

D O N J O N S & D R A G O N S



Personnage : Pointe

Classe : Roublard

Niveau : 3

Archétype : Conspirateur

Historique : Criminel (Espion)

Race : Forgelier (Scout)

Age : 13 ans

Alignement : Loyal Neutre

Religion :

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	
○ Force	12	+1		Classe d'Armure	16	Initiative	+3
● Dextérité	16	+3		Dés de Vie	d8	Vitesse	10,5m
○ Constitution	12	+1		POINTS DE VIE		Maximum	21
● Intelligence	13	+1		Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	12	+1		SORTS		Caractéristique	
○ Charisme	12	+1		Bonus d'Attaque		Jets de Sauvegarde	

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+3	○ Médecine (Sag)	+1	Rapide	+5	1d8+3 P
○ Arcanes (Int)	+1	○ Nature (Int)	+1	Arc court	+5	1d6+3 P
● Athlétisme (For)	+3	● Perception (Sag)	+3	Dague	+5	1d4+3 P
● Discrétion (Dex) *	+7	● Perspicacité (Sag)	+3			
○ Dressage (Sag)	+1	○ Persuasion (Cha)	+1	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+3	○ Religion (Int)	+1	Commun, Elfe, Nain		
○ Histoire (Int)	+1	○ Représentation (Cha)	+1	Outils de voleur, Jeu de cartes, Dés		
○ Intimidation (Cha)	+1	● Supercherie (Cha)	+3	Outils de cartographe		
● Investigation (Int) *	+5	○ Survie (Sag)	+1	Kit de déguisement, Kit de Contrefaçon		

HISTORIQUE

J'ai été créé(e) dans une forge de création de la Maison Cannith comme mes frères et sœurs forgeliers. Nous étions tous destinés à devenir des soldats lors de la dernière guerre au service d'une des cinq nations. Je me suis rapidement rendu(e) compte que j'étais différent(e) des autres. Là où la majorité des forgeliers sont construits pour supporter le plus de dégâts possible, mon corps était plus léger et plus rapide. Quelques jours après ma naissance, j'intégrais l'armée du Brélande en tant que scout. Je n'étais pas destiné(e) à être au cœur de la bataille mais à infiltrer et à surveiller nos ennemis. Je me révélais être particulièrement doué(e) pour ce genre de travail et m'obstinais à revenir en vie après chaque mission. Ma hiérarchie commença à me confier des missions plus sensibles comme le sabotage et l'assassinat. A nouveau, je continuais à démontrer l'étendue de mes talents et à revenir en un seul morceau à chaque fois. Je finis par gagner l'admiration et le respect de mes officiers qui arrêterent de me traiter comme une arme intelligente pour me traiter comme un soldat.

Quand la guerre prit fin et que je me retrouvais libre de faire ce que je voulais de ma vie, je fus un peu désemparé(e). L'un de mes officiers me proposa de le suivre dans son nouveau travail, un endroit où mes compétences seraient utiles. C'est ainsi que j'intégrais la Citadelle, l'organisation secrète d'espions chargés de protéger le Brélande contre toute menace intérieure et extérieure. Je n'avais pas une grande connaissance des royaumes du Khorvaire mais le Brélande avait fait de moi un citoyen et c'était l'une des rares nations où toutes les espèces étaient acceptées et traitées avec égalité. Je me suis dit qu'il y avait de bien plus mauvaises causes à défendre. J'ai accepté pour mission de passer quelques années à Cap-Tempête sur le continent de Xen'drik afin de surveiller le flot continu d'explorateurs qui partent à la recherche d'anciens trésors et artefacts dans les ruines de la civilisation des géants. Je dois m'assurer qu'aucune de leurs trouvailles ne soit susceptible de se retrouver entre de mauvaises mains et de devenir une menace pour le Brélande. Ma couverture est celle d'un mercenaire louant ses services aux explorateurs. Mon officier responsable est un gnome nommé Igden qui vit depuis plus de dix ans à Cap-Tempête.

Personnalité : Même si la guerre est terminée, vous êtes toujours un soldat. Vous avez besoin d'avoir une vision claire de ce que vous avez à faire. Une fois que votre objectif est devant vous, vous ferez n'importe quoi pour l'atteindre, y compris des choses auxquelles votre ennemi ne s'attend pas.

Idéal : Le Traité de Fort-Trône a offert la liberté à tous les forgeliers. Le Brélande prône la liberté pour tous ses citoyens. Vous embrassez ce concept avec vigueur et vous détestez tout particulièrement toute forme d'asservissement ou d'esclavage.

Liens : Depuis la fin de la guerre, vous avez choisi de défendre une cause juste, celle du Brélande, votre patrie d'adoption. Vous êtes un agent de la Citadelle, un espion chargé de prévenir toute menace intérieure ou extérieure contre votre nation.

Défaut : A force de mentir sur tout et à tout le monde, vous vous perdez parfois dans vos propres mensonges. La vérité est une chose dangereuse et la cause que vous servez nécessite quelques entorses à la morale.

APTITUDES & TRAITS							
Résistance de forgeron	Vous êtes avantagé sur les jets de sauvegarde contre le poison et vous êtes résistant aux dégâts du poison. Vous êtes immunisé aux maladies. Vous n'avez pas besoin de manger, boire ou de respirer. Vous n'avez pas besoin de dormir et vous ne subissez pas les effets de la fatigue ou du manque de repos. La magie ne peut pas vous endormir.						
Repos de la sentinelle	Quand vous prenez un repos long, vous devez passer au moins six heures dans un état immobile et inactif plutôt qu'à dormir. Dans cet état vous apparaissez inerte mais vous n'êtes pas inconscient. Vous pouvez voir et entendre normalement.						
Protection intégrée	Votre corps a des couches défensives intégrées qui déterminent votre classe d'armure. Vous n'obtenez aucun bonus quand vous portez une armure mais les bonus s'appliquent normalement quand vous utilisez un bouclier. Vous pouvez altérer votre corps pour entrer dans différents modes défensifs ; chaque fois que vous finissez un repos long, choisissez un des modes suivants (à condition que vous remplissiez les conditions) :						
	Mode	Condition	Effet				
	Cœur de Bois Sombre (Sans Armure)	Aucune	11+ mod. DEX (+ Bonus de Maîtrise si vous pouvez porter des armures légères)				
	Plaque Composite (Armure)	Port des armures moyennes	13+ mod. DEX (Max. +2) + Bonus de Maîtrise				
	Plaque Lourde (Armure)	Port des armures lourdes	16+ Bonus de Maîtrise (Désavantage sur la Discrétion)				
Pas léger	Quand vous voyagez seul pendant une durée étendue (au moins une heure, vous pouvez vous déplacer discrètement à une vitesse normale.						
Agent de la Citadelle	Vous avez un contact fiable et digne de confiance qui agit comme votre agent de liaison avec un réseau d'autres agents de la Citadelle. Vous savez comment envoyer et recevoir des messages via votre contact, même sur de grandes distances. Concrètement, vous connaissez les messagers locaux, les maîtres de caravanes corrompus et les marins miteux qui peuvent délivrer des messages pour vous.						
Expertise	Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous réalisez et qui utilise l'une des compétences suivantes : Investigation & Discrétion						
Attaque sournoise	Vous savez comment trouver et exploiter subtilement la distraction d'un ennemi. Une fois par tour, vous pouvez infliger 2d6 points de dégâts supplémentaires à une créature que vous réussissez à toucher si vous avez l'avantage au jet d'attaque. L'attaque doit utiliser une arme de finesse ou une arme à distance. Vous n'avez pas besoin d'avoir l'avantage au jet d'attaque si un autre ennemi de la cible est à 1,50 mètre ou moins de celle-ci, que cet ennemi n'est pas incapable d'agir, et que vous n'avez pas un désavantage au jet d'attaque.						
Jargon des voleurs	<p>Au cours de votre formation de roubillard, vous avez appris le jargon des voleurs, un mélange secret de dialecte, de jargon et de codes, qui vous permet de cacher des messages dans une conversation apparemment normale. Seule une autre créature qui connaît le jargon des voleurs comprend ces messages. Il faut quatre fois plus de temps pour transmettre un tel message qu'il ne le faudrait pour transmettre la même idée clairement.</p> <p>En outre, vous comprenez un ensemble de signes et de symboles secrets utilisés pour transmettre des messages courts et simples, comme pour indiquer qu'une zone est dangereuse ou qu'elle fait partie du territoire d'une guilde des voleurs, qu'un butin est à proximité, ou que les gens d'une région sont des proies faciles ou qu'ils fourniront une maison sûre pour des voleurs en fuite.</p>						
Ruse	Votre vivacité d'esprit et votre agilité vous permettent de vous déplacer et d'agir rapidement. Vous pouvez effectuer une action bonus à chacun de vos tours en combat. Cette action ne peut être utilisée que pour Se désengager, Se cacher ou Foncer.						
Maître de l'intrigue	Vous pouvez infailliblement imiter la tonalité de voix et l'accent d'une créature que vous entendez parler pendant au moins 1 minute, vous permettant de vous faire passer pour un locuteur natif d'une terre particulière, à condition de connaître la langue.						
Maître des tactiques	Vous pouvez utiliser l'action Aider en tant qu'action bonus. En outre, lorsque vous utilisez l'action Aider pour aider un allié à attaquer une créature, la cible de cette attaque peut être dans un rayon de 9 mètres autour de vous, au lieu de 1,50 mètre, si la cible peut vous voir ou vous entendre.						
EQUIPEMENT			BOURSE				
Pied-de-biche, Vêtements communs sombres avec une capuche			PC	PA	PE	PO	PP
Sac d'Explorateur, Carquois et 20 flèches							



D O N J O N S & D R A G O N S



Personnage : Garenas / Gilhana

Classe : Barde

Niveau : 3

Archétype : Collège du Savoir

Historique : Enfant des Rues

Race : Demi-elfe (Brélande)

Age : 36 ans

Alignement : Chaotique Neutre

Religion : Auréon

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	
○ Force	10	+0		Classe d'Armure	12	Initiative	+1
● Dextérité	13	+1		Dés de Vie	d8	Vitesse	9m
○ Constitution	10	+0		POINTS DE VIE		Maximum	18
○ Intelligence	14	+2		Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	14	+2		SORTS		Caractéristique	CHA
● Charisme	16	+3		Bonus d'Attaque	+3	Jets de Sauvegarde	13

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+1	○ Médecine (Sag)	+2	Epée longue	+2	1d8 T
● Arcanes (Int)	+4	○ Nature (Int)	+2	Arbalète légère	+3	1d8+1 P
○ Athlétisme (For)	+0	● Perception (Sag)	+4			
● Discrétion (Dex)	+3	● Perspicacité (Sag)	+4			
○ Dressage (Sag)	+2	● Persuasion (Cha)	+5	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
● Escamotage (Dex)	+3	○ Religion (Int)	+2	Commun, Elfe, Géant		
● Histoire (Int) *	+6	● Représentation (Cha) *	+7	Kit de déguisement, Outils de voleur		
○ Intimidation (Cha)	+3	○ Supercherie (Cha)	+3	Lyre, Cor, Tambour		
● Investigation (Int)	+4	● Survie (Sag)	+5			

HISTORIQUE

Mes parents habitaient Sharn, la Cité des Tours, la plus grande cité du Brélande et aussi la plus importante de tout le continent du Khorvaire. Ma mère était une historienne et une spécialiste de la civilisation disparue des géants sur le continent de Xen'drik. Elle travaillait comme professeure et chercheuse pour l'université de Morgrave. Mon père était un saltimbanque, un amuseur des rues, un conteur et un musicien. J'ai peu de souvenirs de lui car la vie de famille ne lui convenait pas et un matin il avait tout simplement disparu pour reprendre sa vie de bohème. Peu de temps après, ma mère m'a laissé aux soins de mon oncle pour réaliser son rêve : partir au Xen'drik pour aller explorer les anciennes ruines de la civilisation des géants. La Maison Cannith l'avait embauché en tant que spécialiste pour se joindre à une de leurs expéditions. Elle n'est jamais revenue de l'expédition, frappée par une fièvre dévorante contractée dans la jungle. Elle est morte au milieu des ruines qu'elle voulait tant explorer. Mon oncle est décédé l'année d'après et à l'âge de sept ans, je me suis retrouvé(e) à vivre dans la rue, mendiant et volant pour survivre. J'ai survécu ainsi plusieurs années en essayant d'échapper aux gangs et à la garde. A l'adolescence, j'ai eu l'idée de réaliser quelques spectacles de rue comme mon père et cela m'a permis d'arrêter de voler pour me nourrir. Il se trouvait que j'avais un certain talent et au bout de quelques mois, je ne me produisais plus dans la rue mais dans des tavernes et auberges. Je commençais à gagner de quoi m'offrir un toit au-dessus de la tête.

Bientôt, je réussis à mettre suffisamment d'argent de côté pour me payer quelques cours à l'université de Morgrave et même un accès permanent à leur bibliothèque. Je voulais comprendre ce qui avait obsédé ma mère au point qu'elle en était morte. En étudiant, je fus pris de la même fièvre que ma mère et décidais de partir sur ses traces pour explorer Xen'drik. Avec mes économies, je payais le passage sur un navire à destination de Cap-Tempête, la seule cité digne de ce nom sur le continent perdu. Je voulais reprendre mes activités artistiques une fois arrivé(e) pour assurer ma survie mais je me rendis compte que les gens étaient prêts à me payer beaucoup plus cher pour mon savoir sur les géants et leur civilisation. Bientôt, j'acceptais de partir en expédition avec des groupes d'explorateurs audacieux pour aller voir de mes yeux toutes les merveilles entrevues dans les livres. Ma mère serait fière de moi-même si elle me voyait même si le danger est omniprésent. J'ai découvert que les géants avaient atteint un très haut niveau de maîtrise magique et technologique. Ils étaient capables de manipuler l'espace et le temps grâce à certaines de leurs machines. La majorité des gens me traitent de fou quand je leur parle de mes théories. Pour eux les géants ne peuvent être que les sombres brutes qui errent au hasard dans la jungle et ne sont même pas capables d'épeler leur nom (quand ils s'en souviennent). Mais les ancêtres des géants étaient des êtres supérieurement intelligents. Un jour j'apporterai la preuve des théories de ma mère et je leur clouerai tous le bec.

Personnalité : Vous êtes un(e) passionné(e) et vous ne savez pas faire les choses à moitié : vous pouvez passer deux jours d'affilée à faire la fête ou bien à lire des tomes poussiéreux écrits en géant.

Idéal : Vous êtes une érudit(e) qui a dévoué sa vie à la connaissance, plus particulièrement à l'étude de la civilisation des géants comme l'avait fait votre mère avant vous.

Liens : Vous avez énormément souffert lorsque vous vous êtes retrouvé(e) orphelin et à la rue. Vous donnez une partie importante de votre argent aux enfants des rues de Cap-Tempête.

Défaut : Vous avez eu une enfance très difficile et vous en avez gardé quelques séquelles : vous n'engagez jamais un combat que vous risquez de perdre alors qu'une frappe dans le dos vous assurerait la victoire.

APTITUDES & TRAITS							
Vision dans le noir	Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 18 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.						
Ascendance féérique	Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.						
Incantations	Emplacements de sorts : Pour lancer un de ces sorts, vous devez dépenser un emplacement du niveau du sort ou supérieur. Vous regagnez tous les emplacements de sorts dépensés lorsque vous terminez un repos long. Rituel : Vous pouvez lancer n'importe quel sort de barde que vous connaissez comme un rituel si celui-ci possède l'étiquette rituel. Focaliseur de sort : Vous pouvez utiliser un instrument de musique comme focaliseur de sort pour vos sorts de barde.						
Inspiration bardique	Vous pouvez inspirer les autres en maniant les mots ou la musique. Pour ce faire, utilisez une action bonus à votre tour pour choisir une créature autre que vous-même dans un rayon de 18 mètres autour de vous et qui peut vous entendre. Cette créature gagne un dé d'Inspiration bardique (d6). Une fois dans les 10 minutes suivantes, la créature peut lancer le dé et ajouter le nombre obtenu à un jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde qu'elle vient de faire. La créature peut attendre de voir le résultat de jet de caractéristique, d'attaque ou de sauvegarde avant de décider d'appliquer le dé d'Inspiration bardique, mais elle doit se décider avant que le MD ne dise si le jet est un succès ou un échec. Une fois le dé d'Inspiration bardique lancé, il est consommé. Une créature ne peut avoir qu'un seul dé d'Inspiration bardique à la fois. Vous pouvez utiliser cette capacité un nombre de fois égal à votre modificateur de Charisme (minimum 1). Vous regagnez vos dés d'Inspiration bardique après avoir terminé un repos long. Votre dé d'Inspiration bardique change lorsque vous atteignez certains niveaux dans cette classe.						
Touche-à-tout	Vous pouvez ajouter la moitié de votre bonus de maîtrise (arrondi au chiffre inférieur) à tout jet de caractéristique qui n'applique pas déjà votre bonus de maîtrise.						
Chant de repos	Vous pouvez utiliser de la musique ou une oraison apaisante lors d'un repos court pour aider à revitaliser vos alliés blessés. Si vous ou toutes créatures amies qui peuvent entendre votre représentation récupérez des points de vie à la fin du repos court en dépensant un ou plusieurs dés de vie, chacune de ces créatures récupère 1d6 points de vie supplémentaires.						
Expertise	Votre bonus de maîtrise est doublé pour tout jet de caractéristique que vous faites et qui implique une de ces compétences : Représentation & Histoire						
Mots cinglants	Vous apprenez à utiliser votre esprit pour détourner l'attention ou semer la confusion, ainsi qu'à saper la confiance et la compétence des autres. Quand une créature que vous pouvez voir dans un rayon de 18 mètres autour de vous fait un jet d'attaque, de caractéristique ou de dégâts, vous pouvez utiliser votre réaction pour dépenser une utilisation d'Inspiration bardique et soustraire votre jet du résultat de la cible. Vous pouvez choisir d'utiliser cette capacité après que la créature ait fait son jet, mais vous devez le faire avant que le MD ne dise si son jet est un succès ou un échec, ou avant que la créature inflige ses dégâts. La créature est immunisée si elle ne peut pas vous entendre ou si les charmes ne l'affectent pas.						
Sorts de niveau 0	Main du mage, Lumière						
Sorts de niveau 1 (4)	Détection de la magie, Identification, Charme-personne, Onde de choc						
Sorts de niveau 2 (2)	Déblocage, Invisibilité						
EQUIPEMENT			BOURSE				
Petit couteau, Carte de Cap-Tempête, Dragonnet des Tours domestiqué, Vêtements commun			PC	PA	PE	PO	PP
Bracelet colorée ayant appartenu à mon père, Sac d'artiste, Cuir clouté							



D O N J O N S & D R A G O N S



Personnage : Jilmar / Jisden d'Cannith

Classe : Façonneur

Niveau : 3

Archétype : Armurier

Historique : Artisan de Guilde

Race : Humain (Maison Cannith)

Age : 34 ans

Alignement : Neutre

Religion : Auréon

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	
○ Force	10	+0		Classe d'Armure	15	Initiative	+1
○ Dextérité	12	+1		Dés de Vie	d8	Vitesse	9m
● Constitution	14	+2		POINTS DE VIE		Maximum	24
● Intelligence	16	+3		Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	12	+1		SORTS		Caractéristique	INT
○ Charisme	12	+1		Bonus d'Attaque	+5	Jets de Sauvegarde	13

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+1	○ Médecine (Sag)	+1	Masse d'armes	+2	1d6 C
● Arcanes (Int)	+5	○ Nature (Int)	+3	Arbalète légère	+3	1d8+1 P
○ Athlétisme (For)	+0	○ Perception (Sag)	+1			
○ Discrétion (Dex)	+1	● Perspicacité (Sag)	+3			
○ Dressage (Sag)	+1	● Persuasion (Cha)	+3	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+1	○ Religion (Int)	+3	Commun, Géant, Elfe		
● Histoire (Int)	+5	○ Représentation (Cha)	+1	Outils de forgeron, Outils de Cartographe		
○ Intimidation (Cha)	+1	○ Supercherie (Cha)	+1	Outils de Voleur, Outils de maçon		
● Investigation (Int)	+5	○ Survie (Sag)	+1	Outils de forgeron, Ustensiles de cuisinier		

HISTORIQUE

Je suis l'héritier(ère) d'une ancienne famille qui sert la Maison à Dracogramme Cannith quasiment depuis sa création. Ma famille est particulièrement surveillée par les dirigeants de la Maison car ses membres manifestent fréquemment le Dracogramme de Création. J'ai donc reçu une éducation digne d'un enfant de la royauté afin de me préparer à cette éventualité. J'ai été élevé(e) par ma mère car mon père a disparu alors que je n'étais encore qu'un bébé. Mon père était porteur du Dracogramme de la Maison. Quand ce dernier est apparu sur mon épaule gauche à l'adolescence, une grande fête a été organisée pour fêter l'évènement. Je me suis rapidement rendu compte qu'être un porteur de Dracogramme était autant une bénédiction qu'une malédiction. Chaque instant de ma vie était gouverné par ma Maison. Je n'avais plus aucun temps libre, plus aucune liberté dans le choix de mes travaux et de mes projets. Je menais une vie privilégiée mais avec des responsabilités écrasantes.

Il y a toujours eu un certain secret entourant la mort de mon père. Ma mère et le reste de ma famille ont toujours refusé de me révéler aucun détail. Incapable de supporter plus longtemps ce mystère, j'ai fini par pénétrer par effraction dans des archives sécurisées de ma maison. C'est là que j'ai découvert que mon père avait travaillé en 965 avec Arren, le fils de l'actuel Baron de la Maison Cannith. Il a participé à une expédition sur Xen'drik pour trouver d'anciens secrets magiques et technologiques des géants. C'est durant cette expédition qu'il a disparu corps et âme. Au retour de l'expédition, Arren a fait une percée majeure dans la création des forgerons en réussissant à leur donner une âme alors qu'auparavant, ils étaient de simples automates dépourvus d'initiative. Je suis persuadé(e) que l'expédition a ramené quelque chose de Xen'drik qui a permis de réaliser cette prouesse technologique. Une semaine plus tard, j'embarquais sur un navire à destination de Cap-Tempête, la seule ville digne de ce nom sur Xen'drik. Je n'ai pas vraiment demandé la permission de partir aux dirigeants de ma Maison, les mettant devant le fait accompli. Cela fait trois ans que je vis et travaille à Cap-Tempête. Je participe régulièrement à des expéditions dans la jungle en espérant découvrir ce qui est arrivé à mon père. La Maison Cannith ne m'a pas encore excoyé(e) mais je ne désespère pas de trouver un secret ou un objet caché dans une ruine qui me permettra de rentrer la tête haute au Khorvaire.

Personnalité : Pendant trois décennies, vous avez laissé les autres décider de tout dans votre vie. Vous avez repris votre existence en main depuis votre arrivée à Cap-Tempête et vous n'avez plus l'intention de vous laisser dicter votre conduite par qui que ce soit.

Idéal : Vous êtes persuadé(e) que Xen'drik abrite encore de nombreux secrets et merveilles qui attendent d'être découverts par un explorateur intrépide avec le savoir nécessaire pour les exploiter. Le danger ne vous fait pas peur si la gloire est bout du chemin.

Liens : Vous appartenez à la Maison Cannith depuis votre naissance. Elle a pourvu à tous vos besoins et à votre éducation pendant des années. En retour, elle attend de vous une loyauté sans faille. Vous espérez toujours réintégrer cette dernière quand vous aurez découvert ce qui est arrivé à votre père.

Défaut : Vous êtes particulièrement obstiné(e) et vous ne lâchez jamais l'affaire, quelques soient les difficultés rencontrées. Le travail et le danger ne vous font pas peur. Vous méprisez les gens qui reculent au premier obstacle qui se dresse sur leur chemin.

APTITUDES & TRAITS							
Intuition de l'Artisan	Quand vous réalisez un test avec des outils d'artisan, vous pouvez lancer un dé d'Intuition, un d4, et ajoutez son résultat à votre test.						
Thaumartisanat	Vous pouvez créer un objet magique temporaire avec des matériaux communs. Choisissez un tour de la liste de sorts du magicien. Décrivez l'objet qui y est lié. Aussi longtemps que vous possédez cet objet, vous connaissez le tour. A la fin d'un repos long, vous pouvez le remplacer avec un nouvel objet et sélectionnez un nouveau tour. L'Intelligence est votre caractéristique de lanceur de sort pour ces tours.						
Forgesort	Vous pouvez passer une minute à tisser un enchantement temporaire dans une arme ou une armure non-magique. Pendant une heure, l'objet devient un objet magique avec un bonus de +1 (à la classe d'armure pour une armure, à l'attaque et aux dégâts pour une arme). Une fois que vous avez utilisé ce trait, vous ne pouvez plus l'utiliser jusqu'à ce que vous ayez fini un repos long.						
Membre de la Maison Cannith	<p>En tant que membre établi et respecté de votre maison, vous pouvez compter sur certains avantages que vous confère votre adhésion. Vos compagnons de maison vous procureront le gîte et le couvert si nécessaire, et payeront pour vos funérailles si besoin. Dans certaines villes ou cités, les maisons offrent un endroit où vous pouvez rencontrer d'autres membres de votre profession, ce qui peut être un bon moyen pour faire la connaissance de patrons potentiels, d'alliés ou de larbins.</p> <p>Les maisons exercent souvent un important pouvoir politique. Si vous êtes accusé de crime, votre maison vous soutiendra si de bons arguments peuvent être déployés pour prouver votre innocence, ou si le crime était justifié. Vous pouvez également avoir accès à certaines figures politiques puissantes grâce à la maison, si vous êtes un membre de haut rang. Ces mises en relation peuvent toutefois nécessiter que vous fassiez un don d'or ou d'objet magique au coffre de la maison.</p>						
Analyse d'objet magique	Votre compréhension des objets magiques vous permet d'analyser et comprendre leurs secrets. Vous connaissez les sorts de façonneur de détection de la magie et d'identification, et vous pouvez les lancer en tant que rituels. Vous n'avez pas besoin de composantes matérielles pour lancer d'identification avec cette capacité.						
Expertise d'outils	Votre bonus de maîtrise est doublé pour n'importe quel jet de caractéristique que vous faites et qui utilise une maîtrise d'outils que vous avez gagné grâce à cette classe.						
Invention merveilleuse	<p>Vous gagnez l'utilisation d'un objet magique que vous avez produit. Choisissez l'objet dans la liste des objets ci-dessous. Fabriquer un objet est une tâche difficile. Quand vous gagnez un objet magique grâce à cette capacité, cela reflète de longues heures d'études, de bricolage et d'expérimentation qui vous permettent finalement de terminer l'objet. Vous êtes censé avoir travaillé sur cet objet durant vos temps libres et l'avoir fini lorsque vous avez changé de niveau.</p> <p>Niveau 2 : sac sans fond, capuchon de respiration aquatique, globe flottant, lunette de nuit, pierre de communication à distance.</p>						
Canon tonnerre	<p>Vous forgez une arme à feu mortelle en utilisant une combinaison de magie arcanique et de votre connaissance de l'ingénierie et de la métallurgie. Cette arme à feu est appelée un Canon tonnerre. C'est une arme féroce qui tire des balles de plomb qui transpercent les armures avec facilité. Vous maîtrisez le Canon tonnerre.</p> <p>L'arme à feu est une arme à distance à deux mains qui inflige 2d6 dégâts perforants. Sa portée nominale est de 45 mètres et sa portée maximale est de 150 mètres. Une fois un tir effectué, il doit être rechargé par une action bonus. Si vous perdez votre Canon tonnerre, vous pouvez en créer un nouveau après trois jours de travail (huit heures chaque jour) et en dépensant 100 po de métal et autres matériels.</p>						
Cartouchière arcanique	Vous fabriquez un sac de cuir utilisé pour porter les outils et munitions de votre Canon tonnerre. Votre Cartouchière arcanique inclut la poudre, les balles en plomb et d'autres matériaux nécessaires pour faire fonctionner cette arme. Vous pouvez utiliser la Cartouchière arcanique pour produire des munitions pour votre fusil. À la fin de chacun de vos repos longs, vous pouvez magiquement fabriquer 40 munitions avec cette cartouchière. Après chaque repos court, vous pouvez fabriquer 10 munitions. Si vous perdez votre Cartouchière arcanique, vous pouvez en créer une nouvelle pendant un repos long, en utilisant 25 po de cuir et autres matériels.						
Faiseur de tonnerre	Vous apprenez à canaliser l'énergie du tonnerre dans votre Canon tonnerre. Par une action, vous faites une attaque spéciale avec le Canon tonnerre qui fait des dommages supplémentaires de 1d6 s'il touche.						
Sorts de niveau 0	Réparation						
Sorts de niveau 1 (2)	Alarme, Soins, Repli expéditif, Détection de la magie, Identification						
EQUIPEMENT			BOURSE				
Papiers d'identité de la Maison Cannith, Carquois avec 20 carreaux			PC	PA	PE	PO	PP
Vêtements de voyage, Armure d'écailles, Sac d'exploration souterraine							



D O N J O N S & D R A G O N S



Personnage : Cordell / Corina

Classe : Guerrier

Niveau : 3

Archétype : Maître de Guerre

Historique : Soldat

Race : Humain (Cyre)

Age : 23 ans

Alignement : Loyal Neutre

Religion : Boldrei

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	
● Force	16	+3		Classe d'Armure	17	Initiative	+0
○ Dextérité	11	+0		Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
● Constitution	16	+3		POINTS DE VIE		Maximum	31
○ Intelligence	10	+0		Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	14	+2		SORTS		Caractéristique	
○ Charisme	10	+0		Bonus d'Attaque		Jets de Sauvegarde	

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+0	○ Médecine (Sag)	+2	Marteau de guerre	+5	1d8+3 C
○ Arcanes (Int)	+0	○ Nature (Int)	+0	Arbalète lourde	+2	1d10 P
● Athlétisme (For)	+5	● Perception (Sag)	+4			
○ Discrétion (Dex)	+0	○ Perspicacité (Sag)	+2			
○ Dressage (Sag)	+2	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+0	○ Religion (Int)	+0	Commun, Gobelin		
○ Histoire (Int)	+0	○ Représentation (Cha)	+0	Véhicules (Terrestre)		
● Intimidation (Cha)	+2	○ Supercherie (Cha)	+0	Dés		
○ Investigation (Int)	+0	● Survie (Sag)	+4	Outils de forgeron		

HISTORIQUE

Je suis né(e) et j'ai grandi dans une nation en guerre. Le Cyre était une nation d'artistes et d'inventeurs qui ont du troquer leurs instruments et leurs outils contre des armes pour défendre leur patrie. J'étais à peine capable de marcher que le premier jouet qu'on a mis dans ma main était une épée en bois. A peine adolescent, c'était une véritable épée qu'on a placé dans ma main afin que j'apprenne à me battre. Le temps n'était plus aux rêveurs mais aux soldats. Je suis devenu(e) soldat le jour de ma majorité. La semaine suivante, je me retrouvais au milieu de ma première bataille. Une unité d'infanterie brélandaise avait percé nos lignes en profondeur et en leur envoya des recrues en formation pour les ralentir. Je ne sais toujours pas par quelle miracle je survécus à sa bataille ni comment j'ai pu survivre à toutes les suivantes. Au bout d'un an de guerre, j'étais déjà un vétéran. J'accédais au grade de sergent et me retrouvais à la tête d'une petite unité. Les chances pour le Cyre de gagner la guerre s'amenuisaient de plus en plus. En 996, nous n'essayions même plus de gagner mais juste d'échapper à la destruction.

Mais celle-ci ne vint pas de l'extérieur comme nous le redoutions mais de l'intérieur. Un puissant cataclysme magique balaya tout le Cyre comme une Brume magique recouvrait tout provoquant la mort de tous les êtres vivants présents sur son sol. Quand la Brume a recouvert mon unité, j'ai perdu connaissance. Quand je me suis réveillé(e), j'étais le(la) seul(e) survivant(e). J'ai erré pendant des jours au milieu de terres désolées et ravagées sans rencontrer âme qui vive. J'ai fini par émerger de la Brume pour découvrir que le Cyre n'existait plus et que nous n'étions qu'une poignée à en être sortis vivants. Je me suis mis(e) à faire des cauchemars chaque nuit et à noyer mon chagrin dans l'alcool la journée. Pour fuir mes démons, j'ai quitté le Khorvaire pour rejoindre la cité de Cap-Tempête sur le continent de Xen'drik. Je gagne ma vie en faisant la seule chose que j'ai jamais apprise : me battre. Je loue mon épée en tant que mercenaire à tous les aventuriers qui veulent risquer leur vie dans les ruines du continent. Depuis que j'ai quitté le Khorvaire, je fais un peu moins de cauchemars et j'ai besoin de moins d'alcool pour sombrer dans l'oubli ...

Personnalité : Vous n'avez jamais eu d'autre choix que d'être soldat. Et même si vous n'appartenez plus à aucune armée, vous continuez à maintenir un minimum d'ordre et de discipline dans votre vie. Vous vous attendez à ce que vos compagnons en fassent de même.

Idéal : Vous gardez toujours au fond de vous l'espoir insensé de trouver un jour un artefact magique au fond d'une ruine de Xen'drik qui soit capable de lever la malédiction qui s'étend sur le Cyre et de chasser la Brume qui en bloque l'accès.

Liens : Malgré la destruction de votre nation le Jour du Deuil, vous continuez à vous considérer comme un cyrien. Vous faites toujours tout ce qui est en votre pouvoir pour aider un compatriote dans le besoin.

Défaut : Vous avez la sensation d'être mort(e) le Jour du Deuil quand vous avez été touché(e) par la Brume. Votre famille et vos amis ont disparu alors que vous êtes toujours là. Vous n'avez plus peur de la mort et avez tendance à prendre des risques inconsidérés.

APTITUDES & TRAITS							
Grade militaire	Vous avez obtenu un grade durant votre carrière en tant que soldat. Les soldats fidèles à votre ancienne organisation militaire reconnaissent encore votre autorité et votre influence, et ils s'en remettent à vous s'ils sont d'un grade inférieur. Vous pouvez invoquer votre grade pour influencer d'autres soldats et réquisitionner des équipements simples ou des chevaux pour une utilisation temporaire. Vous pouvez aussi généralement avoir accès à des campements militaires et des forteresses amis là où votre grade est reconnu.						
Style de combat – Défense	Si vous portez une armure, vous obtenez un bonus de +1 à la CA.						
Second souffle	Vous possédez une réserve d'endurance limitée dans laquelle vous pouvez puiser pour vous protéger contre les dégâts. À votre tour vous pouvez utiliser une action bonus pour regagner un nombre de pv égal à 1d10 + votre niveau de guerrier. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.						
Sursaut	À votre tour, vous pouvez réaliser une action supplémentaire en plus de votre action normale et de votre éventuelle action bonus. Une fois cette capacité utilisée, vous devez terminer un repos court ou long pour pouvoir l'utiliser de nouveau.						
Supériorité au combat	<p>Vous avez appris des manœuvres qui utilisent des dés spéciaux nommés « dés de supériorité ».</p> <p>Manœuvres. Vous apprenez trois manœuvres de votre choix, qui sont détaillées dans « Manœuvres » plus bas. Chaque manœuvre améliore une attaque d'une certaine manière. Vous ne pouvez utiliser qu'une seule manœuvre par attaque.</p> <p>Dés de supériorité. Vous avez quatre dés de supériorité, qui sont des d8. Un dé de supériorité est dépensé quand vous l'utilisez. Vous regagnez tous vos dés de supériorité dépensés lorsque vous terminez un repos court ou long.</p> <p>Jets de sauvegarde. Certaines de vos manœuvres requièrent de votre cible un jet de sauvegarde pour résister à ses effets. Le DD de ce jet de sauvegarde est :</p> <p>DD du jet de sauvegarde contre la manœuvre = 8 + votre bonus de maîtrise + votre modificateur de Force ou de Dextérité (au choix)</p>						
Manœuvres	<p>Balayage. Si vous touchez une créature lors d'une attaque avec une arme au corps à corps, vous pouvez dépenser un dé de supériorité pour tenter de frapper une autre créature avec la même attaque. Choisissez une autre créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de la cible originale et à votre portée. Si votre jet d'attaque contre votre première cible permet également de toucher la seconde, vous infligez à cette dernière les dégâts de votre dé de supériorité. Les dégâts seront du même type sur ceux de la première attaque.</p> <p>Parade. Si une créature vous touche avec une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour réduire les dégâts d'un montant égal à votre résultat au dé de supériorité + votre modificateur de Dextérité.</p> <p>Riposte. Si une créature vous rate lors d'une attaque au corps à corps, vous pouvez utiliser votre réaction et un dé de supériorité pour faire une attaque avec une arme au corps à corps contre cette créature. Si vous touchez, ajoutez votre dé de supériorité aux dégâts.</p>						
EQUIPEMENT			BOURSE				
Insigne de Sergent de l'armée cyrienne, Vêtements communs, Sac d'explorateur			PC	PA	PE	PO	PP
Carquois avec 20 carreaux, Armure de demi-plate, Bouclier							
Bouteilles d'alcool, Jeu de dés en os, Dague portant le symbole de l'ours brélandais							



D O N J O N S & D R A G O N S



Personnage : Elkos / Karyl

Classe : Rôdeur

Niveau : 3

Archétype : Chasseur

Historique : Sauvageon

Race : Elfe (Drow)

Age : 37 ans

Alignement : Chaotique Neutre

Religion : Vulkoor

CARACTERISTIQUES	Score	Bonus	JS	Bonus de Maîtrise	+2	Inspiration	
● Force	12	+1		Classe d'Armure	15	Initiative	+3
● Dextérité	16	+3		Dés de Vie	d10	Vitesse	9m
○ Constitution	14	+2		POINTS DE VIE		Maximum	28
○ Intelligence	12	+1		Temporaires		Actuels	
○ Sagesse	14	+2		SORTS		Caractéristique	SAG
○ Charisme	10	+0		Bonus d'Attaque	+4	Jets de Sauvegarde	12

COMPETENCES				ATTAQUES	Bonus	Dégâts
○ Acrobaties (Dex)	+3	○ Médecine (Sag)	+2	Epée courte	+5	1d6+3 T
○ Arcanes (Int)	+1	● Nature (Int)	+3	Arbalète de poing	+5	1d6+3 P
● Athlétisme (For)	+3	● Perception (Sag)	+4	Boomerang	+5	1d6+3 C
● Discrétion (Dex)	+5	○ Perspicacité (Sag)	+2			
● Dressage (Sag)	+4	○ Persuasion (Cha)	+0	AUTRES MAITRISES & LANGUES		
○ Escamotage (Dex)	+3	○ Religion (Int)	+1	Commun, Elfique, Géant, Nain		
○ Histoire (Int)	+1	○ Représentation (Cha)	+0	Flûte		
○ Intimidation (Cha)	+0	○ Supercherie (Cha)	+0			
○ Investigation (Int)	+1	● Survie (Sag)	+4			

HISTORIQUE

Je suis né(e) au milieu des jungles qui recouvrent le continent de Xen'drik. Mes parents étaient des drows vulkooris, des chasseurs animistes adorant un panthéon d'esprits avec au sommet de la hiérarchie Vulkoor, un puissant esprit ayant la forme d'un scorpion géant. Ma tribu était nommée Ethanasar, je crois que cela signifie quelque chose comme enfants des étoiles. Nos ancêtres étaient des esclaves au service des géants qui régnaient il y a des milliers d'années sur Xen'drik. Ils se sont retournés contre leurs oppresseurs et les ont massacrés. J'ai appris à chasser et tuer les géants dès que j'ai su tenir debout. Nous chassions aussi sans pitié tout intrus qui pénétrait sur notre territoire. Il s'est avéré en grandissant que j'étais l'un(e) des meilleurs chasseurs de la tribu. Tout le monde s'accordait à dire qu'un jour je prendrai la tête de ma tribu. Mais après avoir réussi brillamment les épreuves de passage à l'âge adulte, Xania, la chef de ma tribu, m'a emmené à part et sans un mot. Elle m'a demandé de partir pour le bien de la tribu. Elle ne m'a pas donné d'explication mais elle m'a expliqué que si je ne partais pas, un grand malheur s'abattrait sur ma tribu. Elle a dit que je comprendrai un jour pourquoi elle faisait cela et elle a tourné les talons pour m'abandonner à mon sort.

J'ai survécu seul(e) dans la jungle pendant des mois, frôlant la mort à plusieurs reprises. Ma route a croisé celle d'une expédition de chasseurs de trésors mal en point. Quand ils ont compris que je n'allais pas les attaquer, ils m'ont proposé de l'argent pour les guider en sécurité jusqu'à Cap-Tempête. J'ai accepté leur proposition et c'est ainsi que je suis arrivé(e) dans la seule cité du continent. Je vis à Cap-Tempête depuis et je gagne grassement ma vie comme guide pour les cohortes d'aventuriers, explorateurs et scientifiques assez fous pour vouloir s'aventurer dans les ruines de l'ancienne civilisation des géants. J'ai tiré un trait définitif sur mon passé. J'essaie maintenant d'amasser suffisamment d'argent pour pouvoir m'offrir une nouvelle vie au-delà des mers au Khorvaire, loin des jungles poisseuses qui m'ont vu naître.

Personnalité : Vous êtes capable de me débrouiller seul(e) en toute circonstance. Vous n'avez jamais attendu d'aide de la part de personne. Seuls les faibles et les idiots espèrent qu'on va venir les tirer du pétrin où leur incompétence les a plongés.

Idéal : Vous êtes un(e) paria depuis que vous avez été rejeté(e) par votre tribu. Vous voulez quitter ce continent qui vous a vu naître pour aller mener une autre vie ailleurs. Mais pour cela, vous avez besoin d'argent, de beaucoup d'argent.

Liens : Même si vous ne ressentez plus aucun lien avec ma tribu, vous continuez à respecter les esprits de la nature qui habitent Xen'drik. Les étrangers n'entendent pas leurs voix et ne leur montrent pas le respect qui leur est dû. C'est pour cela qu'ils finissent tous par mourir d'une manière ou d'une autre.

Défaut : Les drows vulkooris sont une culture qui voue une haine sans borne à tous ceux qui ne sont pas de leur tribu ou de leur clan. Vous avez été élevé(e) ainsi et vous avez toujours du mal à faire confiance aux autres même quand vous les connaissez depuis un long moment.

APTITUDES & TRAITS							
Vision dans le noir supérieure	Grâce à votre sang elfe, vous avez une vision supérieure dans le noir et les conditions de faible éclairage. Vous pouvez voir à 36 mètres dans une lumière faible comme vous verriez avec une lumière vive, et dans le noir comme vous verriez avec une lumière faible. Dans le noir, vous ne discernez pas les couleurs, uniquement des nuances de gris.						
Ascendance féérique	Vous avez l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme et la magie ne peut pas vous endormir.						
Transe	Les elfes n'ont pas besoin de dormir. Au lieu de cela, ils méditent profondément, restant à demi conscients, 4 heures par jour (le mot commun pour désigner cette méditation est « transe »). En méditant, vous pouvez rêver, tant bien que mal ; ces rêves sont en fait des exercices mentaux qui deviennent un réflexe après des années de pratique. Après un repos de ce type, vous obtenez les mêmes avantages qu'un humain après 8 heures de sommeil.						
Sensibilité à la lumière du soleil	Vous avez un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue quand vous, la cible de l'attaque ou ce que vous essayez de détecter est exposé à la lumière du soleil.						
Magie drow	Vous connaissez le sort mineur lumières dansantes. Lorsque vous atteignez le niveau 3, vous pouvez lancer le sort lueurs féériques une fois avec ce trait et regagnez cette capacité lorsque vous terminez un repos long. Le Charisme est votre caractéristique d'incantation pour ces sorts.						
Vagabond	Vous avez une excellente mémoire en ce qui concerne les cartes et la géographie, et vous pouvez toujours vous rappeler de la configuration générale d'un terrain, d'une agglomération ou d'autres agencements autour de vous. De plus, vous pouvez trouver de la nourriture et de l'eau fraîche pour vous même et jusqu'à 5 autres personnes chaque jour, à condition que la terre offre des baies, du petit gibier, de l'eau, etc.						
Ennemi juré (Humanoïdes)	Vous avez des compétences significatives pour pister, chasser et même communiquer avec un certain type d'ennemi que l'on rencontre communément dans la nature. Choisissez un type d'ennemi juré : bêtes, fées, créatures monstrueuses, humanoïdes ou morts-vivants. Vous obtenez un bonus de +2 aux dégâts d'attaques avec une arme contre les créatures du type choisi. De plus, vous avez l'avantage aux jets de Sagesse (Survie) pour pister vos ennemis favoris, ainsi qu'aux jets d'Intelligence pour obtenir des renseignements sur ceux-ci. Quand vous obtenez cette capacité, vous apprenez également une langue de votre choix, normalement celle qui est parlée par vos ennemis favoris, même si vous êtes libre de choisir celle que vous voulez.						
Explorateur-né	<p>Vous êtes maître dans l'art de vous déplacer dans le monde naturel, et vous réagissez rapidement en cas d'attaque. Cela vous donne les avantages suivants :</p> <p>Vous ignorez les terrains difficiles / Vous avez l'avantage aux jets d'initiative / Lors du premier tour d'un combat, vous avez l'avantage aux jets d'attaque contre les créatures qui n'ont pas encore agit.</p> <p>En outre, vous êtes habile pour vous déplacer dans la nature sauvage. Vous gagnez les avantages suivants lorsque vous voyagez au moins une heure :</p> <p>Un terrain difficile ne ralentit pas le voyage de votre groupe / Votre groupe ne peut pas se perdre, sauf par des moyens magiques / Même lorsque vous êtes engagé dans une autre activité tout en voyageant (comme la recherche de nourriture, la navigation ou le pistage), vous restez alerte face au danger / Si vous voyagez seul, vous pouvez vous déplacer furtivement à un rythme normal / Lorsque vous cherchez de la nourriture, vous en trouvez deux fois plus que normalement / Lorsque vous pistez d'autres créatures, vous découvrez aussi leur nombre exact, leurs tailles, et depuis combien de temps elles sont passées dans la zone.</p>						
Style de combat – Archerie	Vous obtenez un bonus de +2 à l'attaque avec une arme à distance.						
Proie du chasseur - Tueur de géants	Quand une créature, de taille G ou supérieure et située à 1,50 mètre ou moins de vous, vous touche ou vous manque lors d'une attaque, vous pouvez utiliser votre réaction pour attaquer cette créature immédiatement après son attaque, à condition que vous puissiez voir la créature.						
Sens primitifs	<p>Votre maîtrise des connaissances de rôdeur vous permet d'établir un puissant lien avec les bêtes et le terrain autour de vous. Vous avez une capacité innée pour communiquer avec les bêtes, et celles-ci vous reconnaissent comme une âme sœur. Par l'intermédiaire de sons et de gestes, vous pouvez communiquer des idées simples à une bête au prix d'une action, et pouvez lire son humeur et ses principales intentions. Vous ressentez son état émotionnel, si elle est affectée par une magie, ses besoins à court terme (tels que de la nourriture ou de la sécurité), et les actions que vous pouvez prendre (le cas échéant) pour la convaincre de ne pas attaquer. Vous ne pouvez pas utiliser cette capacité contre une créature que vous avez attaquée dans les 10 dernières minutes.</p> <p>En outre, vous pouvez lier vos sens pour savoir si l'un de vos ennemis favoris se cache à proximité. En vous concentrant 1 minute sans interruption (comme si vous vous concentriez sur un sort), vous pouvez ressentir si l'un de vos ennemis favoris est présent dans un rayon de 7,5 kilomètres autour de vous. Cette capacité révèle qui de vos ennemis favoris est présent, leur nombre, ainsi que la direction générale des créatures et la distance (en kilomètres) qui vous en sépare. Si plusieurs groupes de vos ennemis favoris sont à portée, vous obtenez ces informations pour chaque groupe.</p>						
Sorts de niveau 1 (3)	Marque du chasseur, Alarme, Frappe piégeante						
EQUIPEMENT			BOURSE				
Bâton, Piège à mâchoires, Collier avec une dent de géant, Vêtements de voyage			PC	PA	PE	PO	PP
Flûte, Armure de cuir cloutée, Sac d'explorateur							