

VALEURS ET
MODIFICATEURS DE
CARACTÉRISTIQUE

Valeur	Mod.
1-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20-21	+5

LA CRÉATION DE PERSONNAGE

Avant de commencer la partie, chaque joueur choisit un personnage parmi les cinq feuilles de personnages pré-tirés proposés dans la boîte (si vous avez perdu ou abîmé ces feuilles, nous vous conseillons de les télécharger sur le site de Black Book Éditions/*Casus Belli* et de les imprimer; voir marge page suivante).

Les personnages des *Terres d'Arran*, le jeu de rôle sont définis par une suite de nombres (les caractéristiques et les valeurs de combat) et des mots (le nom, le peuple, le profil, les capacités, l'historique, etc.).

Joueur, si le MJ n'est pas débutant et l'autorise, vous pouvez créer votre personnage de toutes pièces en suivant à chaque étape les indications de ces encadrés blancs. Dans ce cas, il vous faudra une feuille de personnage vierge.

Note: la boîte contient un bloc de feuilles de personnage vierges et vous trouverez également cette feuille en téléchargement sur le site de Black Book Éditions/Casus Belli, voir la marge en page suivante.

Lors d'un test (voir page 14), on n'utilise jamais la valeur de la caractéristique, mais le modificateur (Mod.) correspondant, comme indiqué dans la table en marge.

Pour déterminer les valeurs des caractéristiques de votre personnage, lancez 4d6 et faites la somme des trois meilleurs résultats (si vous obtenez 4, 1, 6 et 5, la valeur sera de 4 + 6 + 5 = 15).

Lancez ainsi les dés six fois et répartissez comme bon vous semble les six valeurs obtenues entre les six caractéristiques. Reportez sur la feuille de personnage les Mod. qui correspondent aux caractéristiques obtenues (pour la caractéristique de 15 obtenue ci-dessus, le Mod. est donc de +2).

Option: plutôt que de laisser le hasard déterminer ces scores, vous pouvez répartir les valeurs suivantes: 10, 11, 12, 13, 14 et 16.

CULTURE ELFIQUE

Votre personnage appartient à l'une des cultures elfiques suivantes. Elle définit en partie son caractère et sa place dans le monde des Terres d'Arran.

CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques sont les bases de votre personnage. Il y en a six (trois caractéristiques physiques et trois mentales) dont la valeur est comprise entre 1 et 20 (parfois plus), sachant que la moyenne *humaine* se situe autour de 8-10.

- La **Force (FOR)** mesure la puissance physique et musculaire.
- La **Dextérité (DEX)** mesure l'agilité, les réflexes et l'adresse.
- La **Constitution (CON)** représente la santé et l'endurance.
- L'**Intelligence (INT)** représente les capacités d'apprentissage et de raisonnement.
- La **Sagesse (SAG)** regroupe la volonté, l'intuition et la perception.
- Le **Charisme (CHA)** représente la force de persuasion, le charme et la capacité à diriger les autres.

- L'**Elfe bleu** est profondément lié à l'énergie primordiale de l'eau. Il vit en bordure des mers et des océans, sur des navires ou des îles. Il est fier, honnête et droit. La plupart des autres peuples l'estime respectable.
- L'**Elfe sylvain** vit en harmonie avec la nature, au plus profond des immenses forêts ancestrales. Il est capable de tisser des liens empathiques forts avec son environnement et de se lier à des animaux qui, parfois, deviennent ses compagnons.
- L'**Elfe blanc** est une créature aussi rare que majestueuse. Intimement lié à la magie du monde, il est communément admis que les représentants de cette espèce seraient les plus proches de ce qu'ont été les Elfes originels.
- À la fois craint et méprisé par les autres Elfes, l'**Elfe noir** peut être issu de toutes les autres cultures elfiques. Sa nature se révèle avec le temps, et tous les Elfes noirs sont confiés à la sordide citadelle de Slurce où ils reçoivent un



enseignement dont personne ne sait vraiment de quoi il est constitué.

- Le **Semi-Elfe** est le fruit de l'union entre un Elfe et un Humain. Il a hérité d'une partie des qualités de ses deux parents, au détriment de l'immortalité. Il est généralement considéré avec condescendance, aussi bien de la part des Elfes que des Humains.

MODIFICATEURS ET VOIES CULTURELLES

Une fois que vous avez choisi la culture de votre personnage, modifiez les valeurs de ses caractéristiques comme indiqué ci-dessous, puis notez les modificateurs finaux correspondants (voir étape 2). De plus, vous faites l'acquisition d'une voie culturelle (voir page 24 pour plus d'information).

- **Elfe bleu :**

+2 à la valeur de CHA, -2 à la valeur de FOR
Voie culturelle des Elfes bleus

- **Elfe sylvain :**

+2 à la valeur de CHA, -2 à la valeur de FOR
Voie culturelle des Elfes sylvains

- **Elfe blanc :**

+2 à la valeur de CHA, -2 à la valeur de FOR
Voie culturelle des Elfes blancs

- **Elfe noir :**

+2 à la valeur de CHA, -2 à la valeur de FOR
Voie culturelle des Elfes noirs

- **Semi-Elfe :**

aucune modification de caractéristique
Voie culturelle des Humains nordiques

PROFILS

Le profil de votre personnage définit son rôle dans le groupe et ses capacités – issues de ses *voies de profil*. Voici la liste des profils proposés :

- l'**archer** manie l'arc comme personne. Il est capable de faire pleuvoir la mort au bout de ses flèches et traque ses proies grâce à ses sens acérés ;
- l'**érudit** maîtrise les puissants arcanes de la magie élémentaire ;


- l'**herboriste** soigne à l'aide de précieux élixirs et utilise une magie subtile pour faire de la faune son alliée ;
- le **paladin** est un guerrier farouche. Toujours en première ligne, il affronte les ennemis le cœur vaillant et protège ses compagnons au péril de sa propre intégrité physique ;
- imprévisible, le **roublard** crochète les portes, repère les pièges et frappe là où on s'y attend le moins.


Tous les personnages débutent au niveau 1 de leur profil et doivent choisir deux capacités de rang 1 parmi leurs trois voies (une voie culturelle et deux voies de profil). Chaque joueur doit cocher les cases correspondant aux capacités choisies.


Pour plus d'informations sur les voies et les capacités de chaque profil, voir page 18.






Vous êtes libre de choisir votre profil, puis de sélectionner les deux capacités de rang 1 de votre choix parmi vos trois voies de départ.

POINTS DE VIE

Tous les personnages possèdent des **points de vie** dont l'abréviation est **PV** et le symbole . Ce nombre représente la capacité à encaisser les **dommages (DM)**, parfois aussi appelés dégâts.

Un personnage dont les **PV**  tombent à zéro est gravement blessé : il est *inconscient* et aux portes de la mort. **Note** : on ne compte pas les **PV** en-dessous de zéro.

*Au niveau 1, le nombre de **PV**  de votre personnage est égal au **résultat maximum du dé de vie (DV)** associé à son profil, auquel il vous faut ajouter son **Mod. de CON**.*

*Voici la liste des dés de vie pour chaque profil : **archer** (d8, soit 8 **PV** ) , **érudit** (d6, soit 6 **PV** ) , **herboriste** (d6, soit 6 **PV** ) , **paladin** (d10, soit 10 **PV** ) , **roublard** (d8, soit 8 **PV** ) .*

FEUILLES DE PERSONNAGE À IMPRIMER

Vous avez perdu une ou plusieurs feuilles de personnages prêtirés ? Vous avez utilisé toutes les feuilles de personnages vierges du bloc de feuilles fourni dans la boîte *Elfes* ? Sachez que vous pouvez télécharger gratuitement sur le site de Black Book Éditions/ *Casus Belli* le PDF de la feuille de personnage vierge et les cinq feuilles de personnages prêtirés puis imprimer celle(s) dont vous avez besoin ! Une seule adresse : black-book-editions.fr

ET APRÈS LE NIVEAU 1 ?

Les personnages des *Terres d'Arran*, le jeu de rôle progressent en vivant des aventures et en développant de nouvelles capacités à mesure qu'ils montent de niveau. Pour en savoir plus, dirigez-vous vers la section *Progression de niveau* en page 27.

ÉQUIPEMENT

L'équipement joue un rôle central dans la carrière d'un aventurier. Il est souvent déterminant, conduisant à un échec cuisant ou une réussite éclatante ! Chaque élément de l'équipement est présenté en détail page 17.

Votre personnage a droit à un sac d'aventurier qui contient : une couverture, une torche, un briquet en silex, une outre, une gamelle et une bourse de cinq pièces d'argent.

De plus, chaque profil de personnage offre les objets suivants :

archer : un arc court, des flèches, une épée courte et une armure de cuir renforcé ;


érudit : une dague, des parchemins vierges, un nécessaire d'écriture et une robe ;


herboriste : un bâton ferré, une armure de cuir, deux doses d'herbes médicinales et quelques fioles vides ;

paladin : une épée bâtarde, un grand bouclier et une cotte de mailles ;




roublard : une rapière, deux dagues, des outils de crochetage et une armure de cuir renforcé.


DÉFENSE


La Défense d'un personnage, dont l'abréviation est DEF et le symbole , représente la capacité à esquiver ou à dévier les coups qui lui sont portés. Plus ce chiffre est élevé et moins il y a de risque qu'un adversaire réussisse à le blesser !


La DEF  de votre personnage est égale à : 10 + Mod. de DEX + Mod. d'armure + Mod. de bouclier (le Mod. d'armure et de bouclier sont indiqués dans la partie Équipement, page 17).

ATTAQUES

Quand un personnage combat un adversaire, il existe trois types d'attaque possibles : l'**attaque au contact**  (épée, bâton, marteau de guerre), l'**attaque à distance**  (arc, dague de lancer) ou l'**attaque magique**  (sorts de l'érudit et de l'herboriste). Là aussi, plus le score final est élevé, plus le personnage a des chances de réussir son attaque.

Le modificateur d'attaque au contact  de votre personnage est égal à son Mod. de FOR auquel vous devez ajouter un bonus de +1.

Le modificateur d'attaque à distance  de votre personnage est égal à son Mod. de DEX auquel vous devez ajouter un bonus de +1.

Le modificateur d'attaque magique  de votre personnage est égal à son Mod. d'INT auquel vous devez ajouter un bonus de +1.

INITIATIVE

Dans un combat, les personnages agissent à tour de rôle selon la valeur de leur initiative. Plus elle est élevée, plus le personnage a de chance d'agir avant ses adversaires.

L'initiative est égale à la valeur de Dextérité d'un personnage. Certaines capacités ou effets peuvent modifier ce score.

LA TOUCHE FINALE !

Voilà, il ne vous reste plus qu'à prendre connaissance du nom et de la description de votre personnage pour partir à l'aventure !

C'est presque terminé ! Donnez un nom à votre personnage (un nom qui entrera dans la légende !), imaginez sa description physique en vous inspirant de personnages issus des BD, de films ou de romans, et aidez-vous des questions suivantes :

Votre personnage est-il grand ou petit ? Maigre ou gros ?

De quelle couleur sont ses cheveux ou ses yeux ? Pour les Semi-Elfes, de quelle couleur est sa peau ? Porte-t-il des signes distinctifs (tatouages, cicatrices, etc.) ?

Enfin, demandez-vous quel est son caractère ? Est-il plutôt honnête ? Solitaire ? Timide ? Curieux ? Quel est son but (devenir riche, puissant, rendre la justice) ?