

Avantages :

Avantage	Effet	Condition	Améliorations
Acteur	Donne la compétence : Théâtre	Déguisement 5	1
Allié	Est connu par une personne influente.		1
Amis	A des amis dans trois villes à placer sur la carte.	Prestance 8	1
Arme en main	A l'initiative lors d'un combat (confrontation D10 si l'adversaire a cette même compétence)	Rapidité 10	1
Armure des héros	+2 en armure s'il n'en porte pas		1
Artiste de cirque	Donne la compétence : lancer de couteau		1
As de la grimpe	+2 en acrobatie et escalade	Acrobatie 5, escalade 5	0
Autorité	A la compétence commandement	Prestance 10	1
Beau	+2 en persuasion (charme), et a la compétence beau	Prestance 7	0
Bibliothèque	+2 aux tests de Savoir ou de langue lors d'une recherche en bibliothèque	Savoir 6	1
Bienheureux	Peut ne prendre aucun dégâts une fois par partie		0
Bonne fortune	Peut refaire un test une fois par partie		1
Champs d'expertise	+2 aux tests de Savoir ou de langue lors d'une recherche sur le champ d'expertise, peut racheter l'avantage pour en avoir plusieurs	Savoir 7	1
Charpenté	+1 en attribut force	Force 9	1
Cœur de guerrier	+4 aux tests de fatigue liée au combat	Vigueur 8	0
Cœur de lion	En dépensant un point de courage, peut réduire de 1D6 les effets d'une blessure	Vitalité 8	1
Combat à 2 armes	Gagne une attaque avec la 2 ^o main (attention aux malus)	Vivacité 6, combat armé 6	0
Copiste	Peut créer D10 PO par partie	Imitation 10	1
Courageux	+2 points de courage		1
Coureur des routes	Attelages et équitation +1		1
Croissance accélérée	L'ours d'un béornide augmente de deux niveaux.	Magie béornide	1
Curieux	Gagne la compétence histoire des races et histoire 3e âge	Esprit 5, sagesse 8	1
Don des langues	+3 aux tests d'une langue connue	Sagesse 10	1
Double vue	Peut essayer 1 fois par partie de prévoir le futur (SD (D12) : 8)	Esprit 12, Sagesse 5	1
Douces paroles	+2 aux tests de compétences sociales	Prestance 8	1
Dur à tuer	+1 PV	Vitalité 9	1
Écuyer	Gagne une spécialité d'arme	Combat armé 6	1
Éloquent	+2 aux test de Débat et Persuasion	Prestance 8	1
Endurant	Réduit tous les malus de blessure de 2pts	Vitalité 6	1
Enthousiasme	Doit réussir un jet de représentation pour avoir un bonus en Inspiration lors d'un chant, récit . . .	Prestance 7	0
Esquive	Donne la compétence esquive	Vivacité 8	0
Estudiant	+3 en savoir	Sagesse 8	5
Études runiques	Connaît 3 runes en plus des 3 de base	Alchimiste	1
Études de magie	Gagne un niveau en magie blanche et/ou en magie grise et/ou en magie noire. En choisir 2.	Mage ou sorcier	2
Fidèle	+1 aux tests de combat et de protection lorsqu'il s'agit de la personne a qui va la fidélité.		0
Forte tête	+2 en Volonté	Volonté 8	0
Franchissement	Permet de diminuer les effets d'un terrain difficile	Survie 4 ou course 4	1

Furtif	+1 aux tests de Discrétion, Dissimulation, Manipulation.	Discrétion, dissimulation et manipulation 5	1
Grimoires	+1 en esprit	Esprit 10	7
Guérisseur	A la compétence chirurgie et herboristerie	Guérison 7	1
Habitant des bois	+1 aux tests liés à la nature et aux animaux		1
Héritage	Gagne une maison en campagne		1
Incorruptible	+4 aux tests pour résister à la corruption	Volonté 9	0
Indomptable	Donne la compétence : résistance à la torture	Volonté 10	0
Infatigable	+4 aux tests pour résister à la fatigue	Vigueur 8	1
Ingénieur	Gagne la compétence architecture et construction	Sagesse 10, savoir 12	1
Langage des arbres	Peut parler aux arbres (SD (D6) : 5)	Ent	1
Main de marteau	Double le bonus de force aux dégâts en combat à mains nues	Force 10	1
Maître-Artisan	+2 aux tests d'artisanat, forge, travail de la pierre	artisanat, forge, travail de la pierre 5	1
Marathonien	+3 en course à pied	Course à pied 5	1
Nez fin	+2 aux tests d'observation (Odorat)	Perceptions 8	1
Navigateur	+2 en navigation	Navigation 5	1
Nerveux	-2 pour le prendre par surprise (sauf de nuit)	Rapidité 7, perceptions 8	1
Ouïe fine	+2 aux tests d'observation (Ouïe)	Perceptions 8	1
Parieur chanceux	+25% sur les paris réussis	Jeu 5	1
Plongeur	Peut nager en eau profonde	Natation 5	1
Polyvalent	+1 sur tous les attributs	-4 PV	0
Précis	Donne la compétence : S : arc	Combat distant 6	1
Prospecteur	+D6 PO par niveau	Mineur	1
Prudent	N'a jamais l'initiative mais +3 de dégâts sur la 1ère attaque.	Sagesse 5	1
Raciste	+1 aux combats pour toucher un ennemi particulier (Orques, Ourouk-Haïs, hommes du Nord . . .)	Combat armé 6	1
Rang	Acquiers directement une maison en ville	Noble	1
Récupération rapide	1 fois par partie, peut regagner D6 PV	Vitalité 9	0
Renommé	+2 en renommée		0
Receleur	D10 PO par aventure	Fausseur	0
Résolu	+1 en Volonté et Vigueur	Volonté 7	0
Richesse	+25 PO		1
Sage	+1 en Savoir et en Sagesse	Sagesse 8	1
Savant	Donne la compétence lettres et mathématiques	Sagesse 8, savoir 5	1
Sens de l'honneur	Peut demander à détecter le mensonge (D6) : SD : 6	Sagesse 9	0
Sens de l'orientation	Donne la compétence : sens de l'orientation	Survie 5, connaissance du climat 2	0
Sens de la bataille	+1 aux tests de Guerre de siège et a toutes les formes de combat	Toutes les compétences basiques de combat	1
Sévère	+2 en intimidation	Intimidation 5	1
Soldat complet	Devient bretteur, lancier, berseker, garde et archer.	-1 sur tous les attributs, et combat armé, distant et sans armes 7	0
Troubadour	Gagne la compétence : ménestrel	Prestance : 8	0
Valeur	Avec un test de Prestance réussi, gagne deux pts de	Prestance 9	0

	courage à dépenser pour l'action en cours		
Vainqueur de tournois	+1 défense et en attaque lors de tournois, +2 en dégâts	Combat armé 7, équitation 5	0
Vaillant	+4 aux tests pour résister à la peur	Volonté 7	0
Veille	Permet de rester éveillé un nombre de jour égal à sa vigueur divisée par 2.	Vitalité 6	0
Vertu des Valar	+2 lors de l'évocation du nom du Valar vénéré ; Valar à choisir	Magie des Valars 2	2
Disciple	Fait partie d'un sanctuaire (il peut demander de l'aide, se réfugier là-bas)	Prêtre	1
Vision nocturne	Donne la compétence Nyctalopie moyenne.	Perceptions 10	0
Vue fine	+2 aux tests d'observation (Vue)	Perceptions 8	1
Rapace	+2 en fouille et en estimation	Perceptions 8	0
Amélioration 1			
Magie sylvestre	Gagne la compétence magie de la nature	Ent	0
Tragédien	3D10 PO par représentation	Théâtre, prestance 10	1
Courtisan	A des amis dans la cour d'un roi	Amis, noble	1
Suzerain	A un vassal (peu puissant) qui lui doit aide économique et militaire (en + de ceux qu'il peut déjà avoir)	Châtelain (rang), allié	1
Plus vite que son ombre	Peut faire deux assauts au lieu d'un	Arme en main, rapidité 14	0
Peau dure	+2 en armure (même s'il en porte)	Armure du héros	1
Jongleur	D12 PO/représentation, jeu +2	Artiste de cirque	0
Capitaine	+50 personnes pouvant être commandées	Officier et autorité	1
Lecteur passionné	Trouve toujours le bon livre dans une bibliothèque	Bibliothèque	0
Béât	Peut refaire un test deux fois par partie	Bonne fortune	0
Spécialiste	Connaît tout sur le champ d'expertise	Champ d'expertise	0
Musclé	+1 en force	Charpenté	1
Réparation corporelle	En dépensant un point de courage, peut réduire de 1D10 les effets d'une blessure	Cœur de lion	0
Virtuose de la monnaie	Peut créer 2D10 PO par aventure	Copiste, faussaire	0
Hardi	+3 points de courage	Courageux	1
Voyageur	+1 en attelage, gagne la compétence : cartographie	Coureur de routes	0
Ours précoce	L'ours d'un béornide augmente de deux niveaux.	Croissance accélérée	0
Aficionado	Gagne la compétence Co Coutumes et astronomie	Curieux	0
Polyglotte	+3 aux tests d'une deuxième langue connue	Don des langues	1
Voyant	Peut essayer 1 fois par partie de prévoir le futur (SD (D12) : 5)	Double vue	0
Ami du peuple	+2 aux tests de compétences sociales (+4 en tout)	Douces paroles	1
Incevable	+1 PV	Dur à tuer	1
Orateur	Discours +3 et débat +2	Éloquent	0
Etudiant de grande école	+1 en savoir	Etudiant	4
Instruit	+3 en savoir	Etudiant	0
Vénéral sage	+2 en sagesse	Etudiant	0
Inventeur	Peut inventer un objet... SD (D10) : 9. Peut retenter chaque aventure. L'objet rapporte D12 D12 PO.	Etudiant	0
Lettré	Compétence : lettre (peut prendre une 2nde amélioration 1)	Etudiant	0

Écriture runique	Connaît 8 runes en tout	Études runiques	1
Adresse magique	-1 en fatigue après un sort manqué.	Études de magie	1
Artiste de l'irréel	Gagne un niveau en magie blanche et/ou en magie grise et/ou en magie noire. En choisir 2.	Études de magie	1
Tout terrain	Aucun malus dû au terrain et +2 sur les contraintes de climat	Franchissement	0
Dans l'ombre	Reçoit un bonus de +5 lors d'un test de Discrétion en dépensant 1 point de courage	Furtif	1
Sorts du savoir	Permet à un gardien du savoir de maîtriser 3 sorts ou runes	Grimoires	1
Traité d'alchimie	+2 pour effectuer des recherches en alchimie	Grimoires, alchimie	1
Ouvrage de médecine	+2 en guérison et +1 en magie cléricale	Grimoire, magie cléricale	0
Livres d'histoire	Gagne une compétence d'histoire (dans l'ordre des requis)	Grimoires	0
Contes et légendes	Gagne une spécialisation conteur dans le chant	Grimoires	0
Livre sacré	+2 en foi et magie de prêtrise	Grimoires	1
Anciens grimoires	+1 en savoir	Grimoires	3
Apothicaire	+2 en herboristerie et débloque la science des poisons	Guérisseur	1
Sauvage	Peut se fondre dans la nature et survivre dans celle-ci	Habitant des bois	0
Nouveau riche	+25 PO	Héritage et officier ou noble ou marchand ou mineur	1
Résistant	1x dans la partie, peut refuser de prendre 1 niv de fatigue	Infatigable	1
Bâtitseur	Peut construire des bâtiments défensifs, de grands bâtiments... Peut travailler pour de grands seigneurs et donc gagner plus de PO (selon commanditaire et type)	Ingénieur, architecture 10, construction 10, fonderie 5	1
Général Huorn	Peut se former une armée à partir d'arbres. Selon taille de la forêt. SD (D3) : 2 pour D12 huorns. Les huorns sont des ents sans volonté et inactifs. Dès que le test est échoué, plus aucun huorn ne rejoint l'armée.	Langage des arbres, langues 8, prestance 10, commandement 8	0
Main d'acier	Triple le bonus de force au combat de corps à corps	Main de marteau	0
Chef-d'œuvre	Lors d'une réussite critique, l'objet créé est un chef-d'œuvre	Maître-Artisan	2
Maître d'arme	Une nouvelle spécialité d'arme est débloquée	Écuyer	1
Messenger du roi	+3 en course à pied	Marathonien	1
Nez du seigneur	+2 aux tests d'observation (Odorat)	Nez fin	0
Grand explorateur	+2 en navigation, connaît les courants	Navigateur	1
Sommeil léger	-2 pour le prendre par surprise (remplace nerveux)	Nerveux	0
Tympan sensible	+2 aux tests d'observation (Ouïe)	Ouïe fine	0
Gagnant de la 1ère heure	+50% sur les paris	Parieur chanceux	1
Chercheur marin	Peut trouver des objets sous l'eau (fleuves...).	Plongeur	0
Archer de compétition	+2 en S : arc	Précis	1
Veine aurifère	+D12 PO par niveau (remplace prospecteur)	Prospecteur	1
Averti	N'a jamais l'initiative mais +5 de dégâts sur la 1ère attaque.	Prudent	0
Rancunier	+1 aux combats pour toucher deux ennemis particuliers (Orques, Ourouk-Haïs, hommes du Nord . . .)	Raciste	1
Aristocrate	+1 sur l'échelle des maisons ou une nouvelle en campagne	Rang	0
Fonds secrets	+25 PO	Richesse	1
Réfléchi	+1 en sagesse, esprit, savoir, commandement, compétences de connaissances, compétences d'artisanat +2 en stratégie, guerre de siège, -1 en force, rapidité, vivacité, vigueur, vitalité.	Sage et savant	0

Arme de prédilection	+1 en attaque et dégât avec l'arme de votre choix	Sens de la bataille	1
Insensible	Donne la compétence : torture et faire parler	Sévère	0
Prêtre dévoué	+2 lors de l'évocation du nom du Valar vénéré ; Valar à choisir (s'ajoute à Vertu des Valars)	Vertu des Valars	0
Paladin	+2 lors d'un sort de paladin touchant au Valar vénéré ; Valar à choisir	Vertu des Valar	0
Adeptes	Possède un petit sanctuaire et une certaine connaissance des ecclésiastiques.	Disciple	1
Yeux de rapaces	+2 aux tests d'observation (Vue)	Vue fine	0
Amélioration 2			
Dramaturge	D50 PO par représentation	Tragédien	0
Grand	Est un ami du roi	Courtisan	1
Seigneur	A un vassal (moyennement puissant) qui lui doit aide économique et militaire (remplace suzerain)	Suzerain	1
Carapace	+4 en armure (même s'il en porte)	Peau dure	0
Commandant	+50 personnes pouvant être commandées	Capitaine	1
Costaud	+1 en force	Musclé	0
Intrépide	+4 points de courage	Hardi	1
Multilingue	+5 aux tests en langues (non cumulable)	Polyglotte	0
Noble maintien	+5 aux tests de persuasion, etc... auprès de son peuple	Ami du peuple	0
Immortel	+1 PV	Inceivable	1
Apprenti d'un Maître	+1 en savoir	Etudiant de grande école	4
Détenteur du savoir	+5 en savoir	Etudiant de grande école	0
Circonspect	+3 en sagesse	Etudiant de grande école	0
Artisan de renom	Débloque toutes les compétences d'artisanat et de forge possibles en respectant l'ordre d'acquisition	Etudiant de grande école	0
Sceau runique	Connaît 10 runes en tout	Écriture runique	1
Concentration ésotérique	-1 en fatigue après un sort manqué.	Adresse magique	1
Écriture chimérique	Gagne un niveau en magie blanche et/ou en magie grise et/ou en magie noire. En choisir 2.	Artiste de l'irréel	1
Bref reflet	Reçoit un bonus de +8 lors d'un test de Discrétion en dépensant 1 point de courage	Dans l'ombre	0
Runes du savoir	Permet à un gardien du savoir de maîtriser 5 sorts ou runes	Sorts du savoir	1
Ouvrage de physique	+4 pour effectuer des recherches en alchimie	Traité d'alchimie	1
Rituels religieux	Débloque une deuxième possibilité de dieu	Livre sacré	0
Savoirs anciens	Débloque une compétence de son choix (en respectant l'ordre) et obtient +2 dans cette compétence.	Anciens grimoires	1
Écrits ancestraux	Connaît les langues mortes et +3 en langues.	Anciens grimoires	0
Graphes du mage	Débloque un type de magie (dans l'ordre)	Anciens grimoires	0
Sorcier des herbes	+2 en science des poisons et +1 en herboristerie	Apothicaire	0
Successeur de haut rang	Vous héritez d'une arme de votre famille : claymore de Mandag (4D12+2 / peut toucher 2 ennemis dans 1 même assaut)	Nouveau riche et noble ou officier	0
Stoïque	2x dans la partie, peut refuser de prendre 1 niv de fatigue	Résistant	0
Grand bâtisseur	Peut construire tout types d'infrastructures et gagne 2 pts de renommée. Gagne + de PO lors d'une construction.	Bâtisseur	0
Enchantement	Le chef-d'œuvre créé est enchanté	Chef-d'œuvre	0
Travail diligent	Multiplie par 2/3 le temps de travail pour réaliser un objet	Chef-d'œuvre	1

Soldat de la milice royale	Une nouvelle spécialité d'arme est débloquée	Maître d'arme	1
Vainqueur de courses	+1 en rapidité, en vivacité et course	Messenger du roi	0
Maître des eaux	+2 en navigation, connaît toutes les différentes côtes et courants, ainsi que les ports et les types de navire	Grand explorateur	0
Encaisseur	+75% sur les paris	Gagnant de la 1ère heure	1
Maître Archer	+2 en S : arc	Archer de compétition	1
Investisseur	+D20 PO par niveau (remplace veine aurifère)	Veine aurifère	1
Hostile	+2 aux combats pour toucher deux ennemis particuliers (Orques, Ourouk-Haïs, hommes du Nord . . .)	Rancunier	0
Trésor	+50 PO	Fonds secrets	1
Arme porte-bonheur	+2 en attaque et dégâts avec l'arme de votre choix (remplace arme de prédilection)	Arme de prédilection	1
Séide	Possède un sanctuaire et une influence sur les autres prêtres.	Adeptes	1
Amélioration 3			
Pouvoir étendu	Est l'un des hommes le plus influent de son royaume	Grand	0
Patricien	A un vassal (puissant) qui lui doit aide économique et militaire (remplace seigneur)	Seigneur	0
Général	+100 personnes pouvant être commandées	Commandant	0
Téméraire	+5 points de courage	Intrépide	0
Éternel	+1 PV	Immortel	0
Touche à tout	Débloque toutes les compétences de connaissance.	Apprenti d'un Maître	0
Grande école d'économie	Lorsqu'il investit dans des actions, il y a +1 de chances que le commerce visé réussisse. (Échelle réussite (D10) : 1 : -50% (au bout de 2 c'est la faillite) 2 : -30% 3 : -20% 4 : -10% 5 : pas de variation 6 : +10% 7 : +20% 8 : +30% 9 : +40% 10 : +50%	Apprenti d'un Maître	0
Conseiller	+5 aux tests sociaux, +4 en manipulation, +6 pour conseiller	Apprenti d'un Maître	0
Magistrat	Peut faire voter des lois, très important politiquement. Acquièrs : noble.	Apprenti d'un Maître	0
Savoir-faire runique	Connaît 12 runes en tout	Sceau runique	0
Mysticisme ésotérique	-1 en fatigue après un sort manqué.	Concentration ésotérique	
Illusion de maître	Gagne un niveau en magie blanche et/ou en magie grise et/ou en magie noire. En choisir 2.	Écriture chimérique	0
Incantations du sage	Permet à un gardien du savoir de maîtriser 7 sorts ou runes	Runes du savoir	0
Laboratoire spécialisé	+6 pour effectuer des recherches en alchimie	Ouvrage de physique	0
Connaissances infinies	Débloque une compétence de son choix (en respectant l'ordre) et obtient +2 dans cette compétence.	Savoirs anciens	0
Efficace	Divise par 2 le temps de travail pour réaliser un objet	Travail diligent	0
Soldat polyvalent	Une nouvelle spécialité d'arme est débloquée	Soldat de la milice royale	0
L'argent rentre	+100% sur les paris	Encaisseur	0
Arbalétrier	Gagne la compétence S : arbalète, et +3 sur celle-ci.	Maître Archer	0
Propriétaire	+D20 et D10 PO par niveau (remplace investisseur)	Investisseur	0
Escroc	+50 PO	Trésor	0
Chouchoute	+3 en attaque et dégâts avec l'arme de votre choix (remplace arme porte-bonheur)	Arme porte-bonheur	0
Adorateur d'Illuvàtar	Possède un grand sanctuaire et une grande influence sur les	Séide	0

autres prêtres. Peut demander à faire une « croisade ».