

NOUS ON EST DES AVENTURIERS DÉBUTANTS MAIS HORS DU COMMUN...

Points d'héroïsme disponibles à la création du personnage selon sa race :

- Humains : 4
- Hobbits : 3
- Autres espèces : 2

Ces points peuvent être utilisés de deux façons différentes et complémentaires.

- 1) Chaque point permet de tirer un D60 (D6 x D10) afin de déterminer la table puis l'avantage précis. Pour 2 points dépensés, on peut choisir la table (donnée normalement par le D6) et déterminer avec 1D10 l'avantage précis. Contre 3 points, on peut choisir l'avantage précis (donné en temps normal par un D10) dans une table choisie au préalable avec 1d6. Si on obtient deux fois le même résultat, il faut relancer le D60.
- 2) Le joueur peut également décider de garder tout ou partie de ses points d'héroïsme, sans les utiliser pour acheter des avantages. Les points restants non utilisés lors de la création formeront alors le total d'héroïsme du PJ. Ces points seront alors utilisables lors des scénarios pour donner une seconde chance au personnage. Ils peuvent être dépensés à raison d'un point pour retenter une MEP qui a échoué. Si le MJ l'autorise, un joueur peut dépenser 2 points d'héroïsme pour relancer un « loupé ». Un MJ très sympathique pourra même permettre qu'une dépense de points d'héroïsme entraîne la réussite automatique de la MEP retentée. Au début d'une nouvelle partie, le total d'héroïsme repart à son niveau de base. On ne peut pas augmenter son score de base d'héroïsme sauf utilisation de magie et accord du MJ.

TABLE DES POSSESSIONS

- x 0 **ARMES D'EXCEPTION** : +150 PO pour l'achat d'armes, l'une d'entre elles bénéficie de +2 PDD, de -1 en FOR et DEX requises et a une certaine importance pour votre clan/famille.
- x 1 **ARMURES D'EXCEPTION** : +150 PO pour l'achat d'armures et de boucliers, l'un d'entre eux bénéficie de +1 PR, de -2 en FOR et a une certaine importance pour votre clan/famille.
- x 2 **RICHE** : +1d6 x 100 PO au départ ainsi qu'un revenu de 100 PO au début de chaque aventure. Au joueur de déterminer, en accord avec le MJ, quelle est la source de ce revenu : artisanat, commerce, mine, transport, famille noble qui lui est redevable, terres agricoles, etc. Cet avantage peut disparaître en cas de catastrophe, mort du débiteur, abandon ou négligence vis à vis de la source de revenu.
- x 3 **COMPAGNON ANIMAL** : un petit animal est capable de surveiller et prévenir son maître. Son dressage est parfaitement abouti et il comprend les ordres de son maître si ce dernier réussit une MEP de CHR (ou talent de dressage) d'un niveau variable suivant la difficulté de la consigne à faire passer. S'il doit combattre, il bénéficie d'un CM = $[\text{CHR (ou talent de dressage)} / 2] + (2 \times \text{Niv. du maître})$.
- x 4 **OUTILS DE MAÎTRE** : ils permettent de bénéficier d'un bonus doublé aux tests d'un talent qui est en fait une profession antérieure du PJ associée à ce matériel. En l'absence de ces outils, le bonus redevient normal.
- x 5 **OBJET MAGIQUE** : vous possédez un objet enchanté à définir avec le MJ contenant un sortilège de niveau 1.
- x 6 **DESTRIER** : vous avez une monture en relation avec la région ou la culture d'origine de l'aventurier.
- x 7 **TOXIQUES** : le héros possède un poison ou un acide pour une valeur maximale de $(2 \times \text{CH} \times 10)$ PO.
- x 8 **MUSIQUE** : le personnage a un instrument de musique à définir qui offre le même bonus que 1. 4 outils de maître, mais dans le domaine artistique.
- x 9 **BIBLIOTHÉCAIRE** : vous avez accès ou vous possédez une importante collection de livres et manuscrits sur un thème donné à définir.

☐ TABLE DES CARACTÉRISTIQUES

- ☐ x 0 **MUSCLÉ** : la valeur de base en FOR devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 1 **AGILE** : la valeur de base en DEX devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 2 **VIQUEUR** : la valeur de base en CONS devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 3 **OEIL DE LYNX** : la valeur de base en PER devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 4 **CHARMANT** : la valeur de base en CHR devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 5 **VIF** : la valeur de base en VIT devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 6 **FUTÉ** : la valeur de base en INT devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 7 **BRETTEUR** : le personnage gagne un bonus supplémentaire et évolutif de + Niv. en bonus de combat (donc 2 x Niv. En tout pour un guerrier).
- ☐ x 8 **ARCHER** : le personnage gagne un bonus supplémentaire et évolutif de + Niv. en TIR.
- ☐ x 9 **CHANCEUX** : la valeur de base en CH devient 16 ou gagne 1d6 points.

☐ TABLE DE LA MAGIE

- ☐ x 0 **MAGIE PUISSANTE** : la valeur de base en FLU devient 16 ou gagne 1d6 points.
- ☐ x 1 **RÉSISTANCE MAGIQUE** : la valeur de FLU est temporairement augmentée de Niv. points lorsque le personnage est confronté à de la magie hostile, mais seulement pour le duel magique (FLU contre FLU).
- ☐ x 2 **MAGIE NATURELLE** : choisir sans limitation d'INT ni de DEX un sortilège de niveau 1 (2 pour les sorciers). Ce sort peut être lancé par le personnage selon la règle des filous (ou des sorciers si telle est sa classe).
- ☐ x 3 **SUPPORT DE CONCENTRATION** : vous possédez un bâton / baguette / anneau remplissant la fonction d'aide à la magie utile aux sorciers et spécialistes (Valeur 1 000 PO).
- ☐ x 4 **SENS DE LA MAGIE** : le personnage est naturellement capable de sentir la présence de magie (comme lorsqu'on utilise Flaire Magie) mais sans perdre aucun point de FLU.
- ☐ x 5 **SORT PRÉFÉRÉ** : le personnage a une affinité particulière avec un sortilège donné de niveau 1. S'il est lanceur de sorts, il dépensera la moitié des points de FLU normalement utilisés. S'il n'est pas sorcier, il est capable de le lancer une fois par jour sans aucune perte fluïdique.
- ☐ x 6 **PORTÉE MAGIQUE** : le héros lance des sortilèges avec une portée accrue de 5 m par rapport à la normale. Si le sort est efficace sur le personnage seul, il passe à la portée « contact ». De « contact », un enchantement aura une zone d'effet de 5 m. Si le personnage ne maîtrise pas la magie, il est capable de réaliser chaque jour un unique petit effet magique, déterminé au préalable avec le MJ, sur une distance de 20 m maximum : production de flammèches d'1D6 PDD, petit souffle d'air capable d'éteindre des chandelles mais pas des torches, télékinésie d'un petit objet d'une livre maximum, production de sons, etc.
- ☐ x 7 **MEMBRE D'HONNEUR DE LA GUILDE DES SORCIERS** : gain ou réduction de 10% sur les prix pratiqués (de vente ou d'achat) au profit du personnage ; de plus vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution.
- ☐ x 8 **RÉSERVE MAGIQUE** : lorsque le total de FLU du personnage atteint 0, il peut en dernier recours faire appel à une réserve exceptionnelle de (3 + Niv.) points de FLU, une seule fois par jour. Si l'aventurier n'est pas sorcier, il peut transmettre cette quantité de FLU par simple contact à un autre personnage, mais une seule fois par jour et sans recourir lui-même à aucun sort.
- ☐ x 9 **RÉCUPÉRATION MAGIQUE** : le héros regagne ses points de FLU à un rythme doublé (soit 1 point de FLU toutes les 5 min, au lieu de 10 min).

☐ TABLE DU STATUT SOCIAL

- ☐ x 0 **LIÉ À UNE GUILDE DES MERCENAIRES OU DE GUERRIERS** : +/- 10% sur les prix pratiqués (de vente ou

d'achat) à l'avantage de l'aventurier ; de plus, vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde ou du groupe mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution ou confrérie.

☼ x 1 **LIÉ À UNE GUILDE DE VOLEURS OU DE FILOUS** : voir ☼ x 0.

☼ x 2 **LIÉ À UNE GUILDE DE MARCHANDS OU DE NÉGOCIANTS** : voir ☼ x 0.

☼ x 3 **LIÉ À UNE GUILDE D'ARTISANS** : voir ☼ x 0.

☼ x 4 **LIÉ À UNE SECTE OU UN TEMPLE** : voir ☼ x 0.

☼ x 5 **LIÉ À DES JUGES OU DES MILICIENS** : voir ☼ x 0.

☼ x 6 **SANG NOBLE** : + 3d6 x 10 PO. Vous avez une certaine ascendance sur nombre de membres de votre race et bénéficiez d'interactions facilitées avec les autres nobles.

☼ x 7 **CHEF NATUREL** : des personnages de moindre volonté (CHR) peuvent vous suivre ; s'ils sont amenés à combattre sous vos instructions, vous avez le droit de tenter une MEP de CHR (ou talent de commandement) de niveau variable. Ils bénéficient alors d'une augmentation du CM ou des jets de CBT ou TIR égale au niveau atteint par la MEP. Le nombre de personnes dont le moral est ainsi accru peut atteindre 5 x le niveau atteint par la MEP.

Exemple : un guerrier avec cet avantage effectue une MEP de CHR et obtient un score de 27. Cela correspond à la réussite d'une MEP de niveau 2 (25 ou plus, mais moins de 30). Il peut donc accroître de + 2 les jets de CBT ou TIR de 10 compagnons maximum (si leurs CHR sont inférieurs à celui du chef). Cet effet dure le temps d'un combat (d'une escarmouche mais pas d'une bataille entière) et peut être utilisé un nombre de fois égal au Niveau du chef par jour.

☼ x 8 **ARTISTE RECONNU** : permet de bénéficier d'une certaine aura de sympathie et d'un bonus de +5 aux tests d'un talent qui est en fait une pratique artistique.

☼ x 9 **BIEN INFORMÉ** : l'aventurier dispose d'un réseau important de connaissances et d'informateurs dans un secteur d'une ville ou dans une communauté donnée. Les tirages de CHR (ou d'un talent informations) gagnent un bonus de +5 quand le personnage fait jouer ses contacts.

☼ TABLE DE LA SURVIE

☼ x 0 **LINGUISTE** : l'apprentissage des langues est très simple pour vous (durées divisées par 2); de plus vous en connaissez 1 à 3 de plus que le nombre initial classique.

☼ x 1 **TALENTUEUX** : vous bénéficiez d'un bonus originel maximal de + 6 à chacun de vos talents et ce dès leur acquisition (sans avoir besoin de lancer le D6).

☼ x 2 **PISTEUR NÉ** : si le personnage réussit des MEP de PER (ou INT) de niveau 1, il est capable de suivre la piste de n'importe quel adversaire ou créature dans un milieu naturel (pas dans des bâtiments ou des galeries construites en dur).

☼ x 3 **ENDURANT** : les dommages liés à la chaleur, au froid ou aux phénomènes naturels sont réduits d'un point par paire de niveau du personnage (-1 aux niveaux 1 ou 2, -2 aux niveaux 3 ou 4, etc.).

☼ x 4 **SURVIVALISTE** : vous êtes toujours capable de vous procurer à boire et à manger et ce quel que soit l'environnement naturel dans lequel vous évoluez sauf en ville.

☼ x 5 **SIXIÈME SENS** : si vous réussissez une MEP de niveau 1 en PER (ou CH), vous ne serez jamais surpris et vous pourrez donc toujours agir dès le premier round d'un combat.

☼ x 6 **EMPATHIE ANIMALE** : sauf provocation excessive, jamais un animal sauvage ne vous attaquera. Les animaux domestiques sont totalement dociles et suivent vos instructions au mieux de leur dressage.

☼ x 7 **APPEAUX** : votre connaissance des animaux vous permet de reconnaître tous les bruits naturels dans un milieu donné (forêt tempérée, montagnes, désert, etc.) à choisir lors du tirage. Sur une MEP réussie de niveau 1 en CHR, vous êtes capable d'imiter le bruit d'un de ces animaux.

☼ x 8 **EXPERT EN CAMOUFLAGE** : vous êtes capable, sur une MEP de niveau 1 en DEX, de vous fondre dans un type d'environnement urbain ou naturel choisi au départ (ville, forêt, montagne, désert, etc.) et de passer inaperçu tant que vous ne vous déplacez pas.

☼ x 9 **EXPERT EN PIÈGES** : vous connaissez et détectez très bien les pièges mécaniques (non magiques). Une

MEP de niveau 1 réussie en INT et un peu de matériel vous permettent de fabriquer un piège occasionnant autant de dégâts que le résultat des 2D6 de la MEP (avec la règle du doublet) + INT/2. La protection de la victime peut réduire ces dommages à un minimum de 2. Vous pouvez également détecter les pièges mécaniques sur une MEP réussie de niveau 1 ou 2 en INT (ou PER), suivant la complexité du piège.

☺☺☺ TABLE DES PARTICULARITÉS PHYSIQUES

☺☺☺ x 0 **SANG MÉLÉ** : un de vos parents appartient à une race différente, issue des espèces rares (voir p. 67 du livre des règles ou pages 231 à 263 du Livre de la Terre des Trolls), vous bénéficiez d'un des facteurs multiplicatifs de cette race mais votre apparence est également modifiée et votre intégration sociale rendue parfois difficile.

☺☺☺ x 1 **PERCEPTION ÉTENDUE** : vous êtes capable de percevoir certaines créatures censées être invisibles sur une MEP de PER (ou FLU) réussie de niveau 1 à 3 suivant la difficulté ou la distance du phénomène.

☺☺☺ x 2 **AMBIEXTRE** : vous savez combattre avec deux armes sans malus, dès lors que votre FOR et votre DEX sont au moins égales à la caractéristique de l'arme la plus lourde et/ou la plus difficile à manier.

☺☺☺ x 3 **PROTECTION NATURELLE** : votre épiderme vous octroie une protection naturelle de PR 2 qu'on peut ajouter à toute armure portée.

☺☺☺ x 4 **COLOSSE** : vous dépassez les standards de taille et de poids pour votre race d'au-moins 25 %, ajustez les valeurs morphologiques en conséquence. Vous gagnez 4 ou 6 points en tout à répartir en FOR et/ou en CONS. Par contre, vous perdez la moitié de ce bonus en DEX.

☺☺☺ x 5 **NANOT** : votre personnage est plus petit que la moyenne, d'au-moins 25 %, ajustez les valeurs morphologiques en conséquence. Vous gagnez 4 ou 6 points en tout à répartir en DEX et/ou en CH. Par contre, vous perdez la moitié de ce bonus en CHR.

☺☺☺ x 6 **AMPHIBIE** : votre personnage peut aussi bien respirer dans l'air que sous l'eau.

☺☺☺ x 7 **VOIX PUISSANTE** : votre organe vocal est exceptionnel et peut être entendu à des centaines de mètres : la portée maximale dans les conditions idéales d'air calme est normalement de 180 m, mais vous pouvez atteindre 300 ou 400 m. En sifflant, vous pouvez multiplier cette distance par 10 voire 20.

☺☺☺ x 8 **NYCTALOPIE** : vous possédez les capacités visuelles nocturnes des elfes.

☺☺☺ x 9 **SANG DE TROLL** : vos aptitudes de récupération et de cicatrisation sont très élevées. À la fin d'un combat, suite à une blessure physique et après une heure de repos total, votre personnage regagnera 1D6 points de CONS, jusqu'à concurrence de son total de départ. Ce don ne permet pas de ressusciter votre aventurier mort.