

## Les Avantages de Départ

Avantages de départ	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût	Coût
	Impériaux	Éoran	Ventalas	Sommetien	Erehalain	Kalder	Girka	Iskaël	Nain
Premier point de force supplémentaire.	1	1	1	2	1	1	1	1	1
Premier bonus de 2 points d'endurances supplémentaire	1	1	2	1	1	1	1	1	1
2 points d'esprit supplémentaire	2	1	1	1	1	1	1	2	2
Possession d'une seconde arme	1	2	1	2	1	1	2	1	1
arme à deux mains ou une bâtarde	1	2	1	2	2	1	1	1	1
Une armure simple	1	1	1	2	1	1	2	2	1
Petit ou moyen bouclier.	1	2	1	1	1	1	2	2	1
40 pièces d'argent.	2	2	1	1	2	2	3	3	1
1 arc et 10 flèches.	1	1	1	2	1	1	1	1	1
Deuxième habileté de carrière	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Métier	2	2	1	2	1	3	3	3	1
Alphabétisation ou langage	2	2	2	1	1	3	1	2	2
Troisième habileté de carrière.	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Une armure composée	1	2	2	2	2	2	3	3	2
Grand bouclier	1	3	2	2	2	2	3	3	2
Second point de force supplémentaire	2	2	2	-	2	1	2	2	2
Second bonus de 2 points d'endurance supplémentaire	1	1	-	2	2	1	2	1	1
2 points d'esprits supplémentaires	-	1	2	1	2	2	1	3	-
Armure complète	2	3	3	3	3	3	-	-	3
200 pièces d'argents	3	-	3	3	2	3	-	-	3
Titre de noblesse	2	3	-	-	3	-	-	-	3
Destiné**	3	2	2	3	3	3	3	3	3
Résistance à la magie	3	2	3	2	3	2	3	2	3

\* Les elfes qui ne sont pas *nés* à Ventalassianas prennent la table de leur région d'origine.

\* Tout personnage qui ne vivrait pas et/ou ne serait pas originaire de l'un des 5 royaumes combine les deux tables les plus similaires à son concept et payera toujours le coût le plus désavantageux des deux.

\*\* il y a une limite de 6 joueurs actifs maximums qui peuvent prendre cet avantage

## **Description des avantages :**

**Métier:** le personnage est reconnu comme un artisan quelconque. Ce métier ne lui accorde aucun bonus en jeu mais lui accorde l'appartenance à une guilde du monde connue ainsi qu'une rente de 10 p.a. par lune (le reflet en-jeu des rentes de son métier). Les métiers possibles sont: menuisier, charpentier, maçon, brasseur, etc.

**Armure simple :** 1 gilet de cuir par exemple.

**Armure composée :** Armure de cuir cloutée ou armure de cuir et bracelets.

**Armure complète :** Cotte de maille ou armure de cuir cloutée et bracelets.

**Titre de noblesse:** chevalier ou demoiselle (ou l'équivalent). Ce titre n'accorde AUCUN bénéfice en-jeu mais confère un certain statut ainsi qu'un montant d'argent initial de 125 p.a.

**Destiné:** le personnage est voué à un grand accomplissement

**Résistance à la magie:** le personnage peut ignorer les effets d'un sort de magie (mais pas une habileté spéciale d'une créature) dont il est la cible UNE FOIS PAR fin de semaine. Le sort fonctionne mais ne l'affecte pas, même si l'effet n'est pas centré sur lui (comme rafale de vent)