

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

Points d'historique et héritage disponibles selon la race :

- Humains : 4
- Hobbits, lutins : 3
- Nains : 2
- Autres espèces : 1

Chaque point permet de tirer 2d6 afin de déterminer la table puis l'avantage précis

Pour 2 points on peut choisir la table et déterminer avec 1d6 l'avantage précis

Pour 3 points on peut choisir l'avantage précis dans une table déterminée avec 1d6

On ne peut obtenir 2 fois le même résultat, dans ce cas, il faut re déterminer le second.

1	POSSESSIONS	
I	Armes d'exception	+150 po pour l'achat d'armes, l'une d'entre elles bénéficie de +2 Dg et de -1 en FOR et DEX et a une certaine importance pour votre clan/famille
II	Armures d'exception	+150 po pour l'achat d'armures et de bouclier, l'un d'entre eux bénéficie de +1 PR et de -2 en FOR et a une certaine importance pour votre clan/famille
III	Riche	+1d6x100 po ainsi qu'un revenu de 100 po au début de chaque aventure
IV	Compagnon animal	Un petit animal capable de surveiller et prévenir son maitre. Son dressage est parfaitement abouti. S'il doit combattre, il bénéficie d'un CM = CHR +(5xniv)
V	Outils de maître	Permettent de bénéficier d'un bonus de +10 aux tests d'un talent qui est en fait une profession associée à ce matériel.
VI	Objet magique	Vous possédez un objet enchanté à définir avec l'arbitre contenant un sortilège de niveau 1

2	CARACTERISTIQUES	
I	Musculature impressionnante	La valeur de base en FOR devient 16 ou gagne 1d6 points
II	Prodigieusement agile	La valeur de base en DEX devient 16 ou gagne 1d6 points
III	Vigueur exceptionnelle	La valeur de base en CONS devient 16 ou gagne 1d6 points
IV	Esprit brillant	La valeur de base en INT devient 16 ou gagne 1d6 points
V	Beauté troublante	La valeur de base en CHR devient 16 ou gagne 1d6 points
VI	Incroyablement vif	La valeur de base en VIT devient 16 ou gagne 1d6 points

3	MAGIE	
I	Magie puissante	La valeur de base en FLU devient 16 ou gagne 1d6 points
II	Résistance magique	La valeur de FLU est doublée lorsque le personnage est confronté à de la magie hostile

III	Mage naturel	Choisir sans limitation d'INT ni de DEX un sortilège de niveau 1 (2 pour les sorcier). Ce sort peut être lancé par le personnage selon la règle des filous (ou des sorcier si tel est sa classe)
IV	Support de concentration	Vous possédez un bâton/baguette/anneau remplissant la fonction d'aide à la magie utile aux sorcier et spécialistes (Valeur 1000 po)
V	Perception magique	Vous bénéficiez en permanence de l'effet du sortilège de niv 2: œil omnipotent
VI	Membre d'honneur de la guilde des sorciers	+/- 10% sur les prix pratiqués, de plus vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution

4 STATU SOCIAL		
I	Membre d'honneur de la guilde des guerriers	+/- 10% sur les prix pratiqués, de plus vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution
II	Membre d'honneur de la guilde des filous	+/- 10% sur les prix pratiqués, de plus vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution
III	Membre d'honneur de la guilde des commerçants	+/- 10% sur les prix pratiqués, de plus vous pouvez bénéficier du réseau et des ressources de la guilde mais êtes également assujettis à certains devoirs envers cette institution
IV	Sang noble	+3d6x10 po, vous avez une certaine ascendance sur nombre de membres de votre race et bénéficiez d'interactions facilitées avec les autres nobles
V	Chef naturel	Les personnages de moindre caractère vous suivent spontanément, s'ils sont amenés à combattre sous vos instructions, ils bénéficient d'une augmentation du CM de 10%
VI	Artiste reconnu	Permettent 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.

5 SURVIE		
I	Linguiste	L'apprentissage des langues est très simple pour vous, de plus vous en connaissez 3 en plus du nombre initial classique
II	Talentueux	Vous bénéficiez d'un +3 à chacun de vos talents et ce dès leur acquisition
III	Éhontément veinard	La valeur de base en CH devient 16 ou gagne 1d6 points
IV	Survivaliste	Vous êtes toujours capable de vous procurer à boire et à manger et ce quelque soit l'environnement
V	6eme sens	Vous n'êtes jamais surpris et pouvez donc toujours agir dès le premier round d'un combat
VI	Empathie animal	Sauf provocation excessive, jamais un animal sauvage ne vous attaquera. Les animaux domestiques sont totalement docile et suivent vos instructions au mieux de leur dressage

6		PARTICULARITES PHYSIQUES	
I	Sang mêlé	Un de vos parents appartient à une race différente (yc les races rares), vous bénéficiez d'un des facteurs multiplicatif de cette race mais votre apparence est également modifiée et votre intégration sociale rendue difficile	
II	Nyctalope	Vous bénéficiez en permanence de l'effet du sortilège de niv 2: œil de chat	
III	Ambidextre	En combattant avec une arme dans chaque main vous n'avez pas besoin d'avoir une DEX supérieur à la somme de celle nécessaire aux deux armes mais simplement supérieur au prérequis de chacune d'entre elles individuellement	
IV	Résistance naturelle	Vous bénéficiez d'un PR 2, les dégâts naturels (intempéries, poisons, faim,...) sont divisés par 3	
V	Colosse	Vous dépassez les standards de taille et de poids pour votre race: +20% a leurs facteurs multiplicatif, +20%/+10% à répartir entre les facteurs multiplicatifs de la FOR et de la CON, -20%/-10% entre ceux de la DEX et CHR	
VI	Amphibie	Le personnage peut aussi bien respirer dans l'air que sous l'eau	