



le Scriptorium

présente :  
une aide pour  
D&D 3.X



**TRAITS HÉROÏQUES**



Image © Wizards of the Coast

# TRAITS HÉROÏQUES

**UNE RÈGLE OPTIONNELLE POUR D&D 3.5 &  
PATHFINDER RPG, PAR ELVITH GENT**

## Introduction

Les traits héroïques représentent l'aspect hors norme de votre personnage. Plus qu'un simple aventurier, il devient dès lors un véritable héros, évoquant ceux des romans et des légendes. Des héritiers pourchassés, des enfants dont la naissance a été prophétisée...

Choisir un trait héroïque n'est pas obligatoire, mais vous aidera à construire le passé de votre personnage et lui donnera une touche intéressante. Souvent, il représentera ce qui vous a poussé à partir à l'aventure.

Contrairement aux traits classiques, les traits héroïques ne sont pas tous déjà prédéfinis. C'est à vous de les construire, selon ce que vous désirez pour votre personnage. Vous n'avez qu'à choisir parmi les listes suivantes un avantage et un inconvénient. Bien sûr, vous devez avoir une idée de comment ils fonctionnent ensemble, comment ils sont liés. Il ne vous reste ensuite plus qu'à décider comment vous allez interpréter votre trait et celui-ci est prêt !

Vous ne pourrez peut-être pas faire ressortir tous les aspects de votre trait avec juste un avantage et un inconvénient. Dans ce cas, choisissez toujours ceux qui ont le plus d'influence sur votre personnage.

C'est plutôt du côté de l'univers que votre trait va avoir de l'influence : si vous êtes le fils du roi, il est clair que vous ne serez pas traité comme le premier paysan venu ! Toutefois, de nombreux avantages et inconvénients ont également une influence technique.

## Avantages et inconvénients

Pour chaque avantage et inconvénient, un ou plusieurs exemples de justification seront donnés. Bien entendu, ce ne sont pas les seuls et vous êtes libre d'inventer ce qui vous plaît.

## Avantages

### ABERRATION MAGIQUE

*Que la mère de votre personnage ait été la cible de dangereux sortilèges alors qu'elle était enceinte ou que votre personnage ait grandi dans une zone de magie sauvage, il s'avère aujourd'hui anormalement résistant à la magie.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts et effets imitant des sorts.



### ALLIÉ PUISSANT

*Une puissance politique du monde est alliée à votre personnage. Une organisation a pu le recruter, mais il peut également avoir été confident d'un important noble. Bien que cet allié soit prêt à l'aider s'il en est capable, il ne le sert pas non plus aveuglément et ne va pas accomplir son travail à sa place. Par exemple, il pourra fournir des aides financières, ou entraîner votre personnage.*



## AMI D'UN HÉROS

*Un héros reconnu a pris votre personnage sous son aile. Non seulement il le forme et le protège, mais en plus il vante ses mérites. Ainsi, à travers lui, votre personnage commence à obtenir une certaine réputation.*

Les gens qui connaissent en bien cet ami voient leur attitude initiale envers votre personnage s'améliorer d'un cran (par exemple, un neutre devient amical).

## BÉNI

*Votre personnage a été bénéficiaire d'une importante bénédiction. Cela peut provenir d'un voyage dans un lieu profondément saint, d'une rencontre avec un puissant Extérieur... Cette bénédiction lui permet de manifester des pouvoirs simples, agissant toujours dans une logique non-violente.*

Choisissez un sort de niveau 1 dont les effets ne sont pas nuisibles à quelqu'un. Désormais, votre personnage a la possibilité de l'imiter un nombre de fois par jour égal à 1+modificateur de Charisme sans pour autant pouvoir dépasser le nombre de DV du personnage.

## CÉLÈBRE

*Que ce soit par la renommée de sa famille ou suite à ses propres hauts-faits, votre personnage est devenu une célébrité. Sa renommée le précède et partout où il se rend on s'empresse de le servir, que ce soit par admiration ou par hypocrisie...*

Notez que cet avantage est bien distinct de Redouté. Si votre personnage est plus craint qu'admiré, préférez Redouté.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Diplomatie.

## ÉLEVÉ PAR UNE PUISSANTE CRÉATURE

*Votre personnage a été recueilli par une fée, un dragon ou peut-être même un ange. Il est également possible que son tuteur soit un puissant humain, comme un gardien de relique. Quoiqu'il en soit, il a appris à se faire apprécier de cette race et à décoder leurs expressions.*

Notez que le tuteur de votre personnage n'est pas forcément son mentor. Voir l'avantage Mentor célèbre.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Diplomatie et en Psychologie avec les créatures de même type que son tuteur.

## ENFANT DE LA RUE

*Livré à lui-même dans l'enfer urbain, votre personnage a nécessairement dû apprendre à survivre. Pour cela, il a petit à petit appris de nombreux trucs sur la ville, quelles lois on pouvait ignorer, quels soldats on pouvait corrompre...*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Connaissances (folklore local).

## ENFANT DES BOIS

*Le personnage a été élevé à la rude, dans la nature. Qu'il soit un orphelin abandonné ou qu'au contraire il ait fugué, il sait désormais naturellement réagir plus vite face au danger qui le guettait en permanence dans l'environnement hostile dans lequel il a grandi.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à l'Initiative.



## ÉRUDIT

*Qu'il ait grandi à proximité d'une bibliothèque, d'un temple ou qu'il ait été élevé par une race savante, votre personnage dispose aujourd'hui de nombreuses connaissances pointues.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 dans une compétence au choix de Connaissances.



## HAUTE EXTRACTION SOCIALE

*Qu'ils soient de puissants nobles ou de riches bourgeois, les parents de votre personnage lui ont appris à bien se tenir en société et lui ont laissé une petite fortune.*

Selon la bienveillance du MD, le rang de votre personnage sera d'autant plus élevé : fils de seigneur de campagne et prince royal rentrent en effet tous les deux dans cet avantage.

Le personnage commence sa carrière avec 300 pièces d'or supplémentaires et bénéficie d'un bonus de +1 en Connaissances (noblesse et royauté).

## HÉRITIER D'OUTRE-MONDE

*Un ancêtre de votre personnage ne venait pas de cette réalité-ci. Que ce soit un ange, un démon ou encore le serviteur d'un dieu de la loi, votre personnage a hérité d'une certaine force d'âme qui ne lui correspond et ne lui plaît pas forcément.*

Le personnage dégage une aura de l'alignement de son ancêtre comme un prêtre de cet alignement de son niveau, avec tous les avantages et inconvénients que cela suppose. L'alignement de son aura et son propre alignement ne sont pas forcément identiques.

## MENTOR CÉLÈBRE

*Que ce soit le plus célèbre épéiste du pays ou le grand prêtre de l'Église la plus importante, le mentor de votre personnage est connu de tous. Dès qu'il cite son nom, ceux qui partagent sa profession sont impressionnés et se font plus respectueux.*

Notez que le mentor de votre personnage n'est pas forcément son tuteur. Voir l'avantage Élevé par une puissante créature.

Les gens qui connaissent en bien ce mentor voient leur attitude initiale envers votre personnage s'améliorer d'un cran (par exemple, un neutre devient amical).



## MOTIVATIONS

*Votre personnage ne prend pas les armes seulement pour s'enrichir. Quelque chose de plus profond le motive, comme la bravoure, la libération des peuples ou l'amour qu'il porte à sa femme. Motivé par ces valeurs, il s'accroche avec courage à la vie et refuse de se faire dominer par un autre.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Volonté.

## NATIF D'OUTRE-MONDE

*Le personnage, bien qu'appartenant à une race tout à fait classique, n'est pas né sur le plan matériel. Le plan qui l'a vu naître s'est lié à lui et lui a transmis certaines spécificités de ses habitants.*

Le personnage acquiert le type Extérieur. Il hérite donc de tous les traits des Extérieurs, y compris l'impossibilité de ressusciter. Il n'acquiert pas le sous-type natif. Au lieu de cela, il peut choisir une composante de son alignement ou un élément d'énergie destructive.

## PARENT DIVIN

*Que ce soit en rencontrant un avatar divin ou en couchant directement avec le dieu, le parent mortel a découvert qu'il avait hérité d'un enfant. Un enfant hors-norme. Un demi-dieu. Fort heureusement, le personnage n'a pas hérité des pouvoirs de son parent divin. Mais il est par contre possible qu'il ait hérité d'une marque particulière, comme le symbole du dieu incrusté dans sa peau.*

*Quoi qu'il en soit, son influence sur les habitants du monde est potentiellement énorme. Rallier le clergé et faire plier les rois ne dépend plus que de sa personnalité et de son bon vouloir...*

## PORTEUR D'UN ARTÉFACT

*Le personnage a peut-être trouvé un objet qu'il a estimé attirant ou peut-être un puissant personnage de ce monde le lui a-t-il confié en désespoir de cause. Qu'il le sache ou non, cet objet est un artéfact rare, possédant peut-être même de puissants pouvoirs. Mais il semble que l'objet refuse de s'associer avec un faible...*

L'objet, qui peut être n'importe quoi, a une valeur maximale définie dans le tableau ci-dessous. Il peut avoir des pouvoirs latents et les révéler au fur et à mesure de la progression du personnage, éventuellement après des quêtes ou des actes particuliers, ou pas. Par exemple, une armure de cuir portée par un personnage de niveau 3 pourrait être +1 puisqu'elle coûterait moins de 1400 po.

Niveau	Valeur en po	Niveau	Valeur en po
1	200	11	22 200
2	600	12	26 600
3	1 400	13	31 400
4	2 600	14	36 600
5	4 200	15	42 200
6	6 200	16	48 200
7	8 600	17	54 600
8	11 400	18	61 400
9	14 600	19	68 600
10	18 200	20	76 200



## PROPHÈTE

*Le personnage a hérité d'un don hors du commun : il voit le futur. Cela ne lui arrive pas forcément souvent et il ne le commande pas, mais il est bien conscient de son immense pouvoir. Il est possible qu'il ait alors décidé de rejoindre une unité de prophètes afin de rendre son don utile au plus grand nombre, mais il est également envisageable qu'il ait préféré le cacher.*

Cet avantage dépend totalement du MD, qui devra faire l'effort de rendre cet avantage utile. Les prophéties du personnage pourraient bien être à la base de la campagne.

## REDOUTÉ

*Que ce soit par les infamies d'un ancêtre ou suite à ses propres méfaits, votre personnage est devenu craint comme la peste. Il effraye tous ceux qui ont déjà entendu parler de lui et ceux qui s'en prennent à lui y réfléchissent à deux fois.*

Notez que cet avantage est bien distinct de Célèbre. Si votre personnage est plus aimé que craint, préférez Célèbre.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Intimidation.

## SERVICE RENDU

*Le personnage a rendu un grand service à quelqu'un. Il a peut-être sauvé une vie ou récupéré un important trésor. La personne redevable peut être un de ses semblables, mais il est également possible qu'il ait aidé une créature bien plus majestueuse, comme un dragon. Lorsqu'il réclamera son dû, celui-ci devra rapidement lui être rendu.*

Cette créature doit un service au personnage. Voir l'inconvénient Service à rendre.

## SEUL AU MONDE

*Le personnage n'a pas eu une enfance heureuse. Ses parents n'ont peut-être pas été assez aimants, ou peut-être n'a-t-il même jamais eu de parents. Dépourvu d'amis et livré à lui-même, il a dû apprendre à se débrouiller seul pour survivre. Bien qu'il en retire encore parfois une grande tristesse, il sait que cette période de sa vie l'a rendu plus fort.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Survie.



## SUJET D'UNE PROPHÉTIE

*Certains formulent des prophéties. D'autres, tel votre personnage, les réalisent. Il ne le sait peut-être pas encore, mais son nom figure dans une authentique prophétie. Il est destiné à accomplir de grandes choses, peut-être honorables, mais peut-être aussi horribles.*

Tant que la prophétie n'est pas accomplie, le personnage a 20 % de chances de se stabiliser quand il est à moins de 0 pv (au lieu de 10 %).

## SURVIVANT

*Blessé gravement et laissé pour mort, le personnage a survécu à un événement qui aurait dû le tuer. Sa maison a peut-être brûlée, son village s'est peut-être fait raser par des mercenaires sans scrupules ou sa famille a peut-être été victime d'un tueur en série. Lui-même a réellement frôlé la mort, mais il semble que sa vie ne devait finalement pas s'arrêter là. Cet événement l'a fortifié physiquement.*

Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Vigueur.

## VÉTÉRAN

*À l'heure où commence l'aventure, le personnage n'est déjà plus un débutant. Alors que ses compagnons sont encore naïfs, lui a déjà participé à des aventures. Qu'il ait participé à des campagnes militaires ou qu'il ait dû faire face à une grave menace politique, il a acquis une certaine expérience.*

Le personnage ne commence pas sa carrière à 0 PX mais à 500 PX.

## VOYAGEUR DANS LE TEMPS\*

*Un puissant sortilège, l'intervention d'un dieu ou une rafale psionique incontrôlée a eu un effet indésirable sur le personnage : il a littéralement changé d'époque. Qu'il ait fait un bond dans le futur ou qu'il soit retourné dans le passé, il met désormais ses connaissances à profit afin de survivre.*

L'année d'où vient le personnage est antérieure ou postérieure à celle de la campagne d'au moins 2 ans et d'au plus 40 ans (2d20 ans).

Si le personnage vient du passé, il bénéficie d'un bonus de +1 en Connaissances (histoire) ; s'il vient du futur, il peut savoir ce qu'il va se passer s'il n'agit pas en réussissant un test de Connaissances (histoire).

\* L'avantage et l'inconvénient Voyageur dans le temps vont nécessairement ensemble, il n'est pas possible de les dissocier.

## Inconvénients

De nombreux inconvénients peuvent être contrés, par des sorts de bas niveau parfois ; c'est d'ailleurs pour cela que certaines pénalités vous paraîtront démesurées, afin de les rendre tout de même pénalisantes. Que le MD considère cela comme normal : combattre ses défauts et ses handicaps fait partie de la carrière de tout héros digne de ce nom. S'opposer à la guérison d'une maladie, par exemple, serait de l'anti-jeu.

## AFFECTION

*Cécité, débilité physique, malformation du pied, diantrespasme ...Nombreuses sont les affections qui peuvent tomber sur un personnage. Votre personnage a en hérité d'une, pour son plus grand malheur.*

Notez que, exceptionnellement, la maladie n'est pas traitée selon les règles habituelles et qu'on ne peut en guérir avec un jet de Vigueur ou un test de Premiers secours. On considère toutefois qu'une maladie n'a agit qu'une fois : ainsi, un individu ayant contracté le diantrespasme via cet inconvénient ne perdrait 1d4 points de Force qu'une seule fois.

Les malus imposés sont laissés à la discrétion du MD quand ils ne sont pas définis par les règles. Un individu ayant perdu une jambe pourra voir sa vitesse de déplacement réduite de moitié, tandis qu'un autre ayant une main qu'il ne contrôle pas pourrait subir un malus permanent de -2 en Dextérité.

## ÂGE INHABITUEL

*Alors que les personnages sont habituellement de jeunes adultes, votre personnage se démarque par son âge. Il peut ainsi être un jeune adolescent ou au contraire avoir ses premiers cheveux gris.*

Le personnage peut être plus âgé que la normale. Dans ce cas, il a dépassé l'âge mûr et est à 3 ans du grand âge (-1 dans les caractéristiques physiques, +1 dans les caractéristiques mentales).

A l'inverse, il peut être plus jeune. Dans ce cas, il a deux ans de moins que l'âge adulte de sa race, 13 donc s'il est humain, et subira un malus de -2 dans les caractéristiques physiques. Ce malus disparaîtra au rythme de 1 par an. Les personnages ayant une immunité au vieillissement ou obtenant un tel pouvoir avant leur âge adulte continuent de vieillir normalement jusqu'à l'âge adulte.

## AMNÉSIE

Après un accident ou une rencontre malheureuse avec un puissant lanceur de sorts, le personnage a oublié tout un pan de son histoire. Et comme si cela n'était pas suffisant, il s'avère que, durant cette période qu'il a oublié, il a commis des erreurs graves. Il a pu se mettre des gens à dos, commettre des crimes ou encore provoquer un puissant personnage politique.

Quand le personnage recouvre la mémoire, aucun inconvénient ne vient remplacer Amnésie. Mais il doit encore faire face aux ennuis qu'il s'est créés.

## AVANTAGE VERSATILE

Cet inconvénient est un peu spécial, en ce sens qu'il ne représente rien de réellement concret. En fait, il rend l'avantage du trait totalement aléatoire. Le héros ami du personnage peut parfois s'énervé et s'en aller pendant des jours, ou il peut ne pas avoir une seule vision prophétique pendant de très longues périodes. Ces facteurs extérieurs sont à établir en accord avec le MD. C'est par ailleurs lui qui contrôlera la versatilité de l'avantage.



## AVEUGLÉ PAR LA VENGEANCE

Quand il a perdu sa femme et ses enfants, votre personnage a failli perdre l'esprit. Depuis, il erre à travers le monde à la recherche des responsables de la tragédie et espère bien leur faire payer leurs méfaits un jour. Mais il découvrira sans doute que les vengeurs sont nombreux à travers le monde et que leurs motifs sont nombreux et variés...

Quand il est confronté à l'objet de sa vengeance, le personnage s'énervé et perd jusqu'à la fin de la rencontre 2 points dans toutes les caractéristiques mentales. « L'objet » de la vengeance doit être compris au sens large : cela peut être aussi bien le meurtrier, son arme ou même le fabricant de l'arme.

## BASSE EXTRACTION SOCIALE

Le personnage est né dans les plus basses couches sociales de son pays. Mendiant, voleur ou paysan, il a en tout cas de grosses lacunes en matière d'éducation. Personne ne lui a appris à quoi ressemblait son pays ni qui le dirigeait. Personne ne lui a enseigné comment se comporter devant des seigneurs ni comment parler à un prêtre. Il manque donc cruellement de connaissances.

Le personnage subit un malus de -1 dans chaque compétence de Connaissances.

## BLEU

Peut-être le personnage a-t-il été mal formé, peut-être a-t-il eu peur de se confronter au monde jusqu'à présent... Quoi qu'il en soit, ses talents sont encore limités et il va lui falloir du temps pour progresser, au moins au début de sa carrière. D'ailleurs, il est bien possible que ça soit en se rendant compte qu'il n'avait guère d'expérience que le personnage se soit mit en tête de partir à l'aventure.

Le personnage ne commence pas sa carrière à 0 PX mais à -750 PX.

## CASANIER

Le personnage a du mal à sortir de chez lui. Peur de l'extérieur, manque d'intérêt pour le monde, études trop prenantes... Nombreuses sont les raisons qui font d'un homme un casanier. Mais une fois dehors, tous sont confrontés au même problème : survivre malgré l'adversité.

Le personnage subit un malus de -2 en Survie.

## ÉLEVÉ PAR DES BÊTES

Les histoires d'enfants élevés par des loups ou par des ours sont nombreuses. Votre personnage est un de ces enfants. Abandonné par ses parents ou perdu en forêt tout jeune, il a été mystérieusement recueilli par des animaux ou par des créatures semblables (ours-hiboux, licornes) et a grandi à leurs côtés. Malheureusement pour lui, les gens civilisés n'aiment guère les « sauvages » et ont tendance à se montrer inamicaux avec le personnage.

Les êtres intelligents (au moins 4 en Intelligence) voient leur attitude initiale envers le PJ se dégrader d'un cran (par exemple, un neutre devient inamical).



## ENNEMI PUISSANT

*Le personnage s'est mis une puissante entité politique du monde à dos. Qu'il ait froissé un seigneur susceptible ou qu'il ait empêché un assassin de finir son travail, cela revient au même : il est pourchassé et doit faire attention à ses arrières. Selon la nature de son ennemi, il sera recherché par d'honnêtes soldats ou par de dangereux assassins. Mais le sort qui l'attend dans les deux cas n'est guère enviable...*

## MAUDIT

*Une terrible malédiction a frappé le personnage. Qu'elle provienne d'une rencontre avec un dangereux mage noir ou d'un voyage en enfer, elle pénalise durablement le personnage.*

Le personnage subit une malédiction.

## QUÊTE

*Le personnage a été investi d'une importante mission : récupérer un objet saint, aller avertir le Roi d'une importante menace... Il doit absolument accomplir cette mission et ne sera pas disponible pour une autre quête tant qu'il n'aura pas achevé celle-ci.*

A priori, un joueur choisissant cet inconvénient va déterminer la première aventure du groupe. C'est pourquoi la quête à accomplir devrait être déterminée en accord avec le groupe ainsi qu'avec le MD.

La quête à accomplir doit être longue et difficile, s'étalant facilement sur plusieurs séances de jeu. Elle peut même être le point de départ de la campagne.

## PARANOÏAQUE

*Le personnage craint constamment de se faire agresser ou qu'on complotte contre lui. Persuadé qu'on lui veut du mal, il n'écoute plus ce que les autres lui disent car il pense de toutes façons que ce n'est qu'un tissu de mensonges visant à l'abattre.*

Le personnage subit un malus de -2 en Psychologie.

## PORTEUR D'UN OBJET MAUDIT

*Séduit par un objet visiblement magique, le personnage s'en est fait maître. Pas de chance, l'objet est maudit ! Et si les vrais pouvoirs de l'objet vont peut-être finir par arriver, la malédiction, elle, n'attend pas...*

L'objet, qui peut être n'importe quoi, a une valeur maximale définie dans le tableau ci-dessous. En plus

de sa malédiction, il peut avoir des pouvoirs latents et les révéler au fur et à mesure de la progression du personnage, éventuellement après des quêtes ou des actes particuliers, ou pas.

Cela se cumule avec l'avantage Porteur d'un artefact : un artefact maudit additionne donc les deux valeurs maximales.

Niveau	Valeur en po	Niveau	Valeur en po
1	200	11	11 200
2	400	12	13 400
3	800	13	15 800
4	1 400	14	18 400
5	2 200	15	21 200
6	3 200	16	24 200
7	4 400	17	27 400
8	5 800	18	30 800
9	7 400	19	34 400
10	9 200	20	38 200



## POSSÉDÉ PAR UN FIÉLON

*La possession a pu arriver n'importe quand. Tout jeune, en ouvrant un vieux coffre oublié de tous, ou encore en rencontrant le fiélon lui-même, lors de la première aventure du personnage. Par la suite, le fiélon n'a cessé de torturer le personnage, le poussant à accomplir des actes horribles, inhumains.*

L'alignement du fiélon (LM, NM ou CM) est déterminé aléatoirement. Tous les matins, le MD lance en secret 3d6. Il soustrait au total le modificateur de Charisme du personnage possédé. Cela lui donne le nombre de rounds dans la journée durant lesquels le personnage pourra être possédé. Durant ces rounds, qui ne sont pas obligatoirement consécutifs, le personnage passe sous le contrôle du MD.



## RACE FAIBLE

*Les autres membres de la tribu n'ont jamais apprécié les manières du personnage. Qu'il soit né goblin ou kobold, son destin fut le même : rejeter la société dans laquelle il avait grandi et devenir un héros. Malheureusement, les faiblesses persistantes de sa race et la haine qu'éprouvent à son encontre les gens civilisés menacent en permanence de le décourager...*

Le personnage appartient à une race intelligente dont les représentants du Manuel des Monstres ont un FP inférieur à ½, c'est-à-dire qu'il est goblin ou kobold.



## REJETÉ

*Le personnage traîne peut-être la mauvaise réputation de son père, ou peut-être même a-t-il réussi à se mettre les bardes du pays à dos, devant alors faire face à de fausses rumeurs à son sujet. Mal aimé et rejeté partout où il se rend, il finit par devenir lui-même abrupt et impoli.*

Le personnage subit un malus de -2 en Diplomatie.

## SCEPTIQUE QUANT À SES CAPACITÉS

*Le doute a toujours été présent au fond de votre personnage. Si certains ont peut-être tenté de l'encourager, cela n'a jamais suffi. Amèrement, il est persuadé d'être un incapable, un bon à rien. La situation empire encore quand les gens se reposent sur lui, car il est alors convaincu qu'il va les mener à leur perte... Abattu, il a arrêté depuis longtemps la lutte.*

Le personnage subit un malus de -2 en Volonté.

## SERMENT

*Votre personnage a prononcé un serment sacré, qu'il n'oserait rompre. On lui a peut-être demandé de protéger son seigneur, ou encore de servir jusqu'à la mort son capitaine. Ce serment, qu'il place souvent au-dessus de tout, le bride dans ses actions et l'oblige parfois à quitter brutalement ses amis.*

Si le personnage vient à rompre son serment, Serment devient alors Rejeté et Sceptique quant à ses capacités.

## SERVICE À RENDRE

*Quelqu'un a rendu un grand service au personnage. Peut-être un dragon l'a-t-il sauvé, ou peut-être un roi lui a-t-il évité la peine de mort. Si cette personne venait demander à son tour de l'aide au personnage, celui-ci se sentirait obligé de la lui fournir dans les plus brefs délais.*

Si le service est réclamé et que le personnage ne le réalise pas immédiatement, il subit un malus de moral de -1 à la CA et aux jets de sauvegarde jusqu'à ce qu'il le réalise.

## SIGNE DISTINCTIF

*Le personnage a une caractéristique physique bien reconnaissable : des yeux blancs, une grande marque noire sur le visage... Ce n'est pas un handicap mais cela le rend très facile à reconnaître. Cela pourrait même engendrer un surnom pas forcément agréable.*

Notez que si c'était un handicap, l'inconvénient Affection serait plus adapté.

Le personnage subit un malus de -2 en Déguisement.

## TERRIBLE SECRET

*Ce secret honteux et dangereux doit rester caché, votre personnage en est convaincu. Et il ne se trompe pas. Qu'il ait assisté à une scène de viol ou qu'il ait tué un assassin, si son secret venait à être révélé, cela entraînerait sans aucun doute de grands ennuis pour le personnage, et rapidement.*

Si le secret est révélé, Terrible secret devient alors Ennemi puissant et Rejeté.

## TRAUMATISÉ

*Tout petit, le personnage a assisté à une scène horrible qui s'est imprimé dans son esprit : son père battant sa mère, sa famille massacrée par des chevaliers noirs, sa sœur mourant d'une atroce fièvre... Marqué à*

*vie, il s'est ressassé la scène encore et encore, jusqu'à ce qu'elle l'influence dans sa façon même d'être : nerveux et tendu, il fait de fréquents cauchemars.*

Lorsqu'il dort, le personnage a 10% de chances de faire un cauchemar (toujours le même) évoquant le traumatisme et qui le laisse fatigué au matin.

### VOYAGEUR DANS LE TEMPS\*

*Un puissant sortilège, l'intervention d'un dieu ou une rafale psionique incontrôlée a eu un effet indésirable sur le personnage : il a littéralement changé d'époque. Arriver dans un autre temps a affaibli son organisme. De plus, il risque de se rencontrer, ce qui aurait des effets dévastateurs.*

L'année d'où vient le personnage est antérieure ou postérieure à celle de la campagne d'au moins 2 ans et d'au plus 40 ans (2d20 ans).

Le personnage subit un malus de -1 à ses jets de Vigueur. S'il vient à se rencontrer, les deux aspects du personnage doivent réussir un jet de Volonté DD 15 sous peine de devenir instantanément fous : perte permanente de 1d6 points de Sagesse.

\* L'avantage et l'inconvénient Voyageur dans le temps vont nécessairement ensemble, il n'est pas possible de les dissocier.



## Exemples

Le but de ces traits étant de construire des héros, les trois exemples fournis ici sont ceux de véritables héros de la fantasy, afin que vous compreniez plus aisément comment les utiliser.

### LE ROI ARTHUR

*Élevé comme un paysan, Arthur a pourtant hérité de la fabuleuse Excalibur, l'épée magique légendaire qui l'attendait.*

**Avantage.** Porteur d'un artefact.

**Inconvénient.** Basse extraction sociale.

### SAM LE HOBBIT

*Ami proche du héros Frodon Sacquet, le brave Sam a fait le serment de ne jamais abandonner son maître.*

**Avantage.** Ami d'un héros.

**Inconvénient.** Serment.

### DRUSS LA LÉGENDE

*Parti à travers le monde pour sauver sa femme enlevée par des inconnus, Druss a dû lutter contre le démon qui habitait la hache qu'il avait hérité de son grand-père.*

**Avantage.** Motivations.

**Inconvénient.** Porteur d'un objet maudit.

## Liens

Découvrez d'autres règles optionnelles adaptées à D&D 3.5 et PRPG sur [www.niil.fr](http://www.niil.fr).

Vous n'en avez pas encore assez ? Allez encore plus loin avec l'aide de jeu [Avantages et handicaps](#) ou découvrez des artefacts de légende avec leurs nouvelles règles dans le supplément *Weapons of Legacy*.