VOICI VOTRE VIE, VERSION ÉTENDUE



e Guide Complet de Xanathar introduit plusieurs tables aléatoires pour approfondir l'histoire de votre personnage (pages 61 à 73). Bien qu'utiles, elles sont limitées dans leur conception. Ce supplément a pour but de les développer, ajoutant un grand nombre de nouvelles options à ce qui est déjà présent.

De toutes nouvelles tables ont été aussi créées et certaines pré-existantes ont été absorbées dans des nouvelles, voire ont été retirées. Par exemple, la table Événements bizarres regroupait des éléments qui pouvaient aisément s'intégrer dans d'autres tables. Les tables Choix de classe ont été complètement retirées, dans l'idée que l'ensemble des autres options d'historiques sont suffisantes pour vous aider à déterminer quelle classe votre personnage doit suivre. Rappel utile, il s'agit d'idées, pas de règles immuables. Si vous ne souhaitez pas laisser le destin déterminer l'histoire de votre personnage à coups de dés, vous pouvez vous contenter de choisir vous-même! De même, vous pouvez ignorer un résultat déterminé par les dés s'il entre en contradiction avec une information précédente. Vous êtes par ailleurs libre d'ajouter, changer ou ignorer vos résultats. Ce qui compte c'est le plaisir de créer l'histoire de votre personnage et que celle-ci ait du sens!

Il est également important de prendre en compte que tous les jets que vous faîtes n'auront pas de signification immédiatement. Prenez du temps pour les travailler et essayer de développer les raisons qui leur donneront du sens. Et si ça n'aboutit pas, changez ou modifiez!

ORIGINES

Même si ce que vous faites de votre vie est ce qui compte, les circonstances de votre naissance ont une importance. Qui étaient vos parents ? Où êtes-vous né ? Avez-vous des frères et sœurs ? Qui vous a élevé ?

PARENTS

Si vous n'incarnez pas une créature vivante ou si pour une autre raison vous n'avez pas de parents biologiques, vous pouvez passer cette section. Qui étaient vos géniteurs peut avoir un impact significatif sur votre enfance.



Qu'ils aient été de la royauté ou des criminels, cela a nécessairement eu une influence sur vos premières années de vie. Vous pouvez vous servir de la table ci-dessous pour déterminer leur identité générique.

d100 Parents

- 1-4 Vos parents étaient des criminels recherchés
- 5-8 Vos parents appartenaient à un culte maléfique
- 9-12 Vos parents étaient des terroristes en activité
- 13- Une assemblée de guenaudes a voulu invoquer une
- 16 créature monstrueuse, mais vous a obtenu à la place
- 17- Vous êtes le résultat d'une expérience, ratée ou
- 20 réussie (à vous de déterminer)
- 21- Une aberration vous a créé à partir d'un tétard et
- 24 d'un autre humanoïde
- 25- Un slaad a infecté l'un de vos deux parents mais
- 28 vous a créé vous au lieu d'un autre slaad
- 29- Un dieu a façonné votre existence
- 32
- 33- Vos parents n'étaient personne de particulier
- 36
- 37- Vos parents appartenaient à une puissante maison40 noble
- 41- Vos parents étaient roi et reine de leur pays
- 44
- 45- Un de vos parents était un céleste
- 48
- 49- Un de vos parents était un diable ou un démon
- 52
- 53- Un de vos parents a été remplacé par une copie 56
- 57- Vos parents servaient une puissante entité après
- 60 avoir conclu un pacte avec elle
- 61- Un groupe de kuo-toa vous a convoqué par leurs
- 64 prirères et vous vénère comme un dieu
- 65- Un tyrannœil a rêvé votre existence et ce rêve est
- 68 devenu réalité
- 69- Un de vos parents était un doppelganger
- 72
- 73- Un de vos parents était un dragon
- 76
- 77- Un de vos parents était un incube ou un succube
- 80
- 81- Vous êtes le fruit du pacte entre un sorcier / une
- 84 sorcière et son patron
- 85- Une liche vous a créé à partir d'un mort-vivant
- 88
- 89- Votre mère était une matronne drow
 - 2
- 93- Une créature maléfique vous a façonné pour être
- 96 une calamité de fin du monde
- 97- Un de vos parents a été enlevé par des drows et
- 100 servait d'esclave

LIEU DE NAISSANCE

Après avoir défini votre ascendance, vous pouvez déterminer le lieu de votre naissance en tirant un dé sur la table cidessous. Si vous obtenez un lieu de naissance plutôt unique, comme la Gisombre, réfléchissez à comment vos géniteurs sont arrivés ici et pourquoi ont-ils choisi de vous donner naissance en un tel endroit. Peut-être n'avaient-ils pas le choix, que cela faisait partie d'un rituel, etc.

LIEU DE NAISSANCE

41	100	 ieu
(1)	w	œu

- 1-4 La maison de vos géniteurs
- 5-8 Un château luxueux
- 9-12 La Féérie
- 13-16 La Gisombre
- 17-20 Le Plan Astral
- 21-24 Le Plan Éthéré
- 25-28 Le Plan Élémentaire
- 29-32 Les Neuf Enfers
- 33-36 Le Plan Céleste
- 37-40 Les Abysses
- 41-44 Le Royaume Lointain
- 45-48 L'Espace Profond
- 49-52 Dans le domaine d'une liche
- 53-56 Dans un petit demi-plan
- 57-60 Au cœur d'une bataille
- 61-64 L'Outreterre
- 65-68 Au cœur d'un volcan
- 69-72 Sur le nuage d'un géant des tempêtes
- 73-76 Dans une zone de résonance psychique
- 77-80 Dans une zone de magie sauvage
- 81-84 Dans une fontaine enchantée
- 85-88 Dans une colonie de mimiques
- 89-92 Dans l'antre d'un puissant monstre
- 93-96 Dans un lieu de culte
- 97-100 Dans les ruines abandonnées d'une grande ville

FRATERNITÉ

Vous pouvez souhaiter être enfant unique ou avoir plusieurs adelphes. Ils peuvent être très proches de vous et vous aimer de tout leur cœur, ou vous détester avec férocité. Déterminez le nombre de frères ou sœurs que vous avez puis l'ordre de naissance pour définir leur âge relatif par rapport à vous.

Alignement. Jetez un dé sur la table Alignement de la section Tables additionnelles.

Profession. Pour chaque adelphe d'un âge approprié, jetez un dé sur la table Occupation de la section Tables additionnelles.

Relation. Votre adelphe peut vous détester ou vous adorer. Jetez un dé sur la table Relation de la section Tables additionnelles.

Statut. Votre adelphe peut-être vivant, mort ou quelque part entre les deux. Jetez un dé sur la table Statut de la section Tables additionnelles.

NOMBRE D'ADELPHES

d10	Adelphes	
1-2	Aucun	
3-4	1d3	
5-6	1d4+1	
7-8	1d6+2	
9-10	1d8+3	

ORDRE DE NAISSANCE

2d6	Ordro	de naissance	
200	Orare	de naissance	

- 2-4 Simultanée (gémellarité)
- 5-8 Plus vieux que vous
- 9-12 Plus jeune que vous

FAMILLE ET AMIS

Qui vous a élevé, et à quoi ressemblait votre enfance? Vos géniteurs ont pu vous élever, ou quelqu'un d'autre. Peut-être même étiez-vous un orphelin forcé de se prendre en main. Jetez un dé sur la table Famille pour déterminer ce qui a guidé votre enfance, quelqu'un ou quelque chose. Si vous obtenez une option qui n'inclut pas l'un ou l'autre de vos parents biologiques, jetez un dé sur la table Parent absent pour comprendre ce qui leur est arrivé. Puis jetez un autre dé sur la table Style de vie pour déterminer votre qualité de vie familiale.

Tables additionnelles. Vous pouvez jeter un dé sur la table Relation pour définir ce que ressentent certains individus pour vous. Vous pouvez aussi utiliser les tables Peuples, Profession et Alignement pour fournir d'autres détails sur votre environnement familial et amical.



FAMILLE d100 Famille

- 1-4 Vous n'avez pas de famille
- 5-8 Vous avez été élevé par quelqu'un qui vous a kidnappé
- 9-12 Vous avez été élevé par des individus qui ont envahi et saisi votre localité
- 13- Vos parents biologiques

16

- 17- Un autre membre de la famille (oncle, tante, grand-
- 20 parent, etc.)
- 21- Votre mère ou votre père biologique, seul·e

24

25- Un groupe d'animaux sauvages

28

28- Une licorne

32

33- Un groupe de moines dans un monastère

34

35- Un groupe de moniales dans un cloître

36

37- Une sorcière ou un magicien dans une forêt *

40

41- Un dragon

44

45- Un démon ou un diable

48

49- Une famille de fées

52

53- Un groupe de thri-kreen

56

57- Une famille de sylvaniens

60

61- Un vampire

64

65- Un culte yuan-ti

68

69- Esclave de salamandres de feu

72

73- Esclave de grungs

76

77- Corrompu par une assemblée de guenaudes

80

81- Une créature céleste

84

85- Une assemblée de druides ou de dryades

88

89- Une méduse

92

- 93- Un peuple humanoïde extrêmement rare pour votre
- 96 propre peuple
- 97- Un golem programmé pour vous protéger 100

PARENT ABSENT

d8 Destin

- 1 Mort (voir table Cause de la mort)
- 2 Emprisonné
- 3 Esclave
- 4 Vous a abandonné
- 5 A disparu pour une raison inconnue
- 6 Vous avez quitté vos parents
- 7 Vous avez été pris à vos parents
- 8 Vos parents vous ont vendu ou cédé

STYLE DE VIE

3d6	Style de vie *
3	Misérable (-40)
4-5	Sordide (-20)
6-8	Pauvre (-10)
9-12	Modeste (+0)
13-15	Confortable (+10)
16-17	Aisé (+20)
18	Aristocratique (+40)

^{*}Utilisez le nombre de ce résultat comme modificateur dans la table Maison d'enfance

MAISON D'ENFANCE

d100 *	Maison
0 ou moins	Dans la rue
1-20	Cabane délabrée
21-30	Pas de résidence fixe
31-40	Campement ou village isolé
41-50	Appartement dans un quartier pauvre
51-70	Petite maison
7 1 -90	Grande maison
91-110	Manoir
111 ou plus	Palace ou château

^{*}N'oubliez pas d'ajouter le modificateur de la table précédente

AMIS D'ENFANCE

3d6 + CHA Amis

3 ou Je suis toujours hanté par mon enfance, car j'ai été moins maltraité par mes camarades

- 4-5 J'ai passé la plupart du temps isolé, sans véritables amis
- 6-8 Les autres me voient comme quelqu'un d'étrange et différent, j'avais donc peu de compagnie
- 9-12 J'avais quelques amis proches et ait vécu une enfance classique
- 13- J'avais plusieurs amis et mon enfance était
- 15 heureuse
- 16- J'ai toujours su me faire facilement des amis, et
- 17 j'aime être entouré

18 ou J'étais connu de tout le monde, et j'avais des amis plus où que j'allais

^{*}Comprendre sorcière au sens conte pour enfants

DÉCISIONS PERSONNELLES

Vous êtes le résultat de l'ensemble des choix que vous avez fait dans votre existence. Quel est la raison ou le but qui a conduit à votre choix d'historique?

HISTORIQUE

Lorsque vous avez déterminé votre historique, jetez un dé sur la table appropriée. Si un historique comprend un élément de décision crucial, comme l'Événement déterminant du Héros du peuple, définissez-le avant d'utiliser la table de cet historique.

ACOLYTE

d10 Je suis devenu acolyte parce que...

- 1 J'ai fui ma famille et ait trouvé refuge dans un temple
- 2 Ma famille m'a donné à un temple car il ne pouvait subvenir à mes besoins
- 3 J'ai grandi dans une famille très pieuse et c'est pourquoi être au service d'une divinité était un choix naturel
- 4 Un sermon passionné a résonné en mon âme et m'a poussé à servir la foi
- 5 J'ai suivi un ami d'enfance, une connaissance respectée ou quelqu'un que j'aimais au service de la religion
- 6 Après rencontré un serviteur de la foi, je fut si inspiré que j'ai suivi son exemple et rejoint un groupe religieux
- 7 J'ai été contacté directement par une divinité. Cela m'a conduit à la servir d'une façon ou d'une autre
- 8 Moi, ou un membre de famille ou une connaissance proche, a connu un destin tragique. J'ai senti après cela que je n'avais personne d'autres vers qui me tourner hormis les dieux
- 9 Je fus possédé autrefois par un fantôme ou un démon, et un clerc / paladin m'en a libéré. J'ai senti que j'avais une dette envers la divinité qu'il servait.
- 10 J'ai commis des choses terribles dans ma jeunesse, que je regrette. Devenir un servant de la foi représente la meilleure voie vers la rédemption.

ARTISAN DE GUILDE

d10 Je suis devenu artisan de guilde parce que...

- 1 J'étais l'apprenti d'un maître artisan qui m'a tout appris
- 2 l'ai aidé un artisan à garder un secret ou accomplir une tâche, en retour il m'a pris comme apprenti
- 3 Un des membres de ma famille m'a offert une place dans la guilde
- 4 l'ai toujours été doué de mes mains, j'ai donc saisi l'opportunité d'en faire mon métier
- 5 Je voulais m'éloigner de ma situation domestique et démarrer une nouvelle vie
- 6 J'ai appris l'essentiel de mon artisanat d'un mentor mais j'ai du rejoindre une guilde pour achever ma formation
- 7 Il n'y a jamais eu, et il n'y aura jamais métier plus rémunérateur que fabricant d'armes

ARTISAN DE GUILDE (SUITE) d10 Je suis devenu artisan de guilde parce que...

- 8 Je voulais faire la différence, sans pour autant chercher la renommée. La qualité de mon travail parle d'elle-même
- 9 J'ai toujours rêvé créé des technologies aussi puissantes que de la magie.
- 10 Je voulais, un jour, être à la tête d'une grande guilde. La méthode la plus évidente était de commencer en bas de l'échelle et gravir les échelons un par un

ARTISTE

d10 Je suis devenu artiste parce que...

- 1 J'ai suivi l'exemple des membres de famille qui étaient eux-mêmes artistes pour subvenir à leurs besoins
- 2 J'ai toujours su voir au cœur des gens, assez pour les faire rire ou pleurer avec mes histoires ou mes chansons
- 3 J'ai fui ma maison pour suivre une troupe itinérante
- 4 J'ai vu la représentation d'un barde une fois et j'ai su à ce moment que j'étais né pour faire cela
- 5 Je gagne ma croûte en jouant aux coins des rues pour me faire un nom
- 6 Un artiste itinérant m'a pris sous son aile et m'a tout appris
- 7 J'ai découvert qu'il n'y a rien qui me plaît plus que de rendre les gens heureux, même pour un bref moment
- 8 Je faisais partie d'une guilde de voleurs où j'ai appris qu'amuser les gens était la meilleure distraction
- 9 J'aime aider et soigner les gens, et le rire est le meilleur remède
- 10 J'ai réuni de nombreuses histoires dans ma carrière. La meilleure éducation provient des leçons des récits du passé

CHARLATAN

d10 Je suis devenu charlatan parce que...

- 1 J'ai ai été livré à moi-même et j'ai survécu grâce à mon habileté à manipuler autrui
- 2 J'ai appris assez tôt que les gens sont crédules et faciles à exploiter
- 3 Je m'attire souvent des ennuis, mais j'arrive toujours à baratiner pour m'en sortir
- 4 Je me suis rapproché d'un fin manipulateur, de qui j'ai appris mes méthodes
- 5 Un charlatan a plumé ma famille, j'ai donc appris le commerce pour ne plus jamais être abusé à l'avenir
- 6 J'étais pauvre ou je craignais de le devenir, toute astuce était bonne pour éviter cette situation
- 7 Si je ne profite pas des gens, d'autres le feront, alors autant que ce soit moi
- 8 Je veux que les gens s'améliorent, malheureusement le meilleur chemin est de vivre un échec
- 9 Je débarrasse de leurs richesses ceux qui ne savent pas les utiliser intelligemment
- 10 J'adorais me déguiser et jouer la comédie enfant. j'applique cet adage : ne jamais faire gratuitement ce pourquoi l'on est doué

CRIMINEL

d10 Je suis devenu criminel parce que...

- 1 Je détestais l'autorité dans ma jeunesse
- 2 Je n'ai pas eu le choix que de choisir cette voie, car elle était la seule qui m'ait permis de survivre
- 3 Je suis tombé dans un gang de marginaux et de malandrins, et j'en ai tiré mes compétences actuelles
- 4 Un parent ou un proche m'a entraîné dans la criminalité pour me préparer aux affaires familiales
- 5 J'ai quitté ma maison et trouvé ma place dans une guile de voleurs ou autre organisation criminelle
- 6 Je m'ennuyais profondément, j'ai essayé la criminalité et j'ai découvert que j'étais plutôt bon à cela
- 7 Un membre de ma famille / un proche était malade, je n'avais aucun autre moyen d'obtenir les soins nécessaires
- 8 Je trouvais la loi injuste. Ce qui fait loi n'est pas forcément moral
- 9 J'essayais de démanteler un réseau criminel de l'intérieur
- 10 On m'a proposé une très forte somme d'argent pour accomplir cette mission

ENFANT DES RUES

d10 Je suis devenu enfant des rues parce que...

- 1 L'envie de voyager m'a poussé à quitter ma famille. Je prends soin de moi par moi-même
- 2 J'ai fui une situation dangereuse à la maison et tracer ma route dans le monde
- 3 Des monstres ont rasé mon village et j'en fus le seul survivant. J'ai du trouver un moyen de survivre
- 4 Un voleur célèbre s'occupait de moi et d'autres orphelins, et nous devions espionner et voler pour mériter notre part
- 5 Un jour je me suis réveillé dans les rues, seul et affamé, sans aucun souvenir d'enfance
- 6 Mes parents sont morts, ne laissant personne pour s'occuper de moi. Je me suis élevé seul
- 7 Mes parents ont décidé de m'abandonner dans la rue
- 8 Mes parents sont partis à la guerre et ne sont jamais revenus
- 9 Mes parents ont manipulé des runes magiques sans précaution et ont disparu aussitôt sans laisser de traces
- 10 Un génie m'a promis trois vœux mais a déformé mes propos. Maintenant je suis seul



d10 Je suis devenu ermite parce que...

- 1 Mes ennemis ont ruiné ma réputation et j'ai fui dans la nature pour éviter plus de désagréments
- 2 Je suis à l'aise dans mon isolement et je recherche la paix intérieure
- 3 Je n'ai jamais aimé ceux que j'appelais mes amis, il était donc facile de prendre de la distance
- 4 Je me suis senti obligé d'abandonner mon passé, avec beaucoup de remords, et parfois je regrette cette décision
- 5 J'ai tout perdu : maison, famille, amis. Il ne me restait qu'à errer en solitaire
- 6 La décadence de la société me révulse, j'ai donc décidé de m'en éloigner
- 7 J'ai fait quelque chose d'illégal ou de tabou, et j'ai été exilé de mon village natal
- 8 Beaucoup de mauvaises personnes sont à ma poursuite, j'ai donc fui pour protéger ma famille
- 9 J'ai rencontré une famille de druides vivant dans la forêt. Ils étaient plus heureux ainsi que moi en société, je les ai donc rejoint
- 10 J'ai cherché des réponses aux questions auxquelles les gens de chez moi ne savaient quoi dire. Les porter hors de la mur de la cité étaient donc le choix le plus sûr

HÉROS DU PEUPLE

d10 Je suis devenu héros du peuple parce que...

d10 Je suis devenu héros du peuple parce que...

:----:

- 1 J'ai appris à distinguer le bien du mal dans ma famille
- 2 J'ai toujours adoré les histoires héroïques et j'ai souhaité devenir quelqu'un de plus qu'ordinaire
- 3 Je détestais ma vie ordinaire, ainsi quand il a fallu que quelqu'un se dresse et fasse ce qui était juste, j'ai saisi l'opportunité
- 4 Un parent ou un proche était un aventurier et son courage m'a inspiré
- 5 Un vieil ermite fou raconta une prophétie à ma naissance, disant que j'accomplirais de grandes chances
- 6 Je me suis toujours battu pour protéger les plus faibles que moi
- 7 Un ami ou un membre de ma famille a été tué au combat, et je me suis entraîné pour pouvoir le venger
- 8 J'accomplis le sale boulot pour que ma famille dorme tranquille. Je me salis les mains pour que le monde reste propre
- 9 J'ai accidentellement tué un monstre qui menaçait mon village. On m'a élevé en héros, alors que j'étais simplement au bon endroit au bon moment
- 10 Je me fais passer pour un héros. Quelqu'un d'autre a sauvé le village mais je m'en suis attribué le mérite



MARIN

d10 Je suis devenu marin parce que...

- 1 J'ai été enrôlé de force par des pirates et obligé de servir sur leur navire en attendant de m'échapper
- 2 Je voulais voir le monde, donc je me suis engagé comme matelot sur un navire marchand
- 3 Un de mes proches était marin et il m'a emmené avec lui
- 4 Je voulais m'enfuir rapidement de ma communauté, j'ai donc embarqué clandestinement sur un bateau
- 5 Des pillards ont attaqué mon village, je me suis réfugié sur un esquif et depuis je cherche à me venger
- 6 J'avais peu d'opportunités où je vivais, je suis donc parti ailleurs pour faire fortune
- 7 Un monstre des mers géant a détruit un des bateaux de mes parents, je souhaite donc me venger
- 8 Le grand large est l'endroit le plus paisible de la planète
- 9 Le navire d'un proche ou d'un membre de ma famille a disparu en mer et j'espère le retrouver un jour
- 10 Il est plus facile de cacher un cadavre en mer que sur terre

NOBLE

d10 Je suis devenu noble parce que...

- 1 Je viens d'une famille ancienne et il m'incombe de préserver son nom et son histoire
- 2 Ma famille a été disgraciée et il m'appartient de laver notre nom
- 3 Ma famille a acquis son titre récemment et cette accession ouvre les portes d'un monde nouveau et étrange
- 4 Depuis que ma famille a acquis son titre, aucun de mes ancêtres n'a su se distinguer
- 5 Ma famille est pleine de personnalités remarquables. J'espère être à leur hauteur
- 6 J'espère accroître le pouvoir et l'influence de ma famille
- 7 Je suis tombé amoureux d'un prince ou d'une princesse
- 8 Une puissante entité souhaite avoir ses entrées dans la haute société et je lui sers d'intermédiaire
- 9 Je voulais détruire une personne particulière, et il n'y a pas pire qu'une défaite qu'une défaite politique
- 10 Je souhaitais obtenir beaucoup d'argent, et il est plus facile d'en acquérir inégalement lorsque l'on dicte les lois

SAGE

d10 Je suis devenu un sage parce que...

- 1 J'ai une curiosité naturelle, j'ai donc fait mes bagages et suis allé à l'université pour en découvrir plus sur le monde
- 2 Les leçons de mon mentor ont ouvert mon esprit sur les nouvelles possibilités de mon champ d'étude
- 3 J'ai toujours été un lecteur vorace et j'ai appris beaucoup de choses en autodidacte sur les sujets qui me passionnent
- 4 J'ai découvert une ancienne bibliothèque et parcouru ses ouvrages. J'ai faim de plus de connaissances
- 5 J'ai impressionné un magicien qui m'a dit que je gâchais mes talents et que je devais étudier pour développer mes dons
- 6 Un de mes parents ou proches m'a donné une éducation basique qui a éveillé mon appétit
- 7 Je suis tombé sur d'anciennes ruines qui contenaient de nombreux textes et il fallait les déchiffrer.
- 8 Ma ville natale a toujours été sous l'empire d'une malédiction. J'ai décidé de mener des recherches pour trouver un moyen de la lever
- 9 Un membre de ma famille ou un ami a été piégé dans un portail transdimensionnel et j'espère acquérir les savoirs nécessaires pour l'en sauver
- 10 J'ai rencontré un être d'un immense pouvoir. J'ai consacré ma vie à comprendre ce que j'avais vu



SAUVAGEON

d10 Je suis devenu un sauvageon parce que...

- 1 J'ai passé beaucoup de temps dans la nature pendant ma jeunesse et j'en suis venu à apprécier ce mode de vie
- 2 Depuis mon plus jeune âge, j'ai toujours préféré la nature à la puanteur des villes
- 3 Je comprends la noirceur de ce qui rôde dans les étendues sauvages et je voue ma vie à les combattre
- 4 Mon peuple vivait aux frontières de la civilisation et j'ai appris les méthodes de survie de ma famille
- 5 Après un drame, je suis parti loin de tout, laissant mon ancienne vie derrière moi
- 6 Ma famille s'est éloigné de la civilisation et s'est adaptée à son nouvel environnement
- 7 J'ai été séparé de ma famille dans un autre plan et j'ai appris à survivre seul
- 8 Mon village natal a été détruit par la guerre. Depuis, je n'avais rien si ce n'est la vie sauvage
- 9 Je ne voyais aucun honneur ou plaisir à acheter ma nourriture au marché. Je préfère regarder mes proies dans les yeux
- 10 Je vivais dans un petit village reculé et c'était mon devoir de partir et trouver un nouvel endroit pour installer ma communauté

SOLDAT

d10 I became a soldier because...

- 1 J'ai rejoint la milice pour protéger la communauté des monstres
- 2 C'est une tradition familiale que d'être soldat
- 3 J'ai été enrôlé de force dans l'armée par le seigneur local
- 4 Je n'ai connu que le combat depuis qu'une guerre a ravagé mon village
- 5 Je souhaitais fortune et gloire et c'est pourquoi j'ai rejoint des mercenaires, cédant ma lame au plus offrant
- 6 Des envahisseurs ont attaqué mon pays. C'était mon devoir que de prendre les armes et défendre la population
- 7 Je voulais laver l'héritage de ma famille. Les précédentes générations étaient du mauvais côté de l'histoire
- 8 J'ai entendu beaucoup d'histoires de soldats dans mon enfance, j'ai donc rêvé de leur ressembler
- 9 Un proche ou un ami a été tué. J'ai rejoint l'armée pour m'assurer que plus personne ne ressente la peine que j'ai eu
- 10 Je vénère une divinité qui m'a demandé de prendre armes en son nom

Evénements marquants

Quelque soit votre âge, vous avez assurément connu au moins un événement déterminant dans votre vie, quelque chose qui a façonné la personne que vous êtes aujourd'hui. Ces événements peuvent être issus de votre imagination, qu'il s'agisse de perdre un être cher ou rencontrer une licorne. Ils peuvent expliquer pourquoi votre personnage est un aventurier et certains peuvent encore l'affecter longtemps après.

Dans les univers fantastiques des jeux de la 5ème édition, tout est trop incertain et trop aléatoire pour déterminer un nombre d'événements marquants en fonction de votre âge. À vous de déterminer le nombre suffisant en fonction de ce qui vous semble le plus approprié. Certains résultats sont liés à des tables supplémentaires. Une fois ces événements déterminés, à vous d'en déterminer l'ordre chronologique.

ÉVÉNEMENTS MARQUANTS d100 Événement

- 1-10 Vous avez subi une tragédie. Jetez un dé sur la table Tragédies
- 11- Vous avez commis un crime ou êtes accusé de
- 20 l'avoir fait. Jetez un dé sur la table Crimes pour savoir ce qui vous est reproché et un autre sur la table Châtiments pour déterminer celle-ci.
- 21- Vous êtes tombé amoureux voire êtes marié. Si 30 vous obtenez ce résultat plus d'une fois, vous pouvez choisir d'avoir un enfant à la place. Déterminez avec votre MD l'identité de votre intérêt amoureux.
- 31- Vous vous êtes fait un ennemi d'un autre aventurier.
- 40 Jetez un d6. Un nombre impair indique que vous êtes responsable du problème, un nombre pair que vous êtes irréprochable. Utilisez les tables supplémentaires ci-après pour définir cette némésis, avec votre MD, et déterminer la menace qu'elle fait peser sur vous.
- 41- Vous vous êtes fait un ami d'un autre aventurier.
- 50 Utilisez les tables supplémentaires et réfléchissez avec votre MD pour déterminer son identité et les raisons de cette amitié.
- 51- Vous avez participé à une bataille. Jetez un dé sur la
- 60 table Guerre pour savoir ce qu'il vous est arrivé. réfléchissez avec votre MD pour définir les belligérants et leurs motivations.
- 61- Vous êtes tombé sur un phénomène magique. Jetez
- 70 un dé sur la table Événements magiques
- 71- Vous êtes parti à l'aventure. Jetez un dé sur la table
- 80 Aventures pour en savoir plus. Réfléchissez avec votre MD sur le type d'aventure et d'oppositions que vous avez affronté
- 81- Vous avez vécu une expérience surnaturelle. Jetez90 un dé sur la table Événements surnaturels pour en
- savoir plus.
- 91- Vous avez rencontré une créature surnaturelle. Jetez
- 100 un d6, un résultat impair en fait une adversaire, un résultat pair une alliée. Jetez alors un dé sur la table Créatures surnaturelles pour en déterminer l'identité

TABLES SUPPLÉMENTAIRES

Ces tables ajoutent de nombreux détails aux résultats de la table Événements marquants. Vous trouverez ces tables par ordre alphabétique.

AVENTURES d100 Conséquences

- 1-4 Vous avez frôlé la mort. Vous avez de vilaines cicatrices sur le corps, il vous manque une oreille ainsi qu'un d4 doigts et 1d4 doigts de pied
- 5-8 Vous avez eu une grave blessure. Bien qu'elle ait guéri, elle vous fait encore souffrir par moment
- 9-12 Vous avez attrapé une maladie en visitant un endroit insalubre. Vous avez récupéré de la maladie mais en gardait une toux persistente, des ruguosités sur la peau, un début de blanchiment capillaire ou d'autres souvenirs permanents de cette expérience
- 13- Vous avez été terrifié par quelque chose que vous
- 16 avez rencontré et avez fui, abandonnant vos compagnons à leur sort
- 17- Vous avez trouvé un e aventurier ère mourant e et
- 20 lui avait sauvé la vie
- 21- Vous êtes mort, vous avez été ressuscité. Vous avez
- 24 le sentiment d'avoir perdu une part de vous même
- 25- Vous avez triomphé d'une créature avec bravoure
- 28 et attiré l'attention d'une entité puissante
- 28- Vous avez réveillé un mal ancien en explorant une
- 32 cave ténébreuse ou d'anciennes ruines
- 33- Un dévoreur d'intellect s'est nourri de votre cerveau
- de t a pris le contrôle de votre corps mais vous avez été sauvé par un sorcier
- 37- Vous avez trouvé un objet magique extrêmement
- 40 puissant mais l'avez perdu en partant du donjon
- 41- Vous avez trouvé un portail qui vous a transporté
- 44 momentanément dans un autre plan
- 45- Vous avez complété une mission pour un groupe et
- 48 une guilde et vous avez leur respect
- 49- Vous vous êtes introduit dans le domaine d'un
- 52 archimage qui a jeté une malédiction inoffensive sur vous
- 53- Vous avez rencontré un groupe de kuo-toa qui
- 56 vénère un objet étrange comme une divinité
- 57- Vous avez rencontré un autre aventurier qui vous a
- 60 accompagné dans votre quête et vous êtes devenus bons amis
- 61- Vous avez fait quelque chose d'illégal,
- 64 volontairement ou non. Votre tête est mise à prix : mort ou vivant
- 65- Vous avez échoué au test d'un sphinx mais réussi à
- 68 échapper à sa sentence
- 69- Un incube ou un succube a réussi à vous séduire
- 72 mais sans vous corrompre entièrement

AVENTURES (SUITE) d100 Conséquences

- 73- Vous êtes tombé sur l'antre de la tarrasque et avez
- 76 réussi à vous enfuir sans la réveiller
- 77- Vous avez découvert une entrée secrète vers
- 80 l'Outreterre
- 81- Vous avez rencontré un groupe de tortues
- 84 humanoïdes nomades
- 85- Un culte vous a capturé pour vous sacrifier à leur
- 88 divinité, mais vous vous êtes échappé ou vous avez été sauvé
- 89- Vous avez été capturé par un drow qui vous a
- 92 amené dans l'Outreterre pour devenir escaleve
- 93- Vous êtes tombé dans une embuscade et vos
- 96 agresseurs ont dérobé quelque chose vous appartenant
- 97- Vous avez rencontré un e oracle qui a prédit
- 100 l'arrivée prochaine de la fin des temps

CHÂTIMENTS d10 Châtiment

- 1-2 Vous n'avez pas commis le crime et vous avez été innocenté après avoir été accusé
- 3-4 Vous avez commis le crime ou en avez été complice, mais les autorités vous ont jugé non coupable
- 5-6 Vous avez failli être pris sur le fait. Vous avez dû vous enfuir et vous êtes recherché dans la communauté dans laquelle vous avez commis ce crime
- 7-8 Vous avez été capturé et condamné. Vous avez été emprisonné, condamné aux galères ou avez dû accomplir des travaux forcés. Déterminez la sentence avec le MD, et si vous vous y avez échappé
- 9- Vousêtes innocent mais avez tout de même été
- 10 condamné. Vous avez été emprisonné, condamné aux galères ou avez dû accomplir des travaux forcés. Déterminez la sentence avec le MD, et si vous vous y avez échappé

CRIME d10 Crime

- 1 Meurtre
- 2 Vol
- 3 Cambriolage
- 4 Agression
- 5 Contrebande
- 6 Enlèvement
- 7 Extorsion
- 8 Contrefaçon
- 9 Enchantement d'une personne non-consentante
- 10 Espionnage

ÉVÉNEMENTS MAGIQUES d100 Événement magique

- 1-4 Vous avez été charmé ou terrorisé par un sort
- 5-8 Vous avez été blessé par l'effet d'un sort.
- 9-12 Vous avez été témoin du lancement d'un sort puissant
- 13- Vous avez été téléporté par magie
- 17- Vous êtes devenu invisible pendant un certain
- 20 temps21- Vous avez réussi à reconnaître une illusion
- 21- Vous avez réussi à reconnaître une illusion 24
- 25- Vous avez vu une créature être invoquée par magie
- 28- Un devin a lu votre avenir. Lancez les dés deux fois
 32 sur la table des Événements marquants, mais n'en appliquez pas les résultats. À la place, le MD choisit l'un de ces deux résultats, qui sera un présage de votre futur (qui pourra se réaliser ou non)
- 33- Vous avez été temporairement banni dans un autre
- 36 plan
- 37- Vous avez été témoin de la vaporisation de
- 40 quelqu'un, avant qu'il ne soit ressuscité
- 41- Vous avez été témoin de la pétrification de
- 44 quelqu'un
- 45- Vous avez failli attraper un poursuivant pour que
- 48 celui-ci disparaissent soudainement
- 49- Quelqu'un a succombé à une puissante malédiction
- 52 sous vos yeux
- 53- Vous avez manqué mourir affamé mais un e
- 56 lanceur se de sorts a créé de la nourriture par magie pour vous
- 57- Vous avez manqué être tué par un jeteur de sorts
- 60 qui a incanté une boule de feu trop près de vous
- 61- Un clerc a parlé avec l'un de vos parents ou proches
- 64 décédés car il avait quelque chose à partager
- 65- Vous pensiez avoir trouver un sanctuaire, un refuge
- 68 ou un oasis lorsque celui-ci s'est avéré être une illusion
- 69- Vous avez sauvé la vie d'animal qui était en réalité
- 72 un druide ou une druidesse sous forme animale
- 73- Un lanceur de sorts vous a dormi et a provoqué un
- 76 cauchemar terrible
- 77- Vous avez vu quelque chose que vous n'auriez pas
- 80 dû et un lanceur de sorts a modifié votre mémoire
- 81- Vous étiez poursuivi par une puissante entité, mais
- 84 un lanceur de sorts non loin vous a téléporté en sûreté
- 85- Une puissante entité vous a accordé un $v \alpha u$, mais
- 88 vous l'avez gâché pour quelque chose de frivole
- 89- Un de vos proches ou amis a été métamorphosé de
- 92 façon permanente en une créature différente
- 93- Vous avez été un temps enfermé dans une cage de
- 96 force pour vos interroger ou vous torturer
- 97- Vous avez été tué, mais des druides vous ont
- 100 réincarné dans un peuple différent (n'hésitez pas à utiliser la table Peuples plus loin)

ÉVÉNEMENTS SUPERNATURELS d100 Événement

- 1-4 Vous avez été ensorcelé par une fée et avez été son esclave pendant ld6 années avant votre évasion
- 5-8 Une liche a sacrifié votre âme dans son phylactère mais quelqu'un vous en a libéré
- 9-12 Un ami ou un membre de votre famille était secrètement un dragon métamorphosé
- 13- Un kraken a détruit le navire sur lequel vous étiez et
- 16 vous êtes le seul survivant
- 17- Vous avez été pétrifié par une méduse jusqu'à ce
- 20 que quelqu'un vous libère
- 21- Vous avez été brièvement possédé. Lancez un d6
- 24 pour déterminer quel type de créature vous a possédé: 1, un céleste; 2, un diable; 3, un démon ; 4, une fée; 5, un élémentaire; 6, un mort-vivant
- 25- Vous avez subi une malédiction incurable : vous
- 28 entendez dans votre tête la voix de chaque créature que vous tuez
- 29- Un de vos objets ou jouets favoris était en réalité
- 32 une mimique
- 33- Vous avez réussi à survivre miraculeusement à une
- 36 tempête magique
- 37- Vous avez été infecté par un vampire ou un loup-
- 40 garou mais avez réussi à supprimer la maladie
- 41- Vous avez rencontré un démon ou un diable et avez
- 44 conclu un pacte
- 45- Vous étiez perdu dans les plans inférieurs mais
- 48 quelqu'un a forcé un fiélon à vous servir de guide
- 49- Ce qui semblait être de la moisissure était les
- 52 résidus d'une vase dissimulée dans les combles
- 53- Vous êtiez prisonniers de fiélons qui envisageaient
- 56 de vous offrir en repas à leur maître
- 57- Un basilic vous a paralysé puis enlevé pour vous
- 60 faire dévorer par ses rejetons
- 61- Vous avez rencontré un aboleth et avez contracté la
- 64 maladie de son mucus. Vous avez erré des jours avant de trouver quelqu'un capable de vous guérir
- 65- Vous avez été torturé par des yuan-tis qui
- 68 prévoyaient de vous transformer en l'un des leurs
- 69- Vous avez attiré l'attention d'un seigneur des Neuf
- 72 Enfers qui a envoyé un sbire à votre poursuite
- 73- Une prêtresse drow a souhaité faire de vous l'un de
- 76 ses consorts pour 1d6 ans.
- 70 363 Collisolts pour Tuo ai
- 77- Vous avez affronté les spectres qui hantaient un
- 80 temple abandonné
- 81- Un céleste ou un fiélon est venu vous voir en rêve
- 84 pour vous avertir de dangers futurs
- 85- Vous avez échappé à la mort et vous êtes
- 88 convaincu qu'un dieu vous a sauvé
- 89- Vous vous êtes réveillé à des kilomètres de chez
- 92 vous, sans aucune idée de comment vous êtes arrivé là
- 93- Vous vous êtes brièvement rendu en Féerie ou en
- 96 Gisombre
- 97- Vous avez trouvé une orbe mystique qui a imprimé
- 100 un étrange symbole dans votre esprit

GUERRES d100 Événement

- 1-4 Vous avez été assommé et laissé pour mort. Vous vous êtes réveillé plusieurs heures plus tard sans aucun souvenir de la bataille
- 5-8 Vous avez été gravement blessé pendant la bataille et vous en avez gardé de terribles cicatrices
- 9-12 Vous avez fui la bataille pour rester en vie, mais vous avez encore honte de votre couardise
- 13- Vous avez seulement subi des blessures légères qui
- 16 ont toutes guéri sans laisser de cicatrices
- 17- Vous avez survécu à la bataille, mais vous avez
- 20 encore de terribles cauchemars pendant lesquels vous revivez cet épisode
- 21- Vous avez réchappé de la bataille indemne, mais
- 24 vous avez perdu de nombreux amis et d'autres ont été blessés
- 25- Vous vous êtes comporté avec bravoure pendant la
- 28 bataille et vous en êtes sorti comme un héros
- 28- Vous avez désobéi à un ordre direct car vous
- 32 pensiez qu'il était inapproprié
- 33-Vous avez tué des civils accidentellement 36
- 37- Vous avez tué des civils intentionnellement 40
- 41- Vous avez utilisé des civils comme moyen de
- 44 pression contre l'ennemi
- 45- Vous avez profané un édifice religieux dans la
- 48 bataille
- 49- Vous avez été victorieux sur le champ de bataille et
- 52 avez ramené des trophées chez vous
- 53- Vous avez changé de camp pendant la bataille
- 57- Vous avez achevé par pitié quelqu'un qui ne pouvait 60 être sauvé
- 61- Vous avez sauvé un enfant orphelin après que ses
- 64 parents aient été tués dans la bataille
- 65- Vous avez été capturé par l'ennemi et fait
- 68 prisonnier de guerre pendant 1d6 ans
- 69- Vous avez été utilisé comme sujet d'expérience
- 72 pour une nouvelle arme
- 73- Un lanceur de sorts vous a charmé et poussé à
- 76 attaquer les autres membres de votre unité
- 77- Un de vos alliés s'est avéré être à la solde de
- 80 l'ennemi
- 81- Vous ne combattiez pas dans cette bataille, vous
- 84 avez été pris dedans
- 85- Vous avez pris part à un génocide de votre plein gré
- 88
- 89- Vous avez tué des enfants sur le champ de bataille
- 93- Vous avez donné un mauvais ordre et l'un de vos 96 soldats en est mort
- 97- Vous avez pu interrompre un combat par la
- 100 diplomatie avant le premier signe de violence

TRAGÉDIES d100 Événement

- 1-4 Vous étiez prêt à empêcher un événement terrible mais avez échoué. quelque chose de déchirant est arrivé à votre village d'enfance ou un être cher
- 5-8 Votre village de naissance a été décimé par un nécromancien qui a remplacé chaque habitant par un mort-vivant décharné
- 9-12 Un être cher a contracté une maladie surnaturelle
- 13- Un de vos animaux de compagnie et mort dans
- 16 d'horribles circonstances
- 17- Vous avez perdu tout ou une partie significative de
- 20 vos économies
- 21- Par un incroyable tour du destin, vous avez été
- 24 forcé de tuer quelqu'un que vous aimiez
- 25- Quelqu'un en qui vous aviez une confiance aveugle
- 28 s'est retourné contre vous et vous a trahi
- 28- Vous avez assisté impuissant au meurtre d'un
- 32 proche ou d'un ami
- 33- Vous avez commis une chose terrible et êtes la
- 36 honte de votre famille
- 37- Pour une raison que vous ignorez, vous avez été
- 40 banni de votre communauté
- 41- Une relation romantique a pris fin. Lancez un d6. Un
- nombre impair indique que la séparation a été brutale, un nombre pair qu'elle s'est fait amicalement
- 45. Vous avez perdu une importante bataille, ce qui
- 48 signifie la perte d'une cité ou du royaume
- 49- Vous avez été emprisonné pour un crime que vous
- 52 n'avez pas commis pendant 1d6 ans
- 53- Un amant ou une amante a disparu sans laisser de
- 56 traces. Vous le ou la recherchez depuis
- 57- Vous vous êtes fait arnaquer par quelqu'un que
- 60 vous idolâtriez
- 61- Une de vos plus proches connaissances s'est
- 64 sacrifiée pour vous sauver
- 65- Vous avez perdu le travail de toute une vie dans un
- 68 regrettable accident
- 69- Votre enfant est mort avant sa naissance
- 72
- 73- Vous avez dû choisir qui sauver parmi deux êtres
- 76 chers
- 77- Un de vos proches ou amis a été exécuté malgré
- 80 son innocence
- 81- Un lanceur de sorts vous a fait imaginer une relation
- 84 amoureuse qui n'a jamais eu lieu
- 85- Un parent ou un ami a perdu la mémoire et a donc
- 88 oublié votre existence
- 89- Un de vos proches ou connaissances a emprunté la
- 92 mauvaise voie et vous a du le tuer pour sauver tous les autres
- 93- Vous avez tué accidentellement quelqu'un que vous
- 96 deviez à tout prix protéger
- 97- Vous avez battu par votre adversaire, qui vous a
- 100 laissé une cicatrice permanente ou un souvenir inoubliable

TABLES ADDITIONNELLES

Les tables additionnelles ci-après vous donneront aléatoirement d'autres éléments pour définir des caractéristiques et autres faits liés à l'histoire de votre personnage. Certaines sont indiqués comme complément dans des tables vues précédemment. Elles vous sont présentées par ordre alphabétique.

ALIGNEMENT

3d6	Alignement
3	Chaotique mauvais ou neutre
4-5	Loyal mauvais
6-8	Neutre mauvais
9-12	Neutre
13-15	Neutre bon
16-17	Loyal bon ou neutre
18	Chaotique bon ou neutre

CAUSES DE DÉCÈS

CAUSI	E2 DE DECE2
d100	Cause
1-4	Inconnue
5-8	Meurtre
9-12	Mort au combat
13-16	Accident
17-20	Tempête magique ou apparentée
21-24	Mort naturelle
25-28	Suicide
28-32	Rencontre avec un animal sauvage
33-36	Catastrophe naturelle
37-40	Dévoré par un monstre
41-44	Exécuté pour crime

45-48 Épidémie

	43-3	2 118	ippe	par	une i	neteor	πe
--	------	-------	------	-----	-------	--------	----

- 53-56 Puni par une divinité en colère
- 57-60 Dévoré par un monstre géant
- 61-64 Éventré par l'éclosion d'œufs d'une créature monstrueuse
- 65-68 Désintégré par un lanceur de sorts
- 69-72 Torturé à mort
- 73-76 Empoisonné
- 77-80 A déclenché un piège mortel
- 81-84 Sacrifié par un culte
- 85-88 Pris entre deux feux dans une escarmouche
- 89-92 Transformé en mort-vivant par une liche
- 93-96 Mort en mer
- 97- Banni dans un autre plan d'existence 100

CLASSES

CLASSES	
d100	Classe
1 -9	Artificier
10-17	Barbare
18-24	Barde
25-31	Clerc
32-38	Druide
39-45	Ensorceleur
46-52	Guerrier
53-59	Magicien
60-67	Moine
68-74	Paladin
75-82	Rôdeur
83-91	Roublard
92-100	Sorcier

CRÉATURES SU d100	RNATURELLES Créature
1-4	Ange
5-8	Archidruide
9-12	me en peine
13-16	Céleste
17-20	Changelin
21-24	Cyclope
25-28	Démon
29-32	Diable
33-36	Dragon
37-40	Élémentaire
41-44	Fée
45-48	Flagelleur mental
49-52	Flumph
53-56	Géant
57-60	Génie
61-64	Hippogriffe
65-68	Hydre
69-72	Liche
73-76	Méduse
77-80	Ogre
81-84	Pégase
85-88	Phoenix
89-92	Succube / incube
93-96	Tyrannœil
97- 1 00	Vouivre

PEUPLES d100	D
	Peuple *
1-3	Aarakocre
4-6	Aasimar
7-9	Centaure
10-12	Changelin
13-15	Gobelin
46-48	Demi-elfe
16-18	Demi-orc
19-21	Elfe
22-24	Elfe Féral
25-27	Firbolg
28-30	Forgelier
31-33	Genasi
34-36	Gith
37-39	Gnome
40-42	Gobelours
43-45	Goliath
49-5 1	Grung
52-54	Halfelin
55-57	Hobgobelin
58-60	Homme-lézard
61-63	Humain
64-66	Hybride simic
67-69	Kalashtar
70-72	Kenku
73-75	Kobold
76-78	Léonin
79-81	Locathah
82-84	Loxodon
85-87	Minotaure
88-90	Nain
91	Orc
92	Sangdragon
93	Satyre
94-95	Tabaxi
96	Tieffelin
97	Tortue
98	Triton
99	Vedalken
100	
100	Yuan-ti sang pur

^{*}Si vous ne disposez pas d'un ouvrage disposant des statistiques de l'un de ces peuples, relancez le dé



PROFESSIONS

d100 Profession

- 1-4 Aristocrate
- 5-8 Artisan ou membre de guilde
- 9-12 Artiste
- 13-16 Aventurier (lancer un dé dans la table des Classes)
- 17-20 Chasseur ou trappeur
- 21-24 Criminel
- 25-28 Écrivain
- 28-32 Enseignant
- 33-36 Étudiant
- 37-40 Exilé, ermite, ou réfugié
- 41-44 Explorateur ou vagabond
- 45-48 Fabricant d'armes
- 49-52 Fermier ou éleveur
- 53-56 Gardien de prison
- 57-60 Marchand
- 61-64 Marin
- 65-68 Membre de la famille royale
- 69-72 Ouvrier
- 73-76 Politicien ou bureaucrate
- 77-80 Prêtre
- 81-84 Serveur
- 85-88 Soldat ou garde
- 89-92 Universitaire
- 93-96 Vétérinaire
- 97-100 Zoologiste

RELATIONS

d10	Attitude	
1-2	Hostile	
3-4	Antipathique	
5-6	Indifférent	
7-8	Amical	
9-10	En amour	

SITUATIONS

3d6 Situation

- Mort (lancez un dé sur la table des Causes de décès)
- 4-5 Disparu ou inconnu
- 6-8 Vivant, mais dans une situation inconfortable
- 9-12 Vivant et dans une situation confortable
- 13- Vivant et qui réussit bien
- 15
- 16- Vivant, avec une mauvaise réputation
- 17
- 18 Vivant, avec une bonne réputation

CRÉDITS

Texte original de **DoctorMcCoy**.

Illustrations de <u>Manuel Castñón</u>, <u>Ironmanjae</u>, <u>Chocofing R</u>, <u>Chris Rallis</u>, <u>Eddy Shinjuku</u> et <u>Weijia Yu</u>.

Cette aide de jeu a été réalisé grâce au site <u>The Homebrewery</u>. Ceci est un contenu non-officiel de fan réalisé dans le cadre de la Fan Content Policy. Ni approuvé ni soutenu par *Wizards*. Une partie du matériel utilisé est la propriété de *Wizards of the Coast*. ©Wizards of the Coast LLC.

REMERCIEMENTS

Merci aux scribes Benoît, Gaspard, Guillaume C., Guillaume E., Nicolas, Sébastien G. et Simon pour leur relecture.

Ce supplément a pu être réalisé grâce au soutien des **tipeurs** et **tipeuses** :

Alain B., Antoine B., Benoit T., Bruno B., Camille G., Christophe R., Corentin K., Cyprien D., Denis C., Éric T., Florent B., François LdL., Grégoire D., Guillaume D., Guillaume M., Hugo M., Jean-Baptiste C., Justine L., Kevin D., Lucas P., Marie O., Maxime D., Michel C., Miguel I., Pierre P., Ronan M., Rony T., Sébastien D., Sylvain D., Thomas P. et Viera D..

