

Création de personnage Trone de Fer – La rébellion Feunoyr

I – L'age du personnage

Choisissez l'age du personnage : *Enfant, Adolescent, Jeune Adulte, Adulte, Age Mur, Très Vieux, Vénérable*.

Plus votre personnage est âgé, plus il dispose de compétences variés. Ceci étant, il dispose également de moins de point de Destin à investir par la suite.

Age	Points de destinée	Nombre maximal d'avantage	Défauts	Expérience de départ	Rang de départ maximum (Statut excepté)	Expérience des spécialités
<i>Enfant</i>	7	3	-	120	4	40
<i>Adolescent</i>	6	3	-	150	4	40
<i>Jeune adulte</i>	5	3	-	180	5	60
<i>Adulte</i>	4	3	Un défaut au choix	210	7	80
<i>Age mur</i>	3	3	Une faiblesse dans l'un des compétence suivante : Agilité, Athlétisme, Endurance	240	6	100
<i>Vieux</i>	2	2	Une faiblesse dans l'un des compétence suivante : Agilité, Athlétisme, Endurance, Corps à Corps, Ingéniosité, Tir, Vigilance et un défaut .	270	5	160
<i>Très Vieux</i>	1	1	Deux faiblesse dans l'un des compétence suivante : Agilité, Athlétisme, Endurance, Corps à Corps, Ingéniosité, Tir, Vigilance et un défaut .	330	5	200
<i>Vénérable</i>	0	0	Trois faiblesse dans l'un des compétence suivante : Agilité, Athlétisme, Endurance, Corps à Corps, Ingéniosité, Tir, Vigilance et un défaut .	360	5	240

Tableau 1 – Points création

II - Statut du personnage

Vous devez choisir le statut de votre personnage. Il est nécessaire dans une maison que des personnages de différent statut soit représenté afin d'assurer des compétences variés au sein de votre compagnie.

Statut	Nombre de poste disponible sur l'ensemble de la maison	Exemple
2	Aucune limite	Serviteur, chevalier errant homme libre
3	16	Épée lige, garde, écuyer
4	8	Membre d'une maison, mestre septon débutant, chevalier terrine, bâtard noble
5	4	Seigneur vassal, pupille, courtisan, septon, conseiller
6	2	Seigneur de la maison, héritier légitime, dame, enfant du seigneur

Tableau 2 - Statut

III - Concept du personnage

Les profils ne sont pas des classes de personnages. Ils donnent accès à un certains nombre de compétences liées à un des archétypes de la société de Westeros, mais vous pouvez prendre autant de profil que vous le souhaitez. Ceci étant, au delà de deux, vous risquez de véritablement diluer votre personnage pour en fait quelqu'un aux compétences généralistes mais pas vraiment efficace dans aucun de ses domaines.

Combattants : Représentant toute sorte de personnage, du chevalier oint aux mercenaires misérables, aux bandits et aux chevaliers de rien du tout, ils sont omniprésents et recouvre un large éventail de personnage.

Compétences principales : Agilité, Art Militaire, Athlétisme, Corps à Corps, Dressage, Endurance et Tir.

Coquin : Le coquin est un personnage polyvalent allant du voleur ordinaire au noble déchu en passant par l'assassin. Ils ne se soucient pas des limites de la sociétés ni de leur devoir envers les Septs Royaume.

Compétences principales : Agilité, Corps à Corps, Discrétion, Ingéniosité, Larcin, Persuasion, Tir et Vigilance.

Dirigeants : Le dirigeant commande et guide les autres vers un but particulier. Il est de ceux qui prennent les décisions mais aussi de ceux qui savent entendre le peuple afin de se maintenir à sa tête.

Compétences principales : Art militaire, Corps à Corps, Endurance, Ingéniosité, Persuasion et Statut

Experts : L'expert a su se spécialiser dans un domaine de compétence spécifique. C'est le cas des mestres, des septons, mais aussi des serviteurs, des érudits, des héraults ou des forgerons.

Compétences principales : toutes celles-liés au domaine d'expertise du personnage.

Manipulateur : Maitres de l'intrigues, les manipulateurs sont aussi dangeureux dans les antichambres du pouvoirs qu'un chevalier sur un champs de bataille. Ils sont les négociateurs, les champions du jeu des trône et ont une influence sur le monde qui leur donne une emprise considérable sur les choses.

Compétences principales : Connaissance, Duperie, Ingéniosité, Langue, Persuasion, Statut, Vigilance et Volonté.

IV – Les événements personnels.

Votre personnage n'a pas un passé neutre et n'apparaît pas ex-nihilo. Un ou plusieurs faits majeurs ont déjà jalonné son existence. Vous pouvez les ajuster par rapport à votre background, ou vous inspirez de cet événement pour le créer. Parlez en au MJ pour qu'il puisse également mettre ces événements en parallèle de ceux des autres joueurs.

Quelques exemples :

- Vous avez servi une autre maison (en tant que page, ou épée lige)
- Vous avez vécu une histoire d'amour torride
- Vous avez combattu ou été impliqué lors d'une bataille.
- Vous avez été enlevé. Vous vous êtes échappé, on a payé une rançon pour vous ou vous avez été secouru.
- Vous avez voyagé sur le Détroit pendant un temps.

- Vous avez accompli un exploit important : sauvé la vie de votre seigneur, tué un ours à main nue, etc ...
- Vous avez été en compagnie d'un personnage célèbre
- Vous étiez présent à un tournoi important
- Vous êtes impliqué dans un scandale crapuleux
- Vous êtes faussement accusé d'un méfait
- Vous avez été retenu en otage par une autre maison en tant que pupille ou prisonnier

1 – Objectif.

Vous devez à présent déterminer un objectif pour votre personnage, C'est à dire ce qu'il désire le plus, ce vers quoi votre personnage tend, le but qui va influencer ses choix et ses actes. Ce but est généralement important, vaste et plutôt flou. Voyez avec le Mj pour fixer avec lui votre objectif si besoin. Petite liste d'objectif possible pour votre personnage :

- L'illumination
- La compétence ou la maîtrise d'un domaine particulier
- La célébrité
- Le savoir
- L'amour
- Le pouvoir
- La sécurité
- la vengeance
- La richesse
- La justice
- Le bien

2 – Motivation

A présent que vous connaissez votre objectif, il est important que vous sachiez pourquoi vous désirez l'atteindre, donc de déterminer la motivation sous-jacente. Celle-ci doit être spécifique à l'histoire de votre personnage et s'y adapter. Quelques exemples de motivation :

- La charité
- Le devoir
- La peur
- L'avidité
- L'amour
- La haine
- La luxure
- La paix
- La stabilité
- L'excellence
- La folie.

3 – Vertu et Vice

La personnalité de votre personnage étant à présent fixé, vous devez à présent lui choisir une vertu et un vice qui vous aideront à l'interpréter à lui donner un caractère propre.

Vertus	Vices
Charitable	Ambitieux/Cupide
Chaste	Arrogant
Courageux	Lâche
Dévoué	Cruel
Honnête	Bête
Humble	Licencieux
Juste	Mesquin
Magnanime	Partial
Miséricordieux	Intrigant
Pieux	Colérique
Sage	Avare

V – Les compétences

Tout les personnages commencent avec un rang 2 de compétence dans toute les compétences. En utilisant l'expérience correspondant à l'âge de votre personnage, vous pouvez améliorer une compétence en achetant des rangs supplémentaires. A cette étape, vous devez dépenser toute votre expérience en prenant soin d'acheter d'abord votre rang de Statut. Commencez ensuite par les compétences spécifiques à votre rôle avant de chercher à répartir les points dans les autres domaines de compétence. Résistez à la tentation de dépenser tout vos points dans une compétence unique. Pour un adulte un rang 6 au départ vous coûterais la moitié de vos points d'expérience initiale, ce qui risque de vous rendre plus difficilement viable que des personnages ayant des domaines plus étendus.

Reportez vous au premier tableau pour voir le nombre de point d'expérience initiale dont vous disposez ainsi que leur rang initial maximum.

Voici les couts d'expériences pour chaque augmentation.

Rang	Nouvelle compétence	Expérience
1	1	Gain de 50 points d'expérience
(+1)	3 (1 pour une nouvelle Langue)	10
(+2)	4 (2 pour une nouvelle Langue)	40
(+3)	5 (3 pour une nouvelle Langue)	70
(+4)	6 (4 pour une nouvelle Langue)	100
(+5)	7 (5 pour une nouvelle Langue)	130

VI – Les Spécialités

Une fois que vous avez attribués tous vos points d'expériences aux compétences, vous allez avoir à en investir dans les spécialités. Elles correspondent aux domaines d'expertises des personnages au sein d'une même compétence, à des talents spécifiques, etc. Les dés de spécialité vous permettent de lancer plus de dès et de garder les meilleurs résultats tout en conservant au final le nombre de dès lié à votre compétence. Ainsi, si en Corps en corps (3) , vous prenez une spécialité de 1 en Lames Courtes, vous lancerez 4D et ne garderez que les 3 meilleurs.

Par ailleurs, vous ne pouvez avoir plus dans votre spécialité que dans le domaine de compétence qui lui ai directement rattaché. Votre score de Lames Courtes ne pourra donc dépasser vos 3 points de Corps à Corps.

Compétence	Spécialités
Agilité	Acrobaties, Equilibre, Contorsions, Esquive, Vivacité
Art Militaire	Commandement, Stratégie, Tactiques
Athlétisme	Escalade, Saut, Course, Force, Natation, Jet

Connaissance	Education, Recherches, Connaissance de la rue
Corps à Corps	Hache, Casse-tête, Rixe, Escrime, Lames Longues, Lames Courtes, Armes d'Hast, Lances, Boucliers
Discrétion	Caméléon, Furtivité
Dressage	Charme, Conduite, Equitation, Exercices
Duperie	Comédie, Bluff, Triche, Déguisement
Endurance	Résilience, Vigueur
Ingéniosité	Décryptage, Logique, Mémoire
Langue	-
Larcin	Crochetage, Passe-passe, Vol
Persuasion	Marchander, Charmer, Convaincre, Inciter, Intimider, Séduire, Persifler.
Soins	Diagnostic, Infections, Blessures
Statut	Bienséance, Réputation, Intendance, Tournois.
Survie	Fourrageur, Chasse, Orientation, Pistage
Tir	Arcs, Arbalètes, Siège, Jet
Vigilance	Empathie, Observation
Volonté	Courage, Coordination, Dévouement.

Le nombre de vos spécialité dépend de votre âge, reportez vous au tableau 1 pour connaître le nombre de point de spécialité dont vous disposez.

Dès de bonus	Cout en expérience
1	10
2	20
3	30
4	40
5	50
6	60
7	70

VII – Points de Destinée et Avantages.

Les points de Destinée et les avantages viennent compléter votre personnage. Ils sont comme le reste liés à l'âge de votre personnage. Plus le personnage est jeune et moins il aura déjà eu l'occasion d'avoir recours à ses points de Destinée.

Les points de Destinée permettent par ailleurs l'achat des avantages avec un maximum fixé également par votre âge. Pour le nombre de point de Destinée et le nombre maximum d'avantage, reportez vous au tableau 1 que vous connaissez maintenant par cœur !

Les avantages étant nombreux et diversifiés, nous ne vous mettons que la liste à disposition. Vous devrez contacter les Mjs pour connaître le détail de l'effet de chacun. Gardez en tête de prendre des avantages qui soit cohérent par rapport à votre personnage et ne rechercher pas l'optimisation à tout prix.

Les avantages marqués d'une * peuvent être pris plusieurs fois

Avantages de compétence	
Avantage	Prérequis (compétences ou autre avantage)
Adroit	
Ami des bêtes	
Amuseur	<i>Persuasion 3</i>
Artiste	
Athlète-né *	<i>Athlétisme 3</i>
Connaissances précises *	<i>Connaissances 4</i>
Évaluation	<i>Connaissance 3</i>
Expertise *	
Faiseur de miracle	<i>Soins 4</i>
Fin Gestionnaire	<i>Statut 3 (Intendance 1B)</i>
Furtif	<i>Discrétion 4 (Furtivité 1B)</i>
Grand chasseur	<i>Survie 4</i>
Mémoire eidétique	<i>Ingéniosité 2 (Mémoire 1B)</i>
Métier	
Pédagogue	<i>Connaissance 4, Persuasion 3</i>
Polyglotte	<i>Ingéniosité 4 (Décryptage 1B)</i>
Réseau *	<i>Connaissance de la rue (1B)</i>
Robuste	<i>Endurance 3 (Vigueur 1B)</i>
Se fondre dans la foule	<i>Discrétion 3 (Caméléon 1B)</i>
Sens aiguisés	<i>Vigilance 4</i>
Sinistre	
Spécialiste de terrain *	<i>Survie 4</i>
Talentueux *	
Voyou	

Avantages de Destin	
Avantage	Prérequis (compétences ou autre avantage)
Célèbre	
Chanceux	
Chef de famille	
Compagnon	<i>Statut 3</i>
Compagnon animal	<i>Dressage 3 (Exercices 1B)</i>
Fief	<i>Mécène</i>
Frère de la Garde de Nuit	
Héritage	<i>Héritier ou Chef de Famille</i>
Héritier	
Maitre des corbeaux	<i>Dressage 3</i>
Mécène	

Membre de la Garde Royale	<i>Mécène</i>
Mestre	<i>Ingéniosité 3, Connaissances Précises (x2)</i>
Nyctalope	
Pieux	<i>Volonté 3 (Dévouement 1B)</i>
Pupille	
Riche	
Troisième Oeil	
Troisième Oeil Ouvert	<i>Volonté 4 (Dévouement 1B), Compagnon animal, Troisième Œil</i>
Unité	
Vervue	<i>Ingéniosité 5, Volonté 4, Troisième Oeil</i>
Zoman	<i>Volonté 5 (Dévouement 2B), Compagnon animal, Troisième Œil, Troisième Œil Ouvert</i>

Avantages Hérités	
Avantage	Prérequis (compétences ou autre avantage)
Immense	<i>Endurance 5</i>
Sang de Valyria	
Sang des Andals	
Sangs des Fer Nés	
Sang des Héros	
Sang des Premiers Hommes	
Sang des Rhoynars	
Sang des Sauvageons	

Avantages Martiaux	
Avantage	Prérequis (compétences ou autre avantage)
Coriace	<i>Résilience 1B</i>
Danseur d'eau I	<i>Corps à Corps 3 (Escrime 1B)</i>
Danseur d'eau II	<i>Danseur d'eau I</i>
Danseur d'eau III	<i>Danseur d'eau II</i>
Défense acrobatique	<i>Agilité 4 (Acrobaties 1B)</i>
Exaltant	<i>Art militaire 4</i>
Fou de guerre	
Fureur	<i>Athlétisme 4 (Force 2B)</i>
Grêle d'acier	<i>Tir 4 (Jet 2B)</i>
Lutteur I	<i>Corps à corps 4 (Rixe 1B)</i>
Lutteur II	<i>Corps à corps 4 (Rixe 3B), Lutteur I</i>
Lutteur III	<i>Corps à corps 6 (Rixe 5B), Lutteur II</i>

Maitre Braavosi I	<i>Corps à corps 4 (Escrime 1B)</i>
Maitre Braavosi II	<i>Corps à corps 5 (Escrime 2B), Maitre Braavosi I</i>
Maitre Braavosi III	<i>Corps à corps 6 (Escrime 3B), Maitre Braavosi II</i>
Maitre d'arme inné	<i>Agilité 4, Ingéniosité 4, Corps à Corps 5</i>
Maitre des armes d'hast I	<i>Corps à corps 4 (Armes d'hast 2B)</i>
Maitre des armes d'hast II	<i>Corps à corps 4 ou Athlétisme 4, Maitre des Armes d'Hast I</i>
Maitre des armes d'hast III	<i>Corps à corps 5, Maitre des armes d'Hast II</i>
Maitre des armures	
Maitre des Casse-Tête I	<i>Corps à corps 4 (Casse tête 2B)</i>
Maitre des Casse-Tête II	<i>Corps à corps 5 (Casse tête 3B), Maitre des casse-tête I</i>
Maitre des Casse-Tête III	<i>Corps à corps 6 (Casse tête 4B), Maitre des casse-tête II</i>
Maitre des Haches I	<i>Corps à corps 4 (Haches 2B)</i>
Maitre des Haches II	<i>Corps à corps 5 (Haches 3B), Maitre des Haches I</i>
Maitre des Haches III	<i>Corps à corps 6 (Hache 4B), Maitre des Haches II</i>
Maitre des Lames courtes I	<i>Corps à corps 4 (lames courtes 1B)</i>
Maitre des Lames courtes II	<i>Corps à corps 5, Maitre des Lames courtes I</i>
Maitre des Lames courtes III	<i>Corps à corps 6, Maitre des Lames courtes II</i>
Maitre des Lames Longues I	<i>Corps à corps 4 (Lames longues 2B)</i>
Maitre des Lames Longues II	<i>Corps à corps 5, Maitre des Lames Longues I</i>
Maitre des Lames Longues III	<i>Corps à corps 6, Maitres des Lames Longues II</i>
Maitre des Lances I	<i>Corps à corps 3 (Lance 1B)</i>
Maitre des Lances II	<i>Maitre des Lances I</i>
Maitre des Lances III	<i>Athlétisme 5, Maitre des Lances II</i>
Maitrise des armes	
Maitrise des boucliers	<i>Corps à corps 3 (Bouclier 1B)</i>
Maitrise supérieure des armes	<i>Maitrise des armes</i>
Maitrise supérieure des boucliers	<i>Maitrise des boucliers</i>
Meneur d'homme	<i>Art militaire 4 (Commandement 1B)</i>
Oint	<i>Mécène</i>
Précis	<i>Tir 4</i>
Rapide	
Rechargement rapide	<i>Agilité 4</i>
Sixième sens	<i>Vigilance 4</i>
Tir double	<i>Tir 5 (Arcs 3B)</i>
Tir triple	<i>Tir 7 (Arc 5B), Tir double</i>
Tireur d'élite	<i>Tir 5</i>
Vétéran des tournois	<i>Corps à corps 3 (Lances 1B), Statut 3 (Tournois 1B)</i>

Avantages sociaux	
Avantage	Prérequis (compétences ou autre avantage)
Apprécié du peuple	
Apprécié des nobles	
Autorité	
Charismatique *	<i>Persuasion 3</i>
Convaincant *	<i>Charismatique</i>
Courtois	<i>Persuasion 3</i>
Dévoué	<i>Volonté 4</i>
Diplomate avisé	<i>Vigilance 4 (Empathie 2B)</i>
Eloquent	<i>Langue 4, Persuasion 4</i>
Fascinant	<i>Charismatique</i>
Maitre négociateur	<i>Duperie 3</i>
Obstiné	<i>Volonté 3 (Dévouement 1B)</i>
Perfide	
Respecté	<i>Réputation 2B</i>
Séduisant	
Sociable	

VIII - Faiblesses et défauts

Les faiblesses et défauts représentent les ravages du temps sur votre personnage, les effets des vieilles blessures et des expériences de la vie. Pour refléter cela, les personnages perdent un certains nombres de compétences avec l'âge (**Faiblesse**) ou des éléments qui handicapent la vie de votre personnage en général (**Défauts**).

Les **Faiblesse**s donnent un malus de -1 sur une compétence et peut être pris plusieurs fois. La liste des Défauts est la suivante.

Défauts	
Défaut	Effet
Arrogant	<i>Perte de Vigilance égale au rang de Statut</i>
Banni	<i>Statut réduit de 2</i>
Batard	<i>-1D à tout vos test de Persuasion quand vous parlez à des personnages de Statut supérieur au vôtre</i>
Démence cruelle	<i>-2D à tout les tests de Vigilance lié à l'Empathie. L'humeur d'un adversaire s'il vous reconnaît est modifié négativement</i>
Dette	<i>Vos ressources sont largement limitées</i>
Distract	<i>Quand vous testez votre Ingéniosité relancez les 6 et conserver le 2d résultat</i>
Ennemi juré	<i>Un ennemi qui vous en veut à mort</i>
Esclave de la bouteille	<i>Vous devez réussir des test Formidable pour ne pas céder à l'appât de l'alcool</i>
Estropié	<i>Votre valeur de déplacement est réduite de 2m</i>
Eunuque	<i>Vous subissez un malus de 1D à tout les test des</i>

	<i>Persuasion mais vous ne pouvez plus être Séduit (ni d'ailleurs engendré d'enfants, mais vous vous en doutiez non ?)</i>
Habitude gênante	<i>Vous avez un bonus +1D en Persuasion (Intimidation) mais vous perdez 1D en Persuasion dans toute les autres circonstances.</i>
Handicap sensoriel	<i>Vous êtes aveugle ou sourd.</i>
Hautain	<i>-1D en Vigilance lorsque lié à l'Empathie. Votre humeur de départ est toujours Antipathique au minimum pour les personnages de statut inférieur</i>
Honni	<i>L'humeur de votre adversaire est toujours d'un cran inférieur à celle qu'il choisit. -1D en Statut</i>
Honorable	<i>Quand vous testez votre Duperie relancez les 6 et conserver le 2d résultat</i>
Irascible	<i>Vos tests de Persuasion commence toujours par une Intimidation. -2D pour Séduire</i>
Lâche	<i>-1D à tout les test durant des combats. Un test de Volonté Formidable vous permet de passer outre et de bénéficier d'un 1B</i>
Lourdaud	<i>Quand vous testez votre Agilité relancez les 6 et conserver le 2d résultat</i>
Lubrique	<i>Vos tests de Persuasion commence toujours par une Séduction. -2D pour Charmer</i>
Maladie infantile	<i>Réduisez votre santé de 2</i>
Maladif	<i>-1D en Endurance pour les maladies</i>
Marqué	<i>Quand vous testez votre Persuasion relancez les 6 et conserver le 2d résultat</i>
Maudit	<i>Dès que vous utilisez un point de Destinée lancez un D6. Sur un résultat de 1, celui-ci est perdu.</i>
Mauvaise Santé	<i>-3 sur les tests d'Endurance pour faire disparaître lésion ou blessure</i>
Menacant	<i>Vos tests de Persuasion commence toujours par une Intimiser. -2D pour Charmer ou Séduire</i>
Muet	<i>-2D pour les Intrigues. Vos adversaires ont également un malus pour déterminer votre humeur</i>
Mutilé	<i>Idem que Marqué. Des effets en plus lié à la perte de votre membre sont à craindre.</i>
Naïf	<i>Vos adversaires peuvent ajouter leur Ingéniosité au résultats des test de Duperie.</i>
Nain	<i>Vous êtes très petit. -1D pour les test de Persuasion lié au Charme et à la Séduction</i>
Perclus	<i>Vous ne pouvez effectuer de test d'Agilité, d'Athlétisme; de Corps à corps ou de Tir. Bonus de +1D à l'Ingéniosité et à la Connaissance. Ce défaut remplace trois faiblesses pour les personnages d'age vénérable</i>
Phobie	<i>-1D en présence de votre phobie. Un test de Volonté Formidable vous permet de passer outre et de bénéficier d'un 1B</i>

Tourmenté	<i>-1D aux tests de Vigilance mais vous pouvez ajouter lors du premier rounde combats un nombre de Dés bonus égal à votre score en mémoire aux test de Corps à corps</i>
Vil	<i>-1D en Persuasion et Statut</i>

IX – Valeurs dérivés.

Valeurs d'intrigues :

Défense d'intrigue : Vigilance + Ingéniosité + Statut

Sang-Froid : Volonté x 3

Valeurs de combats :

Défense de combat : Agilité + Athétisme + Vigilance + Bonus défensif (Bouclier ou armes défensives) – Malus d'armure

Santé : Endurance x 3

Valeur d'armure : Lié au type d'armure

Valeur d'arme : Lié à l'arme.