

Secrets de la 7^{ème} Mer

Un guide pour les joueurs, par ZanwoT

Les personnages joueurs à 7^{ème} Mer sont des Héros: des personnes qui ne peuvent pas rester inactif si une injustice à lieu devant eux, des personnes qui ne laissent pas les autres s'occuper du bien collectif. Des gens qui défendent la veuve et l'orphelin, mais pas sans avoir marqué le Vilain d'une phrase de répartie flamboyante et donné une fleur au passage à la belle courtisane.

La création d'un personnage à 7^{ème} Mer se fait avec un système de points. Les éléments principaux à déterminer avec ces points sont:

- Son origine, c'est à dire sa Nation, voir sa région, et son milieu social.
- Son occupation et l'importance qu'il lui accorde: Courtisan, marchand, Noble, marin, spadassin, artiste, militaire, malandrin, mousquetaire, etc.
- Les capacités spéciales qui le sortent du commun des mortels, indépendamment de son occupation, par exemple une école d'escrime, une sorcellerie, une appartenance à une société secrète, ou d'autres avantages plus ou moins importants.
- Les éléments scénaristiques du personnage, reflets de sa personnalité et de son background: épée de Damoclès, travers/vertu, ou d'autres avantages particuliers.
- Et bien sur toutes les 'petites' finalisations, ses différentes compétences ainsi que le niveau de ses traits (équivalents d'attributs), ces éléments étant donc d'importance.

Une particularité de la création de personnages à 7^{ème} Mer est qu'il n'existe pas de défauts (les travers étant des cas particuliers). En effet, si être grand coûte des points, être petit aussi; si avoir une citation de mérite et la réputation qui va avec coûte des points, avoir au contraire une réputation de scellerat en coûte aussi. Il existe même des avantages particuliers, les épées de Damoclès, qui permettent contre quelques points d'avoir des ennemis et plus généralement des ennuis supplémentaires.

Pourquoi donc? Car à 7^{ème} Mer ce qui compte c'est le drame. Avoir un ennemi intime c'est une promesse de plus d'aventures et de dangers, et c'est ce qui compte à 7^{ème} Mer. En dépensant des points dans une épée de Damoclès, vous achetez pour un petit temps une place en haut de l'affiche d'un film de cape et d'épée, en plus de vous garantir quelques points d'expérience supplémentaires.

Les personnages sont créés avec un système de points (100 à la création de personnage), qui servent à acquérir des avantages (tel une école d'escrime, Noble, Sorcellerie, l'appartenance à une société secrète ou des épées de Damoclès) librement cumulables, des spécialisations (métiers et entraînements qui donnent respectivement accès aux compétences civiles et martiales), et qui servent aussi à monter les niveaux des compétences et des traits (équivalent des attributs). Le choix d'un (et d'un seul) travers ou d'une vertu (mais pas les deux) rapporte ou coûte 10 points, et constitue une étape facultative particulière.

Theah

L'unique continent connu de l'univers de 7^{ème} Mer s'appelle Theah. Il ressemble en bien des points à l'Europe du XXVII^{ème} siècle, tout en étant fondamentalement différent. On peut ainsi se faire une idée plus facile des Nations de Theah en les comparant à la Nation européenne équivalente. Toutefois c'en est une version caricaturée, simplifiée, manichéiste, pleine d'anachronismes, mais surtout plus dramatique et héroïque. Les règles encouragent les actions héroïques pleines de panache des films de cape et d'épée. Il existe aussi de la sorcellerie à Theah, même si elle n'est pas très répandue, des créatures fantastiques dans les recoins les plus sombres, ainsi que des ruines et artefacts laissés par une race mystérieuse.

Le choix d'une nation d'origine conditionne bien des choses, chaque Nation ayant des particularités assez marquées (de la même façon que les clans ou tribus dans d'autres univers). Ceci fait qu'en pratique le choix de la Nation peut très bien dépendre du choix d'une forme de Sorcellerie, d'une Ecole d'Escrime, ou autre avantages (voire section suivante). De plus il n'existe pas de langue commune à Theah (mis à part peut être le Thean, équivalent de notre Latin), chaque Nation disposant de sa, ou ses langues. Chaque Nation dispose en général d'un

paysage varié, avec montagnes, forêts, rivières, champs, villes etc. Ce qui fait la différence est le ton général (présence de créatures fantastiques ou pas, climat extrême etc.) et la culture bien évidemment.

Montaigne

[France] Ils se prennent pour les meilleurs, c'est l'époque à la Louis XIV, l'esprit, les railleries etc... D'ailleurs ils sont en guerre, ou l'on été récemment, avec quasiment toutes les nations, et ils les gagnent... C'est aussi les mousquetaires bien sur, et leur sorciers Nobles utilisent le sang pour se teleporter. Mais l'air de rien, c'est aussi un pays ou la richesse excessive et les plaisirs futiles contrastent avec la pauvreté et la famine des paysans... Bienvenu en Montaigne...

~ *Avalon* ~

[Iles britanniques] Ils sont un peu arriérés (épées courtes et arcs...), mais vivent sous l'influence des Sidhe (elfes / lutins / gobelins / fées...) et donc avec la magie glamour des légendes. Retrouvez tous vos clichés préférés sur les celtiques / irlandais / écossais bien sûr aussi...

🏰 *Castille* 🏰

[Espagne] Ils sont enflammés ou austères, amicaux ou durs, mais toujours fiers. C'est la nation des spadassins les plus techniques, de l'inquisition et de la science. Autant de contradictions qui n'en sont en vérité pas. Bien sûr, les sorciers du feu ont depuis longtemps disparus de ce pays de la raison...

🏰 *Eisen* 🏰

[Allemagne] Pays rude, a l'ambiance gothique, l'eisen ressort juste d'une guerre de religion qui a dévasté le pays. Mais les Eisenors n'abandonnent jamais, et forts de leurs armures en Dracheneisen, le fer indestructible léger comme le liège, ainsi que de leur maîtrise supérieure de la guerre, ils sont une force militaire non négligeable. Leur honneur et leur Dracheneisen leur épargne d'ailleurs tout besoin de sorcellerie.

🏰 *Vodacce* 🏰

[Italie] Les vodacci n'ont qu'une règle: La fin justifie toujours les moyens. Entre leurs spadassins fourbes et les courtisanes espionnes on retrouve les inquiétantes sorcières de la destinée. Il n'est pas étonnant que les intrigues divisent le pays sous l'autorité de sept princes marchands.

🏰 *Vestenmannavnjar & VENDEL* 🏰

[Scandinavie / Pays bas] Les Vesten (Vestenmannavnjar pour les intimes), un peuple viking, guerrier, primitif et traditionaliste, utilisant la sorcellerie des runes et respectant l'harmonie du monde, a vu naître en son sein

Principaux avantages des personnages

Ces choix conditionnent bien des aspects du personnages (sorcellerie, école d'escrime, noblesse, réputation, etc.), et peuvent coûter un nombre de points considérables dans la création (jusqu'à 40). On peut très bien cumuler une sorcellerie avec une école d'escrime, mais les points sont nécessaires pour bien d'autres choses encore (traits, métiers, entraînements, compétences), il faut donc tenir compte du coût en points. Pour idée, en général un personnage dispose d'un gros avantage principal, école d'escrime ou sorcellerie ou autre équivalent.

Il est important de noter que ces avantages 'principaux' ne définissent pas forcément le métier ou l'occupation du personnage, même si ils sont bien souvent liés. En effet, être Sorcier est un héritage de sang, et non une occupation. Souvent les sorciers cachent même leur nature. Toutefois être Noble constitue une 'occupation', et bien souvent les Sorciers sont des nobles. De même les écoles d'escrime enseignent un art du combat spécifique, mais n'entraînent pas toutes l'appartenance à la Guilde des

son pire ennemi: Un peuple moderne, humaniste, commerçant, qui rejette les traditions et embrasse le progrès et le profit à tout prix: Les Vendel, avec leur puissantes guildes.

🏰 *Ussura* 🏰

[Russie] L'ussura est une terre austère et froide, dans tous les sens possibles du terme. Les ussurans, proches de la nature (des primitifs qui s'habillent de peaux de bêtes!), aiment cette terre, et pensent que son esprit les protège! Enfin, il faut concéder que la neige a toujours vaincu les envahisseurs (même en été), et on raconte que certains ussurans sauraient parler aux bêtes. En tout cas les Ussurans sont très chaleureux envers les voyageurs, et impitoyables avec leurs rivaux.

🏰 *Pirates & Archipel de Minuit* 🏰

Les pirates de Theah sont surtout actifs dans l'archipel de minuit, un groupement d'îles pleines de produits exotiques, de dangers et de richesses. De plus on y trouve des tribus indigènes isolées et particulières.

Empire du Croissant de Lune

Cet empire représente le monde arabe de Theah. L'inquisition a interdit tout ce qui a trait à cette nation exotique, brutale, magique et pourtant raffinée.

Cathay

Cette Nation cachée derrière un mur de feu reste une énigme pour les Theans. C'est équivalent de la Chine de Theah.

Spadassins, et n'accordent donc pas forcément le métier de Spadassin associé.

En général, le choix du milieu social d'un personnage est gratuit (par exemple un aristocrate n'a pas forcément un titre et des terres, et n'a donc pas forcément l'avantage Noble), mais il est souvent souhaitable de dépenser des points sur certains avantages (épées de Damoclès, protecteur, héritage, etc.) ou métiers (chasseur, courtisan, domestique, etc.) pour matérialiser un milieu social.

Le choix d'une occupation et du revenu d'un personnage peut être la conséquence de certains avantages (Noble, appartenance à la guilde des spadassins, Charge militaire, etc.), ou par défaut être la conséquence d'une spécialisation civile (appelée métier justement) possédée par le personnage (chasseur, bateleur, courtisan, marin, etc.).

Écoles d'Escrime

On peut savoir se battre sans avoir reçu les enseignements d'une école d'escrime, mais ces écoles permettent d'avoir le petit plus qui fait toute la différence, d'effectuer des bottes comme désarmer ou marquer son adversaire, et ainsi de se battre avec autant de panache que d'efficacité.


Malgré leur dénomination 'écoles d'escrimes', ces enseignements ne concernent pas forcément l'escrime traditionnelle, loin de là. Ce terme désigne donc plus généralement des techniques de combat. Ainsi, même si une grande partie des écoles d'escrimes enseignent un combat avec des armes d'escrime traditionnelles, il existe des écoles pour l'utilisation de Claymores ou d'autres armes lourdes, voire même pour l'utilisation d'armes à feu ou autres armes de tir ou de jet.

Les écoles d'escrime coûtent en général 25 points si elles sont de la même nation que le personnage (Vesten et Vendel étant à cet effet considérées la même Nation), et 35 points sinon. En contrepartie de cette dépense de points, ces écoles accordent chacune des spécialisations et compétences très spéciales, ainsi que des aptitudes spécifiques, et certaines fois l'appartenance à la guilde des spadassins.


Castille

Les écoles Castillanes sont à l'image de la Nation: flamboyantes ou sereines, mais toujours très techniques. A Theah, escrime rime avec Castille.


Aldana

 Les escrimeurs de cette école renommée utilisent une musique imaginaire pour rythmer leur mouvements, effectuant ainsi une chorégraphie flamboyante et assez difficilement prévisible. Ceci, combiné à la grande technicité de cette école, donne aux apprentis Aldana plus de possibilités tactiques.


Gallegos

 Les escrimeurs Gallegos apprennent à effectuer le moins de déplacements possibles lors d'un duel, s'interdisant tout mouvement inutile. Ils font ainsi preuve d'une technique redoutable et impressionnante. Cette école est donc le pendant de la plus répandue Aldana, et est en pratique un peu plus défensive.

Soldano


 Les escrimeurs Soldano utilisent une arme d'escrime dans chaque main, et se battent avec de grands mouvements circulaires inspirés de techniques de combat de l'Empire du Croissant de Lune. Cette technique extrêmement flamboyante est particulièrement dévastatrice contre les brutes inexpérimentées.

Torrès

 Les escrimeurs Torrès se battent comme des Toréadors, armés d'une rapière et une cape. Ils attendent que l'ennemi attaque, puis effectuent un élégant pas de

côté pour lui assener le coup de grâce. Cette technique très défensive ne manque certainement pas de panache.


Zepeda

 L'école Zepeda enseigne l'utilisation du fouet. Bien que cette arme ne fasse pas autant de dégâts qu'une rapière, elle constitue une arme d'intimidation très efficace, ainsi que très versatile, surtout dans les mains de quelqu'un qui a suivi les enseignements de cette école.


Montaigne

Les écoles d'escrime Montagnoises sont modernes et très variées, reflet de cette nation à son apogée et de ses inégalités sociales.


Valroux

 Armé d'une arme d'escrime et d'une dague de parade, les spadassins Valroux considèrent qu'obtenir la victoire c'est d'abord humilier son adversaire et montrer sa supériorité, user de raillerie. En pratique cette technique est très défensive, ce qui permet au spadassin Valroux de prendre son temps et jouer avec son adversaire.


Scarron

 Les escrimeurs de cette école apprennent à se battre avec panache, armés d'une épée et de tout autre objet qui leur tombe sous la main, dans la grande tradition des combats de taverne.


Boucher

 Cette technique agressive enseigne que seuls les résultats comptent, peu importe la forme. Armés de deux dagues, les combattants de cette école ne sont donc pas du tout des gentilshommes, bien au contraire.

Treville

 Cette école, utilisée essentiellement par les mousquetaires, enseigne l'utilisation efficace du mousquet, en tir ou équipé d'une baïonnette.

Gaulle

 A l'inverse de la plus populaire Valroux, cette technique enseigne au spadassin à rester silencieux et efficaces lors d'un duel. Mais la spécialité de cette école est avant tout l'utilisation d'une dague triple pour désarmer les adversaires.

❧ Eisen ❧

Dans la Nation militaire par excellence, les écoles d'escrime sont plus des écoles militaires que des techniques de duel. La prédilection Eisenore pour les armes lourdes et les armures se fait d'ailleurs ressentir dans l'équipement des 'escrimeurs' de cette Nation.



Eisenfaust

Cette technique de combat renommée exploite l'utilisation du panzerfaust, ou 'poing de fer', pour pouvoir attraper l'arme de l'ennemi avant de lui assener un brutal coup d'épée.

Drexel

Cette école de mercenaires enseigne l'utilisation de l'arme la plus démesurée de Theah, la Zweihande. Pour pouvoir manier cette arme, les spadassins apprennent différentes façons de la tenir, qui changent radicalement le style de combat.



Posen

Cette école est issue d'une ancienne tradition militaire de la noblesse Eisenore. Le principe en est simple: le noble charge à cheval lors d'une bataille, tentant d'empaler le plus de paysans possibles sur sa vouge, comme du bétail.

Gefingen

Cette école enseigne à se débrouiller dans toutes les situations, et surtout comment trouver les points faibles des créatures monstrueuses que l'on trouve dans les recoins sombres d'Eisen ou d'ailleurs.



Hopken

Le créateur de cette école est un vétéran qui a mis au point une technique particulièrement efficace d'utilisation des arbalètes, exploitant au mieux la puissance de cette arme.

Steil

Cette école concerne le combat de masse, formant les officiers supérieurs. En plus d'une formation extensive en stratégie, cette école se focalise sur le charisme que doit avoir un général pour emmener ses troupes, ce qui le rend très efficace à la tête d'une petite troupe.



Unabwendbar

Cette école concerne aussi le combat de masse, avec une formation complète en stratégie. Toutefois à l'inverse de Steil, elle enseigne l'importance des enjeux stratégiques, éventuellement aux dépens des hommes.

Loring

Cette école préconise l'utilisation de deux Panzerfaust pour toute arme. Elle est utilisée par les gardes de Freiburg pour rendre hors d'état de nuire les malfrats, sans (trop) les endommager.



~ Avalon ~

Comme la nation, les écoles d'Avalon semblent bien archaïques. Toutefois, ce serait une erreur de sous estimer ces techniques, aussi originales soient elles.



Donovan

Les Spadassins de cette école utilisent l'archaïque épée courte et la targe, mais cela leur donne des techniques de désarmement en plus d'une bonne défense.

MacDonald

Les Spadassins MacDonald savent manier avec aisance l'impressionnante Claymore, ce qui rend cette technique extrêmement dangereuse.



Robin des Bois

Ce sont indiscutablement les archers les plus habiles de Theah, réalisant des exploits dignes de n'importe quel film sur ce personnage mythique; sans parler de la puissance de leur énormes arcs avaloniens.

Finnegan

Il y a deux sortes de pugilistes: les élèves de Finnegan, et les autres. Roary Finnegan enseigne à qui le veut bien sa redoutable technique de combat à main nue, et donne régulièrement des leçons dans les tavernes d'Inismore.



Peecke

Cette technique de combat au bâton exploite des mouvements variés pour déstabiliser l'adversaire, rendant ses attaques particulièrement difficiles à parer. Les circonstances de la naissance de cette technique restent mystérieuses et certainement liées au glamour.

❧ Vestenmannavnjar ❧

Les écoles de combat Vesten sont particulièrement brutales, à l'image d'un peuple de guerriers.



Leegstra

La technique Vesten la plus connue utilise une arme lourde, et enseigne surtout à encaisser les coups en attendant d'effectuer une attaque dévastatrice. Même si ceux qui maîtrisent cette technique sont des spadassins, les duels au premier sang ne semblent pas être leur spécialité.

Siggurdottir

Les féroces combattants de cette école utilisent des hachettes qu'ils lancent avant d'en venir au contact avec un déferlement d'acier. Cette école est un grand classique pour les Berserks.



Haltdansson

Cette école enseigne l'utilisation du harpon pour la chasse aux baleines, mais aussi lors d'abordages. Cela donne une technique de combat terriblement violente contre un adversaire humain, où l'objectif est d'harponner l'adversaire pour l'incapaciter.

☞ *Vodacce* ☞

Les duels sont monnaie courante dans ce nid de vipères. Attention toutefois que la définition de l'honneur est particulière en Vodacce, ce qui se fait ressentir sur les écoles d'escrime de cette nation.

Ambrogia



Les spadassins de cette école en vogue utilisent leur arme principale dans leur main non directrice, de façon à déstabiliser l'adversaire. De plus ils savent rendre les blessures qu'ils infligent le plus douloureux possible, en toute courtoisie bien sûr.

Bernouilli

Cette école adapte au sabre de cavalerie des techniques croissantines de combat au cimeterre. Cela en fait une technique colorée et variée, même si elle se distingue surtout par des attaques impressionnantes.



Villanova

La famille Villanova est constituée des fourbes d'une nation de fourbes, et leur école est à leur image. On murmure que les spadassins de cette école sont tous sous la coupe de Giovanni Villanova, l'homme le plus craint de Vodacce.



Cappuntina

Dans une nation comme la Vodacce, les femmes, et surtout les courtisanes, ont dû apprendre à se défendre. L'école Cappuntina leur enseigne le lancer de petits couteaux facilement dissimulables, avec une adresse et une rapidité déroutantes.



◦ **VENDEL** ◦

Leur écoles d'escrime sont à leur image: elles embrassent le progrès, parfois au mépris de la tradition.

RASMUSSEN



Les pratiquants de Rasmussen ont inventés une nouvelle forme de duel, celui au pistolet. Experts dans l'art du tir et de la rapidité, ce sont devenus les ennemis de la guilde de spadassins.

LARSEN

Les gardes de nuit de Kirk et des divers ports Vendelar ont inventés une technique adaptée au combat dans le noir, et utilisent à cet effet des lanternes spéciales. Cette technique n'est pas très utile de jour, mais est inestimable dans l'obscurité.



☠ *Pirates* ☠



Les Pirates ont leur école, ou plutôt tradition, léguée par *Rogers*. Les Pirates qui utilisent cette école connaissent des bonnes vieilles feintes de pirates qui leur permettent des exploits pleins de panache.

≡ *USSURA* ≡

Les écoles Ussuranes sont peu connues dans le reste de Theah, comme tout ce qui est Ussuran. Elles sont bien évidemment toutes très primitives, à l'image de la Nation.

Bogatyr



Cette technique est celle des combattants solitaires. Ses pratiquants, en plus d'être des chasseurs efficaces, savent manier avec férocité une hache. Les combattants de cette école bénéficient du statut de Spadassin, mais uniquement en Ussura.

Dobrynya

Les combattants de cette école apprennent une technique simple fondée sur leur résistance exceptionnelle. Ils écrasent dans leur bras leurs victimes, avec patience, force et détermination.



Bouslayevich

Cette technique de combat a été créée par un bandit renommé. Elle enseigne le tir à l'arc monté, sa force étant sa rapidité tout autant que la précision.



Archipel de Minuit, Empire du Croissant de Lune et Cathay

Les natifs de ces terres exotiques et difficilement accessibles ont accès à leurs propres 'écoles d'escrime', même si ce terme n'est pas toujours des plus appropriés. Se référer au supplément pertinent pour leur description.

Sociétés secrètes

Les sociétés secrètes ont souvent leur propre école d'escrime, qui dépend à chaque fois très largement de l'esprit et la vocation de la société secrète. Elles vont ainsi des gardes du corps aux assassins. Se référer au supplément pertinent pour leur description.

Sorcellerie

La Sorcellerie est généralement transmise par le sang à Theah, ce qui fait que les Sorciers sont souvent Nobles aussi. Pour traduire ceci, l'acquisition de la sorcellerie accorde une remise de cinq points sur l'avantage Noble.

Chaque Nation a son propre type de Sorcellerie, avec des effets très spécifiques. Cette spécialisation fait que la sorcellerie est moins 'universellement utile' que dans d'autres univers fantastiques: ce n'est pas une sorcellerie de combat, et elle est très spécialisée à chaque fois. Toutefois, la sorcellerie est rare à Theah, et l'univers de Septième Mer (en dehors de certaines exagérations et simplifications) est relativement rationnel. La sorcellerie représente donc un outil surnaturel considérable, même à bas niveau de maîtrise. Tout cela fait qu'il n'est pas rare que des joueurs débutants trouvent les facultés de sorcellerie peu utiles au vu leur coût en points, alors qu'en fait c'est tout le contraire: il n'y a pas de prix pour une faculté surnaturelle.

Comme pour les écoles d'escrime, il existe 3 niveaux de maîtrise pour les sorciers: apprenti, adepte et maître. Le niveau des PJ débutants, apprenti, permet des exploits très limités. Toutefois, même à ce niveau cela permet de réaliser des choses impossibles comme teleporter un objet, connaître la réelle relation entre deux individus, etc. Accéder au rang d'adepte n'est possible qu'au sorciers de sang pur, après progression dans les compétences appropriées.

Il y a 3 possibilités en pratique pour l'acquisition de la sorcellerie à la création de personnage:

Demi-Sang (20 points)

Le sorcier a un rang d'apprenti dans la sorcellerie de sa nation d'origine avec trois compétences au début du jeu. Il pourra monter ces compétences et en acquérir d'autres avec l'expérience, mais ne pourra jamais passer au rang d'adepte, et encore moins de maître.

Sang-Mêlé (40 points)

Le sorcier dispose de l'équivalent de l'avantage Demi-Sang dans deux sorcelleries, celle de sa nation d'origine et une autre au choix.

Sang-Pur (40 points)

Le sorcier a un rang d'apprenti dans la sorcellerie de sa nation d'origine avec sept compétences au début du jeu. Il pourra monter ces compétences et en acquérir d'autres avec l'expérience, gagnant éventuellement le rang d'adepte, et peut être même un jour le rang impressionnant de maître.

Magie/Chamanisme (10, 15 ou 20 points)

Il existe des petites formes de magie particulières qui n'impliquent généralement pas de niveau de maîtrise comme la sorcellerie classique. Ces magies ont des effets très spécifiques, et on les trouve essentiellement parmi les Vendel/Vesten et les nations les plus exotiques de Theah.

Chaque Nation donne l'accès à un certain type de sorcellerie:

Porté (Montaigne)

Les Nobles Montaignois ont récemment suivis l'Empereur et annoncés publiquement leur utilisation de la sorcellerie Porté. Celle-ci permet d'ouvrir des portails, et ainsi déplacer instantanément des objets éloignés, voire même se déplacer soi-même.

Sorté (Vodacce)

Les inquiétantes Sorcières de la destinée peuvent voir les fils de la destinée qui relient les gens, et certaines pourraient même les influencer.

Glamour (Avalon)

La Sorcellerie Glamour utilise les légendes pour réaliser des petits (du moins pour un apprenti) exploits très variés.

Pyriem (Ussura)

Cette sorcellerie mystérieuse et permet de communiquer avec les animaux sauvages et même de se transformer en l'un d'entre eux. Toutefois ces sorciers doivent chacher l'existence de cette sorcellerie aux étrangers.

Laerdom (Vesten)

Cette sorcellerie consiste en l'art de graver les runes, et permet des effets variés, notamment sur le climat ou les émotions.

Eisen et Castille

Ces Nations n'ont pas de Sorciers, et en sont fières. Les avantages Education castilliane et Dracheneisen remplacent avantageusement ceci.

Empire du Croissant de Lune, l'Archipel de minuit et Cathay

On trouve des sorcelleries ou magies/chamanismes particulières chez les indigènes de ces terres éloignées.

Autres avantages principales

Noblesse (10 points sans remise)

Cet avantage implique généralement un titre, un manoir, des domestiques et un fief qui apporte un revenu, ce qui peut impliquer certaines responsabilités. Si le joueur ne souhaite pas ces responsabilités il existe souvent un avantage noblesse réduit, ou la possibilité de jouer un aristocrate ou courtisan sans titre.

Petite Noblesse (moins de 10 points)

Pour certaines Nations (Montaigne, Castille, Vesten) il existe un avantage de noblesse à coût réduit, qui implique généralement d'être un noble sans terres, avec ce que cela implique financièrement.

Dracheneisen (10, 20 ou 40 points, Eisenors uniquement)

Le Dracheneisen est un héritage familial, et constitue donc quelquepart une preuve de noblesse plus importante que l'avantage Noble en Eisen. Aucun Eisenor ne laissera un étranger détenir un objet en Dracheneisen.

Education Castilliane (10 points, Castillans uniquement)

Il y a des érudits partout, mais les Castillans ont mis au point un système d'éducation qui les rend bien plus érudits et cultivés, en tout cas pour la plupart des Nobles.

Citation (4 points)

Le personnage a déjà fait parlé de lui suite à certains exploits, a reçu les honneurs associés (titre, distinction, lettre de recommandation, etc.) et commence le jeu avec 10 points de réputation. Attention, cet avantage nécessite un background élaboré.

Scelerat (3 points)

Le personnage a une mauvaise réputation, qu'elle soit justifiée ou pas. Le personnage débute avec -10 en réputation et la spécialisation malandrin gratuite.

Séduisant (5 ou 10 points)

Correspond plus à un certain charisme général.

Beauté du diable (3 points)

Sert pour la séduction.

Foi (5 points)

Vous ne savez pas si cet avantage a un quelconque effet, mais la véritable foi n'a pas besoin de preuves.

Charge (dépend du grade)

La famille du PJ a une longue tradition militaire, cette responsabilité et ce statut lui reviennent à présent.

Domestique, Homme de main (coût variable)

Un PJ peut être accompagné d'un ou plusieurs serviteurs plus ou moins compétents, de gardes du corps ou même d'un frère d'armes.

Héritage (coût variable)

Permet de commencer le jeu avec un objet précieux ou tout simplement des finances supplémentaires.

Porte Poisse (5 points)

Le personnage est toujours au centre des pires ennuis. Attention, cet avantage nécessite un accord explicite du MJ ainsi qu'un background élaboré.

Homme de Volonté (25 points)

Pour une raison ou une autre, peut être depuis avoir vu les horreurs de la guerre de la guerre de la croix, ce personnage n'éprouve plus d'émotions, il est inhumainement imperturbable. Cela implique bien des choses, comme une résistance totale à la douleur, une immunité aux piques verbales et à toute altération magique des sentiments.

Guérisseur sympathique (20 points, Vesten uniquement)

Le personnage maîtrise une forme de chamanisme qui lui permet de partager, au sens littéral, les blessures d'autrui pour alléger leur peine.

Épée spéciale (dépend de la Nation)

Pour la plupart des Nations il existe des armes spéciales spécifiques à cette Nation que peuvent avoir les personnages, sauf pour les Vendel qui peuvent acheter les armes spéciales des autres nations.

Mais aussi:

Académie militaire (2 ou 4 points)

Siège à la Ligue de Vendel (5 ou 8 points)

Gouverneur (6 points, Vodacci)

Non lié (15 points, homme Vodacci)

Bearsark (15 points, Vesten)

Astrologue (10 points, Vendel)

École des Druides (20 points, Avaloniens)

Grande famille (5 points, Castillans)

Ordonné (4 points)

Université (2 ou 4 points)

Affinité animale (1 ou 2 points)

etc...

Appartenances

Société secrète (5 points)

Les sociétés secrètes ont chacune leurs objectifs. Elles donnent souvent accès à de nouveaux avantages supplémentaires. On en dénombre de nombreuses, dont voici les plus connues et donc moins secrètes:

RoseCroix : Les RoseCroix sont un ordre de chevalerie voué à la protection des innocents et des plus faibles.

Société des explorateurs : Cette société est vouée à l'exploration des ruines de races disparues à des fins intellectuelles.

Collège Invisible : Cette société regroupe des scientifiques qui souhaitent libérer le savoir de la tyrannie de l'inquisition.

Rilasciare : Cette société est constituée de gens qui croient en une société libérée de la tyrannie des puissants.

« **Gardiens de la paix** » (5 points) Mouquetaires en Montaigne, Chevaliers d'Elaine en Avalon, etc.

Guilde des Spadassin (3 points) Seul les spadassins sont officiellement autorisés à provoquer en duel à Theah.

Guilde marchande (4 points) Seul les membres d'une guilde marchande peuvent travailler dans un commerce ou artisanat.