

Tableau des récompenses/malus à l'issue du chapitre 1

Action réalisée ou faisant défaut	Récompense	Malus	Commentaire
CH1a : tout ce qui s'est passé sur la plage et pendant ce laps de temps			
Discours d'Elendil à son peuple		+2 TR	Un discours d'Elendil à son peuple à l'arrivée, après une si rude traversée et une préparation de la traversée si angoissante, aurait été plus que bienvenu
Organisation et sécurisation du campement sur la plage	-2 TR +2 PC		Le peuple s'est senti entre de bonnes mains : encadré et en sécurité
Sollicitation de l'aide des elfes habitant les alentours du lieu de débarquement		+1 TR -1 PC	Ne pas se présenter auprès des habitants alentours relevait d'un manque de diplomatie. Cela aurait permis de leur demander de l'aide et de soulager l'armée, en se rendant compte qu'il n'y avait pas de danger à proximité.
Braconnage		+1 TR	Ne pas se présenter, c'est une chose ; chasser sur leur territoire sans s'être présenté, c'était frôler l'incident diplomatique
Altercation publique Sothor - Erika		+2 TR	Du pain bénit pour le meujeu :p Sans rire, même si je mets des malus, ça a apporté beaucoup au RP alors, ne regrettez pas
Actions d'Erika auprès du peuple sur la plage	-2 TR Erika gagne : « Renommée : Edain »		Dévouement, don de soi Le genre de prise d'initiative qui me plaît et que j'aime encourager
Dernière roue du carrosse		Khelekril obtient : « rancunier : conseil des Edain »	Khelekril a été piqué au vif par le traitement qui lui a été réservé sur la plage, à la « brave garçon, t'es mignon, mais tu connais rien à la vie. Tiens, cire nous les pompes ». La rage au cœur, il a désormais la ferme intention de montrer à tous qu'il est le digne héritier de son père, en gagnant le respect par des actions décidées de son propre chef.
Rencontre Gil-Galad/Elendil	-2 TR Elendil gagne « Renommé : Edain (1) - elfes du Lindon (1) »		Un épisode digne d'être chanté dans la mémoire collective, qui donne de l'ampleur à Elendil et assoit sa légitimité auprès du peuple
Liens d'amitié Elfes - Edain : cadeau	-1 TR Cadeaux et soutien déjà reçu des elfes	-5 PC	Le Mithril est un métal très très précieux ! Il ne faut pas prendre cela comme un « malus ». Être radin envers des gens qui vous tendent la main vous aurez couté beaucoup, beaucoup plus cher...

Action réalisée ou faisant défaut	Récompense	Malus	Commentaire
Les déboires de Linfëa (l'abus d'alcool est dangereux pour le RP)	Sothor gagne « Renommé : Armée des Edain »	Linfëa obtient : « Malfamé : Armée des Edain »	Pas de malus de trouble grâce à l'action de Sothor. Les échos du « manque de reconnaissance » (le terme est gentil) de Linfëa envers le général, qui l'a pourtant couvert, ont atteint l'armée. L'attitude du général fait honneur à ses soldats.
Ch2a : le conseil de l'alliance (tout ce qui s'est passé à Mithlond et pendant ce laps de temps)			
Utilisation restreinte des Palantiri		+3 TR -3 PC	Globalement, sous-utilisation des palantiri au début du séjour à Mithlond, en préparation notamment du voyage. Un malus important, qui reflète un manque à gagner en efficacité.
Les recherches de Lilith	Lilith obtient : « maniment : palantiri (1) »		Lilith s'est beaucoup intéressée aux possibilités offertes par les Palantiri. Des initiatives qui lui ont permis de se familiariser avec ces objets et de se découvrir un talent naturel à leur utilisation.
« Peuple des Edain, je vous ai entendu ! » Recueil de l'avis des différentes catégories de la population sur l'avenir des Edain	-3 TR Elendil obtient : « Renommée : Edain (2) »	« En attente de résultat »	Le peuple a très bien perçu l'initiative engagée par Elendil pour recueillir son avis, en réponse à la délégation qu'il avait dû recevoir sur la plage. Prendre l'avis et annoncer, c'est déjà très bien ; tenir sa parole, c'est encore mieux. Le peuple garde en tête ce qui a été dit et attend de voir ce qui en découlera réellement. « En attente de résultat » n'est ni un malus, ni une récompense. C'est juste « normal »
Mais où est Elendil ?		+1 TR	Le peuple aime à voir son nouveau souverain, d'autant plus qu'il gagne en renommé. Les conseillers sont sympas mais le peuple et l'armée sont déçus de n'avoir pas aperçu Elendil lui-même à l'occasion de ses demandes d'avis.
Linfëa, le fétard	Linfëa gagne « Renommé : Aventureux (1) »	Linfëa acquiert : « Doit faire ses preuves »	Les aventuriers ont été impressionnés par la quantité d'alcool que Linfëa arrive à ingurgiter. Personne n'a réussi à le coucher, quand il est venu les questionner. Attention cependant, certains doutent du sérieux de Linfëa et de sa capacité à assurer son poste au conseil et en tant que chef de guilde.
Erika l'oratrice	-1 TR Erika obtient « Renommée : Guildes des Edain (1) »	« En attente de résultat »	Une réunion publique éprouvante, menée avec patience et fermeté. Les guildes ont fait part de leurs attentes et ne l'oublieront pas.
Mise au point des rôles de chacun	-2 TR +2 PC		Elendil a demandé à chacun comment il envisageait son poste ce qui a mis de l'ordre dans l'organisation du conseil

Action réalisée ou faisant défaut	Récompense	Malus	Commentaire
Elendil, le politicien	+2 PC	Elendil obtient : « Je n'ai qu'une parole : Conseil des Edain (-1) »	Elendil avait dit qu'il y aurait à l'ordre du jour du prochain conseil les liens hiérarchiques entre ses conseillers. Cela n'a pas été fait. La faute aussi à Fëaromen, qui fait payer à son roi ses étourderies, proprement scandaleux. Je me pénalise en vous donnant un bonus en PC.
Mais au fait, il y a quoi à l'ordre du jour ?		-3 PC	Au cours du conseil de la semaine précédant votre départ, la question suivante a été laissée en suspens : « que souhaitez-vous mettre à l'ordre du jour ? ». Et c'est Fëaromen (donc un PNJ) qui a dû lui-même suggérer de parler de l'organisation du voyage vers le lac Evendim. Pas bien. C'est pas comme si c'était très important.
Elendil, le politicien 2		Elendil obtient : « Je n'ai qu'une parole : Conseil des Edain (-2) »	Elendil avait demandé à ses enfants de surveiller avec les palantiri le royaume du Lindon, pour rechercher d'éventuels traître/espions. Devant la réticence de ses héritiers, il était convenu qu'il en parlerait d'abord à Gil-Galad avant de procéder à une telle surveillance. Cela n'a pas été fait.
Général pragmatique	-2 TR +4 PC		Une organisation prévue de main de maître pour assurer le voyage dans les meilleures conditions vers le lac Evendim
Allons au-devant de nos frères	-2TR		Sur suggestion d'Erika, le conseil a envoyé une délégation à la rencontre de Valdae et de son peuple, sans attendre qu'ils arrivent. Une initiative saluée par l'ensemble des Edain.
Lilith occupe le devant de la scène	Lilith obtient « Renommée : Conseil des Edain (2) ; Elfes du Lindon (1) »		Lilith est le personnage qui a montré le plus d'intérêt et a posé le plus de questions pertinentes au cours des interactions avec Gil-Galad et Cirdan, sur des questions cruciales. Elle s'est imposée comme une figure incontournable des membres dirigeants des Edain.
Sothor, pragmatique, envers et contre tous	Sothor obtient : « Affinité (+/- 2) »	Sothor obtient : « Affinité (+/- 2) »	Sothor, toujours droit au but, en toute circonstance. Il est pragmatique et livre toujours le fond de sa pensée, ne se souciant pas si ses propos sont livrés au moment approprié (comme lorsqu'il prend la parole avant son roi pour l'arrivée d'Ankhorn), et ne ménageant pas son interlocuteur (altercation avec Erika, Linfëa). Pas facile de caractériser cela... J'ai donc pensé à l'« affinité », parce qu'avec ce genre de personnage, ça passe ou ça casse. Je pourrais donc t'imposer un malus pour des jets de dés dans le cadre d'interactions avec certains personnages, y compris les PJ (ex : ça sera le cas avec Linfëa et Erika). Mais à l'inverse, tu pourras bénéficier d'un bonus avec d'autres PJ/PNJ qui apprécient, au feeling, ce genre de personnalité.
Ankhorn, respect et modestie	Ankhorn obtient « Renommée : Edain (1) »		Ankhorn tire son épingle du jeu au cours de l'arrivée à Mithlond et a gagné l'affection de l'assemblée par son attitude exemplaire.
Elendil, nouveau roi	Elendil obtient « Renommée : Edain (3) »		Elendil gagne en légitimité auprès de tous après cette première rencontre cruciale avec les rôdeurs, rondement menée.

Action réalisée ou faisant défaut	Récompense	Malus	Commentaire
Ch2b : Des rôdeurs dans les ombres (Ankhorn)			
Echappée belle	-2 TR +3 PC Ankhorn obtient « Renommée : Rôdeurs (1) »		Sa fuite héroïque, pour mener le raid qui a facilité l'échappée des siens, a eu un grand retentissement.
Amitiés précieuses	Ankhorn obtient « Bien entouré (1) »		Un bel effort RP pour décrire et rendre vivant l'entourage d'Ankhorn, que j'aime à encourager
Ch2c : Loin des siens (Yàvië)			
Les animaux, ça me connaît	Yàvië obtient « Affinité : animaux (1) »		Grâce à sa persévérance et à son expérience acquise auprès de Nestaid et Faragoll, ce personnage a une meilleure compréhension du monde animal.
Mîrglaid, c'est chouette comme endroit	Yàvië obtient « Renommé : Habitants de Mirglaid (1) »		Yàvië a noué des relations et a fait bonne impression auprès des habitants de Mîrglaid en prenant soin des panthères.
Que faire ?	Yàvië obtient : « indécise (2) »		Yàvië a fait montre d'indécision devant les choix et décisions qui lui ont été soumis par les PNJ, ce qui la fait paraître hésitante.

TOTAL des récompenses/malus pour le ROYAUME :

TROUBLES : - 6 Les troubles ne peuvent pas être négatif, ceci dit, cela a son importance car vous allez démarrer avec une valeur (probablement de 10) à laquelle j'ajouterai ce score

PC : +4 PC Le valeur initiale de vos PC sera (probablement) de 40 à laquelle j'ajouterai ce score.

Je vous conseille de recompter. Il ne faut jamais faire confiance au meujeu.

Liste des bonus/améliorations/objets accordés aux PJs

Nom du PJ	bonus/améliorations/objets
ELENLIL	<p>Narsil : Epée à deux mains, Arme magique +3, 2d8 tranchants +3 aux dégâts, +3 dégâts contre les Serviteurs de Sauron</p> <p>Confère la posture « Rempart de l'ouest » : Au début du tour, choisir si la posture est adoptée avec Narsil. Dans l'affirmative, Les +3 aux dégâts deviennent +3 à la CA (Les +3 dégâts contre les Serviteurs de Sauron ne sont pas concernés.)</p> <p>Détection des serviteurs de l'Ennemi : Narsil émet une lueur blanche bleutée lorsque des serviteurs de Sauron approchent à moins d'une lieue.</p> <p>Restrictions : Narsil ne peut être maniée que par Elendil (ou son héritier légitime si Elendil n'est plus de ce monde). Sa puissance est liée à celle de son possesseur et ses caractéristiques sont donc susceptibles d'évoluer.</p> <p>Selon la légende, Narsil avait été forgée au Premier Age par Telchar, le plus fameux forgeron Nain de son temps, installé à Nogrod dans les Montagnes Bleues. Parmi ses autres chefs d'œuvre, on peut citer Angrist (le poignard utilisé par Beren dans la quête des Silmarils) et le Heaume au Dragon porté par Hador. Narsil fut donnée au seigneur elfe Curufin, qui périt en donnant l'assaut à Doriath. La suite est peu connue mais il est dit que Narsil fut emportée par Elwing, héritière de Doriath, et qu'elle aboutit ensuite à Eärendil puis à son fils Elros. Narsil fut ensuite transmise d'Elros, premier roi de Númenor, jusqu'à Elendil, son lointain descendant.</p> <p>Les mots Nar (Feu) et Thil (Lumière Blanche) composent le mot Narsil, qui signifie donc "Feu Blanc" ou "Lumière de Feu".</p> <p>Narsil émet une lueur blanche lorsque des serviteurs de Sauron approchent. Sa puissance est telle qu'elle découpe les armures, comme plusieurs passages du Seigneur des Anneaux l'attestent : <i>"Mais comme l'orque jetait le tronçon et dégainait vivement son cimenterre, Anduril s'abattit sur son heaume. Il y eut un éclat comme d'une flamme, et le heaume s'ouvrit en deux. L'orque tomba, la tête fendue. Ses suivants s'enfuirent en hurlant, tandis que Boromir et Aragorn s'élançaient contre eux."</i></p> <p>Maniement : Palantiri (infini) : utilisation à volonté sans restriction</p> <p>Roi guérisseur : Ce personnage a un don de guérison. Les soins qu'il procure sont doublés. Il bénéficie d'un bonus de +5 à la compétence médecine. Par ailleurs, il est capable de guérir des afflictions ou maladies graves devant lesquelles ses pairs restent impuissants.</p> <p>Tactiques militaires : Armée Régulière (1) : le Bg, l'expérience au combat et en tant que meneur de ce personnage lui confère 1 tactique militaire.</p> <p>Renommée : Edain (3) ; Elfes du Lindon (1) : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).</p> <p>Je n'ai qu'une parole : Conseil des Edain (-2) : Tenir ses engagements fait gagner en renommée ; l'inverse nuit fortement à votre réputation. Un malus de (X) s'applique aux jets de persuasion et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant.</p>
LILITH	<p>Maniement : Palantiri (1) : Permet d'ajouter son bonus de maîtrise + (X) aux jets de maniement de l'objet correspondant.</p> <p>Renommée : Conseil des Edain (2) ; Elfes du Lindon (1) : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses</p>

	engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).
ANKHORN	<p>Talent de guérisseur inné : Ce personnage a un talent inné pour soigner les autres. Les soins qu'il prodigue sont doublés. Il bénéficie d'un bonus de +2 à la compétence médecine.</p> <p>Renommée : Edain (1) ; Rôdeurs (1) : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).</p> <p>Bien entouré (1) : (X) semaines par semestre, ce personnage peut se faire représenter en ville et au conseil par un de ses subordonnés ou amis. Cette semaine compte comme s'il avait lui-même occupé son poste et le royaume n'a rien à déboursier pour ce remplacement.</p> <p>Tactiques militaires : Rôdeurs (1) : le Bg, l'expérience au combat et en tant que meneur de ce personnage lui confère 1 tactique militaire.</p>
SOTHOR	<p>Tactiques militaires : Armée Régulière (2) : le Bg, l'expérience au combat et en tant que meneur de ce personnage lui confère 1 tactique militaire.</p> <p>Renommée : Armée des Edain (1) : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).</p> <p>Affinité (+/- 2) : Le caractère tranché de ce personnage lui attire souvent soit la sympathie, soit l'incompréhension voire l'aversion des autres personnes. Un bonus ou un malus pourra être appliqué à ses jets d'interactions avec les PNJ comme avec les PJ.</p>
ERIKA	Renommée : Edain (1), guildes des Edain (1) » : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).
LINFEA	<p>Malfamé : Armée des Edain : Par ses actions, ce personnage a acquis une mauvaise réputation auprès des soldats de l'armée des Edain. Malfamé confère un désavantage aux jets de Persuasion, Intimidation et bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ correspondants.</p> <p>Renommée : Aventuriers (1) : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).</p> <p>Doit faire ses preuves : Ce personnage est attendu au tournant. Certains de ses rivaux se tiennent en embuscade pour prendre sa place, persuadés qu'ils honoreront mieux le poste.</p>
FEAROMEN	Maniement : Palantiri (5) : Permet d'ajouter son bonus de maîtrise + (X) aux jets de maniement de l'objet correspondant.
KHELEKRIL	Rancunier (conseil des Edain) : Les jets de persuasion, intimidation et bluff des membres du conseil vers Khelekril se font désormais avec un désavantage (y compris son père).

YAVIĚ	<p><u>Affinité avec les animaux (1)</u> : Bonus de (X) à la compétence dressage des animaux</p> <p><u>Renommé : Habitants de Mirglaid (1)</u> : Par ses actions d'envergure, ou en tenant ses engagements, ce personnage a acquis une bonne réputation auprès du groupe indiqué. Renommée confère un bonus de (X) aux jets de Persuasion, Intimidation et de bluff effectués à l'occasion des interactions avec les PNJ du groupe correspondant. (en dehors des PNJ dirigeants).</p> <p><u>indécise (2)</u> : L'attitude hésitante du personnage lui confère un malus aux compétences persuasion, bluff et intimidation.</p>
--------------	---