Neverland
Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, RÔDEUR (chasseur), 3
Espèce, classe, niveau

NOBLE
Historique

950
Expérience

FOR +1 (13)
DEX +3 (16)
CON +2 (14)
INT -1 (9)
SAG +2 (15)
CHA +0 (11)

BONUS DE MAÎTRISE +2

Jets de sauvegarde
+3 Force*
+5 Dextérité*
+2 Constitution
–1 Intelligence
+2 Sagesse
+0 Charisme
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences
+3 Acrobaties
–1 Arcanes
+1 Athlétisme
+5 Discrétion
+2 Dressage
+3 Escamotage
+1 Histoire*
+0 Intimidation
+4 Intuition*
–1 Investigation
+2 Médecine
–1 Nature
+2 Perception
+2 Persuasion
–1 Religion
+0 Représentation
+4 Survie
+0 Tromperie
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE 12

ARMURE 14
Armure de cuir

PV 28
DV 3D10

INITIATIVE +3

VITESSE 9 m

LANGUES commun, nain
ALIGNEMENT Loyal Neutre
TAILLE moyenne

ACTIONS
- **Épée courte** Corps à corps, +5 pour toucher 1D6 + 3
- **Arc long** À distance, +5 pour toucher, 1D8 + 3
- **Lancement de sort** Voir Magie

MAGIE
- **Modificateur d'attaque avec un sort** +4
- **Jet de sauvegarde contre les sorts lancés** DD 12
- **SORTS**
  - **NIVEAU 1 (3 EMPLACEMENTS)**
    - Soins
    - Marque du chasseur
    - Amitié avec les animaux

APTITUDES DE CLASSE
- **Ennemi juré** Bêtes, avantagé sur les tests de Survie pour les pister. Intelligence pour se rappeler de faits à leur sujet
- **Explorateur né** Jungle, double le bonus de maîtrise pour Sagesse et Intelligence en ce qui concerne la jungle
- **Vigilance primitive** Peut utiliser un emplacement de sort pour sentir les créatures à 1,5 km ou moins, ou 9 km ou moins dans la jungle
- **Proie du chasseur** Tueur de géants, attaque gratuite quand un ennemi de taille grande ou plus se trouvant à 1,50 m ou moins de vous rate son attaque

APTITUDES D'HISTORIQUE
- **Apanage de la noblesse**

MAÎTRISES
- **Armures** légères, intermédiaires, boucliers
- **Armes** courantes, de guerre
- **Outils** dés

ÉQUIPEMENT
- **Porté** armure de cuir, 2 épées courtes, arc long, 20 flèches, tenue complète de vêtements de camouflage (jungle), chevalière, bourse à pièces
- **Pièces et gemmes** 74 pièces d'or (po), 3 gemmes (valant 10 po chacune)

CHASSEUR DE GROS GIBIER

De noble naissance, vous avez grandi dans un monde de richesse et de privilèges. Vous avez fini par vous ennuyer dans cette vie d'oisiveté, c'est pourquoi vous vous êtes mis à la chasse comme sport et vous avez découvert que vous y aviez un talent naturel.

Maintenant, vous vivez pour le frisson de la traque et vous êtes constamment à la recherche de votre prochaine proie. Vous avez entendu parler de créatures sauvages étranges vivant sur cette île et vous voulez les voir de vos propres yeux. Rien ne vous rendrait plus heureux que d'ajouter un nouveau trophée à votre collection.

TRAIT DE PERSONNALITÉ
Vous adorez raconter les histoires de vos aventures passées.

IDÉAL
L'amitié. Vous ne désirez rien tant que vous faire de nouveaux amis sur votre route.

OBLIGATION
Vous idolâtrez votre père même s'il pense que votre passion pour la chasse est fantaisiste. Vous feriez n'importe quoi pour qu'il soit fier de vous.

FAILLE
Vous avez une peur bleue des grandes étendues d'eau, car vous n'avez jamais appris à nager, et vous ne voulez pas que qui que ce soit l'apprenne.

NOTES

Neverland

Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, ROUBLARD (voleur), 3

Espèce, classe, niveau

CRIMINEL

Historique

950

Expérience

FOR
+0
11

DEX
+3
16

CON
+2
15

INT
+2
14

SAG
-1
9

CHA
+1
13

BONUS DE MAÎTRISE
+2

Jets de sauvegarde

+0 Force
+5 Dextérité*
+2 Constitution
+4 Intelligence*
–1 Sagesse
+1 Charisme
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences

+3 Acrobaties
+2 Arcanes
+2 Athlétisme*
+7 Discrétion**
–1 Dressage
+7 Escamotage**
+2 Histoire
+3 Intimidation*
–1 Intuition
+2 Investigation
–1 Médecine
+2 Nature
–1 Perception**
+3 Persuasion
+2 Religion
+3 Représentation
–1 Survie
+3 Tromperie*
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE
9

ARMURE
14
Armure de cuir

PV
24
DV 3D8

INITIATIVE
+3

VITESSE
9 m

LANGUES
argot des voleurs, commun
ALIGNEMENT Chaotique Neutre
TAILLE moyenne

ACTIONS

- **Rapière** Corps à corps, +5 pour toucher 1D8 + 3
- **Dague** Corps à corps/À distance, +5 pour toucher, 1D4 + 3
- **Arc court** À distance, +5 pour toucher, 1D6 + 3

ATTAQUES SPÉCIALES

- **Attaque sournoise** Une fois par tour, inflige 2D6 dégâts à une créature touchée si vous êtes avantagé sur l'attaque ou si la cible se trouve à 1,50 m ou moins d'un ennemi

APTITUDES DE CLASSE

- **Expertise** Bonus de maîtrise noté avec **
- **Attaque sournoise** +2D6 dégâts
- **Argot des voleurs** Argot permettant de parler en code
- **Ruse** Foncer, se désengager ou se cacher en tant qu'action bonus
- **Mains lestes** Peut utiliser ruse pour Escamotage, outils de voleur ou utiliser un objet
- **Monte-en-l'air** Escalade rapide, double la distance de saut

APTITUDES D'HISTORIQUE

- **Accointances avec la pègre**

MAÎTRISES

- **Armures** légères
- **Armes** courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes
- **Outils** dés, outils de voleur

ÉQUIPEMENT

- **Porté** armure de cuir, rapière, 2 dagues, arc court, 20 flèches, bourse de ceinture, barre à mine, tenue complète de vêtements noirs dont un capuchon
- **Pièces et gemmes** 12 pièces d'or (po), 4 gemmes (valant 10 po chacune)

ENFANT TIRE-LAINE

Beaucoup de choses vous concernant sont un mystère, mais pas parce que vous l'avez décidé. Vous avez vécu dans les rues, aussi loin que remontent vos souvenirs, et vous parveniez à peine à ne pas mourir de faim. Enfin, jusqu'à ce que vous la rencontriez.

Elle vous a pris sous son aile et vous a appris comment exploiter votre ruse et votre mémoire à votre avantage. Elle vous a enseigné comment dérober leur richesse aux membres de l'élite sans qu'ils s'en rendent compte. Elle était même d'accord avec votre décision de quitter la ville pour partir explorer le monde. Peut-être que vous la reverrez un jour.

TRAIT DE PERSONNALITÉ
Vous respectez quiconque est passé maître dans une compétence donnée ou a trouvé un travail qu'il aime.

IDÉAL
La préparation. L'improvisation ne fonctionne que quand vous avez effectué toutes les recherches et prévu un plan d'évasion.

OBLIGATION
Vous avez une grosse dette envers la prêtresse qui vous a recueilli et appris à survivre. Un jour, vous pourrez lui retourner sa gentillesse.

FAILLE
Vous refusez de vous lever et de faire quoi que ce soit d'autre que manger avant midi. Si vous y êtes forcé, vous vous en plaindrez dès que vous en aurez l'occasion.

NOTES

Neverland

Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, BARDE (collège du savoir), 3

Espèce, classe, niveau

ARTISTE

Historique

950

Expérience

FOR -1 (9)

DEX +2 (15)

CON +2 (14)

INT +1 (13)

SAG +0 (11)

CHA +3 (16)

BONUS DE MAÎTRISE +2

Jets de sauvegarde

–1 Force
+4 Dextérité*
+2 Constitution
+1 Intelligence
+0 Sagesse
+5 Charisme*
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences

+4 Acrobaties*
+3 Arcanes*
+0 Athlétisme
+5 Discrétion**
+1 Dressage
+3 Escamotage
+3 Histoire*
+4 Intimidation
+2 Intuition*
+3 Investigation*
+1 Médecine
+2 Nature
+1 Perception
+5 Persuasion*
+2 Religion
+7 Représentation**
+1 Survie
+5 Tromperie*
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE 11

ARMURE 13
Armure de cuir

PV 24
DV 3D8

INITIATIVE +3

VITESSE 9 m

LANGUES commun, elfe
ALIGNEMENT Neutre
TAILLE moyenne

ACTIONS

- **Épée courte** Corps à corps, +4 pour toucher, 1D6 + 2
- **Lancement de sort** Voir Magie

ACTIONS BONUS

- **Dague** Corps à corps/À distance, +4 pour toucher, 1D4
- **Inspiration bardique** Voir aptitudes de classe

MAGIE

- **Modificateur d'attaque avec un sort** +5
- **Jet de sauvegarde contre les sorts lancés** DD 13
- **SORTS**
  - **SORTS MINEURS**
    - Illusion mineure
    - Moquerie cruelle
  - **NIVEAU 1 (4 EMPLACEMENTS)**
    - Soins
    - Charme-personne
    - Détection de la magie
    - Lueurs féeriques
  - **NIVEAU 2 (2 EMPLACEMENTS)**
    - Immobilisation de personne
    - Invisibilité

APTITUDES DE CLASSE

- **Inspiration bardique** 1D6 ajouté à un test de caractéristique, un jet d'attaque ou un jet de sauvegarde 3/jour
- **Touche-à-tout** Ajoutez +1 à tous les jets que le personnage ne maîtrise pas
- **Chant reposant** 1D6 PV supplémentaires guéris/repos
- **Expertise** Bonus de maîtrise noté avec **
- **Mots cinglants** Retirez 1D6 du jet de l'ennemi

APTITUDES D'HISTORIQUE

- **À la demande du public**

MAÎTRISES

- **Armures** légères
- **Armes** courantes, arbalètes de poing, épées longues, rapières, épées courtes
- **Outils** accessoires de déguisement, un instrument de musique

PARENT CONTEUR

Vous avez passé autant de temps dans les bibliothèques que sur scène. Votre sens du détail et votre compréhension de la nature humaine sont les qualités qui font de vous un artiste et un conteur si doué. La seule chose que vous aimiez plus qu'un public captivé, c'est votre fils.

Alors, quand il a disparu durant une représentation, vous saviez que vous seriez prêt à tout pour le trouver et le récupérer. Vos recherches vous ont récemment mené sur cette île…

TRAIT DE PERSONNALITÉ

Vous travaillez constamment sur de nouvelles chansons et vous fredonnez régulièrement sans y prendre garde.

IDÉAL

La famille. Vous êtes prêt à tout pour protéger ceux que vous aimez.

OBLIGATION

Votre fils est votre univers et vous feriez n'importe quoi pour le protéger.

FAILLE

Vos talents de conteur vous ont conditionné à parler toujours en premier et à monologuer, même quand ce n'est pas approprié.

NOTES

ÉQUIPEMENT

- **Porté** armure de cuir, épée courte, dague, sacoche d'artiste (inclut sac à dos, sac de couchage, 2 costumes, 5 bougies, 5 jours de rations, outre d'eau, kit de déguisement), bourse de ceinture, tenue complète de vêtements ordinaires, tenue complète de vêtements de scène, instrument de musique, médaillon contenant une photo
- **Pièces et gemmes** 13 pièces d'or (po), 4 gemmes (valant 10 po chacune)

Neverland
Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, MAGICIEN (évocateur), 3
Espèce, classe, niveau

SAGE	**950**
Historique	Expérience

FOR +0 — 11

DEX +2 — 14

CON +2 — 15

INT +3 — 16

SAG +1 — 13

CHA -1 — 9

BONUS DE MAÎTRISE +2

Jets de sauvegarde
+0 Force
+2 Dextérité
+2 Constitution
+5 Intelligence*
+3 Sagesse*
–1 Charisme
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences
+2 Acrobaties
+5 Arcanes*
+0 Athlétisme
+1 Discrétion
+1 Dressage
+2 Escamotage
+3 Histoire
–1 Intimidation
+3 Intuition*
+5 Investigation*
+1 Médecine
+3 Nature
+1 Perception
–1 Persuasion
+5 Religion*
–1 Représentation
–1 Survie
–1 Tromperie
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE 11

ARMURE 12
Pas d'armure

PV 20
DV 3D6

INITIATIVE +2

VITESSE 9 m

LANGUES
commun, elfe, nain, orc, sylvestre
ALIGNEMENT Loyal Neutre
TAILLE moyenne

ACTIONS
- **Bâton** Corps à corps, +2 pour toucher, 1D6 + 0
- **Dague** Corps à corps/À distance, +4 pour toucher, 1D4 + 2
- **Lancement de sort** Voir Magie

MAGIE
- **Modificateur d'attaque avec un sort** +5
- **Jet de sauvegarde contre les sorts lancés** DD 13
- **SORTS**
  - **SORTS MINEURS**
    - Lumière
    - Illusion mineure
    - Trait de feu
  - **NIVEAU 1 (4 EMPLACEMENTS)**
    - Armure du mage
    - Projectile magique
    - Trait ensorcelé
    - Détection de la magie
  - **NIVEAU 2 (2 EMPLACEMENTS)**
    - Flèche acide
    - Invisibilité

APTITUDES DE CLASSE
- **Restauration magique** Regagne un total de 2 niveaux de sorts après un repos court 1 fois/jour
- **Évocateur érudit** Vous pouvez copier les sorts d'évocation en moitié moins de temps
- **Façonneur de sorts** Vous pouvez exclure (1 + niveau du sort) cibles des effets d'un sort d'évocation

APTITUDES D'HISTORIQUE
- **Chercheur**

MAÎTRISES
- **Armures** aucune
- **Armes** dagues, fléchettes, arbalètes légères, bâtons, frondes
- **Outils** aucun

PRODIGE ADOLESCENT

Vos parents ont toujours su que vous appreniez vite, mais ce n'est que lorsque vous avez commencé à étudier la magie que votre talent s'est confirmé. Vous avez rapidement dépassé vos camarades de classe et obtenu votre diplôme avec plusieurs années d'avance.

À présent, avec l'assurance de la jeunesse et les compétences d'un magicien, vous êtes parti en voyage pour apprendre autant de choses que possible du monde au-delà de l'enceinte de votre école.

TRAIT DE PERSONNALITÉ
Vous avez passé tellement de temps seul à étudier que vous n'avez pas beaucoup affiné votre art de la conversation. Vous ne faites pratiquement que poser des questions et vous avez bien du mal à donner des réponses.

IDÉAL
La connaissance. Vous ne grandissez que quand vous nourrissez abondamment votre esprit.

OBLIGATION
Votre professeur d'évocation était comme un deuxième père pour vous et il est mort dans des circonstances mystérieuses.

FAILLE
Vous êtes un peu pyromane et vous laissez rarement passer l'occasion de mettre le feu à quelque chose.

NOTES

ÉQUIPEMENT
- **Porté** dague, bâton, bourse de ceinture, tenue complète de vêtements ordinaires dont une cape de voyage, bouteille d'encre noire, plume, petit couteau, lettre d'un vieux professeur vous posant une question à laquelle vous n'avez pas encore réussi à répondre
- **Pièces et gemmes** 12 pièces d'or (po), 3 gemmes (valant 10 po chacune)

Neverland

Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, CLERC (domaine de la lumière), 3

Espèce, classe, niveau

ACOLYTE

Historique

950

Expérience

FOR +2 (14)

DEX +0 (11)

CON +2 (15)

INT -1 (9)

SAG +3 (16)

CHA +1 (13)

BONUS DE MAÎTRISE +2

Jets de sauvegarde

+2 Force
+0 Dextérité
+2 Constitution
–1 Intelligence
+5 Sagesse*
+3 Charisme*
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences

+0 Acrobaties
–1 Arcanes
+2 Athlétisme
+0 Discrétion
+3 Dressage
+0 Escamotage
–1 Histoire
+1 Intimidation
+5 Intuition*
–1 Investigation
+5 Médecine*
–1 Nature
+3 Perception
+3 Persuasion*
+1 Religion*
+1 Représentation
+3 Survie
+1 Tromperie
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE 13

ARMURE 16
Écailles + bouclier

PV 24
DV 3D8

INITIATIVE +0

VITESSE 9 m

LANGUES commun, elfe, halfelin
ALIGNEMENT Loyal Bon
TAILLE moyenne

ACTIONS

- **Masse d'armes** Corps à corps, +4 pour toucher, 1D6 + 2
- **Arbalète légère** À distance, +2 pour toucher, 1D8 + 0
- **Lancement de sort** Voir Magie

MAGIE

- **Modificateur d'attaque avec un sort** +5
- **Jet de sauvegarde contre les sorts lancés** DD 13
- **SORTS**
  - **SORTS MINEURS**
    - Assistance
    - Lumière
    - Flamme sacrée
  - **NIVEAU 1 (4 EMPLACEMENTS)**
    - Mains brûlantes
    - Lueurs féeriques
    - Soins
    - Injonction
    - Imprécation
  - **NIVEAU 2 (2 EMPLACEMENTS)**
    - Sphère de feu
    - Rayon ardent
    - Amélioration de caractéristique
    - Immobilisation de personne
    - Arme spirituelle

APTITUDES DE CLASSE

- **Illumination protectrice** 3 utilisations entre chaque repos long
- **Conduit divin** 1 utilisation entre chaque repos
  - **Radiance de l'aube** Une déflagration de lumière met fin aux ténèbres magiques dans un rayon de 9 m et inflige 2D10 + 3 dégâts aux ennemis (JS CON possible pour les réduire de moitié)
  - **Renvoi des morts-vivants** Portée de 9 m, JS SAG possible pour les morts-vivants pour ne pas fuir pendant 1 minute

APTITUDES D'HISTORIQUE

- **Abri des croyants**

MAÎTRISES

- **Armures** légères, intermédiaires, boucliers
- **Armes** courantes
- **Outils** aucun

SAINTS ORPHELINS

Votre petit frère et vous avez perdu vos parents très jeunes, quand un terrible incendie a ravagé votre village. Vos parents se sont sacrifiés pour assurer votre survie à tous les deux, et vous n'oublierez jamais ce jour.

À présent, vous servez tous les deux d'agents au divin et vous tentez de répandre la chaleur du soleil aussi loin que possible. Mais votre foi a été durement mise à l'épreuve quand votre frère a disparu. Vos prières vous ont conduit sur cette île et vous ne comprenez pas encore pourquoi.

TRAIT DE PERSONNALITÉ

Vous êtes prompt à soutenir et à complimenter les autres.

IDÉAL

L'optimisme. Vous voyez toujours le bon côté de la vie et le bien inhérent chez les autres.

OBLIGATION

Vous avez toujours eu la responsabilité d'éviter les ennuis à votre petit frère.

FAILLE

Vous éprouvez une détestation irrationnelle envers les insectes et vous perdez tout calme et toute maîtrise de vous-même quand vous en voyez un.

NOTES

ÉQUIPEMENT

- **Porté** écailles, bouclier, masse d'armes, tenue complète de vêtements ordinaires, symbole sacré (amulette), livre de prières, 5 bâtons d'encens, robe de cérémonie
- **Pièces et gemmes** 11 pièces d'or (po), 2 gemmes (valant 10 po chacune)

Neverland

Un univers de jeu de rôle de fantasy

Nom du personnage

Nom du joueur

HUMAIN, GUERRIER (maître de guerre), 3

Espèce, classe, niveau

PIRATE

Historique

950

Expérience

FOR
+2
14

DEX
+3
16

CON
+2
15

INT
+0
11

SAG
+1
13

CHA
-1
9

BONUS DE MAÎTRISE
+2

Jets de sauvegarde
+4 Force*
+3 Dextérité
+4 Constitution*
+0 Intelligence
+1 Sagesse
–1 Charisme
* *bonus de maîtrise ajouté*

Compétences
+5 Acrobaties*
+0 Arcanes
+4 Athlétisme*
+3 Discrétion
+1 Dressage
+3 Escamotage
+0 Histoire
–1 Intimidation
+1 Intuition
+0 Investigation
+1 Médecine
+0 Nature
+3 Perception*
–1 Persuasion
+0 Religion
–1 Représentation
+3 Survie*
–1 Tromperie
* *bonus de maîtrise ajouté*

SAGESSE PASSIVE
13

ARMURE
14
Armure de cuir

PV
28
DV 3D10

INITIATIVE
+3

VITESSE
9 m

LANGUES commun, géant
ALIGNEMENT Chaotique Neutre
TAILLE moyenne

ACTIONS
- **Rapière** Corps à corps, +5 pour toucher 1D6 + 3
- **Arc long** À distance, +5 pour toucher, 1D8 + 3
- **Arbalète de poing** À distance, +5 pour toucher, 1D6 + 3

ATTAQUES SPÉCIALES
- **Combat à deux armes** Ajoutez votre modificateur de caractéristique aux dégâts de la deuxième arme (après avoir attaqué avec la rapière)

APTITUDES DE CLASSE
- **Style de combat** Combat à deux armes
- **Second souffle** Vous regagnez 1D10 + 3 PV
- **Fougue** 1 action supplémentaire une fois entre chaque repos court
- **Supériorité martiale** Quatre dés de supériorité (des D8) par repos pour les manœuvres
  - **Instruction** Un allié peut utiliser votre action pour attaquer
  - **Attaque précise** Ajoutez un dé à vos attaques
  - **Jeu de jambes défensif** Ajoutez un dé à votre CA

APTITUDES D'HISTORIQUE
- **Mauvaise réputation**

MAÎTRISES
- **Armures** légères, intermédiaires, lourdes, boucliers
- **Armes** courantes, de guerre
- **Outils** instruments de navigateur, véhicules (eau)

ÉQUIPEMENT
- **Porté** armure de cuir, rapière, cimeterre, arbalète de poing, 20 carreaux, arc long, 20 flèches, outils de forgeron (marteau, pinces, etc.), bourse de ceinture, tenue complète de vêtements ordinaires, corde (chanvre, 15 m), cabillot d'amarrage (gourdin), porte-bonheur (clou en fer accroché en pendentif à une chaîne en argent)
- **Pièces et gemmes** 10 pièces d'or (po), 6 gemmes (valant 10 po chacune)

PIRATE NAUFRAGÉ

Vous n'avez connu que la haute mer toute votre vie. Vous avez monté tous les échelons de pauvre mousse à capitaine de votre propre vaisseau. Rien ne vous rendait plus heureux que de voguer sans destination particulière à l'esprit.

Quand votre second a déclenché une mutinerie avant de partir avec votre navire, vous n'avez plus songé qu'à vous venger.

Cette île pourrait être votre deuxième chance, car c'est un véritable nid à pirates. L'un d'entre eux a certainement des informations sur l'endroit où se trouve votre traître.

TRAIT DE PERSONNALITÉ
Vous avez un appétit insatiable; soit vous êtes en train de manger, soit vous êtes en train de chercher quelque chose à manger.

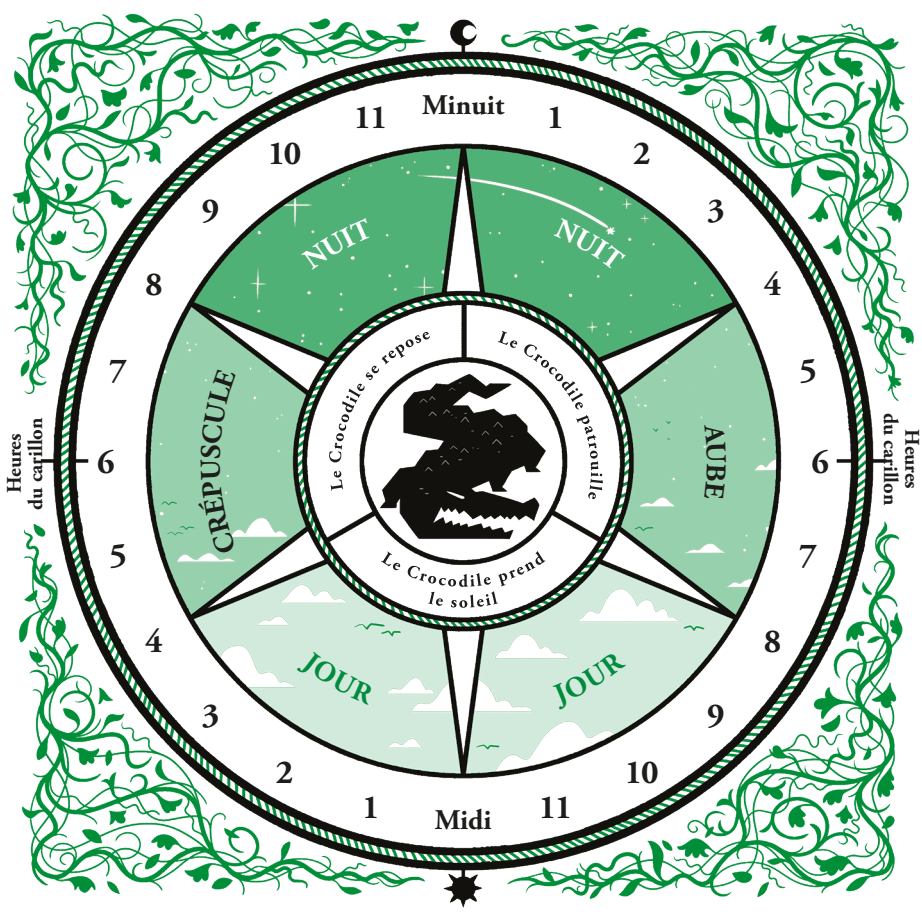
IDÉAL
La liberté. Il vous suffit d'un navire voguant en haute mer pour que le monde vous appartienne.

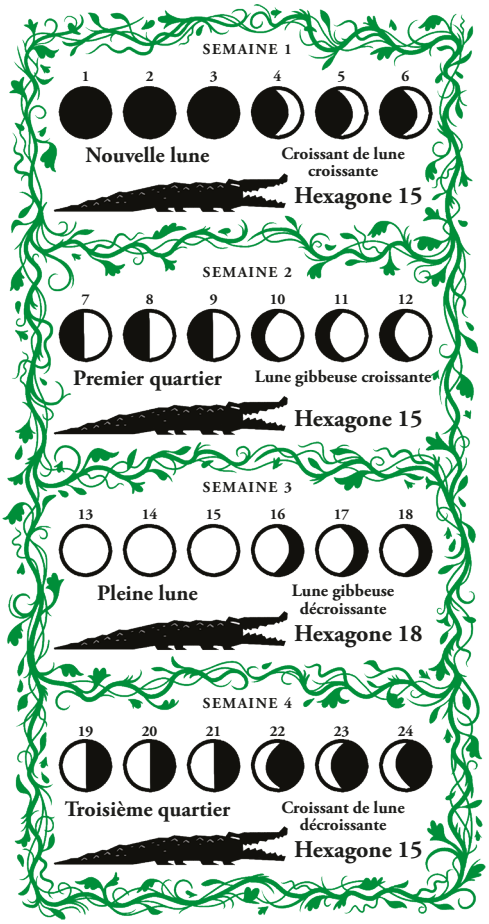
OBLIGATION
Vous voulez vous venger de votre quartier-maître qui s'est mutiné et vous a pris votre navire.

FAILLE
Vous avez une peur bleue des hauteurs, mais vous ne l'avez jamais admis auprès de quiconque.

NOTES

LISTE DE RÉFÉRENCES RAPIDES





NOMS

ANCIENS TYLWYTH TEG
Albanicum, Amabile, Arboricola, Bolanderi, Iridollae, Xanthellum, Wardii, Taliense, Souliei, Nanum, Occidentale, Concolor, Fargesii, Cernuum, Bulbiferum, Eupetes, Formosanum, Leucanthum, Lophophorum, Sherriffiae

ENFANTS PERDUS
La Guigne, Bon Zigue, La Plume, Le Frisé, Premier Jumeau, Deuxième Jumeau, Binoclard, La Fouine, Babiole, Couteau, Boutons, Le Borgne, Trois Pommes, Le Bosseur, La Fauche, Tintamarre, Donzelle, Pardessus, Hameçon, Oseille

GNOMES
Oncle Coquelicot, oncle Basile, oncle Armoise, oncle Laiteron, oncle Galle, oncle Primevère, oncle Mousse, oncle Trèfle, oncle Prunier, oncle Sauge, tante Haricot, tante Fougère, tante Millefeuille, tante Tulsi, tante Oseille, tante Olive, tante Cresson, tante Paille, tante Morille, tante Tanaisie, cousin Tubercule, cousin Panais, cousin Osier, cousine Anémone, cousine Achillée, cousine Bleuet, cousine Carotte, cousine Ortie, cousine Ellébore, cousine Sénevé

HABITANTS D'ELPHAME
Cendrepatte, Tom Roulebête, Noggle, John Aubrey, Tirelili, Roussette, Edric le Sauvage, Tam Lin le Jeune, Sili Ffrit, Sili-Go-Dawt, Terratop, Tom Tap Tip, Youpla Youp, Tirelili Atrop, Oisin, Cerise de Zennor, Ainsel, Hans le Chanceux, Lutey, Tacksman, Tom Cockle, Lug, Billy l'Aveugle, Bourgesse la Bleue, Bodach, Coquecigrue, Fianna, Gwarwyn-A-Trot, Thomas Rimeur, Gwydion, Dinny-Mara, Elaby Gathen, Jenny Permuen, Fenoderee, Finvarra, Orféo, Orageux, Jeannie, Jimmy Piedcarré, Lutey, Nounou Bouton d'or, Charlatan, Piedmouillé, Girolle

PIRATES
Starkey le Gentilhomme, Bill Jukes, Flint, Cecco, Marmiton, Noodler, Morgan Skylights, Alf Mason, Robert Mullins, George Scourie, Chay Turley, Foggerty, Tremblote, Ed Tynte, Alan Herb, Robb Canari, Requin, Camelot, Brille, Langdon le Borgne

PIXIES
Pincée, Costaud, Goéland, Sinistros, Moisson, Récolteur, Changeante, Gâchette, Cible, Inquiet, As, Fanée, Chevillette, Vaguelette, Agace, Fleuri, Pardonnée, Gigue, Requête, Baratte

POUSSES VERTES TYLWYTH TEG
Lys Tigré, Lys Rouge, Lys des Pins, Lys Orangé, Lys Léopard, Lys Rouge Orangé, Lys du Diable, Lys Panthère, Lys Trompette, Lys Martagon, Lys Étoilé, Lys Altari, Lys Belladone, Lys Brindisi, Lys Brunello, Lys Dizzy, Lys Grand Cru, Lys Gluhwein, Lys Corail, Lys Saltarello

RUSÉS
Klok Gumma, Klok Gubbe, Klok Kvinne, Klok Gammel Mann, Klog Mand, Klog Kone, Vitur Gamall Madur, Vitur Gomul Kona, Vis Mand, Klog Kvinde, Viisas Mies, Viisas Nainen, Viisas Vanha Henkilo, Weiser Mann, Weise Frau, Weiser Alter Mensch, Kluger Mentsh, Klug Froy, Wijze Man, Wijze Vrouw

SIRÈNES
Octave, Alla Marcia, Sempre, Ambitus, Dal Segno, Larghetto, Mano Destra, Andante, Cadenza, Fermata, Bellicoso, Colla Parte, Feurig, Immer, Lento, Lo Stesso, Mezzo, Prima Volta, Tosto, Sonatina

D100 BUTIN

1	Un tesson de verre dentelé sur lequel vous vous coupez, subissant 1D4 dégâts
2	5 pièces d'or (po)
3	5 po
4	5 po
5	5 po
6	10 po
7	10 po
8	10 po
9	10 po
10	10 po et un faux diamant
11	Une petite jarre de céramique remplie de rognures d'ongles
12	Une petite jarre de céramique remplie de cheveux
13	Une petite jarre de céramique remplie de dents
14	Une petite jarre de céramique remplie de raisins secs
15	Une petite jarre de céramique remplie de cubes de fromage
16	20 po
17	20 po
18	20 po
19	20 po
20	20 po et 2 fléchettes
21	Une poupée en papier enveloppée de cheveux
22	Une poupée en papier enveloppée de lianes
23	30 po
24	30 po
25	30 po
26	Une petite gemme rouge valant 30 po
27	Une petite gemme noire valant 30 po
28	Une petite gemme bleue valant 30 po
29	Une petite gemme verte valant 30 po
30	Une petite gemme jaune valant 30 po
31	Un couteau de porcelaine
32	Un bol en bois
33	Un lance-pierre
34	Une pelote de laine (rouge sang, 30 m de longueur)
35	Un rouleau de corde de chanvre (30 m de longueur)
36	40 po
37	40 po
38	40 po
39	40 po
40	40 po et un bouton de manchette en cuivre
41	Une paire de boucles d'oreille en cuivre
42	Un diapason en argent valant 25 po
43	Un sifflet à ultrasons en argent valant 50 po
44	Un diapason en or valant 50 po
45	Un sifflet à ultrasons en or valant 100 po
46	Un œil de verre (à l'iris vert)
47	Un anneau d'or incrusté de nacre valant 75 po
48	Une petite jarre remplie de baume (qui s'il est appliqué sur les paupières ou sous les yeux permet de voir au travers de l'invisibilité ou des glamours pendant 1 heure, 3 doses)
49	Une dague magique à garde d'os
50	2D4 pointes de flèche magiques
51	50 po
52	50 po
53	50 po
54	50 po
55	50 po et une bourse de sable noir
56	Une petite bourse de sel
57	Une petite bourse de billes
58	Une petite bourse de sable
59	Une petite bourse de clous
60	Un hameçon en fer
61	Une bouteille et un bouchon de liège sur lequel est encrée une Rune d'entrave
62	Une bouteille contenant de l'eau constamment en ébullition (qui peut faire jaillir une brume gênant la vision si elle est versée dans une autre source d'eau)
63	Une bouteille d'encre évanescente (absolument tout ce qui est écrit avec disparaît : que ce soit le croquis sur le papier ou la tache sur la plume, c'est comme si l'encre n'avait jamais été versée)
64	Une bourse de pièces contenant une pièce d'or. Si les pièces mises dans cette bourse en sont sorties par qui que ce soit d'autre que la personne qui les y a mises, elles reviennent dans la bourse 1 heure plus tard
65	Une pierre des sorcières couleur d'écume avec un trou au milieu grâce à laquelle vous êtes avantagé sur les jets pour percer un glamour ou une illusion ; la pierre flotte dans l'eau
66	Une pierre des sorcières noire avec un trou au milieu qui accorde une défense supplémentaire contre les morsures et les poisons de reptile ; la pierre flotte dans l'eau
67	Un caillou rouge qui, quand il est lancé, devient un rocher de 3 m de largeur infligeant les mêmes dégâts qu'une boule de feu à une seule cible
68	75 po
69	75 po
70	75 po
71	Une petite jarre remplie de miel de trèfle (protège 1 personne contre les effets de la nourriture des Fées pour tous les plats d'un unique repas)
72	Une broche en forme de trèfle faite d'or et de verre de couleur verte valant 100 po et aidant à résister au charme des Fées
73	Des boucles d'oreille en argent en forme de clochette valant 50 po et aidant à résister aux mensonges des Fées (les deux doivent être portées par une seule et même personne pour être efficaces)
74	Une chope richement ornée en bois de pommier et en os. Le rebord et le couvercle sont en fer et représentent la cime d'un pommier
75	Une corne à boire avec une lanière tressée et un couvercle en fer
76	Une pièce d'or avec un rossignol en cage gravé sur une face et une cage vide gravée sur l'autre. Le rossignol apparaît toujours dans la cage sur la face tournée vers le haut
77	Un minuscule fer à cheval en fer accroché comme pendentif à une chaîne en argent
78	Des doigts et des os dans un mince bocal de verre scellé de tous les côtés
79	Une jambe de bois de chêne qui ne fait aucun bruit quand quelqu'un s'en sert pour marcher
80	Une canne en frêne à poignée de fer
81	80 po
82	80 po
83	80 po
84	80 po et une statue de crocodile en argent
85	80 po et une dent de requin
86	5 petites coquilles de noix scellées avec de la cire. Chacune contient un gaz toxique qui emplit un cube de 1,50 m à l'ouverture
87	2 monocles attachés ensemble. La lentille de gauche peut voir ce que voit celle de droite pendant 4 heures par jour
88	Une plume qui tombe vers le sol, mais s'en voit systématiquement éloignée par une rafale de vent juste avant de le toucher
89	Un petit sifflet qui imite le dernier cri d'animal que celui qui souffle dedans a entendu
90	5 graines qui, quand elles sont plantées dans le sol, font pousser un pommier de 6 m en 4 heures. Chaque arbre se fane et meurt en 8 heures et une seule pomme pourrie contient une autre graine
91	100 po et une bouteille d'encre visible uniquement à la lumière de la lune
92	200 po et un pouce tranché
93	300 po et un couteau à filets
94	400 po et une huître encore fermée
95	500 po et deux anneaux portant un rubis (valant eux aussi 500 po chacun)
96	Un tire-bouchon magique qui fore un trou de 1,50 m sur 6 m dans n'importe quel matériau non magique
97	Un sac de poussière qui s'agglutine autour de tout ce qui est invisible (2 doses)
98	Un sac de poudre qui remplit toute une zone de 30 m de ténèbres (se faufile autour des angles et dure 1 heure ou jusqu'à ce qu'elle soit soufflée au loin)
99	Un grand œuf chaud, certainement un bébé ____
00	Un petit tambour qui, quand quelqu'un en joue en prononçant les mots écrits sur le côté (Ní neart go cur le chéile), invoque 2D6 chevaliers fantomatiques qui attaquent la cible que l'invocateur désire pendant six rounds (attaques magiques, +12 pour toucher, dégâts 2D12 + 6), une seule utilisation