



Création de personnage

J. Darmont, 2021

1. Compétences de base

Choisir une série de scores pour Éloquence, Intelligence, Muscles et Perception (Tableau 1).

2. Compétences défensives

Choisir une série de scores pour Défense, Réflexes, Résistance, Volonté (Tableau 1).

Pointu	10	6	6	5
Spécialisé	9	8	5	5
Équilibré	8	8	6	6
Polyvalent	7	7	7	7

Tableau 1 : Séries pour les compétences de base et défensives

3. Autres compétences

Choisir une série de scores pour toutes les compétences restantes (Tableau 2).

Spécialisé	10	10	10	10	9	6	6	5	4	2	2	1	1	1	1	1
Équilibré	10	10	8	8	8	6	6	6	6	4	4	4	4	4	2	2
Touche à tout	8	8	8	8	8	7	7	6	6	6	6	6	6	6	3	3

Tableau 2 : Séries pour les compétences autres

4. Points d'héroïsme

Le nombre de PH dépend du nombre de PJ (Tableau 3).

Nombre de PJ	2	3	4	5+
PH par PJ	10	8	6	4

Tableau 3 : Points d'héroïsme (PH)

5. Atout

Choisir un unique atout :

- si vous jouez un personnage non-humain, dans le Tableau 4¹
- si vous voulez un sorcelet², dans le Tableau 5
- dans les autres cas, dans le Tableau 6¹
- vous pouvez aussi choisir un sorcelet² dont votre personnage a perdu l'usage (ce n'est pas forcément définitif).

Espèce	Atouts possibles		
Demi-orque ³	+1 Muscles, +1 Résistance, -2 Psychologie, PH : +2d6 dégâts (90)		
	Armoire à glace	Problème avec l'autorité	Sadique
Elfe ³	+1 Perception, +1 Réflexes, PH : transe régénérative (90)		
	Accélération fulgurante	Ombre parmi les ombres	Œil de lynx
Gnome ³	+2 Défense, +1 Discrétion, +1 Intellect, -2 Résistance, PH : invisibilité (90)		
	Allié de la nature	Bricoleur de génie	Plan B
Hobbit	+1 Discrétion, +1 Défense, +1 Volonté, -1 Résistance, PH : chance (90)		
	À couvert	Bluff	Exemplaire
Nain ⁴	+1 Défense, +1 Résistance, PH : 5d6 Volonté/Résistance (91)		
	Artisanat d'exception	Cuir épais	Persévérant

Tableau 4 : Atouts des espèces non-humaines

Se faire entendre sur plusieurs dizaines de mètres

Animer des flammes

Sculpter l'eau par la pensée

Sculpter le bois avec ses doigts, sans outil

Réparer de petits objets brisés

Dénouer des nœuds

Deviner le prénom des gens

Savoir combien d'argent quelqu'un transporte sur lui

Deviner la météo du lendemain

Faire germer des graines

Connaître la direction du nord

Recopier parfaitement un texte

Dresser les cheveux de quelqu'un sur sa tête

Faire voler les pièces de monnaie

1 Les nombres mentionnés dans le tableau indiquent la référence de page de l'atout dans le livre *Clé en main – Règles avancées*.

2 Uniquement pour les PJ natifs de Brenhaven

3 Voit correctement de nuit

4 Voit dans le noir complet

Voir au travers des murs en posant sa tête tout contre
 Imiter parfaitement les cris des animaux
 Créer une zone glissante pendant un instant
 Cicatriser les petites plaies
 Sortir des étincelles de ses doigts
 Imiter parfaitement une autre voix humaine
 Déterminer la toxicité d'une plante
 Parler à une espèce animale
 Faire taire quelqu'un un instant
 Proférer des malédictions mineures (démangeaisons, boutons, etc.)
 Faire fuir les insectes
 Grimper aux murs comme une araignée
 Courir rapidement
 Briller la nuit

Tableau 5 : Sorcelets

Atouts innés physiques (1 maximum)			
Armoire à glace	61	Bonne tête	61
Cuir épais	61	Force de la nature	62
Œil de lynx	62		
Atouts innés de caractère (2 maximum)			
Dur·e à cuire	62	Exalté·e	62
Exemplaire	63	Impassible	63
Opportuniste	63	Persévérant·e	63
Sadique	63	Vindictif·ve	64
Atouts mentaux			
Défaut de la cuirasse	64	Mémoire photographique	64
Polyvalent·e	64	Limier (Profiler)	65
Soigneur·se	65	Suprématie de l'esprit	65
Tacticien·ne (Wargamer)	66		
Atouts sociaux			
Autorité militaire	66	Avec moi !	66
Bluff	67	Caméléon	67
Compagnon/compagne	67	Courage	67
Duo d'enfer	67	Impressionnant·e	68
J'ai un plan	68	Relations	68

Travail en groupe	68		
Atouts de combat au corps à corps			
Arme de prédilection	69	Backstab	69
Charge	70	Colosse	70
Coup de bambou	70	Danse de combat	71
Dégainage rapide	71	Deux armes	71
Haute voltige	72	À mains nues (Kung fu master)	72
Main gauche	72	Perce armure	73
Pilier de taverne	73	Queue du dragon	73
Seul contre tous	73	Surineur·se	74
Atouts de combat à distance			
Déluge de projectiles (de plomb)	74	Entre les deux yeux	74
La deuxième est gratuite	75	Lanceur·se de poignards	75
Tireur·se d'élite	76		
Atouts de défense			
À couvert !	77	À l'aise en armure	77
Garde du corps	77	Intouchable	77
On n'abandonne personne !	78	Plan B	78
Atouts tactiques			
Téméraire (Accro au danger)	78	Impitoyable	78
Botte secrète	79	Quitte ou double	79
Atouts d'équipement			
Artisanat d'exception	79	Aucun respect pour le matériel	80
Bien équipé·e	80	Bricoleur·se de génie	80
Cape d'elfe (Combinaison fantôme)	80	Doppelgänger	80
Équipement magique (expérimental)	81		
Atouts magiques			
Allié·e de la nature	82	Animal familier	82
Aura trompeuse	82	Brume	83
Cartomancien·ne	83	Cercle de protection	83
Changement d'apparence	83	Clé universelle	84
Construct éphémère	84	Gardien·ne du territoire	84
Glyphe de feu	84	Imposition des mains	85
Invocation	85	Maître·sse des flammes	86
Mauvais œil	86	Métamorphose animale	86
Télékinésie	87	Nécromancie	87

Marchand de sable	88	Projection astrale	88
Seconde vue	88	Vies antérieures	89
Voies secrètes	89	Voix hypnotique	89
Atouts divers			
Calme dans la tempête (Accro au stress)	94	Accélération fulgurante	94
Cascade !	94	Cavalier·e émérite	95
Battant·e (Compétiteur né)	95	Expert·e	95
Sprinteur·se	96	Ombre parmi les ombres	96
Problème avec l'autorité	96		

Tableau 6 : Atouts

6. Formations et domaines de compétence

Choisir 6 éléments parmi les formations (Tableau 7) et les domaines de compétence (Tableau 8).

Armes	Armures
Formation armes de guerre	Formation armures de guerre
Formation armes lourdes	Formation armures lourdes
	Formation bouclier

Tableau 7 : Formations

Compétence	Exemple de domaines
Art	Danse, dessin, littérature, musique, peinture poésie, sculpture, théâtre...
Connaissance	Administration, droit, histoire, géographie, légendes, politique, religion (la Flamme, ancienne religion druidique), culture (humaine, orque, elfique, gnome, hobbit, naine), pays (Arlande, Nariamórien, Norlande)...
Langue	Humaine, Elfique, Naine, Sabir des marchands...
Techniques	Armurerie, intendance, forge, menuiserie, serrurerie, vinification...
Pilotage	Bateau, chariot, diligence...

Tableau 8 : Domaines de connaissances

7. Points de vitalité = Résistance + 6

8. Bonus de dégâts au corps à corps = Muscle ÷ 2 (arrondi au dessus)

9. Bonus de dégâts à distance = Perception ÷ 2 (arrondi au dessus)

10. Équipement

Choisir un équipement significatif pour chaque formation et domaine de compétence (Tableaux 9 et 10).

Arme	de guerre	lourde	Dégâts	Portée
Arbalète lourde	×		2d6	30 m
Arc court, arbalète légère			1d6	20 m
Arc long	×		2d6	40 m
Catapulte, trébuchet, baliste		×	3d6	40 m
Dague, serpe, main gauche ⁵			1d6	
Épée courte ou longue, glaive, sabre, rapière			1d6	
Filet ⁶			—	5 m
Fouet ⁷			1d6	3 m
Fronde, fléchette			⁸	10 m
Gourdin, masse d'arme, bâton ⁹			1d6	
Hache			1d6	
Hallebarde, trident, bâton ferré, hache à deux mains, épée bâtarde, espadon	×		2d6	

Tableau 9 : Armes

Protection	de guerre	lourde	Bouclier	Protection
Brigantine, haubert de mailles, cuirasse, camail et casque	×			4
Broigne, plastron de cuir				2
Harnois avec heaume et gantelets		×		6
Pavois			×	+2
Rondache, écu			×	+1

Tableau 10 : Protections

11. Liens

Choisir un contact dans le *Guide du joueur* (page 10).

⁵ Combiné à une autre lame, ce type d'arme ajoute un bonus de +2 aux dégâts de l'arme principale ou permettent d'utiliser la prime Attaque multiple (2) sans pénalité,

⁶ Immobilisant

⁷ L'attaque peut se faire sans être engagé au corps à corps. Une tentative d'immobiliser, de désarmer ou de faire tomber est sans pénalité.

⁸ Bonus de dégâts à distance

⁹ Assommant