois par round, lorsqu'une arme à distance devrait le toucher, il peut la dévier à l'ultime seconde et ne subir aucun dégâts. Le personnage doit être conscient de l'attaque. Il ne doit pas être pris au dépourvu. Le geste extrêmement rapide qu'il effectue ne compte pas comme une action. Il est impossible de parer les projectiles massifs, comme un rocher lancé par un géant, et les attaques à distances générées par des sorts, comme une flèche acide de Melf.

**Attaque en finesse :**  
Le personnage est particulièrement exercé au maniement des armes faisant autant appel à la Dextérité qu'à la Force.

**Avantage :** Lorsqu'il utilise une arme légère, une rapière, un fouet ou une chaîne cloutée (et que cette arme est destinée à une créature de sa catégorie de taille), le personnage peut choisir d'appliquer son bonus de Dextérité à ses jets d'attaque plutôt que celui de Force. Si le personnage utilise un bouclier, le malus d'armure aux tests imposé par ce dernier s'applique aux jets d'attaque.

Les armes naturelles sont toujours considérées comme étant des armes légères.

**Pistage :**  
Le personnage peut suivre la piste de la plupart des créatures sur la quasi-totalité des types de terrain.

**Avantage :** Il faut réussir un test de Survie pour trouver des traces ou les suivre pendant 1,5 kilomètre. Un nouveau test est nécessaire lorsque la piste devient plus difficile à suivre, comme par exemple quand d'autres traces la coupent ou quand elle se scinde en deux.

Tant qu'il piste, le personnage avance à la moitié de sa vitesse de déplacement. Il peut avancer de sa vitesse de déplacement avec un malus aux tests de compétence de -5, ou au double de sa vitesse de déplacement avec un malus de -20 aux tests de compétence. Le DD dépend du sol et des conditions en vigueur, selon la table suivante :

Sol	DD de Survie
Très mou	5
Mou	10
Ferme	15
Dur	20

**Sol très mou :** Toute surface montrant des empreintes profondes et particulièrement lisibles (neige, boue, épaisse couche de poussière, etc.).

**Sol mou :** Toute surface assez élastique pour s'enfoncer sous le poids d'un individu, mais plus résistante que la précédente. Les traces y sont nombreuses mais peu profondes.

**Sol ferme :** La plupart des sols en extérieur (pelouse, champ, bois, etc.) et les surfaces molles ou extrêmement sales à l'intérieur (épais tapis, sol crasseux, etc.). La créature suivie peut laisser quelques traces (brindilles cassées, touffes de poils, etc.), mais les empreintes, elles, sont extrêmement rares.

**Sol dur :** Toute surface n'imprimant pas la moindre empreinte (roche naturelle, plancher en pierre, etc.). La plupart des lits de cours d'eau entrent dans cette catégorie, car les traces laissées sont généralement effacées par le courant. La créature suivie ne peut laisser que quelques indices de son passage (cailloux déplacés, marques de griffures, etc.).

De nombreux modificateurs pouvant s'appliquer au test de Survie sont présents dans la table suivante :

Si le personnage rate son test de Survie, il peut réessayer après 1 heure (en extérieur) ou 10 minutes (à l'intérieur), moment qu'il passe à essayer de retrouver la piste.

**Normal :** Un personnage n'ayant pas ce don peut trouver des traces à l'aide de la compétence Survie, mais il ne peut les suivre que si le DD de la tâche est de 10 ou moins, il est aussi possible d'utiliser la compétence Fouille pour trouver des empreintes ou un autre indice du passage d'une créature en utilisant les DD indiqués ci-dessus, mais cette compétence ne peut servir à suivre une piste, même si elle a été découverte par ailleurs.

## Conditions en vigueur Modificateur au DD

Par 3 créatures faisant partie du groupe pisté .....	-1
Taille des créatures traquées <sup>(1)</sup> .....	
Infime (I) .....	+8
Minuscule (Min) .....	+4
Très petite (TP) .....	+2
Petite (P) .....	+1
Moyenne (M) .....	0
Grande (G) .....	-1
Très grande (TG) .....	-2
Gigantesque (Gig) .....	-4
Colossale (C) .....	-8
Par tranche de 24 heures écoulée	
depuis que la piste a été laissée .....	+1
Par heure de pluie depuis que la piste a été laissée .....	+1
Chute de neige depuis que la piste a été laissée .....	+10
Mauvaise visibilité <sup>(2)</sup> .....	
Ciel nocturne couvert ou nuit sans lune .....	+6
Clair de lune .....	+3
Brouillard ou précipitations (pluie, neige, etc.) .....	+3
La cible masque sa piste	
(ce qui réduit sa vitesse de déplacement de moitié) .....	+5
<sup>(1)</sup> Si le groupe est composé de créatures de tailles diverses, on prend seulement en compte la taille la plus importante.	
<sup>(2)</sup> Les facteurs ne s'additionnent pas seul le plus important est pris en compte.	
Ce don ne permet pas de trouver ou de suivre la piste d'un individu sous l'effet du sort passage sans trace.	

## Science du croc-en-jambe :

Le personnage a été formé à faire trébucher ses adversaires et à mettre leur vulnérabilité passagère à profit pour les attaquer.

**Avantage :** Le personnage ne provoque pas d'attaque d'opportunité lorsqu'il tente de faire un croc-en-jambe à mains nues. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 sur le test de Force visant à faire tomber son adversaire.

Si le personnage parvient à faire un croc-en-jambe au corps à corps, il peut automatiquement porter une attaque à son adversaire, comme s'il n'avait pas utilisé son attaque pour tenter le croc-en-jambe. Par exemple, au niveau 11, Tordek a droit à trois attaques par round, ses bonus de base à l'attaque étant +11, +6 et +1. Il tente de faire trébucher son adversaire. Sa première tentative échoue, mais il réessaye aussitôt (deuxième attaque). Cette fois, il réussit, et il attaque aussitôt son ennemi déséquilibré à +6, avant de lui porter une dernière attaque, à +1.

## Blackdust

Blackdust est un nain gris (eh oui !) qui vit le jour dans les profondeurs des sous-sol de Faerûn. Il apprend dès son plus jeune âge à haïr les gens de la surface ainsi que les nains « blancs ». Il apprend les rudiments du déplacement silencieux et de l'art et de la manière de voler et tuer les gens le plus rapidement possible. Lorsque le temps fut venu pour lui de passer au stade de l'assassin, il eut pour mission de tuer le membre de la famille royale vivant à Mineprofonde.

Il partit donc, assurée de réussir sa mission. Aux abords inférieurs de la mine, il se grima pour passer pour un nain des mines profondes, couvert par la suie des torches et des lampes à huile, ainsi que la poussière des pierres et la boue du sol. Il passa sans encombres les portes qui menait de la mine en passant par un des nombreux passages dérobés connus des nains gris.

Il réussit, grâce à sa discrétion à pénétrer dans les appartements du noble qu'il devait assassiner, un certain Prémio. Malheureusement pour lui, ce soir là, la chambre était inoccupée. Il décida d'attendre la venue du noble. Quelques heures plus tard, la porte s'ouvrit, laissant apparaître un nain de stature imposante et au port altier. Pensant qu'il s'agissait là de sa cible, il attendit qu'il lui tourne le dos. Au moment propice, il arma son bras et frappa, mais sa lame fut interceptée par une épée longue. Au bout de cette épée se tenait un nain qui ressemblait au premier. Il s'agissait du véritable noble qu'il attendait. Plutôt que de la condamner à mort pour tentative de meurtre sur une personne de sang royal, il lui laissa la vie sauve. Pendant des mois et des mois, il discuta avec lui dans sa cellule, cherchant à comprendre pourquoi il voulait le tuer.

Deux ans plus tard, après des heures et des heures de discussions, il finit par comprendre que ce qui était inculqués dans les sous-sols de Faerûn n'était que mensonge et racisme primaire. Il finit par se prendre d'amitié pour le jeune noble, et lui jura allégeance. Il avait été prévu qu'il pourrait continuer à suivre son entraînement pour devenir un assassin. Néanmoins, à l'instar des autres assassins, il lui fut interdit d'apprendre l'art de la magie. On lui expliqua que Balla l'Oracle avait donné ces consignes. En plus de cela, on lui supprima son aptitude naturelle à utiliser la magie, mais en contrepartie, on lui supprima sa faiblesse à la lumière du jour. Il peut maintenant se déplacer sans problème, de jour comme de nuit. Il ne comprend toujours pas pourquoi la magie lui est interdite, et ne l'accepte pas totalement, mais aujourd'hui, il est devenu l'assassin personnel de Prémio. Il est prêt à donner sa vie pour lui.

Pendant plusieurs de ses missions, il se lia d'amitié avec Edward l'Inconstant. Il s'agit d'un gnome espion qui lui a permis de s'infiltrer plusieurs fois sur les lieux de ses meurtres. A maintes reprises, il aida également Edward à se débarrasser de « confrères » trop encombrants. Il vit actuellement dans une grotte située dans la montagne des épées, un peu au nord-ouest. Pour s'y rendre, il faut passer au-dessus d'un ravin en avançant sur un étroit pont de pierre.

**Armes et armures :** Le roubleard est formé au maniement de toutes les armes courantes, ainsi que celui de l'arbalète de poing, l'arc court (normal et composite), l'épée courte, la matraque et la rapière. Il est également formé au port des armures légères mais pas au maniement des boucliers.

### Attaque sournoise [4d8] :

Lorsqu'un roubleard attaque son adversaire dans une situation où ce dernier est incapable de se défendre efficacement, il peut lui infliger des dégâts supplémentaires en touchant un point sensible. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts supplémentaires si sa cible se trouve dans un cas de figure lui ôtant son bonus de Dextérité à la CA (qu'elle en ait un ou pas) ou qu'elle est prise en tenaille par le roubleard et un compagnon. Les dégâts supplémentaires se montent à 1d6 points au niveau 1, et ils augmentent de 1d6 points de plus tous les niveaux impairs. Si le roubleard obtient un coup critique sur une attaque sournoise, ces dégâts supplémentaires ne sont pas multipliés.

Une attaque à distance ne peut se transformer en attaque sournoise que si la cible se trouve à 9 mètres ou moins. Au-delà, le roubleard ne peut pas faire preuve d'une précision suffisante. (Notez qu'il est impossible de prendre en tenaille à l'aide d'une arme à distance.)

Pour peu qu'il utilise une matraque ou qu'il frappe à mains nues, le personnage peut également porter une attaque sournoise infligeant des dégâts non létaux. Il ne peut pas choisir cette option avec une arme occasionnant des dégâts létaux (même à -4 au jet d'attaque, comme l'indique Dégâts non létaux), car une telle utilisation est contraire à l'attaque sournoise (qui l'oblige justement à tirer la quintessence de son arme, et non à retenir son coup).

Le roubleard ne peut tenter une attaque sournoise que contre un adversaire dont il peut toucher les organes vitaux, ce qui n'est pas le cas des créatures artificielles, des morts-vivants, des plantes ou des vases, ainsi que des créatures intangibles ou immunisées contre les coups critiques. Le personnage doit voir sa cible et être capable d'atteindre l'organe vital qu'il vise, il ne peut pas tenter d'attaque sournoise si son adversaire bénéficie d'un camouflage ou qu'il soit si grand que le personnage ne peut toucher ses organes vitaux.

### Recherche des pièges :

Seul un roubleard peut utiliser la compétence, Fouille pour localiser les pièges assortis d'un DD supérieur à 20. Les pièges non magiques mais particulièrement complexes ont un DD au moins égal à 20. Quant aux pièges magiques, leur DD est égal à 25 + niveau du sort entrant dans leur conception.

De même, seul un roubleard peut utiliser la compétence Désamorçage/sabotage pour désarmer les pièges magiques qu'il a repérés. Là encore, un piège magique a généralement un DD de 25 + niveau du sort entrant dans sa

conception.

Si le personnage obtient au moins 10 points de plus que le DD indiqué à son test de Désamorçage/sabotage, il étudie le piège avec tant de rigueur qu'il a la possibilité de le franchir avec ses compagnons sans le déclencher.

### Esquive totale (Ext) :

L'agilité presque surhumaine d'un roubleard de niveau 2 lui permet d'éviter les attaques magiques ou inhabituelles. S'il réussit son jet de Réflexes contre une attaque dont les dégâts sont normalement réduits de moitié en cas de jet de Réflexes réussi (comme c'est le cas pour une boule de feu ou le souffle enflammé d'un dragon rouge), il évite totalement et ne subit pas le moindre dégât. Un roubleard portant une armure intermédiaire ou lourde, ou qui se trouve sans défense (parce qu'il est inconscient ou paralysé, par exemple) perd les avantages de d'esquive totale.

### Sens des pièges (Ext) :

À partir du niveau 3, le roubleard acquiert un sens intuitif lui permettant d'éviter les dangers des pièges, ce qui se traduit par un bonus de +2 aux jets de Réflexes effectués pour éviter les pièges et un bonus d'esquive de +2 à la CA contre les attaques déclenchées par des pièges.

### Esquive instinctive :

Dès le niveau 4, le roubleard peut réagir instinctivement avant même que ses sens ne décèlent une menace. Il conserve son bonus de Dextérité à la CA même s'il est pris au dépourvu ou attaqué par un adversaire invisible (il perd toujours ce bonus s'il est immobilisé).

### Esquive instinctive supérieure (Ext) :

Au niveau 8, le roubleard ne peut plus être pris en tenaille, car il pare les assauts de ses adversaires avec autant d'aisance que s'ils venaient tous de la même direction. Les autres roubleards ne peuvent plus lui porter des attaques sournoises en le prenant en tenaille, à moins d'avoir au moins 4 niveaux de roubleard de plus que le personnage n'en a lui-même.

### Talent [Discrétion, Déplacement silencieux] :

L'aventurier choisit Discrétion et Déplacement silencieux. Il est particulièrement doué pour les utiliser.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous les tests concernant les compétences choisies.

### Attaque sournoise améliorée :

Votre bonus de dommages pour les attaques sournoises passe à des d8 au lieu de d6.

### Attaque mortelle :

Si l'assassin étudie sa cible pendant au moins 3 rounds puis réussit une attaque sournoise infligeant des dégâts, le coup peut paralyser ou tuer la victime (au choix de l'assassin). Tout au long de la phase d'observation, le personnage peut exécuter d'autres actions, à condition que son attention ne dévie pas de sa cible et que cette dernière ne le repère pas (ou ne voit pas en lui un ennemi) ; Si la victime rate son jet de Vigueur (DD 10 + niveau de l'assassin + modificateur d'Int de l'assassin) contre un coup mortel, elle meurt. Si son agresseur cherchait juste à la paralyser, elle se retrouve sans défense, incapable d'agir pendant 1d6 rounds, +1 round par niveau de l'assassin. Si la cible réussit son jet de sauvegarde, le coup inflige juste les dégâts normaux pour une attaque sournoise. Une fois que l'assassin a étudié sa proie, il doit porter son attaque dans les 3 rounds qui suivent, sous peine de devoir recommencer à l'examiner. De même, si la victime réussit son jet de sauvegarde, 3 nouveaux rounds sont nécessaires à l'assassin pour tenter une nouvelle attaque mortelle (à condition, bien sûr, que la cible n'ait pas remarqué d'où venait le coup précédent).

### Utilisation du poison :

L'assassin est entraîné à utiliser du poison ; il ne risque jamais de s'empoisonner accidentellement quand il enduit son arme d'une substance nocive.

### Bonus aux sauvegardes contre le poison [+1] :

L'assassin s'immunise progressivement contre la plupart des poisons en ingérant des doses de plus en plus importantes. Cela se traduit par un bonus au jet de sauvegarde contre tous les poisons.



## Prémo

Prémo est né dans de la soie. Il est un privilégié parmi la race naine, car il descend d'une grande lignée royale. Il sait depuis toujours que sa vie est en danger quasiment en permanence. C'est pour cela qu'il apprit à se battre avec les meilleurs maîtres d'armes. Il passa également de nombreuses années à étudier auprès des prêtres. C'est pendant ces années là, que les prêtres apprirent de Moradin lui-même qu'il était un de ses élus.

Après une telle nouvelle, sa famille lui adjoint un garde du corps : Atrog. Celui-ci fut victime d'une agression qui devait le viser lui. La lame de l'assassin, un nain gris, fut arrêtée par son épée longue qu'il interposa. La loi naine voulait que l'assassin soit immédiatement mis à mort, mais un pressentiment retint son bras. Au lieu de cela, il discuta pendant près de deux ans avec lui, le rejoignant tous les jours dans sa cellule. A force de discussion, il réussit à convaincre Blackdust l'assassin que le chemin qu'il avait choisit jusqu'à présent ne sa basait que sur des fausses indications. Il l'engagea comme assassin personnel, voué à sa défense et à la protection de sa famille. Il paya les meilleurs enseignants pour le perfectionner dans l'art de l'assassinat, mais ceux-ci ne lui apprirent jamais à se servir de la magie, sur les ordres de Balla l'Oracle.

### **Beau parleur :**

le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à tous les jets de Diplomatie et de Psychologie.

### **Prestige :**

Le personnage est un meneur né, qui sait se faire obéir. Il a fait le nécessaire pour recruter des compagnons d'armes et des suivants.

### **Avantage :**

Le personnage peut accueillir des compagnons loyaux et des suivants dévoués à son service. Les informations quant à la nature des compagnons d'armes et le nombre des suivants que le personnage peut recruter sont du ressort du MJ.

### **Combat à deux armes :**

L'aventurier sait mieux se battre avec une arme dans chaque main grâce à son agilité et son entraînement.

**Avantage :** Le personnage subit des malus moins importants lorsqu'il combat avec deux armes. Le malus sur la main principale est réduit de 2 points et le malus sur la main secondaire est réduit de 6 points.

### **Science du combat à deux armes :**

Le personnage est passé maître dans l'art de combattre à deux armes.

**Avantage :** Lorsque le personnage combat avec deux armes, il peut porter deux attaques supplémentaires à l'aide de son arme secondaire au lieu d'une seule. Cependant, cette deuxième attaque secondaire subit un malus de -5 au jet d'attaque.

### **Combat en aveugle [Divin] :**

Le personnage sait se battre sans avoir besoin de voir ses adversaires.

**Avantage :** Lors d'un combat au corps à corps, chaque fois que le personnage rate son adversaire en raison du camouflage de ce dernier, il peut jeter une nouvelle fois 1d100 afin de voir s'il touche.

Un assaillant invisible ne bénéficie d'aucun avantage offensif contre le personnage. Autrement dit, ce dernier ne perd pas son bonus de Dextérité à la CA et son adversaire n'a pas droit au bonus habituel de +2 des créatures invisibles. Un assaillant invisible conserve cependant ses avantages pour les attaques à distance.

En cas de mauvaises conditions de visibilité, la vitesse de déplacement du personnage est deux fois moins réduite que la normale. Dans l'obscurité, il progresse donc à 75% de sa vitesse de déplacement normale au lieu de 50 % pour les autres créatures.

**Spécial :** Ce don n'est d'aucune utilité contre un personnage affecté par le sort clignotement.

### **Science de l'initiative [Divin] :**

Le personnage réagit plus rapidement que la plupart des gens.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 au test d'initiative.

### **Toucher de soins [Divin] :**

Le personnage peut refermer les blessures par imposition des mains. Chaque jour, il peut restaurer un nombre de points de vie égal à son niveau x son bonus de Charisme. Il a la possibilité de répartir ses soins entre autant de patients qu'il le souhaite (il n'a pas besoin d'utiliser son pouvoir curatif d'un seul coup).

# Atrog

Issu d'une longue lignée de protecteur nain, Atrog a pris la succession de la famille. Il voyait dans cet acte, une manière de remercier la famille royale des bienfaits qu'elle procure aux nains. Après de nombreuses années au service du peuple nain, il fut nommé comme Protecteur de Prémio, un membre de la famille royale.

La ressemblance avec Prémio lui a permis de déjouer de nombreux complots, notamment un assassinat perpétrés par un nain gris du nom de Blackdust. Contrairement à ce qu'il aurait pu croire, Prémio ne le condamna pas à mort, mais lui parla pendant plus de deux ans. Au bout de ce délai, il eu la surprise de revoir l'assassin aux côtés du noble. Il apprit alors qu'il était devenu l'assassin officiel de la famille royale. Au cours des années qui suivirent, ils effectuèrent ensemble plusieurs missions avec succès.

Il a un frère qui n'a pas suivi la dure voie du Protecteur, mais qui est devenu un duelliste hors pair : Eglim.

## Endurance :

Le personnage est doté d'une résistance physique hors du commun.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +4 sur chacun des tests et jets de sauvegarde suivants les test de Natation joués pour résister à des dégâts temporaires, les tests de Constitution joués pour continuer à courir, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par une marche forcée, les tests de Constitution joués pour retenir sa respiration, les tests de Constitution joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par la famine ou la soif, les jets de Vigueur joués pour éviter les dégâts non létaux infligés par les climats chauds ou froids, ainsi que les jets de Vigueur joués pour résister aux dégâts infligés par l'asphyxie. De plus, le personnage peut dormir en armure légère ou intermédiaire sans se réveiller fatigué le lendemain.

## Esquive :

L'aventurier est expert dans l'art d'éviter les coups.

**Avantage :** Au cours de son tour de jeu, le personnage choisit un adversaire. Il bénéficie aussitôt d'un bonus d'esquive de +1 à la CA contre les attaques portées par cet adversaire.

Il perd automatiquement ce bonus s'il se trouve dans une situation lui faisant perdre son bonus de Dextérité à la CA. Contrairement à la plupart des types de bonus, le bonus d'esquive se cumule avec lui-même (il peut par exemple s'ajouter à celui dont les nains bénéficient naturellement contre les géants).

## Robustesse :

Le personnage est plus robuste que la normale.

**Avantage :** Le personnage gagne 3 points de vie supplémentaires.

## Arme de prédilection [Grande hache] :

Le personnage est particulièrement doué pour se battre à la grande hache.

**Avantage :** Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'attaque lorsqu'il utilise son arme de prédilection.

## Spécialisation martiale [Grande hache] :

Le personnage choisit la grande hache.

**Avantage :** Le personnage obtient un bonus de +2 sur les jets de dégâts de l'arme choisie.

## Attaques réflexes :

Le personnage réagit à la vitesse de l'éclair lorsque ses adversaires baissent leur garde.

**Avantage :** Chaque round, le personnage a droit à un nombre d'attaques d'opportunité supplémentaires égal à son bonus de Dextérité. Par exemple, un guerrier ayant 15 en Dextérité pourra exécuter trois attaques d'opportunité en un seul round (celle à laquelle tout le monde a droit, et celles dues à son bonus de Dextérité de +2). Si quatre gobelins quittent dans le même round des cases contrôlées par le personnage, celui-ci peut attaquer trois d'entre eux. Il ne peut pas porter plus d'une attaque d'opportunité par adversaire.

Le personnage peut exécuter des attaques d'opportunité même s'il est pris au dépourvu.

## Attaque en puissance :

L'aventurier porte des coups terribles au corps à corps.


**Avantage :** Pendant son tour de jeu et avant d'effectuer ses jets d'attaque, le personnage peut choisir un nombre, qu'il applique en tant que malus à tous ses jets d'attaque au corps à corps et en tant que bonus à tous ses jets de dégâts au corps à corps. La valeur choisie ne peut dépasser son bonus de base à l'attaque. Les modificateurs aux jets d'attaque et aux dégâts s'appliquent jusqu'au prochain tour de jeu du personnage.

**Spécial :** Si le personnage attaque à l'aide d'une arme à deux mains ou d'une arme à une main tenue à deux mains, il ajoute le double du nombre choisi à ses jets de dégâts. Les armes légères (à l'exception des attaques à mains nues ou des armes naturelles) ne peuvent bénéficier du bonus aux dégâts d'une attaque en puissance, mais le malus sur les jets d'attaque s'applique tout de même. (On considère habituellement une arme double comme une arme à une main couplée à une arme légère. Un personnage qui n'utilise qu'une des deux têtes d'une arme double peut la considérer comme une arme à deux mains en ce qui concerne une attaque en puissance.)

## Position défensive [1 par jour] :

En cas de besoin, le protecteur nain peut devenir une véritable citadelle vivante. Ce pouvoir lui permet de s'ancrer au sol pour gagner d'impressionnants bonus, mais il est alors incapable de bouger de l'endroit où il se trouve. Il acquiert un bonus de +2 en Force, un bonus de +4 en Constitution, un bonus de résistance de +2 à tous les jets de sauvegarde et un bonus d'esquive de +4 à la CA.

Cette augmentation de Constitution se traduit par 2 points de vie supplémentaires par niveau global, mais ces points de vie disparaissent dès que la valeur de Constitution du protecteur nain retombe à son niveau normal. Le personnage est incapable de se mouvoir, et donc de faire appel à des compétences telles que Déplacement silencieux ou Saut. Il peut garder sa position défensive pendant 3 rounds + modificateur de Constitution (pour ce calcul, c'est la valeur augmentée de 4 points qui est prise en compte). S'il le souhaite, il peut y mettre un terme prématurément. Quand le taux d'adrénaline retombe, le protecteur nain a le souffle coupé et subit un malus de -2 en Force jusqu'à la fin de la rencontre. Chaque jour, il ne peut prendre cette position qu'un nombre de fois déterminé par son niveau. Prendre une position défensive ne demande aucune action, mais le personnage ne peut le faire qu'au cours d'une action (par exemple, il ne peut pas le faire pour bénéficier de l'apport de points de vie supplémentaires lorsqu'il reçoit une blessure pour que les points de vie additionnels lui soient utiles, il lui faut anticiper le risque et faire appel à son aptitude avant que l'adversaire ne frappe).

	Joueur :		Personnage : <i>Gamo</i>				Alignement : <i>Chaotique bon</i>	
XP :			<b>Classes</b>	(1) <i>Barbare</i> (6)		(2) <i>Arpenteur d'horizons</i> (2)		(____)
Race : <i>Nain</i>		Taille : <i>1,25 m</i> ( <i>M</i> )		Poids : <i>67 kg</i>		Age : <i>58</i>	Sexe : <i>M</i>	Divinité : <i>Dugmaren l'explorateur errant</i>
Description (yeux, cheveux, peau...) :								

	Base	Racial	Divers	Divers	Total	Modif.
Force	<i>18</i>				<i>18</i>	<i>+4</i>
Dextérité	<i>16</i>				<i>16</i>	<i>+3</i>
Constitution	<i>18</i>	<i>+2</i>			<i>20</i>	<i>+5</i>
Intelligence	<i>10</i>				<i>10</i>	<i>+0</i>
Sagesse	<i>12</i>				<i>12</i>	<i>+1</i>
Charisme	<i>16</i>	<i>-2</i>			<i>14</i>	<i>+2</i>

Points de vie : <i>119</i>															
DV : <i>d12</i>	<i>10</i>	<i>12</i>	<i>11</i>	<i>11</i>	<i>10</i>	<i>8</i>									
DV : <i>d8</i>	<i>8</i>	<i>7</i>													
DV :															

	DEX	TAI	Naturel	Armure	Bouclier	Parade	Divers	Divers	CA
<i>10</i> +	<i>3</i> +	<i>0</i> +	<i>1</i> +	<i>6</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> =	<i>20</i>
CA de contact : <i>13</i>					CA au dépourvu : <i>17</i>				

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Divers	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+2</i>	<i>+3</i>				<i>+5</i>
Vigueur (Con)	<i>+7</i>	<i>+5</i>				<i>+12</i>
Volonté (Sag)	<i>+2</i>	<i>+1</i>				<i>+3</i>
Autres bonus : <i>+2 save poison et magie</i>						

COMBAT														
	BASE	DEX FOR	TAI	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	TOTAL	
Initiative		+3	+0											
Corps à corps	+8/+3	+4	+0										+12/+7	
Distance	+8/+3	+3	+0										+11/+6	
Déluge de coups														
Lutte	+8/+3	+4	+0										+12/+7	
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)														

VITESSE	<i>7,50 m</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALITÉ ARMURE	<i>-3</i>	RÉSISTANCE MAGIE	
---------	---------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	-----------------	-----------	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>				
	Art de la magie	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int				
	Bluff •	Cha				
	Concentration •	Con				
	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int				
	Connaissance (exploration souterraine)	Int				
	Connaissance (folklore locale)	Int				
<i>1/2</i>	Connaissance (géographie)	Int	<i>+0</i>	<i>8</i>		<i>+8</i>
	Connaissance (histoire)	Int				
<i>1/2</i>	Connaissance (mystères)	Int	<i>+0</i>	<i>8</i>		<i>+8</i>
	Connaissance (nature)	Int				
	Connaissance (noblesse et royauté)	Int				
	Connaissance (plans)	Int				
	Connaissance (religion)	Int				
	Contrefaçon •	Int				
	Crochetage	Dex				
	Décryptage	Int				
	Déguisement •	Cha				
<i>2</i>	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>	<i>+3</i>	<i>3</i>		<i>+6</i>
	Désamorçage/sabotage	Int				
<i>2</i>	Détection •	Sag	<i>+1</i>	<i>3</i>		<i>+4</i>
<i>2</i>	Diplomatie •	Cha				
<i>2</i>	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>	<i>+3</i>	<i>2</i>		<i>+5</i>
<i>1/2</i>	Dressage	Cha				
<i>2</i>	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>				
<i>1/2</i>	Equitation •	Dex				
<i>1/2</i>	Escalade •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>8</i>		<i>+12</i>
	Escamotage	Dex <sup>1</sup>				
	Estimation •	Int				
	Evasion •	Dex <sup>1</sup>				
	Fouille •	Int				
	Intimidation •	Cha				
	Maîtrise des cordes •	Dex				
	Natation •	For <sup>2</sup>				
<i>1/2</i>	Perception auditive •	Sag	<i>+1</i>	<i>5</i>		<i>+6</i>
	Premiers secours •	Sag				

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>2</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>2</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>2</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>2</i>	Profession (_____)	Sag				
	Psychologie •	Sag				
	Renseignements •	Cha				
	Représentation •	Cha				
<i>1</i>	Saut •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>5</i>		<i>+9</i>
<i>1/2</i>	Survie •	Sag	<i>+1</i>	<i>6</i>		<i>+7</i>
	Utilisation d'objets magiques	Cha				
• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						

Langues : *Nain, Commun*

Capacités : *Vision dans le noir - 18 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*

Dons : *Education (grâce à son mentor), déplacement accélérée (6 m),*  
*Métrisme, Rage (2/jour), Esquive instinctive,*  
*Sens des pièges (+2), Attaque en puissance,*  
*Esquive instinctive supérieure, Endurance,*  
*Maîtrise de terrain : souterrain et montagne*



DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DU JET DE SAUVEGARDE EN FONCTION DU NIVEAU DU SORT									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT CONNUS AU MAXIMUM PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT PAR JOUR PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
0									

Armes		Hache de guerre naine +1				
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
4 kg		1main	+13/+8	1d10+5	20	x3
Propriétés spéciales						

Armes		Arbalète légère +1				
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
2 kg	24 m		+12/+7	1d8	19-20	x2
Propriétés spéciales						
20 carreaux (1 kg)						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						


Protection			Cuirasse +1			
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
interm.	+5	+3	-3	25%	7.50 m	15
Propriétés spéciales						

Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						

EQUIPEMENTS DIVERS	
Objets	Poids
Cuirasse +1, Amulette d'armure naturelle +1	
Hache de guerre naine +1, Arbalète légère +1	
6 fioles de soins : 3d8+7	
Collier de boule de feu Portée : 21 mètres 1 boule à 6d6, 2 boules à 4d6, 2 boules à 2d6	
Amulette de l'ultime berserker Double le bonus de Constitution pour la durée d'une rage Pas de fatigue lors de la sortie de la rage	

Cuivre (PC)	Argent (1 PA = 10 PC)	Or (1 PO = 10 PA)	Platine (1 PP = 10 PO)	Pierres Précieuses
		800		

Charge Légère	Charge intermédiaire	Charge lourde (= charge max)	Bout de bras (Max)	Soulever (2 x Max)	Tirer ou Pousser (5 x Max)
50 kg	100 kg	150 kg	150 kg	300 kg	750 kg

 Joueur :	Personnage : <i>Eglim</i>				Alignement : <i>Loyal neutre</i>
XP :	<b>Classes</b>	(1) <i>Guerrier</i> (6)	(2) <i>Duelliste</i> (2)	(____)	
Race : <i>Nain</i>	Taille : <i>1,30 m</i> ( <i>M</i> )	Poids : <i>65 kg</i>	Age : <i>60</i>	Sexe : <i>M</i>	Divinité : <i>Gorm Gulthyn</i>
Description (yeux, cheveux, peau...) :					

	Base	Racial	Divers	Divers	Total	Modif.	Points de vie : 98																			
Force	18				18	+4	DV : d10	9	9	10	10	9	8													
Dextérité	20				20	+5	DV : d10	10	9																	
Constitution	14	+2			16	+3	DV :																			
Intelligence	14				14	+2																				
Sagesse	10				10	+0																				
Charisme	14	-2			12	+1																				
							DEX	TAI	Naturel	Armure	Bouclier	Parade	Divers	Divers	CA											
							10 +	5 +	0 +	0 +	8 +	0 +	0 +	0 +	0 =	23										
							CA de contact : 15							CA au dépourvu : 18												

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Divers	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+5</i>	<i>+5</i>				<i>+10</i>
Vigueur (Con)	<i>+5</i>	<i>+3</i>				<i>+8</i>
Volonté (Sag)	<i>+2</i>	<i>+0</i>				<i>+2</i>
Autres bonus : <i>+2 save poison et magie</i>						

COMBAT														
	BASE	DEX FOR	Tai	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	TOTAL	
Initiative		+5	+0										+5	
Corps à corps	+8/+3	+4	+0										+12/+7	
Distance	+8/+3	+5	+0										+13/+8	
Déluge de coups														
Lutte	+8/+3	+4	+0										+12/+7	
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)														

VITESSE	<i>4,5 m</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALITÉ ARMURE		RÉSISTANCE MAGIE	
---------	--------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	-----------------	--	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total	Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>2</i>	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>	<i>+5</i>	<i>3</i>		<i>+8</i>		Profession (_____)	Sag				
	Art de la magie	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int					<i>2</i>	Psychologie •	Sag				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int						Renseignements •	Cha				
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int					<i>2</i>	Représentation •	Cha	<i>+1</i>	<i>5</i>		<i>+6</i>
<i>1</i>	Artisanat (_____) •	Int					<i>1/2</i>	Saut •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>6</i>		<i>+10</i>
<i>2</i>	Bluff •	Cha	<i>+1</i>	<i>11</i>		<i>+12</i>		Survie •	Sag				
	Concentration •	Con						Utilisation d'objets magiques	Cha				
	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int					• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						
	Connaissance (exploration souterraine)	Int											
	Connaissance (folklore locale)	Int											
	Connaissance (géographie)	Int											
	Connaissance (histoire)	Int											
	Connaissance (mystères)	Int											
	Connaissance (nature)	Int											
	Connaissance (noblesse et royauté)	Int											
	Connaissance (plans)	Int											
	Connaissance (religion)	Int											
	Contrefaçon •	Int											
	Crochetage	Dex											
	Décryptage	Int											
	Déguisement •	Cha											
	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>											
	Désamorçage/sabotage	Int											
<i>2</i>	Détection •	Sag	<i>+0</i>	<i>1</i>		<i>+1</i>							
	Diplomatie •	Cha											
	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>											
<i>1</i>	Dressage	Cha											
<i>2</i>	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>											
<i>1</i>	Equitation •	Dex											
<i>1</i>	Escalade •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>6</i>		<i>+10</i>							
	Escamotage	Dex <sup>1</sup>											
	Estimation •	Int											
<i>2</i>	Evasion •	Dex <sup>1</sup>											
	Fouille •	Int											
<i>1</i>	Intimidation •	Cha	<i>+1</i>	<i>6</i>		<i>+7</i>							
	Maîtrise des cordes •	Dex											
<i>1</i>	Natation •	For <sup>2</sup>	<i>+4</i>	<i>6</i>		<i>+10</i>							
<i>2</i>	Perception auditive •	Sag											
	Premiers secours •	Sag											

Langues : *Nain, Commun, Elfe, Nain gris*

Capacités : *Vision dans le noir - 18 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*


Dons : *Attaque en finesse, Esquive, Souplesse du serpent,*  
*Arme de prédilection (raprière), spécialisation (raprière),*  
*Expertise du combat, Science de la feinte,*  
*Défense astucieuse, Réaction accrue (+2)*

Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						

EQUIPEMENTS DIVERS	
Objets	Poids
<i>Cuir cloutée +5</i>	
<i>Rapide +1 (acéré et rapidité)</i>	
<i>Arc court +1</i>	
<i>6 fioles de soin : 3d8+7</i>	

Charge Légère	Charge intermédiaire	Charge lourde (= charge max)	Bout de bras (Max)	Soulever (2 x Max)	Tirer ou Pousser (5 x Max)
<i>50 kg</i>	<i>100 kg</i>	<i>150 kg</i>	<i>150 kg</i>	<i>300 kg</i>	<i>750 kg</i>



		Joueur :		Personnage : <i>Flemon</i>				Alignement : <i>Loyal bon</i>					
XP :		<b>Classes</b>		(1) <i>Moine</i>		(8)		(____)					
Race : <i>Nain</i>		Taille : <i>1,58</i>		(M)		Poids : <i>60 kg</i>		Age : <i>67</i>		Sexe : <i>M</i>		Divinité : <i>Moradin</i>	
Description (yeux, cheveux, peau...) :													

	Base	Racial	Bandeau	Divers	Total	Modif.
Force	<i>16</i>		<i>+6</i>		<i>22</i>	<i>+6</i>
Dextérité	<i>18</i>		<i>+6</i>		<i>24</i>	<i>+7</i>
Constitution	<i>12</i>	<i>+2</i>			<i>14</i>	<i>+2</i>
Intelligence	<i>10</i>				<i>10</i>	<i>+0</i>
Sagesse	<i>20</i>		<i>+6</i>		<i>26</i>	<i>+8</i>
Charisme	<i>14</i>	<i>-2</i>			<i>12</i>	<i>+1</i>

Points de vie : <i>75</i>															
DV : <i>d8</i>	<i>8</i>	<i>7</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>8</i>							
DV :															
DV :															

	DEX	TAI	Naturel	Sagesse	Classe	Parade	Divers	Divers	CA
<i>10</i> +	<i>7</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>8</i> +	<i>1</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> =	<i>26</i>
CA de contact : <i>26</i>					CA au dépourvu : <i>19</i>				

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Divers	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+6</i>	<i>+7</i>				<i>+13</i>
Vigueur (Con)	<i>+6</i>	<i>+2</i>				<i>+8</i>
Volonté (Sag)	<i>+6</i>	<i>+8</i>				<i>+14</i>
Autres bonus : <i>+2 save poison et magie</i>						

COMBAT														
	BASE	DEX FOR	Tai	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	TOTAL	
Initiative		+7	+0										+7	
Corps à corps	+6/+1	+6	+0										+12/+7	
Distance	+6/+1	+7	+0										+13/+8	
Déluge de coups	+5/+5/+0	+7	+0										+12/+12/+7	
Lutte	+6/+1	+7	+0										+13/+8	
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)														

VITESSE	<i>12 m</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALITÉ ARMURE		RÉSISTANCE MAGIE	
---------	-------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	-----------------	--	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>7</i>	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>	<i>+7</i>	<i>4</i>		<i>+11</i>
	Art de la magie	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>7</i>	Artisanat (_____) •	Int				
	Bluff •	Cha				
<i>7</i>	Concentration •	Con	<i>+2</i>	<i>4</i>		<i>+6</i>
	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int				
	Connaissance (exploration souterraine)	Int				
	Connaissance (folklore locale)	Int				
	Connaissance (géographie)	Int				
	Connaissance (histoire)	Int				
<i>7</i>	Connaissance (mystères)	Int	<i>+0</i>	<i>4</i>		<i>+4</i>
	Connaissance (nature)	Int				
	Connaissance (noblesse et royauté)	Int				
	Connaissance (plans)	Int				
<i>7</i>	Connaissance (religion)	Int	<i>+0</i>	<i>4</i>		<i>+4</i>
	Contrefaçon •	Int				
	Crochetage	Dex				
	Décryptage	Int				
	Déguisement •	Cha				
<i>7</i>	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>	<i>+7</i>	<i>4</i>		<i>+11</i>
	Désamorçage/sabotage	Int				
<i>7</i>	Détection •	Sag	<i>+8</i>	<i>4</i>		<i>+12</i>
<i>7</i>	Diplomatie •	Cha	<i>+1</i>	<i>4</i>		<i>+5</i>
<i>7</i>	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>	<i>+7</i>	<i>4</i>		<i>+11</i>
	Dressage	Cha				
<i>7</i>	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>	<i>+7</i>	<i>4</i>		<i>+11</i>
	Equitation •	Dex				
<i>7</i>	Escalade •	For <sup>1</sup>	<i>+6</i>	<i>4</i>		<i>+10</i>
	Escamotage	Dex <sup>1</sup>				
	Estimation •	Int				
<i>7</i>	Evasion •	Dex <sup>1</sup>	<i>+7</i>	<i>4</i>		<i>+11</i>
	Fouille •	Int				
	Intimidation •	Cha				
	Maîtrise des cordes •	Dex				
<i>7</i>	Natation •	For <sup>2</sup>				
<i>7</i>	Perception auditive •	Sag				
	Premiers secours •	Sag				

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>7</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>7</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>7</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>7</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>7</i>	Psychologie •	Sag				
	Renseignements •	Cha				
<i>7</i>	Représentation •	Cha				
<i>7</i>	Saut •	For <sup>1</sup>	<i>+6</i>	<i>2</i>		<i>+8</i>
	Survie •	Sag	<i>+8</i>	<i>1</i>		<i>+9</i>
	Utilisation d'objets magiques	Cha				
• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						

Langues : *Nain, Commun*

Capacités : *Vision dans le noir - 18 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*

Dons : *Arme de prédilection (mains nues), Combat à mains nues,*  
*Déluge de coups, Coup étourdissant, Parade de projectiles,*  
*Esquive totale, Attaque en finesse, Sérénité,*  
*Frappe Ki (magie), Chute ralentie (12 m), Pureté physique,*  
*Pistage, Science du croc-en-jambe, Plénitude physique*

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DU JET DE SAUVEGARDE EN FONCTION DU NIVEAU DU SORT									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT CONNUS AU MAXIMUM PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT PAR JOUR PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
0									

Armes		Gant des moines				
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
0.5 kg			+13/+8	2d10+6	20	x2
Propriétés spéciales						
Déluge de coup : +12/+12/+7 Double les dés de dégâts à mains nues						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l’attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						


Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						

Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						

Charge Légère	Charge intermédiaire	Charge lourde (= charge max)	Bout de bras (Max)	Soulever (2 x Max)	Tirer ou Pousser (5 x Max)
86,5 kg	173 kg	260 kg	260 kg	520 kg	1300 kg

EQUIPEMENTS DIVERS	
Objets	Poids
Bandeau d'excellence (For/Dex/Sag +6)  Gant des moins : double les dés de dommages à mains nues  6 fioles de soins : 3d8+7	

Cuivre (PC)	Argent (1 PA = 10 PC)	Or (1 PO = 10 PA)	Platine (1 PP = 10 PO)	Pierres Précieuses
		750		

	Joueur :		Personnage : <i>Blackdust</i>				Alignement : <i>Loyal mauvais</i>	
XP :			<b>Classes</b>	(1) <i>Roublard</i> (6)		(2) <i>Assassin</i> (2)		(____)
Race : <i>Nain gris</i>		Taille : <i>1,20 m</i> (M)		Poids : <i>55 kg</i>		Age : <i>52</i>	Sexe : <i>M</i>	Divinité : <i>Duerra des Abîmes</i>
Description (yeux, cheveux, peau...) :								

	Base	Racial	Divers	Divers	Total	Modif.
Force	<i>14</i>				<i>14</i>	<i>+2</i>
Dextérité	<i>18</i>				<i>18</i>	<i>+4</i>
Constitution	<i>14</i>	<i>+2</i>			<i>16</i>	<i>+3</i>
Intelligence	<i>20</i>				<i>20</i>	<i>+5</i>
Sagesse	<i>12</i>				<i>12</i>	<i>+1</i>
Charisme	<i>14</i>	<i>-4</i>			<i>10</i>	<i>+0</i>

Points de vie : <i>77</i>																
DV : <i>d6</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>4</i>	<i>5</i>										
DV : <i>d6</i>	<i>6</i>	<i>6</i>														
DV :																

	DEX	TAI	Naturel	Armure	Bouclier	Parade	Divers	Divers	CA
<i>10</i> +	<i>4</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>4</i> +	<i>2</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> =	<i>20</i>
CA de contact : <i>14</i>					CA au dépourvu : <i>16</i>				

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Divers	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+8</i>	<i>+4</i>				<i>+12</i>
Vigueur (Con)	<i>+3</i>	<i>+3</i>				<i>+6</i>
Volonté (Sag)	<i>+3</i>	<i>+1</i>				<i>+4</i>
Autres bonus : <i>+3 save poison et +2 save magie</i>						

COMBAT														
	BASE	DEX FOR	TAI	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	TOTAL
Initiative		<i>+4</i>	<i>+0</i>											<i>+4</i>
Corps à corps	<i>+5</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>											<i>+7</i>
Distance	<i>+5</i>	<i>+4</i>	<i>+0</i>											<i>+9</i>
Déluge de coups														
Lutte	<i>+5</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>											<i>+7</i>
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)														

VITESSE	<i>6 M</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALITÉ ARMURE		RÉSISTANCE MAGIE	
---------	------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	-----------------	--	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>1/2</i>	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>5</i>	<i>+2</i>	<i>+11</i>
	Art de la magie	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1/2</i>	Bluff •	Cha				
	Concentration •	Con				
	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int				
	Connaissance (exploration souterraine)	Int				
<i>1</i>	Connaissance (folklore locale)	Int	<i>+5</i>	<i>5</i>		<i>+10</i>
	Connaissance (géographie)	Int				
	Connaissance (histoire)	Int				
	Connaissance (mystères)	Int				
	Connaissance (nature)	Int				
	Connaissance (noblesse et royauté)	Int				
	Connaissance (plans)	Int				
	Connaissance (religion)	Int				
<i>1/2</i>	Contrefaçon •	Int	<i>+5</i>	<i>5</i>		<i>+10</i>
<i>1/2</i>	Crochetage	Dex	<i>+4</i>	<i>10</i>		<i>+14</i>
<i>1/2</i>	Décryptage	Int	<i>+5</i>	<i>5</i>		<i>+10</i>
<i>1/2</i>	Déguisement •	Cha	<i>+0</i>	<i>5</i>		<i>+5</i>
<i>1/2</i>	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>5</i>	<i>+7</i>	<i>+16</i>
<i>1/2</i>	Désamorçage/sabotage	Int	<i>+5</i>	<i>10</i>		<i>+15</i>
<i>1/2</i>	Détection •	Sag	<i>+1</i>	<i>10</i>	<i>+1</i>	<i>+12</i>
<i>1/2</i>	Diplomatie •	Cha	<i>+0</i>	<i>0</i>	<i>+2</i>	<i>+2</i>
<i>1/2</i>	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>10</i>	<i>+3</i>	<i>+17</i>
	Dressage	Cha				
<i>1/2</i>	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>5</i>	<i>+2</i>	<i>+11</i>
	Equitation •	Dex				
<i>1/2</i>	Escalade •	For <sup>1</sup>	<i>+2</i>	<i>10</i>		<i>+12</i>
<i>1/2</i>	Escamotage	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>10</i>		<i>+14</i>
<i>1</i>	Estimation •	Int				
<i>1/2</i>	Evasion •	Dex <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>5</i>		<i>+9</i>
<i>1/2</i>	Fouille •	Int	<i>+5</i>	<i>10</i>		<i>+15</i>
<i>1/2</i>	Intimidation •	Cha				
<i>1/2</i>	Maîtrise des cordes •	Dex	<i>+4</i>	<i>5</i>		<i>+9</i>
<i>1/2</i>	Natation •	For <sup>2</sup>				
<i>1/2</i>	Perception auditive •	Sag	<i>+1</i>	<i>8</i>	<i>+1</i>	<i>+10</i>
	Premiers secours •	Sag				

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
<i>1</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Profession (_____)	Sag				
<i>1/2</i>	Psychologie •	Sag	<i>+1</i>	<i>5</i>		<i>+6</i>
<i>1/2</i>	Renseignements •	Cha	<i>+0</i>	<i>5</i>	<i>+2</i>	<i>+7</i>
<i>1</i>	Représentation •	Cha	<i>+0</i>	<i>5</i>		<i>+5</i>
<i>1/2</i>	Saut •	For <sup>1</sup>	<i>+2</i>	<i>5</i>	<i>+2</i>	<i>+9</i>
	Survie •	Sag				
<i>1/2</i>	Utilisation d'objets magiques	Cha	<i>+0</i>	<i>5</i>		<i>+5</i>
• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						

Langues : *Commun des profondeurs, Commun, Nain, Gnome, Elfe, Géant, Draconique, Orque*

Capacités : *Vision dans le noir - 36 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*  
*Immunité contre la paralysie, les fantasmes, les poisons magiques,*  
*+4 aux déplacement silencieux,*  
*+1 à la perception auditive et détection*  
*+2 test de survie pour suivre des traces*  
*+2 test maîtrise des cordes pour lié quelqu'un*  
*+2 Escalade pour grimper corde et Evasion pour se libérer de liens*  
*+2 Arts de la magie pour déchiffrer un parchemin*

Dons : *Talent (discrétion, déplacement silencieux), Recherche de piège,*  
*Attaque sournoise améliorée, Attaque sournoise (+4d8),*  
*Esquive totale, Sens des pièges (+2), Esquive instinctive,*  
*Attaque mortelle, Utilisation du poison, Save poison (+1),*  
*Esquive instinctive supérieure*




Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						

Protection			Targe +1			
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
	+2		0	5%		2,5 kg
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						

EQUIPEMENTS DIVERS	
Objets	Poids
<p><i>Cuir cloutée +1, Targe +1</i></p> <p><i>Dague venimeuse supérieure</i></p> <p><i>Cape de moindre déplacement</i>  <i>Cette cape à l'air normale, mais dès que quelqu'un l'enfile, elle déforme les ondes lumineuses, avec pour conséquence que son porteur est en permanence protégé par une version moins puissante du sort déplacement, qui ne génère que 20% de risque de rater le porteur.</i></p> <p><i>6 fioles de soin : 3d8+7</i></p>	

Cuivre (PC)	Argent (1 PA = 10 PC)	Or (1 PO = 10 PA)	Platine (1 PP = 10 PO)	Pierres Précieuses
		450		

	Joueur :	Personnage : <i>Prêmo</i>			Alignement : <i>Loyal bon</i>	
XP :		<b>Classes</b>	<i>(1) Noble</i>	(10)	(____)	(____)
Race : <i>Nain</i>	Taille : <i>1,67 m</i>	<i>(M)</i>	Poids : <i>70 kg</i>	Age : <i>68</i>	Sexe : <i>M</i>	Divinité : <i>Moradin</i>
Description (yeux, cheveux, peau...) :						

	Base	Racial	Divers	Divers	Total	Modif.
Force	<i>14</i>				<i>14</i>	<i>+2</i>
Dextérité	<i>16</i>				<i>16</i>	<i>+3</i>
Constitution	<i>16</i>	<i>+2</i>			<i>18</i>	<i>+4</i>
Intelligence	<i>12</i>				<i>12</i>	<i>+1</i>
Sagesse	<i>10</i>				<i>10</i>	<i>+0</i>
Charisme	<i>22</i>	<i>-2</i>	<i>+10</i>		<i>30</i>	<i>+10</i>

Points de vie : <i>109</i>																
DV : <i>d8</i>	<i>8</i>	<i>6</i>	<i>8</i>	<i>6</i>	<i>8</i>	<i>6</i>	<i>8</i>	<i>6</i>	<i>6</i>	<i>7</i>						
DV :																
DV :																

	DEX	TAI	Naturel	Armure	Bouclier	Parade	Anneau	Divers	CA
<i>10</i> +	<i>1</i> +	<i>0</i> +	<i>0</i> +	<i>8</i> +	<i>0</i> +	<i>3</i> +	<i>2</i> +	=	<i>24</i>
CA de contact : <i>11</i>					CA au dépourvu : <i>23</i>				

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Anneau	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+3</i>	<i>+3</i>	<i>+2</i>			<i>+8</i>
Vigueur (Con)	<i>+3</i>	<i>+4</i>	<i>+2</i>			<i>+9</i>
Volonté (Sag)	<i>+7</i>	<i>+0</i>	<i>+2</i>			<i>+9</i>
Autres bonus : .....						
.....						
.....						

COMBAT														
	BASE	DEX FOR	TAI	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	DIV	TOTAL	
Initiative		+3	+0	+4									+7	
Corps à corps	+7/+2	+2	+0										+9/+4	
Distance	+7/+2	+3	+0										+10/+5	
Déluge de coups														
Lutte	+7/+2	+2	+0										+9/+4	
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)														

VITESSE	<i>6 m</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALITÉ ARMURE	<i>-5</i>	RÉSISTANCE MAGIE	
---------	------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	-----------------	-----------	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>				
	Art de la magie	Int				
	Artisanat (_____) •	Int				
	Artisanat (_____) •	Int				
	Artisanat (_____) •	Int				
	Artisanat (_____) •	Int				
	Artisanat (_____) •	Int				
<i>1</i>	Bluff •	Cha	<i>+10</i>	<i>7</i>		<i>+17</i>
<i>1</i>	Concentration •	Con				
<i>1</i>	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int				
<i>1</i>	Connaissance (exploration souterraine)	Int				
<i>1</i>	Connaissance (folklore locale)	Int	<i>+1</i>	<i>7</i>		<i>+8</i>
<i>1</i>	Connaissance (géographie)	Int	<i>+1</i>	<i>7</i>		<i>+8</i>
<i>1</i>	Connaissance (histoire)	Int	<i>+1</i>	<i>7</i>		<i>+8</i>
<i>1</i>	Connaissance (mystères)	Int	<i>+1</i>	<i>7</i>		<i>+8</i>
<i>1</i>	Connaissance (nature)	Int				
<i>1</i>	Connaissance (noblesse et royauté)	Int	<i>+1</i>	<i>7</i>		<i>+8</i>
<i>1</i>	Connaissance (plans)	Int				
<i>1</i>	Connaissance (religion)	Int				
<i>1</i>	Contrefaçon •	Int				
	Crochetage	Dex				
	Décryptage	Int				
<i>1</i>	Déguisement •	Cha				
	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>				
	Désamorçage/sabotage	Int				
<i>1</i>	Détection •	Sag				
<i>1</i>	Diplomatie •	Cha	<i>+10</i>	<i>7</i>	<i>+6</i>	<i>+23</i>
	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>				
<i>1</i>	Dressage	Cha				
	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>				
<i>1</i>	Equitation •	Dex				
	Escalade •	For <sup>1</sup>				
	Escamotage	Dex <sup>1</sup>				
<i>1</i>	Estimation •	Int				
	Evasion •	Dex <sup>1</sup>				
	Fouille •	Int				
<i>1</i>	Intimidation •	Cha	<i>+10</i>	<i>7</i>	<i>+2</i>	<i>+19</i>
	Maîtrise des cordes •	Dex				
<i>1</i>	Natation •	For <sup>2</sup>				
<i>1</i>	Perception auditive •	Sag				
	Premiers secours •	Sag				

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
	Profession (_____)	Sag				
	Profession (_____)	Sag				
	Profession (_____)	Sag				
	Profession (_____)	Sag				
<i>1</i>	Psychologie •	Sag	<i>+0</i>	<i>3</i>	<i>+2</i>	<i>+5</i>
<i>1</i>	Renseignements •	Cha	<i>+10</i>	<i>4</i>	<i>+2</i>	<i>+16</i>
<i>1</i>	Représentation •	Cha	<i>+10</i>	<i>7</i>		<i>+17</i>
	Saut •	For <sup>1</sup>				
<i>1</i>	Survie •	Sag	<i>+0</i>		<i>+2</i>	<i>+2</i>
	Utilisation d'objets magiques	Cha				
• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						

Langues : *Nain, Commun, Elfique*

Capacités : *Vision dans le noir - 18 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*  
*+2 en déguisement pour tenir un rôle*

Dons : *Beau parleur (+2 Diplomatie et Psychologie),*  
*Combat à 2 armes,*  
*Prestige,*  
*Science du combat à deux armes*

Dons Divin : *Combat en aveugle,*  
*Science de l'initiative,*  
*Toucher de soins,*  
*Charisme +10*

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ DU JET DE SAUVEGARDE EN FONCTION DU NIVEAU DU SORT									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT CONNUS AU MAXIMUM PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
NOMBRE DE SORT PAR JOUR PAR NIVEAU									
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
Niveau 0	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4	Niveau 5	Niveau 6	Niveau 7	Niveau 8	Niveau 9
0									

Armes		<i>Epee longue +2</i>				
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
<i>2 kg</i>		<i>1 m.</i>	<i>+11/+6</i>	<i>1d8+4</i>	<i>19-20</i>	<i>x2</i>
Propriétés spéciales						

Armes		<i>Epee courte +1</i>				
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
<i>1 kg</i>		<i>Lég.</i>	<i>+10/+5</i>	<i>1d6+3</i>	<i>19-20</i>	<i>x2</i>
Propriétés spéciales						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						

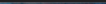
Protection			<i>Harnois de maître</i>			
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
<i>Lourde</i>	<i>+8</i>	<i>+1</i>	<i>-5</i>	<i>35%</i>	<i>4.5 m</i>	<i>25 kg</i>
Propriétés spéciales						

Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						

EQUIPEMENTS DIVERS	
Objets	Poids
<i>Epee longue +2</i>	
<i>Epee courte +1</i>	
<i>Anneau de protection +2 (altération)</i>	
<i>6 fioles de soins : 3d8+7</i>	
<i>Harnois de maître</i>	

Cuivre (PC)	Argent (1 PA = 10 PC)	Or (1 PO = 10 PA)	Platine (1 PP = 10 PO)	Pierres Précieuses
		<i>3700</i>		

Charge Légère	Charge intermédiaire	Charge lourde (= charge max)	Bout de bras (Max)	Soulever (2 x Max)	Tirer ou Pousser (5 x Max)
<i>29 kg</i>	<i>58 kg</i>	<i>87.5 kg</i>	<i>87.5 kg</i>	<i>175 kg</i>	<i>437.5 kg</i>

	Joueur :		Personnage : <i>Atroq</i>				Alignement : <i>Loyal bon</i>	
XP :			<b>Classes</b>	(1) <i>Guerrier</i> (7)		(2) <i>Protecteur Nain</i> (1)		(____)
Race : <i>Nain</i>		Taille : <i>1,54 m</i> (M)		Poids : <i>68 kg</i>		Age : <i>62</i>	Sexe : <i>M</i>	Divinité : <i>Moradin</i>
Description (yeux, cheveux, peau...) :								

	Base	Racial	Divers	Divers	Total	Modif.	Points de vie : <i>116</i>									
Force	<i>18</i>				<i>18</i>	<i>+4</i>	DV : <i>d10</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>10</i>	<i>8</i>	<i>8</i>	<i>8</i>		
Dextérité	<i>16</i>				<i>16</i>	<i>+3</i>	DV : <i>d12</i>	<i>12</i>								
Constitution	<i>18</i>	<i>+2</i>			<i>20</i>	<i>+5</i>	DV :									
Intelligence	<i>10</i>				<i>10</i>	<i>+0</i>										
Sagesse	<i>12</i>				<i>12</i>	<i>+1</i>										
Charisme	<i>16</i>	<i>-2</i>			<i>14</i>	<i>+2</i>										
								DEX	TAI	Naturel	Armure	Bouclier	Parade	Divers	Divers	CA
								<i>10 +</i>	<i>0 +</i>	<i>0 +</i>	<i>0 +</i>	<i>8 +</i>	<i>0 +</i>	<i>0 +</i>	<i>0 +</i>	<i>18</i>
CA de contact : <i>10</i>								CA au dépourvu : <i>18</i>								

SAUVEGARDES						
	Base	Carac.	Divers	Divers	Divers	Total
Réflexes (Dex)	<i>+2</i>	<i>+3</i>				<i>+5</i>
Vigueur (Con)	<i>+7</i>	<i>+5</i>				<i>+12</i>
Volonté (Sag)	<i>+4</i>	<i>+1</i>				<i>+5</i>
Autres bonus : .....						
.....						
.....						

COMBAT													
	BASE	DEX FOR	Tai	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	Div	TOTAL
Initiative		+3	+0										+3
Corps à corps	+8/+3	+4	+0										+12/+7
Distance	+8/+3	+3	+0										+11/+6
Déluge de coups													
Lutte	+8/+3	+4	+0										+12/+7
Modif. de Tai (doublé et inversé pour la lutte) : C (-8), Gig (-6), TG (-4), G (-2), M (+0), P (+2), TP (+4), Min (+6), I (+8)													

VITESSE	<i>6 M</i>	RÉDUCTION DÉGÂTS		CHANCE D'ÊTRE RÂTÉ		ÉCHECS DES SORTS		PÉNALTÉ ARMURE	<i>-6</i>	RÉSISTANCE MAGIE	
---------	------------	------------------	--	--------------------	--	------------------	--	----------------	-----------	------------------	--

Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total	Classe	Compétences	Carac.	Modif. Carac.	Degré Maîtrise	Divers	Total
	Acrobatie	Dex <sup>1</sup>						Profession (_____)	Sag				
	Art de la magie	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int						Profession (_____)	Sag				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int					<i>2</i>	Psychologie •	Sag				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int						Renseignements •	Cha				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int						Représentation •	Cha				
<i>1/2</i>	Artisanat (_____) •	Int					<i>1</i>	Saut •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>4</i>		<i>+8</i>
	Bluff •	Cha						Survie •	Sag				
	Concentration •	Con						Utilisation d'objets magiques	Cha				
	Connaissance (architecture et ingénierie)	Int					• Compétences innés <sup>1</sup> malus d'armure appliqué <sup>2</sup> double malus d'armure						
	Connaissance (exploration souterraine)	Int											
	Connaissance (folklore locale)	Int											
	Connaissance (géographie)	Int											
	Connaissance (histoire)	Int											
	Connaissance (mystères)	Int											
	Connaissance (nature)	Int											
	Connaissance (noblesse et royauté)	Int											
	Connaissance (plans)	Int											
	Connaissance (religion)	Int											
	Contrefaçon •	Int											
	Crochetage	Dex											
	Décryptage	Int											
	Déguisement •	Cha											
	Déplacement silencieux •	Dex <sup>1</sup>											
	Désamorçage/sabotage	Int											
<i>2</i>	Détection •	Sag	<i>+1</i>	<i>2</i>		<i>+3</i>							
	Diplomatie •	Cha											
	Discrétion •	Dex <sup>1</sup>											
<i>1</i>	Dressage	Cha											
	Equilibre •	Dex <sup>1</sup>											
<i>1</i>	Equitation •	Dex											
<i>1</i>	Escalade •	For <sup>1</sup>	<i>+4</i>	<i>4</i>		<i>+8</i>							
	Escamotage	Dex <sup>1</sup>											
	Estimation •	Int											
	Evasion •	Dex <sup>1</sup>											
	Fouille •	Int											
<i>1</i>	Intimidation •	Cha	<i>+2</i>	<i>4</i>		<i>+6</i>							
	Maîtrise des cordes •	Dex											
<i>1</i>	Natation •	For <sup>2</sup>	<i>+4</i>	<i>4</i>		<i>+8</i>							
<i>2</i>	Perception auditive •	Sag											
	Premiers secours •	Sag											

Langues : *Nain, Commun*

Capacités : *Vision dans le noir - 18 mètres,*  
*Connaissance de la pierre (+2 Fouille dans le cas de pierre),*  
*Stabilité (+4 contre les renversements et autres croc-en-jambe),*  
*+2 save poison, +2 save magie,*  
*+1 toucher contre les orcs et gobelinoïdes,*  
*+4 à la CA contre les créatures géantes (sauf si perte de la Dex),*  
*+2 pour estimer objets métalliques ou en pierre,*  
*+2 artisanat pierre ou métal*

Dons : *Endurance, Esquive, Robustesse (+3 pv),*  
*Arme de prédilection (Grande hache),*  
*Spécialisation martiale (Grande hache),*  
*Attaques réflexes, Attaque en puissance,*  
*Position défensive (1/jour)*



Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						

Armes						
Poids	Portée	Taille	Bonus à l'attaque	Dégâts	Crit.	Mult.
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						
.....						

Protection						
Type	Bonus CA	Bon. Dex Max	Pénalité Armure	Echec Sorts	Vitesse. depl.	Poids
Propriétés spéciales						
.....						
.....						
.....						

[illegible]

Cuivre (PC)	Argent (1 PA = 10 PC)	Or (1 PO = 10 PA)	Platine (1 PP = 10 PO)	Pierres Précieuses
		750		