



aide de jeu

# CRÉATION DE PERSONNAGE



par ghorin

pour la communauté edge de l'anneau unique

# SOMMAIRE

<b>ORIGINE CULTURELLE</b>	<b>3</b>
choisir une culture	3
noter le niveau de vie	3
noter l'avantage culturel	3
noter les valeurs de départ des compétences	4
Compétences communes	4
Compétences d'armes	5
choisir deux spécialités	5
<b>CHOISIR L'ORIGINE</b>	<b>6</b>
Bardide	6
Béornide	6
Nain du Mont Solitaire	7
Elfe de la Forêt Noire	7
Hobbit de la Comté	8
Homme des Bois des Terres Sauvages	8
Rôdeur du Nord	9
Haut-Elfe de Fondcombe	9
Homme du Lac	10
<b>PERSONNALISATION</b>	<b>11</b>
choisir les attributs améliorés	11
augmenter les compétences en dépensant les points d'expérience	11
<b>CHOISIR UNE VOCATION</b>	<b>12</b>
Liste des vocations	12
Impact de la culture dans le choix de la vocation	12
Impact de la vocation sur le personnage	12
<b>DÉTERMINER LES VALEURS D'ENDURANCE ET D'ESPOIR</b>	<b>13</b>
<b>VAILLANCE ET SAGESSE</b>	<b>13</b>
Choisir la valeur principale du personnage	13
Choisir la Vertu ou la Récompense de départ	13
<b>EQUIPEMENT</b>	<b>22</b>
Equipement de départ	22
Instruments de musique	22
Armes	22
Armures et Boucliers	23
Equipement supplémentaire	23
<b>AUTRES INFORMATIONS</b>	<b>23</b>
Bonus aux dégâts	23
Parade	23
Armure	23
Fatigue	23
Expérience	23
Ombre	23
Langues	24
Age de départ	24

# ORIGINE CULTURELLE

## CHOISIR une culture

Bardide

Béornide

Nain du Mont Solitaire

Elfe de la Forêt Noire

Hobbit de la Comté

Homme des Bois des Terres Sauvages

Rôdeur du Nord

Haut-Elfe de Fondcombe

Homme du Lac

## noter le niveau de vie

PAUVRE	
MODESTE	Homme des Bois des Terres Sauvages
MARTIAL	Béornide Elfe de la Forêt Noire Rôdeur du Nord
PROSPÈRE	Bardide Hobbit de la Comté Haut-Elfe de Fondcombe Homme du Lac
RICHE	Nain du Mont Solitaire

## noter l'avantage culturel

BARDIDE	Intrépide	Lorsqu'il effectue un test de Vaillance, un Bardide peut lancer le Dé du Destin deux fois pour ne garder que le meilleur résultat.
BÉORNIDE	Forcené	Pendant un combat, un Béornide blessé ignore les effets de l'état Epuisé (qu'il ait été blessé durant le même combat ou non)
NAIN DU MONT SOLITAIRE	Infatigable	Un nain calcule son seuil de fatigue en ajoutant les valeurs d'encombrement de tous les objets qu'il porte, puis en soustrayant à ce total sa valeur améliorée de cœur.
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	Peuple du crépuscule	Quand un Elfe de la Forêt Noire se trouve dans une forêt ou sous terre ou s'il fait nuit, tous ses bonus d'attributs sont basés sur la valeur améliorée de l'attribut lors des tests de compétence commune.
HOBBIT DE LA COMTÉ	Bon sens hobbit	Chaque hobbit présent dans le groupe augmente la valeur de Communauté de la Compagnie de 1 point. De plus, lorsqu'ils effectuent un jet de sagesse, les hobbits lancent 2 fois le dé de Destin pour ne garder que le meilleur résultat.
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	Sens forestier	Quand un Homme des Bois combat en forêt, il utilise sa valeur améliorée d'Esprit comme valeur de base de Parade.
RÔDEUR DU NORD	Prescience ancestrale	Un sentiment d'urgence, teinté de peur, s'empare parfois de vous et vous avertit d'un danger futur. 1 fois par phase d'aventure.
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	Face à l'invisible	Un Haut-Elfe perçoivent les créatures tapies dans le monde des spectres, qu'il s'agisse de fantômes ou d'esprits, même lorsqu'ils sont invisibles aux yeux des mortels (et y compris les Spectres de l'Anneau sous forme incorporelle). Un Haut-Elfe réussit automatiquement les tests de Peur provoqué par un mort-vivant.
HOMME DU LAC	Tenace	Quand un Homme du Lac est blessé ou qu'il rate un jet de dés ayant des conséquences très fâcheuses, il peut dépenser un point d'Espoir pour gagner un point d'Expérience. Jets pris en compte : tests de Peur en combat, tests de corruption, tests au jugement du Gardien des Légendes.

## noter les valeurs de départ des compétences

### Compétences communes

Notez les niveaux des compétences communes de votre Culture.

Soulignez la compétence favorite (compétence soulignée)

BARDIDE	Présence	1	Inspiration	2	Persuasion	3
	Exploration	2	Voyage	2	Fouille	1
	Chant	1	Intuition	2	Connaissances	1
	Artisanat	1	Courtoisie	2		
			Art de la guerre	2		
BÉORNIDE	Présence	3	Inspiration	1	Fouille	1
	<u>Athlétisme</u>	2	Guérison	1	Chasse	3
	Vigilance	2	Intuition	3	Enigmes	1
	Artisanat I					
NAÏN DU MONT SOLITAIRE	Exploration	2	Inspiration	2	Fouille	3
	Chant	1	Voyage	3	Enigmes	2
	<u>Artisanat</u>	3	Art de la guerre	1		
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	Présence	2	Guérison	1	Discrétion	2
	Athlétisme	3	Art de la guerre	2	Chasse	1
	<u>Vigilance</u>	2			Connaissances	3
	Chant	2				
HOBBIT DE LA COMTÉ	Vigilance	2	Voyage	1	Persuasion	2
	Chant	2	Intuition	1	<u>Discrétion</u>	3
			Courtoisie	3	Fouille	2
					Enigmes	2
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	Athlétisme	2	Inspiration	1		
	Vigilance	2	<u>Guérison</u>	3		
	Exploration	3	Art de la guerre	1		
	Chant	1				
	Artisanat	1				
RÔDEUR DU NORD	Athlétisme	1	<u>Voyage</u>	2	Persuasion	1
	Vigilance	3	Intuition	1	Discrétion	2
	Exploration	2	Guérison	1	Fouille	1
	Chant	1	Courtoisie	1	Chasse	2
			Art de la guerre	1	Connaissances	2
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	Présence	2	Voyage	1	Connaissances	3
	Athlétisme	2	Guérison	2		
	Vigilance	2	Courtoisie	1		
	<u>Chant</u>	2	Art de la guerre	2		
	Artisanat	2				
HOMME DU LAC	Athlétisme	2	Voyage	2	<u>Persuasion</u>	2
	Vigilance	1	Intuition	2	Enigmes	2
	Chant	2	Guérison	2		
	Artisanat	2	Courtoisie	2		
			Art de la guerre	1		

## Compétences d'armes

Choisissez entre une des deux listes.

Notez la compétence favorite (compétence soulignée) et/ou la compétence culturelle (compétence entre parenthèses)

BARDIDE	(Epées)	2	Grand arc	2
	Lance	1	Lance	1
	Dague	1	Dague	1
BÉORNIDE	(Haches)	2	Grande lance	2
	Lance	1	Hache	1
	Dague	1	Dague	1
NAÏN DU MONT SOLITAIRE	(Haches)	2	Bigot	2
	Epée courte	1	Epée courte	1
	Dague	1	Dague	1
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	(Lances)	2	Arc	2
	Epée	1	Epée	1
	Dague	1	Dague	1
HOBBIT DE LA COMTÉ	<u>Epée courte</u>	2	Arc	2
	Arc	1	Epée courte	1
	Dague	1	Dague	1
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	(Arcs)	2	Hache à long manche	2
	Hache à long manche	1	Lance	1
	Dague	1	Dague	1
RÔDEUR DU NORD	(Epées)	2	Epée longue	2
	Lance	1	(Arcs)	1
	Arc	1	Lance	1
	Dague	1	Dague	1
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	(Lances)	2	Grand arc	2
	<u>Epée longue</u>	1	(Epées)	1
	Arc	1	Lance	1
	Dague	1	Dague	1
HOMME DU LAC	<u>Grand arc</u>	2	Epée	2
	Epée	1	Arc	1
	Dague	1	Dague	1

## choisir deux spécialités

Choisissez 2 traits de votre culture.

BARDIDE	Batelier Commerce Forge	Menuisier Natation Tradition ancienne
BÉORNIDE	Connaissance de la faune Connaissances régionales (Anduin) Conte	Cuisine Montagnard Pêche
NAÏN DU MONT SOLITAIRE	Allume-feu Commerce Forge	Fumer Maçonnerie Troglogyte
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	Allume-feu Batelier Connaissances elfiques	Connaissances régionales (Forêt Noire) Natation Menuisier
HOBBIT DE LA COMTÉ	Conte Cuisine Fumer	Herboristerie Jardinier Troglogyte
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	Connaissances régionales (Anduin) Connaissance de la faune Herboristerie	Connaissances régionales (Forêt Noire) Médecine Pêche
RÔDEUR DU NORD	Allume-feu Connaissance de la faune Conte	Fumer Herboristerie Tradition d'Arnor (Tradition Ancienne + Connaissances régionales (Eriador))
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	Connaissances elfiques Connaissances régionales (Eriador) Conte	Ennemi de Sauron Forge Herboristerie
HOMME DU LAC	Batelier Commerce Ménestrel	Menuisier Natation Pêche

## CHOISIR L'ORIGINE

Choisir une Origine puis :

- Noter les valeurs de base des attributs (Corps, Cœur, Esprit).
- Souligner la compétence favorite.
- Choisir 2 particularités.

### Bardide

ORIGINE	<i>Le Marteau et l'Enclume</i>	<i>Au fil du verbe</i>	<i>Sens acérés</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 5 Cœur 7 Esprit 2	Corps 4 Cœur 6 Esprit 4	Corps 6 Cœur 6 Esprit 2
COMPÉTENCE FAVORITE	Artisanat	Enigmes	Fouille
PARTICULARITÉS	Audacieux Déterminé Fier Généreux Miséricordieux Prudent Résistant Sévère	Astucieux Audacieux Courtois Grand Loyal Majestueux Passionné Téméraire	Audacieux Circonspect Courtois Inébranlable Malin Patient Prudent Sincère

ORIGINE	<i>Mains guérisseuses</i>	<i>Œil de Dragon</i>	<i>Eternel chasseur</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 4 Cœur 7 Esprit 3	Corps 5 Cœur 6 Esprit 3	Corps 5 Cœur 5 Esprit 4
COMPÉTENCE FAVORITE	Guérison	Présence	Chasse
PARTICULARITÉS	Astucieux Audacieux Beau Fier Grand Majestueux Résistant Téméraire	Audacieux Déterminé Généreux Loyal Malin Observateur Passionné Sévère	Audacieux Beau Circonspect Inébranlable Miséricordieux Observateur Patient Sincère

### Béornide

ORIGINE	<i>Racines doubles</i>	<i>Messager</i>	<i>Chef de famille</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 6 Cœur 6 Esprit 2	Corps 7 Cœur 5 Esprit 2	Corps 6 Cœur 4 Esprit 4
COMPÉTENCE FAVORITE	Intuition	Inspiration	Vigilance
PARTICULARITÉS	Bourru Courageux Endurci Entêté Fier Grand Impétueux Sinistre	Déterminé Énergique Endurci Franc Loyal Rapide Robuste Sinistre	Curieux Déterminé Entêté Généreux Inébranlable Loyal Résistant Sinistre

ORIGINE	<i>Pied léger</i>	<i>Gardien des Contes</i>	<i>Voix des Âges</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 5 Cœur 5 Esprit 4	Corps 6 Cœur 5 Esprit 3	Corps 7 Cœur 4 Esprit 3
COMPÉTENCE FAVORITE	Discrétion	Connaissances	Chant
PARTICULARITÉS	Courageux Curieux Énergique Franc Méfiant Rapide Sinistre Téméraire	Bourru Courroucé Impétueux Méfiant Résistant Téméraire Sinistre Vengeur	Courroucé Fier Généreux Grand Inébranlable Robuste Sinistre Vengeur

## Nain du Mont Solitaire

ORIGINE	<i>Une vie de labeur</i>	<i>Marchand ambulant</i>	<i>Cruel exil</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 6 Cœur 2 Esprit 6	Corps 7 Cœur 2 Esprit 5	Corps 7 Cœur 3 Esprit 4
COMPÉTENCE FAVORITE	Exploration	Courtoisie	Guérison
PARTICULARITÉS	Circonspect Endurci Énergique Entêté Fier Impétueux Sévère Vengeur	Cachottier Entêté Honorable Inébranlable Malin Passionné Prudent Résistant	Bourru Cachottier Courroucé Endurci Entêté Impétueux Robuste Sévère

ORIGINE	<i>Orateur talentueux</i>	<i>L'Art de la Vengeance</i>	<i>Un regard pénétrant</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 5 Cœur 4 Esprit 5	Corps 6 Cœur 3 Esprit 5	Corps 6 Cœur 4 Esprit 4
COMPÉTENCE FAVORITE	Persuasion	Art de la guerre	Intuition
PARTICULARITÉS	Circonspect Déterminé Énergique Entêté Fier Honorable Inébranlable Prudent	Courageux Déterminé Entêté Majestueux Malin Méfiant Résistant Vengeur	Bourru Courageux Courroucé Entêté Majestueux Méfiant Passionné Robuste

## Elfe de la Forêt Noire

ORIGINE	<i>Un nouvel espoir</i>	<i>Un héritage musical</i>	<i>Se souvenir du Mal</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 5 Cœur 2 Esprit 7	Corps 5 Cœur 4 Esprit 5	Corps 5 Cœur 3 Esprit 6
COMPÉTENCE FAVORITE	Voyage	Courtoisie	Discrétion
PARTICULARITÉS	Astucieux Circonspect Déterminé Entêté Jovial Ouïe fine Patient Rapide	Cachottier Courtois Fier Insaisissable Malin Miséricordieux Ouïe fine Prudent	Circonspect Déterminé Endurci Insaisissable Méfiant Ouïe fine Patient Vue perçante

ORIGINE	<i>Sang noble</i>	<i>Cœur farouche</i>	<i>Emissaire du Roi</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 4 Cœur 4 Esprit 6	Corps 4 Cœur 3 Esprit 7	Corps 6 Cœur 2 Esprit 6
COMPÉTENCE FAVORITE	Inspiration	Athlétisme	Connaissances
PARTICULARITÉS	Beau Entêté Fier Honorable Majestueux Méfiant Ouïe fine Rapide	Prudent Astucieux Beau Honorable Jovial Ouïe fine Preste Vue perçante	Cachottier Courtois Endurci Majestueux Malin Miséricordieux Ouïe fine Preste

## Hoûbit de la Comté

ORIGINE	<i>Fermier impétueux</i>	<i>Trop de sentiers à fouler</i>	<i>Une oreille attentive</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 3 Cœur 6 Esprit 5	Corps 4 Cœur 5 Esprit 5	Corps 3 Cœur 7 Esprit 4
COMPÉTENCE FAVORITE	Artisanat	Voyage	Enigmes
PARTICULARITÉS	Courageux Généreux Jovial Loyal Miséricordieux Passionné Patient Sincère	Astucieux Audacieux Curieux Passionné Preste Robuste Sincère Vue perçante	Courtois Curieux Energique Honorable Loyal Oûie fine Prudent Sincère

ORIGINE	<i>Un gentilhomme plein d'esprit</i>	<i>Du Pays de Bouc</i>	<i>Sang Touque</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 2 Cœur 6 Esprit 6	Corps 4 Cœur 6 Esprit 4	Corps 2 Cœur 7 Esprit 5
COMPÉTENCE FAVORITE	Persuasion	Présence	Exploration
PARTICULARITÉS	Astucieux Fier Honorable Insaisissable Patient Prudent Sincère Vue perçante	Courtois Energique Fier Jovial Oûie fine Preste Sincère Téméraire	Audacieux Courageux Généreux Insaisissable Miséricordieux Robuste Sincère Téméraire

## Homme des Bois des Terres Sauvages

ORIGINE	<i>Le limier</i>	<i>Disciple du Magicien</i>	<i>Héritage féérique</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 3 Cœur 4 Esprit 7	Corps 3 Cœur 5 Esprit 6	Corps 4 Cœur 4 Esprit 6
COMPÉTENCE FAVORITE	Chasse	Chant	Vigilance
PARTICULARITÉS	Bourru Courageux Fier Franc Généreux Insaisissable Passionné Résistant	Courageux Grand Fier Franc Malin Observateur Patient Rapide	Audacieux Beau Courageux Curieux Grand Observateur Sincère Téméraire

ORIGINE	<i>Apprenti des Montagnards</i>	<i>Prospecteur</i>	<i>Guide des Epées</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 4 Cœur 5 Esprit 5	Corps 2 Cœur 5 Esprit 7	Corps 2 Cœur 6 Esprit 6
COMPÉTENCE FAVORITE	Fouille	Athlétisme	Art de la guerre
PARTICULARITÉS	Bourru Circonspect Courageux Endurci Insaisissable Résistant Sévère Sincère	Audacieux Courageux Curieux Déterminé Généreux Passionné Rapide Téméraire	Beau Bourru Circonspect Courageux Déterminé Endurci Malin Patient

## Rôdeur du Nord

ORIGINE	<i>Héraut</i>	<i>Conseiller</i>	<i>Visionnaire</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 8 Cœur 6 Esprit 3	Corps 8 Cœur 5 Esprit 4	Corps 7 Cœur 7 Esprit 3
COMPÉTENCE FAVORITE	Athlétisme	Enigmes	Intuition
PARTICULARITÉS	Cachottier Circonspect Endurci Énergique Grand Impétueux Majestueux Vue perçante	Courageux Franc Honorable Majestueux Malin Ouïe fine Résistant Sévère	Circonspect Généreux Inébranlable Majestueux Observateur Passionné Sincère Sinistre

ORIGINE	<i>Gardien de la Terre et de l'Esprit</i>	<i>Vagabond solitaire</i>	<i>Voix des Anciens Rois</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 7 Cœur 6 Esprit 4	Corps 7 Cœur 5 Esprit 5	Corps 6 Cœur 6 Esprit 5
COMPÉTENCE FAVORITE	Guérison	Exploration	Inspiration
PARTICULARITÉS	Bourru Cachottier Courageux Endurci Grand Majestueux Passionné Sévère	Énergique Honorable Impétueux Inébranlable Majestueux Malin Sinistre Vue perçante	Bourru Franc Généreux Majestueux Observateur Ouïe fine Résistant Sincère

## Haut-Élfe de Fondcombe

ORIGINE	<i>Conseiller d'Elrond</i>	<i>Seigneur Elfe</i>	<i>Héritier de Gondolin</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 5 Cœur 5 Esprit 7	Corps 6 Cœur 5 Esprit 6	Corps 7 Cœur 3 Esprit 7
COMPÉTENCE FAVORITE	Persuasion	Présence	Artisanat
PARTICULARITÉS	Cachottier Courtois Fier Observateur Ouïe fine Patient Prudent Sincère	Beau Courroucé Fier Honorable Impétueux Majestueux Sévère Vengeur	Cachottier Fier Insaisissable Patient Preste Prudent Sinistre Vue perçante

ORIGINE	<i>Vengeur</i>	<i>Voyageur invétééré</i>	<i>Gardien d'Imladris</i>
ATTRIBUTS DE BASE	Corps 6 Cœur 3 Esprit 8	Corps 6 Cœur 4 Esprit 7	Corps 5 Cœur 4 Esprit 8
COMPÉTENCE FAVORITE	Art de la guerre	Voyage	Connaissances
PARTICULARITÉS	Fier Impétueux Majestueux Méfiant Rapide Sévère Sinistre Vengeur	Beau Fier Honorable Jovial Preste Rapide Sincère	Courroucé Courtois Fier Jovial Méfiant Observateur Ouïe fine Vue perçante

## Homme du Lac

ORIGINE	<i>De la légende à la réalité</i>	<i>Elève dissipé</i>	<i>Doigts de fée</i>
<b>ATTRIBUTS DE BASE</b>	Corps 5 Cœur 7 Esprit 2	Corps 4 Cœur 6 Esprit 4	Corps 6 Cœur 6 Esprit 2
<b>COMPÉTENCE FAVORITE</b>	Chant	Connaissances	Artisanat
<b>PARTICULARITÉS</b>	Astucieux Audacieux Courtois Curieux Energique Jovial Miséricordieux Preste	Astucieux Audacieux Cachottier Entêté Inébranlable Méfiant Robuste Sinistre	Astucieux Beau Curieux Grand Insaisissable Observateur Preste Vue perçante

ORIGINE	<i>Gentilhomme</i>	<i>Homme du guet</i>	<i>L'innocence perdue</i>
<b>ATTRIBUTS DE BASE</b>	Corps 4 Cœur 7 Esprit 3	Corps 5 Cœur 6 Esprit 3	Corps 5 Cœur 5 Esprit 4
<b>COMPÉTENCE FAVORITE</b>	Courtoisie	Vigilance	Présence
<b>PARTICULARITÉS</b>	Astucieux Energique Franc Grand Inébranlable Jovial Loyal Miséricordieux	Astucieux Entêté Franc Loyal Méfiant Sinistre Vengeur Vue perçante	Astucieux Beau Cachottier Courtois Insaisissable Observateur Robuste Vengeur

# PERSONNALISATION

## CHOISIR LES ATTRIBUTS AMÉLIORÉS

Déterminer la valeur améliorée des attributs (Corps, Cœur, Esprit).

Ajouter :

- 3 points à un attribut
- 2 points à un attribut
- 1 points à un attribut

## AUGMENTER LES COMPÉTENCES EN DÉPENSANT LES POINTS D'EXPÉRIENCE

Dépenser les points d'expérience de la Culture selon les limites et coûts indiqués dans le tableau ci-dessous et en suivant la contrainte suivante : Pas d'augmentation de compétence d'arme culturelle (compétence d'arme entre parenthèses).

CULTURES	<i>Bardide</i> <i>Béornide</i> <i>Nain du Mont Solitaire</i> <i>Elfe de la Forêt Noire</i> <i>Hobbit de la Comté</i> <i>Homme des Bois des Terres Sauvages</i> <i>Homme du Lac</i>	<i>Rôdeur du Nord</i>	<i>Haut-Elfe de Fondcombe</i>
POINTS À DÉPENSER	10	14	16
NIVEAU MAX POUR UNE COMPÉTENCE COMMUNE	5		6
COÛT DES RANGS DE COMPÉTENCE COMMUNE	<i>Rang à atteindre</i>   <i>Coût</i>		<i>Rang à atteindre</i>   <i>Coût</i>
	1   1 pt		1   1 pt
	2   2 pts		2   2 pts
	3   3 pts		3   3 pts
	4   4 pts		4   4 pts
	5   5 pts		5   5 pts
NIVEAU MAX POUR UNE COMPÉTENCE D'ARME	3		
	<i>Rang à atteindre</i>   <i>Coût</i>		<i>Rang à atteindre</i>   <i>Coût</i>
	1   2 pts		1   2 pts
	2   4 pts		2   4 pts
	3   6 pts		3   6 pts
			4   10 pts

## CHOISIR UNE VOCATION

### Liste des vocations

ERUDIT
TUEUR
CHASSEUR DE TRÉSORS
VAGABOND
PROTECTEUR

### Impact de la culture dans le choix de la vocation

Le tableau ci-dessous indique les vocations habituelles et inhabituelles pour chaque Culture. Cela n'exclue pas la possibilité pour le joueur de choisir la vocation inhabituelle ou une autre vocation à partir du moment où il a pu construire une histoire expliquant ce choix et, bien entendu, si le Gardien des Légendes est d'accord.

	Vocations habituelles	Vocation inhabituelle
BARDIDE	Erudit Chasseur de trésors	Aucune
BÉORNIÈRE	Protecteur Tueur	Chasseur de trésors
NAÏF DU MONT SOLITAIRE	Chasseur de trésor Tueur	Protecteur
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	Erudit Protecteur	Vagabond
HOBBIT DE LA COMTÉ	Chasseur de trésors Vagabond	Tueur
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	Protecteur Vagabond	Erudit
RÔDEUR DU NORD	Erudit Protecteur	Chasseur de trésors
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	Erudit Vagabond	Protecteur
HOMME DU LAC	Chasseur de trésors Vagabond	Aucune

### Impact de la vocation sur le personnage

#### Groupe de compétences favorites

Chaque vocation indique 2 groupes de compétences favorites. Choisir 2 compétences appartenant à ces 2 groupes (2 compétences d'un groupe ou 1 compétence de chaque groupe) et les souligner (compétence favorite).

#### Trait

Ajouter le trait de votre vocation

#### Part d'Ombre

Ajouter la part d'Ombre de votre vocation

	Groupe de compétences favorites	Trait	Part d'Ombre
ERUDIT	Perception Métier	Rîmes de savoir	Attrait des secrets
TUEUR	Déplacement Personnalité	Connaissances des ennemis (Choisir parmi : Araignées, Dragons, Géants, Loups, Orcs, Trolls)	Malédiction de Vengeance
CHASSEUR DE TRÉSORS	Déplacement Perception	Monte-en-l'air	Mal du Dragon
VAGABOND	Coutume Survie	Folklore	Folie itinérante
PROTECTEUR	Personnalité Survie	Conscience de l'Ombre	Attrait du pouvoir

## déterminer les valeurs d'endurance et d'espoir

	<i>Endurance</i>	<i>Espoir</i>
BARDIDE	22 + Cœur	8 + Cœur
BÉORNIDE	24 + Cœur	8 + Cœur
NAÏN DU MONT SOLITAIRE	28 + cœur	6 + Cœur
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	22 + Cœur	8 + Cœur
HOBBIT DE LA COMTÉ	16 + Cœur	12 + Cœur
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	20 + Cœur	10 + Cœur
RÔDEUR DU NORD	23 + Cœur	8 + Cœur
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	25 + Cœur	7 + Cœur
HOMME DU LAC	22 + Cœur	8 + Cœur

Note : utiliser la valeur de base de Cœur et d'Espoir

## vallance et sagesse

### Choisir la valeur principale du personnage

Le joueur détermine la valeur principale du personnage : la Vaillance ou la Sagesse puis note la valeur correspondante :

- Valeur principale : 2
- Valeur secondaire : 1

Si le personnage privilégie la Vaillance, il obtient une Récompense à choisir parmi les Qualités et Récompenses culturelles.

- Une Qualité est une amélioration d'un objet, elle est disponible à tous les aventuriers
- Une Récompense Culturelle est également une amélioration d'un objet mais n'est disponible que pour les aventuriers de la Culture concernée

S'il privilégie la Sagesse, il obtient une Vertu à choisir parmi les Maîtrises et Vertus Culturelles.

- Une Maîtrise est une capacité spéciale que tout aventurier peut développer.
- Une Vertu Culturelle est généralement un secret d'un peuple transmis de par les Anciens. Une Vertu Culturelle n'est donc disponible que pour les aventuriers de la Culture concernée.

### Choisir la Vertu ou la Récompense de départ

Gains accessibles à tous les aventuriers

#### Liste des Maîtrises

CONFiant	Augmentez votre valeur d'Espoir de 2 points.
DOUé	Augmentez de 1 point la valeur améliorée d'un de vos Attributs.
EXPERT	Vous choisissez une nouvelle compétence <i>favorite</i> (compétence commune ou d'arme).
MAIn PUISSANTE	Augmentez vos dégâts au corps à corps de 1 point.
MAIn SûRE	Augmentez vos dégâts à distance de 1 point.
RÉSISTANT	Augmentez votre valeur maximale d'Endurance de 2 points.

#### Liste des Qualités

ASTACIEUX (Armure, casque, bouclier)	La valeur d'Encombrement de l'objet est réduite de 2.
AJUSTÉ (Armure, casque)	La valeur de Protection de l'objet gagne un bonus de 1.
RENFORCÉ (Bouclier - unique)	Le modificateur de Parade du bouclier est augmenté de 1 et celui-ci ne peut plus voler en éclats. Applicable une seule fois par bouclier.
DÉVASTATEUR (Arme - unique)	La valeur de dégât de l'arme est augmentée de 2. Applicable une seule fois par arme.
ACCÉRÉ (Arme - unique)	La valeur de Taille de l'arme est réduite de 1. Applicable une seule fois par arme.
FÉROCE (Arme - unique)	La valeur de Blessure de l'arme est augmentée de 2. Applicable une seule fois par arme.

## Bardide

### Vertus culturelles

<b>ÉPOUVANTABLES VISIONS</b>	Augmentez votre valeur d'Espoir de 1. Une fois par phase d'aventure, vous pouvez invoquer ce pouvoir de vision pour obtenir une information pertinente sur des événements négatifs qui pourraient survenir dans l'aventure en cours. Si le Gardien des Légendes préfère ne pas donner d'information, vous obtenez un point d'Expérience supplémentaire au début de la phase de communauté suivante.
<b>HÉRITAGE</b>	Augmentez votre niveau de vie de Prospère à Riche. À partir de maintenant, votre niveau de Prestige ne diminue plus lors d'une phase de communauté. En cas de blessure mortelle, vous pouvez soit laisser votre descendant direct hériter de la vertu Héritage, soit survivre (avec un Prestige à zéro et votre famille vous croyant mort).
<b>HOMME DU ROI</b>	Augmenter la valeur max d'Endurance de 3 points.
<b>MAÎTRE D'ARMES</b>	Le coût pour atteindre un nouveau rang de compétence en Épée, Épée longue, Lance ou Arc long est diminué de 1 point d'expérience.
<b>TIR FÉROCE</b>	En cas de posture défensive en combat, vous gagnez un bonus à la Parade égal à la valeur d'Encombrement de votre épée (ou épée longue).

### Récompenses culturelles

<b>ARC LONG DE DALE</b> (Grand arc)	Quand vous obtenez un $\Psi$ sur le dé du Destin, la cible doit lancer le dé du Destin 2 fois et gardez le moins bon résultat pour son test de Protection.
<b>LANCE DU ROI BLADORTHIN</b> (Lance)	Lors d'une attaque à distance, vous lancez 2 fois le dé du Destin et vous gardez le meilleur résultat.
<b>GRAND PAVOIS</b> (Grand bouclier)	Votre valeur de Parade obtient un bonus de +3 contre les attaques à distance.

## Béornide

### Vertus culturelles

<b>BISCUITS AU MIEL</b>	Augmenter la réserve de communauté de 1 point. Pendant les voyages, la difficulté de tous les tests de Fatigue est réduite de votre valeur de Sagesse pour tous les compagnons.
<b>FORCE CONSIDÉRABLE</b>	En combat et en position de corps à corps, si votre Encombrement $\leq 12$ alors vous bénéficiez d'un bonus de +3 à la Parade.
<b>FRÈRE DES OURS</b>	Augmentez la valeur max d'Endurance de 3 points. La nuit, ajouter la valeur d'attribut à tous les tests avec une compétence de Perception.
<b>PEAU ÉPAISSE</b>	En cas de coup perforant, vous pouvez réduire votre valeur d'Endurance d'un nombre de points avant d'effectuer votre test de Protection, afin de réduire d'autant la valeur de Blessure de l'arme de votre assaillant.
<b>VAGABOND NOCTURNE</b>	La nuit, en dormant, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour explorer jusqu'à l'aube (en semi-rêve) une zone à moins de 3 jours de voyage. Dans votre rêve, vous prenez l'apparence d'un ours adulte qui, pour les autres, est visible et laisse des empreintes. Les éventuels tests sont effectués avec vos valeurs humaines de compétences. En cas de perte d'Endurance, vous vous réveillez aussitôt avec les dégâts subis dans votre sommeil.

### Récompenses culturelles

<b>LANCE TUEUSE DE GÉANTS</b> (Grande lance)	Lors de l'attaque d'une créature de taille supérieure à celle d'un humain, la valeur de dégâts de la Lance Tueuse de Géants est augmentée de 4.
<b>ARMURE NOBLE</b> (Armure de cuir)	Votre vaillance et Sagesse ont un bonus de +3 pour calculer la valeur de Tolérance d'une Rencontre. Vous obtenez également un dé d'avantage de Rencontre gratuit lors d'une rencontre.
<b>HACHE D'ÉCARTÈLEMENT</b> (Hache ou Grande hache)	En cas de $\Psi$ sur le dé du Destin, la cible lance un dé de Maîtrise de moins pour son test de Protection.

## Nain du Mont Solitaire

### Vertus culturelles

<b>H</b> AINE ANCESTRALE	Quand vous combattez des Orcs (et autres races assimilées) en corps à corps, ajoutez un bonus de +3 ou un bonus égal à votre score de Vaillance (le plus élevé des deux) au total des points d'Endurance perdu par la cible pour chacun de vos coups.
<b>N</b> UQUE ROIDE DES NAINS	Ajoutez votre valeur actuelle d'Ombre à tous vos jets compétence commune (sauf les compétences de coutume).
<b>L</b> ES CORBEAUX DE LA MONTAGNE	Si vous êtes dans les Terres Sauvages, votre ami corbeau n'est jamais loin. Vous pouvez lancer un appel et il vous rejoindra en quelques minutes et écoutera vos ordres. Le corbeau ne demande rien en échange sauf si les requêtes sont trop fréquentes. En cas de requête peu raisonnable, il faudra tester sa loyauté en faisant un test de Courtoisie avec un seuil de réussite (SR) de 14. Le corbeau peut parcourir une distance de 50km par heure. Exemples de tâches possibles : - <i>Ramener des nouvelles</i> : le corbeau est toujours bien informé des derniers événements des Terres Sauvages et adore les rapporter. - <i>Porter des messages</i> - <i>Enquêter</i> : aller chercher des informations accessibles pour lui - <i>Porter de la nourriture</i> : Le corbeau peut ramener de la nourriture volée dans un lieu à moins d'une journée de vol.
<b>S</b> ORTS BRISÉS	Quand vous apprenez cette Vertu, vous devez choisir un sort parmi les suivants : - <i>Sort d'ouverture et de fermeture</i> : Devant une porte, ce sort doit être récité à l'endroit pour la fermer ou à l'envers pour l'ouvrir. Ne permet pas d'ouvrir une porte fermée magiquement avec un mot spécial pour l'ouvrir (à moins de prononcer le mot). - <i>Sort d'interdiction et d'exclusion</i> : Vous pouvez graver un signe runique sur une porte, un passage, un rocher, un tronc d'arbre ... Son pouvoir vous préviendra en cas de présence menaçante (il vous réveillera si vous dormez). - <i>Sort de secret</i> : Gravez ces runes sur une porte dissimulée, une cachette ou un objet et on ne les remarquera que si on les cherche avec le plus grand soin. (Succès extraordinaire au jet de Fouille ou succès simple si la fouille est faite par un nain).
<b>V</b> OIE DE DIRIN	Quand vous combattez sous terre, votre Parade bénéficie d'un bonus de +3.

### Récompenses culturelles

<b>H</b> ACHE DE L'AZANGLBIZAR (Grande hache)	Lors d'une attaque d'un ennemi avec un niveau d'attribut de 7 ou moins, si vous obtenez un <b>V</b> sur le dé du Destin, votre adversaire devient épuisé pour le reste du combat.
<b>H</b> ALIBERT DES NAINS (Armure de mailles)	Quand vous faites appel à un bonus d'Attribut pour un test de Protection, utilisez la valeur améliorée de Corps
<b>H</b> EAUME D'EFFROI (Heaume)	Quand vous effectuez un jet de Présence, lancez le dé du Destin et gardez le meilleur score.

## Elfe de la Forêt Noire

### Vertus culturelles

<b>FLÉAU DE L'OMBRE</b>	Quand vous combattez en position avancée contre un serviteur de l'Ombre (incluant les Araignées, Orcs, Trolls et Hommes maléfiques), ajoutez un dé de maîtrise à tous vos jets d'attaque (max : 6 dés).
<b>LES HÉRAUTS</b>	Vous savez communiquer avec tout ce qui existe, êtres vivants, herbe, eau ... Pour utiliser ce don, vous devez lancer un jet de la compétence commune appropriée. Quelques exemples : - Chant pour calmer un cheval affolé - Intuition pour écouter la voix d'une rivière - Enigmes pour interpréter les mots d'un chemin et apprendre qui est passé par là récemment
<b>MAGIE DES ELFES SYLVAINS</b>	Vous maîtrisez la magie elfique. Vous apprenez les façons dans l'ordre suivant : 1) <i>Flèches cinglantes</i> : Dépensez 1 point d'Espoir quand vous tirez une flèche pour qu'elle file à 2 fois sa portée ou après avoir réussi une attaque à distance afin d'infliger automatiquement un coup perforant. 2) <i>Lumières elfiques</i> : Dépensez 1 point d'Espoir pour allumer une torche ou une lanterne. Toute créature douée de parole et qui en voit la lumière doit s'en approcher (ou dépenser 1 point d'Espoir ou de Vaine pour résister à la tentation). Vous pouvez souffler sur la flamme à tout moment et même en étant éloigné d'elle afin de l'éteindre ou de la faire flamboyer soudainement. Cela peut aveugler et troubler des ennemis qui combattent alors comme s'ils étaient épuisés pendant un round. 3) <i>Sommeil enchanté</i> : Si, prise dans le piège de la lumière elfique, une créature entre dans la zone illuminée, il vous suffit de souffler sur la flamme pour l'éteindre et endormir la créature.
<b>MORTELE ARCHERIE</b>	Quand vous dépensez 1 point d'Espoir pour utiliser la valeur améliorée d'un Attribut pour une attaque à distance avec votre arc, vous bénéficiez d'un bonus supplémentaire égal à votre score de Cœur.
<b>RÊVES ELFIQUES</b>	Vous avez appris à récupérer de votre fatigue quand vous accomplissez des tâches répétitives comme marcher ou ramer. A la fin d'une journée d'activité, vous récupérez un nombre de points d'Endurance égal à votre valeur de Sagesse. Si vous prenez ensuite un repos prolongé, vous récupérez selon la règle normale.

### Récompenses culturelles

<b>LANCE AMÈRE</b> (Lance)	Si vous obtenez un $\Psi$ sur le dé du Destin lors d'une attaque, la valeur de Blessure de l'arme gagne un bonus de +4.
<b>BOUCLIER DU LANCIER</b> (Rondache)	Appliquez le modificateur de Parade du bouclier même si vous utilisez une arme à 2 mains lors d'un combat en corps à corps.
<b>ARC SYLVAIN</b> (Arc)	Avant que ne débute le combat, vous pouvez tirer une volée de flèche supplémentaire (y compris lorsque le 1 <sup>er</sup> tir n'est pas autorisé). Sauf si vous êtes surpris.

## Hobbit de la Comté

### Vertus culturelles

<b>ART DE LA DISPARITION</b>	Si de nouveaux venus entrent dans le lieu où vous vous trouvez, et si ce lieu possède des endroits pour se cacher ou se faufiler, vous pouvez alors dépenser 1 point d'Espoir pour disparaître. Vous êtes toujours présent mais personne ne vous remarque. Aucun jet de dés à faire.
<b>Aussi dur que LA PIERRE</b>	Lors d'un repos prolongé dans un endroit sûr (pas sur la route), vous récupérez à une vitesse prodigieuse : - <i>Si vous n'êtes pas blessé</i> : vous récupérez chaque jour 3 points d'Endurance + votre améliorée de Cœur. - <i>Si vous êtes blessé et que votre blessure a été correctement traitée</i> : vous récupérez chaque jour 4 points d'Endurance. - <i>Si vous êtes blessé et que votre blessure n'a pas été correctement traitée</i> : vous récupérez chaque jour 2 points d'Endurance.
<b>COURAGEUX SI BESOIN</b>	Quand vous dépensez 1 point d'Espoir pour faire appel à un bonus d'Attribut, vous annulez également (pour cette action) tous les malus dus par un état d'épuisement.
<b>DROIT AU BUT</b>	Lors d'une attaque à distance, vous lancez 2 fois le dé du Destin et vous gardez le meilleur score.
<b>PETIT PEUPLE</b>	Quand vous êtes attaqué au corps à corps par une créature de plus grande taille, votre valeur de base de Parade est égale à votre valeur améliorée d'Esprit (au lieu de la valeur de base d'Esprit).

### Récompenses culturelles

<b>ARC DES HAUTS DU NORD</b> (Arc)	Ajoutez un bonus de +3 ou votre valeur de Vaillance (le plus élevé des deux) à votre jet d'attaque à distance.
<b>LAME DE ROI</b> (Epee courte)	En cas de succès supérieur ou extraordinaire lors d'une attaque, vous infligez automatiquement un coup perforant (en dépensant un point d'Espoir).
<b>ARMURE DE CHANCE</b> (Armure)	Si vous êtes touché par un coup perforant, lancez le dé du Destin 2 fois et gardez le meilleur résultat pour votre test de Protection.

## Homme des Bois des Terres Sauvages

### Vertus culturelles

<p><b>CHANSON DE DÉVOUEMENT</b></p>	<p>Chanter ses paroles au-dessus de votre blessure permet de réduire la perte de sang : à la fin d'un combat, faites un jet de Chant (avec un SR de 14) et en cas de réussite, vous récupérez un nombre de points d'Endurance égal à votre valeur de Sagesse (succès normal), 2x la Sagesse (succès supérieur), 3x la Sagesse (succès extraordinaire). De plus la blessure est alors considérée comme traitée.</p> <p>Vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour faire la même chose sur une autre personne.</p>
<p><b>CHIENS DE LA FORÊT NOIRE</b></p>	<p>Vous avez un chien-loup des Terres Sauvages comme compagnon et sa loyauté apaise votre esprit : Augmentez votre valeur d'Espoir de 2 points.</p> <p>En cas de combat, si une attaque vous visant amène un , le coup touche et blesse automatiquement votre chien à votre place. Vous pouvez l'empêcher en prenant la blessure automatique à sa place (mais sans test de Protection). Un chien blessé est mis hors de combat et ne reviendra près de son maître qu'au début de la séance de jeu suivante après un jeu réussit de Guérison (SR 16), en cas d'échec, le chien ne reviendra qu'après la prochaine phase de communauté.</p> <p>Lors de l'entraînement de votre chien-loup, vous lui apprenez dans l'ordre :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Aide</i> : Votre chien vous assiste dans 1 compétence commune (Présence, Vigilance, Exploration, Chasse). La 1<sup>ère</sup> compétence est gratuite, les suivantes nécessiteront une phase de communauté et 1 point d'expérience. Lors d'un jet de compétence avec l'aide de votre chien, lancez 2 fois le dé du Destin et gardez le meilleur score.</li> <li>2) <i>Harceler l'ennemi</i> : Votre chien harcèle votre adversaire au corps à corps et celui-ci est alors considéré comme épuisé. Nécessite 2 points d'expérience et une phase de communauté.</li> <li>3) <i>Protection</i> : En position arrière lors d'un combat, votre chien vous protège en combattant au corps à corps. Vous pouvez vous mettre en position arrière même si le nombre total d'adversaires est supérieur au double (jusqu'au triple) de la taille de votre compagnie.</li> </ol>
<p><b>HERBES MÉDICINALES</b></p>	<p>Dans les Terres Sauvages, vous savez trouver les herbes médicinales. Vous maîtrisez d'abord les plantes aromatiques puis, en tant qu'entreprise lors d'une phase de communauté et en dépensant 1 point d'expérience, vous apprenez à maîtriser les secrets des antidotes.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Plantes aromatiques</i> : Vous avez pris l'habitude de mâcher certaines herbes et racines qui redonnent de la vigueur. Tant que vous êtes en milieu sauvage, vous parvenez à en trouver. Quand votre valeur d'Endurance est inférieure ou égale à votre valeur de Fatigue pour la première fois, vous n'êtes pas encore considérés comme étant Épuisé. Mais à la perte d'Endurance suivante, vous devenez Épuisé.</li> <li>2) <i>Antidotes</i> : Vous concoctez un antidote pour contrer les effets du poison d'une araignée ou d'un poison orc. Dépensez 1 point d'Espoir et effectuez un jet d'Artisanat avec un Seuil de Réussite (SR) de 16 pour neutraliser les effets d'un seul type de poison sur tous les membres de la compagnie.</li> </ol>
<p><b>LA VOLONTÉ DU CHASSEUR</b></p>	<p>Une fois par jour, vous pouvez 1 point d'Espoir pour récupérer un nombre de points d'Endurance égal à la valeur améliorée de Cœur.</p>
<p><b>VIGILANCE NATURELLE</b></p>	<p>En extérieur, vous pouvez augmenter le niveau de succès d'un jet de Vigilance (passer de succès simple à supérieur, ou de succès supérieur à extraordinaire). De plus, en journée et en extérieur, vous pouvez faire un jet d'Exploration (SR 14) pour réunir des informations sur la région (comme si vous l'examinez depuis une position avantageuse).</p>

### Récompenses culturelles

<p><b>HACHE BARBUE</b> (Hache à long manche)</p>	<p>En cas de succès supérieur ou extraordinaire lors d'une attaque, vous pouvez remplacer les dégâts par le désarmement de votre adversaire ou par le bris de son bouclier.</p>
<p><b>ARMURE DE PLUMES</b> (Armure)</p>	<p>Lors d'un test de Discrétion, lancez le dé du Destin 2 fois et gardez le meilleur résultat.</p>
<p><b>ARC DU BERGER</b> (Arc ou arc long)</p>	<p>En cas de succès supérieur ou extraordinaire lors d'une attaque, vous infligez des dégâts supplémentaires égaux à votre valeur de base de Cœur.</p>

## Rôdeur du Nord

### Vertus culturelles

<b>GARDIENS INTRÉPIDES</b>	<p>Vous avez grandi dans une terre parsemée de ruines et de tertres funéraires. Quand vous sélectionnez cette vertu pour la première fois, vous apprenez comment Voir l'Invisible. Pour les capacités suivantes, vous devrez passer par une entreprise en phase de communauté et dépenser un point d'expérience.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) <i>Voir l'Invisible</i> : Vous avez automatiquement conscience de la présence à proximité d'un spectre (ou assimilé). Un jet réussit de Connaissances donne des informations supplémentaires sur la nature de la manifestation spectrale.</li> <li>2) <i>Force d'Âme</i> : Quand un mort-vivant vous contraint de faire un test de Peur ou de Corruption, si vous invoquez un bonus d'attribut vous utilisez alors la valeur améliorée de Cœur. En cas de succès supérieur, vous pouvez faire faire en sorte qu'un compagnon ayant raté son jet de Peur ou de Corruption le réussisse (2 compagnons en cas de succès extraordinaire).</li> <li>3) <i>Fléau des Spectres</i> : Quand vous touchez un mort-vivant qui peut être touché par un coup perforant, la créature lance un dé de moins dans son jet de Protection (elle lance néanmoins au moins 1 dé).</li> </ol>
<b>ENDURANCE DU RÔDEUR</b>	<p>Si le total d'encombrement du Rôdeur est inférieur ou égal à 14, vous bénéficiez des avantages suivants ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre valeur maximale d'Endurance est considérée comme supérieure de 3 points.</li> <li>- En cas de succès supérieur à un test de Fatigue, vous pouvez faire en sorte qu'un compagnon ayant raté son propre test de Fatigue le réussisse (2 compagnons en cas de succès extraordinaire).</li> </ul>
<b>ROYAUMÉ RÉVÉLÉE</b>	<p>Lors d'un combat en position Avancée, vous pouvez tenter la manœuvre Intimider l'adversaire en plus de votre jet d'Attaque. Mais dès cet instant, les ennemis acquièrent la capacité spéciale Animosité (Dûnedain) et vous attaquent à la première occasion.</p> <p>Pendant une rencontre, vous pouvez améliorer d'un niveau la qualité du succès d'un jet réussit (un succès simple devient supérieur, un succès supérieur devient extraordinaire).</p>
<b>RIQUEUR DE LA TERRE</b>	<p>Une fois par jour, vous pouvez effectuer un jet de Chasse</p>
<b>FAMILIER DE LA NATURE</b>	<p>En cas de combat en pleine nature, vous bénéficiez d'un dé de Maîtrise gratuit en tant qu'Avantage de combat.</p> <p>Lors des voyages, si vous servez de Guide à votre Compagnie, vous remplissez également tous les rôles vacants</p>

### Récompenses culturelles

<b>RELIQUE DE L'ARNOR</b> (Relique Merveilleuse à créer)	<p>Créer une Relique ayant un avantage.</p> <p>Outre l'avantage conféré par la Relique, en tant que Porteur reconnu de cette Relique, vous gagnez un bonus de 2 points en Prestige auprès de vos pairs.</p>
<b>L'ÉTOILE DES DÛNEDAINS</b> (Broche d'argent)	<p>Votre valeur de Prestige augmente de 1.</p> <p>Dans les limites de l'ancien Royaume d'Arnor, vous pouvez faire un test d'Exploration pour trouver un refuge des Dûnedain. En cas de succès simple, il est à 3 jours de distance, 2 jours pour un succès supérieur et quelques heures pour un succès extraordinaire.</p> <p>Que ce soit une clairière cachée, une hutte de berger, une caverne derrière une cascade, les ruines d'un fortin ..., vous y trouverez toujours du bois sec, de la nourriture séchée, des herbes médicinales et éventuellement des Rôdeurs avec qui échanger des nouvelles.</p> <p>Se reposer dans un refuge permet à chacun de diminuer de 1 point sa fatigue (quelle que soit la durée du séjour).</p>
<b>FLÈCHES NUMÉNORÉENNES</b> (Flèches)	<p>Vous débutez chaque phase d'aventure avec un nombre de flèches numénoréennes égal à votre vaillance. Quand vous touchez un ennemi avec une telle flèche, il perd un nombre supplémentaire de points d'Endurance égal à votre Vaillance. Il ratera également sa prochaine attaque à moins de dépenser un point de Haine.</p> <p>Au terme de la bataille, vous récupérez les flèches tirées en dehors de celles perdues (un jet d'attaque raté avec un  implique que la flèche est perdue ou brisée).</p>

Haut-Elfe de Fondcombe  
Vertus culturelles

<p><b>ARTISAN D'EREGION</b></p>	<p>Vous apprenez la science ancienne des forgerons elfes d'Eregion (royaume disparu), les plus grands artisans de votre peuple.</p> <p>1) <i>Evaluer un trésor</i> : Vous savez identifier les runes et les symboles secrets employés par les artisans d'antan. Quand vous effectuez un jet de Trésor Magique, vous pouvez lancer un dé de maîtrise supplémentaire. Note : Ce dé bonus n'est pas pris en compte pour la dépense de point d'expérience en cas de découverte d'une relique merveilleuse ou d'une arme/armure fabuleuse.</p> <p>2) <i>Amélioration d'Arme</i> : Choisissez l'entreprise Forge Elfique pour vous retirer dans votre forge et modifier une arme pour l'adapter au style de combat de son porteur. La première fois que vous améliorez une arme, son porteur bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets d'Attaque. Avec une seconde amélioration, ce bonus est amené à +2. Ce bonus perdure jusqu'à ce que le porteur gagne un rang dans la compétence d'arme associée (mais l'amélioration peut être à nouveau effectuée). Note : Vous n'êtes pas capables d'améliorer une arme ayant une Qualité Magique.</p> <p>3) <i>Enchantement d'Arme</i> : Choisissez l'entreprise Forge Elfique pour nimer votre arme de la lumière de Valinor. Cette arme peut désormais blesser les créatures qui ne sont vulnérables qu'aux armes ayant une Qualité Magique (comme les spectres et les fantômes par exemple).</p>
<p><b>BEAUTÉ DES ÉTOILES</b></p>	<p>Votre valeur d'Espoir maximale augmente de 2 et vous bénéficiez d'un dé de maîtrise bonus à utiliser lors des présentations au cours des rencontres. Pour chaque résultat <math>\Psi</math> sur le dé du Destin lors des interactions d'une rencontre, vous pouvez choisir un des bonus suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Au moment de la résolution de la rencontre, la communauté bénéficie d'un succès supplémentaire</li> <li>- Après la résolution de la rencontre avec des mortels, choisissez l'un deux. Cet individu ne garde alors qu'un souvenir vague de ce qui s'est dit ou convenu. Note : Cet effet compte comme une vertu magique pour ce qui est d'augmenter la valeur de Vigilance de l'œil sur la Compagnie.</li> </ul>
<p><b>ELBERETH GILTHONIEL !</b></p>	<p>Si vous, ou un de vos compagnons êtes blessé : invoquez le nom d'Elbereth et dépensez un ou plusieurs points d'Espoir pour obtenir autant de dés de maîtrise bonus pour votre prochain jet de dés.</p> <p>En outre, chaque héros elfe ou ami des Elfes de votre Compagnie bénéficie d'un dé de maîtrise bonus à son prochain jet.</p>
<p><b>PUISSANCE DES PREMIERS-NÉS</b></p>	<p>Une fois par round de combat, quand un adversaire dépense un point de Haine pour activer une capacité spéciale, vous pouvez effectuer un jet de Vaillance (SR 10 + niveau d'Attribut de l'adversaire).</p> <p>En cas de succès, l'effet de la capacité spéciale est annulé. Si le succès est simple, l'adversaire ne dépense pas le point de Haine. Si le succès est supérieur ou extraordinaire, l'adversaire dépense son point de Haine.</p> <p>En cas d'échec du jet de Vaillance ou en cas de succès mais avec un <math>\Psi</math>, vous perdez 1 point d'Espoir et ne pouvez plus invoquer cette vertu jusqu'à la fin de la bataille.</p>
<p><b>PROUESSE DES ELGAR</b></p>	<p>Quand vous obtenez un <math>\Psi</math> sur le dé du Destin pour un jet de compétence commune, on considère que vous obtenez également un <math>\mathcal{G}</math>. Ainsi votre jet est automatiquement un succès et votre niveau de réussite est amélioré.</p> <p>Chaque fois que vous terminez une action au cours de laquelle vous avez obtenu un <math>\Psi</math>, il se passe quelque chose d'inhabituel, que des témoins associent à de la « magie elfique ».</p>

Récompenses culturelles

<p><b>ANNEAU MINEUR</b> (Anneau)</p>	<p>Choisissez un attribut (Corps, Cœur ou Esprit). Tant que vous portez votre anneau, vous bénéficiez de +1 à la valeur de base de l'attribut (et de la valeur améliorée également). Vous gagnez également un point d'Ombre.</p>
<p><b>RECUEILS &amp; CARTES DU SAVOIR INTERDIT</b> (Savoir)</p>	<p>Vous sentez la présence de l'Ombre dès que vous pénétrez dans un lieu souillé. Faites un jet de Connaissances et en cas de succès, vous identifiez la source de la corruption et vous donnez (ainsi qu'à vos compagnons) une réduction de 2 du SR (seuil de réussite) des tests de Corruption.</p> <p>Vous pourrez ensuite, lors d'une phase de communauté, consacrer votre entreprise à y réfléchir et vous y gagnez un point d'expérience.</p>
<p><b>LANCE DE LA DERNIÈRE ALLIANCE</b> (Grande Lance)</p>	<p>Lors d'une attaque avec un succès supérieur ou extraordinaire, vous pouvez dépenser un point d'Espoir pour effectuer une seconde attaque contre un adversaire différent.</p>

## Homme du Lac

### Vertus culturelles

ARCHER DE LA GUILDE	Augmentez votre Prestige de 1 point. En utilisant un arc ou un grand arc, vous pouvez dépenser 1 point d'Espoir pour accroître d'un niveau le succès d'une attaque (un succès simple devient supérieur, un succès supérieur devient extraordinaire).
PRINCE MARCHAND	Au début d'une phase d'aventure, vous pouvez choisir un serviteur pour vous accompagner parmi les suivants : - <i>Page</i> : Un page vous assiste dans vos tâches quotidiennes (toilette, habillement) et dans vos rencontres (présentation, conseils). Vous pouvez lancer 2 fois le dé du Destin et ne garder que le meilleur résultat pour tout jet de Courtoisie ou d'Intuition. - <i>Médecin</i> : Serviteur qui veille sur votre santé depuis votre enfance. Vous pouvez lancer 2 fois le dé du Destin et ne garder que le meilleur résultat pour un jet de Guérison. - <i>Porteur</i> : Un porteur vous aide à transporter vos affaires. Vous pouvez lancer 2 fois le dé du Destin et ne garder que le meilleur résultat pour un test de Fatigue. - <i>Scribe</i> : Votre scribe tient un journal de vos faits et gestes et a accumulé des connaissances. Vous pouvez lancer 2 fois le dé du Destin et ne garder que le meilleur résultat pour un jet de Connaissances ou Enigmes. Note : à part le médecin qui est vieux, les autres serviteurs sont généralement de jeunes garçons et sont non-combattants.
COMBAT AU BOUCLIER	Si vous combattez avec un bouclier, vous relancez le dé du Destin quand vous touchez votre ennemi. Si vous obtenez 8+, vous lui infligez une perte supplémentaire de points d'Endurance égal à votre Bonus aux Dégâts + la valeur d'Encombrement de votre bouclier (rondache : 1, bouclier : 3, grand bouclier : 5)
SENS DES AFFAIRES	Lors d'une rencontre, vous pouvez tenter d'accroître la valeur de Tolérance en effectuant un jet de compétence de Coutume (Chant, Courtoisie, Enigmes) avec un SR de 14. En cas de succès, ajoutez +1 à la Tolérance, +2 pour un succès supérieur, +3 pour un succès extraordinaire.
PIED MARIN	Lorsque vous êtes attaqués, avant de lancer les dés vous pouvez dépenser un dé de maîtrise bonus conféré par un Avantage de combat afin de gagner un bonus de +3 à votre valeur de Parade. En outre, si vous combattez à bord d'un bateau, radeau ou sur une surface précaire ou exposée (plate-forme dans les arbres, pont de cordes ...), vous bénéficiez durant l'assaut d'un dé de maîtrise bonus en tant qu'Avantage de combat.

### Récompenses culturelles

ARMURE CUIVRÉE (Savoir)	Equivalent d'une armure de mailles, une Armure Cuivrée permet de lancer un dé de Maîtrise supplémentaire lors d'un test de Protection contre une attaque avec une arme tranchante ou contondante (épées, haches, masses). Au contraire, une arme perforante (lances, flèches ...) donne un dé de maîtrise en moins.
PIERRE D'AFFUTAGE (Savoir)	Lorsque vous portez une Pierre d'Affutage, elle vibre et émet un faible gémissement quand une créature dotée de la capacité spéciale Aversion au Soleil ou Habitant des Ténèbres est à moins de 100m. En outre, la lère attaque de votre part contre une telle créature provoque une perte supplémentaire d'un point de Vaine.
LAME-SERPENT (Savoir)	Lors d'une attaque au corps à corps, votre cible ne bénéficie pas de bonus à sa Parade grâce à son bouclier.

## équipement

### Équipement de départ

Chaque personnage démarre avec l'équipement standard d'un héros qui part à l'aventure. Son contenu et sa valeur d'encombrement dépendent de la saison.

SAISON	Contenu du paquetage	Encombrement
HIVER & AUTOMNE	Vêtements épais et chauds (vestes, capes doublées de fourrure), couvertures. Eau et nourriture pour 1 semaine de voyage.	3
ÉTÉ ET PRINTEMPS	Vêtements fins, capes et couvertures moins épaisses. Eau et nourriture pour 1 semaine de voyage.	2

### Instruments de musique

Un personnage ayant au moins 1 rang dans la compétence Chant peut inclure dans son paquetage un instrument de musique en accord avec sa culture.

### Armes

Un aventurier peut disposer d'une arme pour chaque compétence d'armes pour laquelle il possède au moins 1 rang.

En cas de compétence d'armes culturelles (compétence entourée de parenthèses), le joueur sélectionne une arme correspondant à ce groupe d'armes.

De par leur taille, il y a des restrictions pour les Hobbits et les Nains qui ne peuvent utiliser que les armes suivantes :

- *Nains* : épée courte, épée, hache, grande hache, lance, bigot, dague, arc
- *Hobbits* : épée courte, hache, lance, dague, arc

Noter les armes choisies et les caractéristiques ci-dessous.

ARME	Dégâts	Taille	Blessure	Encombrement	Groupe	Notes
DAGUE	3	♣	12	0	-	
ÉPÉE COURTE	5	10	14	1	Épées	
ÉPÉE	5	10	16	2	Épées	
ÉPÉE LONGUE	5 (1m) 7 (2m)	10	16 (1m) 18 (2m)	3	Épées	
LANCE	5	9	14	2	Lances	Peut être lancée
GRANDE LANCE	9	9	16	4	Lances	Arme à 2 mains, ne peut être lancée
HACHE	5	♣	18	2	Haches	
GRANDE HACHE	9	♣	20	4	Haches	Arme à 2 mains
HACHE À LONG MANCHE	5 (1m) 7 (2m)	♣	18 (1m) 20 (2m)	3	Haches	
ARC	5	10	14	1	Arcs	Arme à distance
GRAND ARC	7	10	16	3	Arcs	Arme à distance
BIGOT	8	10	18	3	-	Arme à 2 mains

Légende : (1m) : utilisation avec 1 main  
(2m) : utilisation avec 2 mains

## Armures et Boucliers

Un aventurier démarre avec une armure et peut choisir un type de casque et un bouclier.

### Armures

	<i>Encombrement</i>	<i>Protection</i>	<i>Type</i>
CHEMISE DE CUIR	4	1d	Armure de cuir
CORSELET À MANCHES LONGUES	8	2d	Armure de cuir
CHEMISE DE MAILLES	12	3d	Armure de mailles
COTTE DE MAILLES	16	4d	Armure de mailles
HABIT DE MAILLES	20	5d	Armure de mailles

### Casques

	<i>Encombrement</i>	<i>Protection</i>	<i>Type</i>	<i>Notes</i>
CERVELIÈRE DE FER ET DE CUIR	2	+1	Casque	
HEAUME	6	+4	Casque	Peut s'enlever en plein combat pour diminuer la fatigue de 3 points.

### Boucliers

	<i>Encombrement</i>	<i>Protection</i>	<i>Notes</i>
RONDACHE	1	+1	
BOUCLIER	3	+2	
GRAND BOUCLIER	5	+3	Pas pour les Hobbits et Nains

## Équipement supplémentaire

Un personnage peut ajouter un équipement particulier avec l'accord du Gardien des Légendes.

## autres informations

### Bonus aux dégâts

La valeur de Bonus aux dégâts est égale à la valeur de base de Corps, tant pour le corps à corps que pour des attaques à distance.

### Parade

La valeur de Parade est égale à la valeur de base d'Esprit.

Si le personnage possède un bouclier, préciser le bonus apporté par cet équipement.

### Armure

La valeur d'Armure est égale à la valeur de Protection de l'armure portée.

La valeur Casque est égale à la valeur de Protection du casque porté.

### Fatigue

La valeur minimale de la fatigue est égale à la somme de l'encombrement de tout l'équipement porté (paquetage, armes, armures, casques, objets divers).

### Expérience

L'expérience de départ est de 0.

### Ombre

La valeur d'Ombre de départ est de 0.

## Langues

Noter les langues principales et secondaires connues par le personnage selon sa culture.

	<i>Langue maternelle</i>	<i>Langue secondaire</i>
BARDIDE	Dalien	Langue commune (Oustrain)
BÉORNIÈDE	Langue du Val d'Anduin	Langue commune (Oustrain)
NAIN DU MONT SOLITAIRE	Khuzdul (langue secrète)	Dalien Langue commune (Oustrain)
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	Sindarin	Dialecte sylvain Langue commune (Oustrain)
HOBBIT DE LA COMTÉ	Langue commune (Oustrain)	
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	Langue du Val d'Anduin	Langue commune (Oustrain)
RÔDEUR DU NORD	Langue commune (Oustrain)	Sindarin
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	Sindarin	Quenga Langue commune
HOMME DU LAC	Dalien	Langue commune (Oustrain)

## Âge de départ

	<i>Âge de départ</i>
BARDIDE	16-30
BÉORNIÈDE	16-30
NAIN DU MONT SOLITAIRE	50-100
ELFE DE LA FORÊT NOIRE	100-500
HOBBIT DE LA COMTÉ	25-60
HOMME DES BOIS DES TERRES SAUVAGES	16-30
RÔDEUR DU NORD	18-60
HAUT-ELFE DE FONDCOMBE	500-1000
HOMME DU LAC	16-30