

## Création de personnage

La création des personnages-joueurs qui vont arpenter le monde des Secrets de la Septième Mer repose sur la répartition de points de personnage (PP). Vous disposez de 100 PP pour créer le vôtre. Toutes ses caractéristiques – traits, spécialisations, compétences, avantages, épées de Damoclès, etc. – coûtent un certain nombre de PP.

Si vous affectez des PP à la caractéristique Sorcellerie de votre héros, ce dernier charriera dans ses veines un héritage magique et pourra donc faire appel, en cours de partie, à ses pouvoirs magiques. Si vous affectez des PP à l'apprentissage auprès d'une école d'escrime, votre héros en saura plus qu'un autre sur le combat à l'épée. Si vous affectez des PP aux traits de votre héros, ce dernier aura un grand nombre d'aptitudes innées. Enfin, si vous choisissez d'affecter des PP aux avantages, épées de Damoclès et arcane de votre héros, ce dernier aura eu un passé mouvementé et riche qui reviendra le hanter (ou l'aider) de temps à autre.

Si vous affectez plus de PP aux compétences de votre héros qu'à ses traits, ses aptitudes découleront plus de son entraînement que de dons innés.

Tous ces choix sont expliqués ici en commençant par les choix les plus coûteux en PP.

## Table des matières

<b>1. Nationalité</b>	<b>2</b>	8.3. Pour les Vodaccis	11
1.1. De quelle nationalité est votre personnage ?	2	8.4. Pour les Vendelars, Vestens & Croissantins	11
<b>2. Sorcellerie</b>	<b>2</b>	<b>9. Traits</b>	<b>11</b>
2.1. Votre héros pratique-t-il la sorcellerie ?	2	9.1. Est-il rapide, fort, intelligent ? Ou bien déterminé ?	11
2.2. Est-il de sang pur, de demi-sang ou sang mêlé ?	2	9.2. Bonus de nationalité	11
2.3. Quel est son héritage magique ?	3	Gaillardise	12
<b>3. Chamanisme</b>	<b>3</b>	Finesse	12
3.1. Votre héros pratique-t-il un chamanisme ?	3	Détermination	13
3.2. Quel est ce chamanisme ?	4	Esprit	13
3.2. Quel est son coût ?	4	Panache	13
<b>4. Ecoles d'escrime</b>	<b>5</b>	<b>10. Avantages</b>	<b>13</b>
4.1. A-t-il été élève d'une école d'escrime ?	5	10.1. A-t-il une petite taille ? Est-ce un noble, un prêtre ? A-t-il été dans une université ?	13
4.2. Quel style d'escrime a-t-il appris ?	5	<b>11. Epées de Damoclès</b>	<b>13</b>
4.3. Ecoles reconnues par la guilde des spadassins	6	11.1. A-t-il un ennemi intime ? A-t-il perdu la mémoire ? Poursuit-il une vengeance ?	13
4.4. Autres écoles de combat	6	<b>12. Métiers &amp; Entraînements</b>	<b>14</b>
<b>5. Ecole de courtisan</b>	<b>8</b>	12.1. Est-ce un chasseur ? A-t-il couru les mers ? A-t-il appris la natation, les mathématiques ?	14
5.1. A-t-il appris à se servir de sa langue comme d'une rapière ?	8	12.2. Acquisition	14
5.2. De quelle école de courtisan a-t-il suivi les cours ?	8	12.3. Limite	16
<b>6. Autres écoles</b>	<b>9</b>	12.4. Compétences communes à plusieurs spécialisations	16
6.1. A-t-il suivi les cours d'une école spécifique ?	9	<b>13. Dernières touches</b>	<b>17</b>
6.2. De quelle école a-t-il suivi les cours ?	9	13.1. Combien de blessures peut encaisser votre personnage ?	17
<b>7. Appartenances</b>	<b>9</b>	13.2. A-t-il une réputation ? Bonne ? Mauvaise ?	17
<b>8. Main du Destin</b>	<b>10</b>	13.3. Quels sont ses revenus ?	17
8.1. Vertus	10		
8.2. Travers	10		

## 1. Nationalité

### 1.1. De quelle nationalité est votre personnage ?

Table 1 : Nationalité

Secrets de la Septième Mer	Notre terre	Secrets de la Septième Mer	Notre terre
<b>Avalon</b> Avalon Highlands Inismore Bryn Bresail	<b>Royaume-Uni</b> Angleterre Ecosse Irlande Pas d'équivalent	<b>Cathay</b> Khimal Xian Bei Koryo Han Hua Lanna Tashil Tiakhar	<b>Asie du sud-est</b> Tibet, Népal Mongolie Corée Chine Thaïlande Inde Indonésie
<b>Castille</b>	<b>Espagne</b>		
<b>Eisen</b>	<b>Allemagne</b>		
<b>Montaigne</b>	<b>France</b>		
<b>Ussura</b> Kosar Fidheli	<b>Russie</b> Huns Tziganes	<b>Empire du Croissant</b> Ruzgar'hala Yilan bazlik Aldiz'ahali Jadur'rihad Kurta'Kir Altar'Vahir	<b>Pays musulmans</b> Liban et croisades Touaregs et Sahara Lieux saints Perse Turquie Egypte du Nil
<b>Ligue de Vendel</b>	<b>Hollande</b>		
<b>Vestenmannavnjar</b>	<b>Scandinavie</b>		
<b>Vodacce</b>	<b>Italie</b>		
<b>Archipel de Minuit</b>	<b>Caraïbes</b>		

**N.B. :** je déconseille les personnages de nationalités trop exotiques comme l'Archipel de Minuit, le Cathay, l'Empire du Croissant, le Vestenmannavnjar ou les Kosars (peuple d'Ussura) car la plupart des aventures de nos héros se déroulent dans la partie occidentale de Théah. Ils se retrouveraient alors socialement défavorisés (sauf si leur background est bien fouillé, comme un ambassadeur ussuran, un explorateur du Cathay, un marchand croissantin ou un renégat vesten, par exemple).

## 2. Sorcellerie

### 2.1. Votre héros pratique-t-il la sorcellerie ?

- Si oui, continuez au 2.2.
- Si non, rendez-vous au 3.

### 2.2. Est-il de sang pur, de demi-sang ou sang mêlé ?

- Un sorcier de sang-pur est l'enfant de deux parents de sang pur et de même nationalité. Il coûtera 40 PP.
- Un sorcier demi-sang est un individu dont seul l'un des parents est un sang pur ou dont les deux parents sont des demi-sang de la même nationalité. Il coûtera 25 PP.
- Un sang-mêlé est l'enfant de deux parents de sang pur de nationalités différentes. Il coûtera 50 PP.

Les sangs purs commencent leur carrière d'aventurier avec 7 points de sorcellerie (qui servent à acquérir des compétences de sorcier) ; les demi-sang, avec 3 points de sorcellerie ; les sang-mêlé avec 3 points de sorcellerie par héritage (les points correspondants à l'un ne peuvent servir à acquérir des compétences dépendant de l'autre). Seul un sorcier de sang pur pourra atteindre le rang 5 dans une de ses compétences ; demi-sang et sang-mêlé ne pourront, eux, jamais dépasser le rang 4 et ne pourront donc jamais devenir maître (cf. plus bas).

**Table 2 : Puissance du sang sorcier**

Degré de magie	Points de sorcellerie à la création	Rang maximum en sorcellerie	Coût à la création
Sang-pur	7	Maître	40 PP
Demi-sang	3	Adepte	25 PP
Sang-mêlé	Demi-sang dans deux magies		50 PP

## 2.3. Quel est son héritage magique ?

Il n'est évidemment pas possible d'acquérir un héritage magique différent de la nation d'origine de votre héros, sauf si c'est un sang-mêlé, auquel cas, son second héritage peut être celui de n'importe quelle nation.

Chaque voie de sorcellerie a trois niveaux de maîtrise - apprenti, adepte et maître. Lorsqu'un héros maîtrise 4 compétences de sorcellerie au rang 4, il devient adepte ; lorsqu'il maîtrise 5 compétences de sorcellerie au rang 5, il devient maître.

**Table 3 : Sorcelleries accessibles aux joueurs à la création**

Héritage	Nation
Duman'kir (Brume)	Kurta'Kir
Fu (Talismans)	Cathay
Glamour (Légendes)	Avalon, Inismore, Highlands
Guérisseur sympathique (Soins)	Vestenmannavnjar
Laerdom (Runes)	Vestenmannavnjar, Vendel
Porté (Portail)	Montaigne
Pyeryem (Transformation)	Ussura
Sorte (Destin)	Vodacce

**N.B.** : personnellement, j'interdis la magie Sorte aux héros pour raisons d'intérêt rolistique.

**Attention** : le rang maximum des compétences de sorcellerie des personnages à leur création est limité à deux. Le coût des compétences de sorcellerie se fait au même prix que les compétences avancées, soit 2 PP par rang.

## 3. Chamanisme

### 3.1. Votre héros pratique-t-il un chamanisme ?

- Si oui, continuez au 3.2.
- Si non, rendez-vous au 4.

## 3.2. Quel est ce chamanisme ?

La plupart des chamanismes sont liés à une nationalité. Ils se répartissent en trois rangs de puissance : simple, raffiné et subtil.

Reportez-vous donc au tableau ci-dessous pour connaître ceux auxquels il a accès.

Table 4 : Chamanisme accessible aux joueurs à la création

Chamanisme	Nation	Puissance
Astrologue (astrologie)	Vendel	Simple
Baofong Xue Wudao (mystique tibétain)	Khimal	Raffiné
Bearsark (combattant berserk)	Vestenmannavnjar	Raffiné
Ciardha (barde)	Inismore (possible pour les autres nationalités avec un surcoût de 5 PP)	Subtil
Cirese (exploits de cirque)	Avalon, Montaigne, Ussura et Vodacce (uniquement au sein du cirque cymbre, du "Carnival Freaks" en Avalon, du grand cirque des acrobates usurans ou des "Monstres de Corne-close" en Montaigne.)	Raffiné
Druidisme (druides)	Avalon	Subtil
Frères de sang (lien fort)	Théah	Simple
Grand Amour (amour véritable)	Théah	Simple
Guérisseur Erego (soins)	Archipel de Minuit	Raffiné
Homme de volonté (volonté forte)	Théah	Raffiné
Huan Shu (Chambala)	Cathay	Subtil
Khêl-kalb (lien homme cheval)	Altar'Vahir	Simple
Nacosto Sorella (amitié féminine)	Vodacce	Simple
Nha Nong (plantes)	Lanna	Simple
Opah (objets)	Archipel de Minuit	Simple
Oyagun (visions)	Kosar	Raffiné
Rimaâl (sable du désert)	Yilan-Bazlik	Raffiné
Ruzgar'canli (esprits des morts)	Ruzgar'hala	Simple
Sharkici (chant tonal)	Jadur'rihad	Raffiné
Song Hwang Tung (arbres)	Koryo	Simple
Sulimaq (l'eau)	Yilan-bazlik	Simple
Takim'aldiz (astrologie)	Aldiz'ahali	Raffiné
Taramonde (Vaudou)	Archipel de Minuit	Simple
Tashila (Ascétisme)	Tashil	Raffiné
Youya Chima Ren (lien homme cheval)	Xian Bei	Raffiné

**Attention :** chamanisme et sorcellerie ne font pas très bon ménage et ils se limitent l'un l'autre ; ainsi, un personnage qui serait à la fois chaman et sorcier ne pourra jamais dépasser quatre rangs dans ses deux magies. Donc il pourra être maître sorcier et apprenti chaman ou apprenti sorcier et maître chaman ou adepte sorcier et adepte chaman.

## 3.2. Quel est son coût ?

Un chamanisme simple ne permet d'atteindre que le rang d'apprenti et ne permet d'acquérir que trois compétences chamaniques. Ainsi, même si l'apprenti chaman porte ses trois compétences au rang 5, il ne pourra devenir adepte. Un chamanisme simple coûte 10 PP à la création et permet d'avoir un rang 1 dans l'une de ses trois compétences.

Un chamanisme raffiné permet d'atteindre le rang d'adepte et permet d'acquérir quatre compétences chamaniques. Un chamanisme raffiné coûte 25 PP à la création et permet d'avoir trois compétences au rang 1 parmi les quatre auxquelles il a accès.

Enfin, un chamanisme subtil permet de se hisser au rang de maître et d'acquérir cinq compétences chamaniques. Un chamanisme subtil coûte 40 PP à la création et permet d'avoir un rang 1 dans ses cinq compétences.

Table 5 : Puissance du chamanisme

Degré de chamanisme	Compétences maximum	Points de compétence à la création	Rang maximum en chamanisme	Coût à la création
Simple	3	1	Apprenti	10 PP
Raffiné	4	3	Adepte	25 PP
Subtil	5	5	Maître	40 PP

## 4. Ecoles d'escrime

### 4.1. A-t-il été élève d'une école d'escrime ?

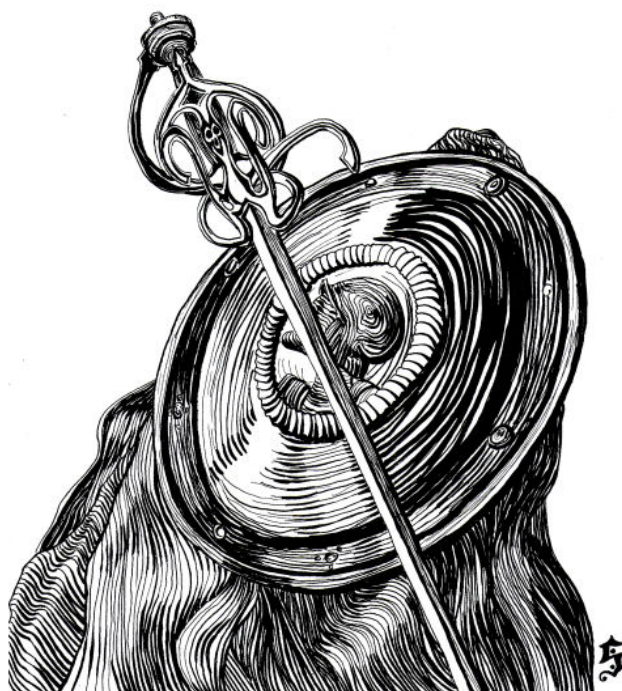
Si vous désirez que votre héros soit membre de l'une de ces écoles, il vous en coûtera 25 PP. Il commence alors avec un rang dans toutes les compétences de spadassin liées à cette école.

- Si oui, continuez au 4.2.
- Si non, rendez-vous au 5.

### 4.2. Quel style d'escrime a-t-il appris ?

Votre personnage a-t-il appris une école d'escrime reconnue par la guildes des spadassins ?

- Si oui, continuez au 4.3.
- Si non, rendez-vous au 4.4.



## 4.3. Ecoles reconnues par la guilde des spadassins

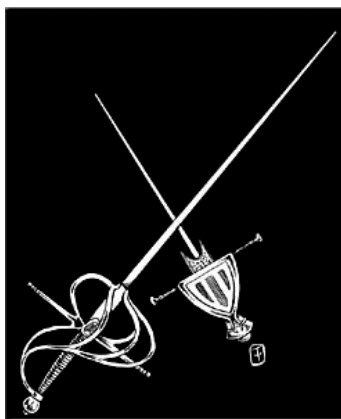
Les écoles sont nombreuses et les styles variés, choisissez celui qui vous plaît le plus suivant la nationalité de votre héros.

Table 6 : écoles d'escrime accessibles aux joueurs par nationalité

Nation	Ecoles	
Avalon	Andrews Donovan Gosling	Robertson Wilcox
Bryn Bresail	Faileas	
Castille	Al Aïfa Aldana Escuela Pater Noster Gallegos	Hirojosa Rojando Soldano Torres
Eisen	Drexel Eisenfaust Hainzl	Ottenheim Pösen
Inismore	Sanders	
Ligue de Vendel	Larsen Leegstra	Snedig Swanson
Marches des Highlands	Mac Donald	Mac Lellan
Montaigne	Gauthier La Guêpe La Pointe au Cœur Les Cadets	Tom Morel Trécy Valroux
Ussura	Bogatyr	
Vestenmannavnjar	Kjemper Leegstra	Urostifter
Vodacce	Ambrogia Bernouilli Lucani	Provolone Villanova

## 4.4. Autres écoles de combat

Votre personnage a donc suivi les enseignements d'un style de combat non reconnu par la guilde des spadassins. Vous en trouverez la liste ci-dessous, mais il reviendra au MJ de vous orienter sur les écoles qui vous sont accessibles en fonction de votre nationalité. En effet, on peut très bien imaginer un Montagnois suivant les cours de l'école Donnerwetter en Eisen pour améliorer ses capacités au pistolet. Un dialogue constructif doit donc s'établir entre le MJ et le joueur afin de l'aider à déterminer quel type d'école il souhaite que son personnage ait appris. Toutefois, le dernier mot appartient toujours au MJ.



**Table 7 : écoles de combat par nation**

Nation	Ecoles	
<b>Archipel de Minuit</b>		
Ile de Kanuba	Naghem	
Ile de Marcina	Marcina	
<b>Castille</b>	Caballo Rojo Ortega	Zepeda
<b>Cathay</b>		
Han Hua	Hua Shao Ren Te Shan Dian Dao Te	Zheng Yi Quan
Khimal	Wu Tsain	
Koryo	Tie Xiong Kung	
Lanna	Chin Te	Ki Kwanji
Tashil	Shaktishaalee	Ying Sun Wo
Tiakhar	Jasni	Ying Sun Wo
Xian Bei	Chima Gongjian Shou	
<b>Eisen</b>	Blitzen Donnerwetter Gelingen Haagen Höpken Keiferhund	Kemmler Kippe Leibwächter Steil Unabwendbar Winckler
<b>Empire du Croissant</b>		
Aldiz'ahali	Daphan	Nadja'hari
Atlar'vahir	Nadja'hari	Vahiy
Jadur'rihad	Nadja'hari	Yael
Kurta'Kir	Al'Marikk	Nadja'hari
Ruzgar'hala	Nadja'hari	Sersemlik
Yilan-bazlik	Nadja'hari	Zar'houni
<b>Ligue de Vendel</b>	Rasmussen	Rees
<b>Montaigne</b>	Boucher Chariot de Thespis Courtepointe Délicatesse Léon des Gueux	Les Lames d'écume Lévêque Rachecourt Scarron Tréville
<b>Trois Royaumes</b>		
Avalon	Caldwell Kensington	Peecke Robin Goodfellow
Inismore	Finnegan Hennessey Monastic Order of Avalon	Mullooney O'Faolain
Highlands	Mac Codrum	Mac Intyre
Bryn Bresail	Fadh-Righ	
<b>Ussura</b>	Buslayevich Dobrynya Kiriakin	La Gouge Marchenko Smirnov
Fidhelis	Basulde	Romale
Kosars	Buslayevich Teginbek	Yesukai
<b>Vestenmannavnjar</b>	Halfdansson Siggursdottir	Skollvfesson
<b>Vodacce</b>	Angelo Cappuntina Falisci Monteverdi	Ricardo Scarlatti Scola Carnavale



## 5. École de courtisan

### 5.1. A-t-il appris à se servir de sa langue comme d'une rapière ?

Si vous désirez que votre héros ait suivi les cours d'une école de courtisan, il vous en coûtera 25 PP. Il commence alors avec un rang dans toutes les techniques oratoires liées à cette école.

- Si oui, continuez au 5.2.
- Si non, rendez-vous au 6.

### 5.2. De quelle école de courtisan a-t-il suivi les cours ?

**Table 8 : écoles de courtisan accessibles aux joueurs par nationalité**

Nation	Ecoles
<b>Castille</b>	Administrateur castillien Courtisan castillien Artiste castillien Magister castillien Chroniqueur castillien
<b>Cathay</b>	Artiste cathayan Gwai Lao
<b>Eisen</b>	Administrateur eisenör Chroniqueur eisenör Artiste eisenör Magister eisenör
<b>Empire du Croissant</b>	Artiste croissantin Hourï croissantine Bateleur croissantin Magister croissantin Courtisan croissantin
<b>Ligue de Vendel</b>	Administrateur vendelar Diplomate vendelar Artiste vendelar Magister vendelar Chroniqueur vendelar Siègeur vendelar
<b>Montaigne</b>	Administrateur montaginois Courtisan Sicée Artiste montaginois Courtisan Surly Chroniqueur montaginois Magister montaginois Comédien montaginois Politicien jacobin Courtisan montaginois
<b>Trois Royaumes</b>	Administrateur avalonien Comédien avalonien Artiste avalonien Courtisan avalonien Barde avalonien Magister avalonien Chroniqueur avalonien
<b>Ussura</b>	Administrateur ussuran Chroniqueur ussuran Artiste ussuran Magister ussuran Bateleur ussuran
<b>Vestenmannavnjar</b>	Skalde vesten
<b>Vodacce</b>	Administrateur vodacci Courtisane Falisci Artiste vodacci Courtisane Lucani Chroniqueur vodacci Courtisane Mondavi Comédien vodacci Courtisane Vestini Courtisan vodacci Courtisane Villanova Courtisane vodacci Magister vodacci Courtisane Bernouilli
<b>Eglises</b>	Administrateur vaticin, protestataire, Membre de la Curie Vaticine orthodoxe ou de la Patika Nonce vaticin Inquisiteur vaticin
<b>Pirates</b>	Pirate

## 6. Autres écoles

### 6.1. A-t-il suivi les cours d'une école spécifique ?

Si vous désirez que votre héros ait suivi les cours d'une école spécifique, il vous en coûtera 25 PP. Il commence alors le jeu avec un rang dans toutes les techniques professionnelles liées à cette école.

- Si oui, continuez au 6.2.
- Si non, rendez-vous au 7.

### 6.2. De quelle école a-t-il suivi les cours ?

Table 9 : autres écoles accessibles aux joueurs par nationalité ou appartenance

Lieu d'apprentissage	Ecoles
Avalon	Cardican, école des arts Davidson, école de navigation
Castille	Los caballos de Altamira, école de cavalerie Ortega, école de cavalerie militaire
Eisen	Gelingen, école de chasseur de monstres Steil, académie de stratégie militaire Unabwendbar, académie de stratégie militaire
Empire du Croissant	Vahiy, école de cavalerie militaire
Fidhelis	Romale, école des voyages
Ligue de Vendel, guilde des marchands	Kaarlo Ottosson, Haute école de commerce
Ligue de Vendel, guilde des apothicaires	Vergift (ou Garrisson), école de toxicologie
Marches des Highlands	Mac Intyre, Ecole de guérilla
Montaigne	Bastonne, haute école de cavalerie montagnaise Les Lames d'écume, Ecole de stratégie de la marine Pierre Lévêque, académie d'artillerie militaire Trestefort, école de cuisine
Société des explorateurs	Bricoleur syrneath, école d'archéologie
Tiakhar	Jasni, école de stratégie des Pirates
Vodacce	Falisci, école d'œnologie Monteverdi, académie de stratégie militaire

N.B. : personnellement, j'interdis les écoles Vergift et Bricoleur syrneath aux héros à la création de leur personnage, ils ne pourront les acquérir que plus tard dans le jeu.

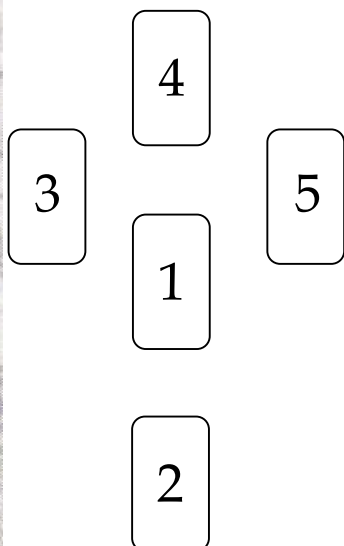
## 7. Appartenances

En fonction de la décision de votre MJ, il peut vous être proposé de rejoindre un groupe spécifique, comme les chevaliers de la Rose et de la Croix, la Rilasciare, les Chevaliers d'Elaine, etc.

Toutes ces organisations vous ouvrent alors un nouveau panel de sorcelleries, de chamanismes, d'écoles d'escrime, d'écoles professionnelles et d'avantages.

## 8. Main du Destin

Les sorcières de la destinée utilisent une forme particulière de divination pour donner à leurs consultants une idée générale de l'avenir qui les attend. Elles tirent cinq cartes du jeu de sorte et les disposent en croix, comme ci-dessous.



1 Force (Vertu)

2 Faiblesse (Travers)

3 Passé

4 Présent

5 Avenir

Pour la main du destin, il vous faut un jeu de tarot divinatoire (un jeu de tarot normal peut le remplacer). Normalement, on tire les deux premières cartes parmi les arcanes majeurs (dans un jeu de tarot normal, utilisez les atouts) et les trois autres dans les deux suites d'arcanes mineurs qui sont les plus significatives pour le consultant (les bâtons correspondent au trèfle, les coupes correspondent au cœur, les deniers correspondent au carreau et les épées correspondent au pique). La tradition veut que les sorcières laissent les têtes de côtés dans la mesure où nul n'a de prise sur les événements qu'elles symbolisent.

Avant le tirage, vous devez choisir si vous vous concentrez sur votre force ou sur votre faiblesse. Si vous choisissez la force, votre héros gagne la vertu associée à la carte et vous effectuez le tirage. Si vous choisissez la faiblesse, votre héros se voit affligé du travers correspondant à la carte et vous bénéficiez de 10 PP supplémentaires en contrepartie.

Enfin, consultez le passé, le présent et l'avenir du personnage pour découvrir ce que le destin offre ou retire au personnage.

La plupart des gens promis à une vie sortant de l'ordinaire portent une marque magique, une aura lumineuse autour de la tête, une aura que les sorcières de la destinée peuvent aisément identifier. Votre personnage a cette aura magique, c'est un héros, un homme ou une femme hors du commun.

Votre héros peut avoir soit une vertu, soit un travers. Bénéficier d'un arcanes est déjà une chose suffisamment rare en soi : nul n'a jamais entendu parler d'un individu en possédant deux.

### 8.1. Vertus

Une vertu est une force que le personnage porte au plus profond de lui-même et à laquelle il peut faire appel lorsque le besoin s'en fait sentir. Certains ont du courage à revendre, d'autres sont si obstinés que rien ne pourra les faire dévier de leur but, quelques-uns, enfin, se bornent à avoir une chance insolente.

### 8.2. Travers

Un travers est une faiblesse propre à un personnage et qui peut lui être fatale. Lorsqu'un héros échoue dans une entreprise donnée, qui tourne à la catastrophe, c'est généralement à cause de son travers. Que ce soit en raison de sa fierté, de sa jalousie ou, plus simplement, de son incapacité à changer d'attitude, c'est le héros qui est la cause des issues les plus tragiques de ses actions.

## 8.3. Pour les Vodaccis

Les personnages originaires de Vodacce sont bien plus liés aux filaments que ceux des autres nations. En fait, les sorcières de la destinée tissent les filaments depuis si longtemps dans ce pays que des intrigues nées il y a plus d'un siècle peuvent soudainement porter leurs fruits avec l'aide d'un personnage vodacci. Ces intrigues culminent dans ce que l'on appelle un nœud de la destinée.

D'ailleurs, chaque personnage vodacci possède sans le savoir un nœud qui le pousse inexorablement vers sa destinée. Seuls les personnages vodacci possédant l'avantage Non lié en sont exempts.

Le MJ se référera aux pages 120 et 121 du supplément Vodacce pour de plus amples renseignements.

## 8.4. Pour les Vendelars, Vestens & Croissantins

Les personnages originaires de Vendel, de l'Empire du Croissant et de Vestenmannavnjar ne sont pas influencés par les cartes des sorcières de la Destinée mais par les astres pour les premiers et les seconds et les runes pour les troisièmes, cette partie est donc totalement différente, reportez-vous à l'Ebook Derrière le Voile pour plus amples informations.



## 9. Traits

### 9.1. Est-il rapide, fort, intelligent ? Ou bien déterminé ?

Les traits sont le reflet des capacités innées de votre héros. Chaque trait représente certaines aptitudes physiques, mentales ou spirituelles bien précises. Lors de sa création, tous les traits de votre héros sont au rang 1 (rang de base). Augmenter un trait d'un rang coûte 8 PP. Un héros ne pourra jamais commencer sa carrière d'aventurier avec un trait supérieur au rang 3 (sauf avantages ou prise en compte du bonus de nationalité) ou avec un trait au rang 0. De plus, il ne peut affecter plus de 56 PP (soit 7 augmentations) à ses Traits.

### 9.2. Bonus de nationalité

Consultez la table ci-dessous et ajoutez un rang à l'un des traits de votre personnage, en fonction de sa nation d'origine. Ce bonus peut faire passer le trait d'un personnage débutant au rang 4.

Table 10 : Bonus de trait par nationalité

Nationalités	Bonus
<b>Occidentaux</b>	
Avalonien, Inish, Highlander	Détermination +1
Castillan	Finesse +1
Eisenör	Gaillardise +1
Montaginois	Panache +1
Ussuran	Détermination +1
Vendelar	Trait au choix +1
Vestenmannavnjar	Détermination +1
Vodacci	Esprit +1
<b>Croissantins</b>	
Aldiz'ahali	Esprit +1
Atlar'vahir	Détermination +1
Jadur'rihad	Panache +1
Kurta-kir	Gaillardise +1
Ruzgar'hala	Finesse +1
Yilan-bazlik	Esprit +1
<b>Cathayans</b>	
Han Hua	Esprit +1
Khimal	Détermination +1
Koryo	Gaillardise +1
Lanna	Finesse +1
Tashil	Esprit +1
Tiakhar	Panache +1
Xian Bei	Détermination +1
<b>Autres peuples</b>	
Bryn Bresail	Panache +1
Natif de l'Archipel de Minuit (Erego, Urub, Kanu, Taran, My'ar'pa, etc.)	Gaillardise +1
Kosar	Détermination +1
Fidheli	Esprit +1

## Gaillardise

Ce trait est une combinaison de la force physique et de la résistance, de la puissance physique à l'état pur et de l'endurance du personnage. Plus son rang de Gaillardise sera élevé, plus il sera fort et endurant.

## Finesse

Ce trait est une combinaison de la vitesse, de l'agilité et de la coordination du personnage. Plus son rang de Finesse sera élevé, plus ses mouvements seront gracieux et rapides et plus il sera précis dans un combat au corps à corps.

## Détermination

Ce trait est le reflet de la volonté et de la ténacité du personnage. Si un héros ayant un rang élevé en détermination prend une décision, rien ne saura plus l'en détourner. En outre, plus le rang de Détermination d'un héros est élevé, plus il pourra encaisser de blessures graves avant de sombrer dans l'inconscience.

## Esprit

Ce trait est le reflet de l'intelligence et du charme du personnage. Il sert également parfois à mesurer la vitesse de réaction, tant intellectuelle que physique, de votre héros à une situation inattendue. Plus le rang d'Esprit d'un héros sera élevé, moins il sera facile de le piéger ou de le prendre par surprise.

## Panache

Enfin, le Panache est ce petit quelque chose qui différencie le personnage du commun des mortels. Les héros dotés d'un rang de Panache élevé ont un petit plus bien à eux, qui est difficile à décrire, mais qui est aisément reconnaissable. En terme de jeu, le rang de Panache indique le nombre d'actions que le héros pourra entreprendre durant un tour.

## 10. Avantages

### 10.1. *Est-il une petite taille ? Est-ce un noble, un prêtre ? Est-il été dans une université ?*

Un certain nombre d'éléments différencie les héros des Secrets de la Septième Mer du commun des mortels. Celui que vous allez incarner est peut-être un militaire de carrière, à moins qu'il ne soit particulièrement séduisant ou très grand. En termes de mécanique de jeu, chaque avantage demande un certain investissement en PP.

## 11. Épées de Damoclès

### 11.1. *Est-il un ennemi intime ? Est-il perdu la mémoire ? Poursuit-il une vengeance ?*

Les épées de Damoclès sont des éléments secondaires de la vie de votre personnage, en arrière-plan, qui influencent encore son existence.

Les épées de Damoclès sont des conflits en puissance qui attendent le moment opportun pour se résoudre.

## Acquisition

Une épée de Damoclès coûte entre 1 et 3 PP. Plus on affecte de PP à une épée de Damoclès, plus celle-ci constituera une menace prête à éclater.

Mais ces histoires secondaires trouveront leur dénouement tôt ou tard. Lorsque cela arrivera, vous bifferez l'épée de Damoclès en question de votre feuille de personnage.

## Intérêt

Chaque fois qu'une épée de Damoclès sera le principal élément d'une aventure, vous gagnez un nombre de XP égal à sa valeur en PP et trois fois cette dernière lors de sa résolution.

## Limite

Vous ne pouvez affecter plus de 4 PP à l'acquisition d'épées de Damoclès à la création. Par la suite, leur nombre (et non la somme de leurs valeurs) sera limité au rang de Panache du Héros.

## 12. Métiers & Entraînements

### 12.1. Est-ce un chasseur ? A-t-il couru les mers ? A-t-il appris la natation, les mathématiques ?

Ce sont les différentes aptitudes que votre personnage a acquises par l'étude et la pratique. Si tous les personnages ont les mêmes traits, tous ne sont pas définis par les mêmes compétences. Tout comme chacun vit une histoire différente, chacun tire des leçons différentes, parfois même d'expériences similaires.

Les spécialisations sont regroupées en deux catégories : les entraînements et les métiers. Les premiers, d'ordinaire utilisés en temps de guerre ou lors des duels, s'acquièrent en suivant les enseignements dispensés par des institutions de formation militaire (académies ou écoles) ; les secondes recouvrent toutes les activités n'impliquant pas le combat.

### 12.2 Acquisition

Lorsqu'un joueur choisit de doter son personnage d'un métier ou d'un entraînement, ce dernier acquiert du même coup un vaste éventail de compétences.

Comme les traits, les compétences se divisent en rangs. Elles sont également de deux types : les compétences de base et les compétences avancées. Les premières résultent d'un entraînement rudimentaire tandis que les secondes, un peu plus sophistiquées et spécialisées, demandent plus d'entraînement pour être maîtrisées.

Acquérir un métier ou un entraînement coûte 2 PP. Quand un joueur choisit une spécialisation, son héros acquiert (sauf indication contraire) l'ensemble des compétences de base qui lui sont associées au rang 1. Chaque rang supplémentaire dans une compétence de base coûte 1 PP ; chaque rang d'une compétence avancée, y compris le premier, coûte 2 PP.

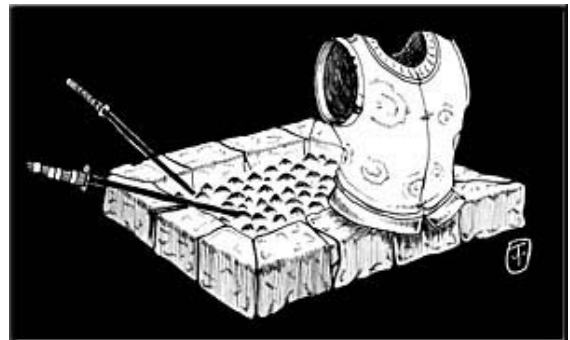
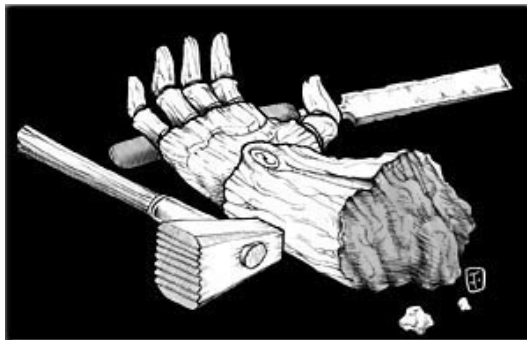


Table 11 : Métiers autorisés à la création

Métiers de la Maraude	Métiers de la Nature	Métiers des Armes	Métiers des Belles Lettres
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arnaqueur</li> <li>• Assassin</li> <li>• Bagnard</li> <li>• Cambrioleur</li> <li>• Contrebandier</li> <li>• Détrouseur</li> <li>• Escamoteur</li> <li>• Fausaire</li> <li>• Forban</li> <li>• Fournisseur de drogues</li> <li>• Galérien</li> <li>• Galopin</li> <li>• Gitan ☞</li> <li>• Hors-la-loi</li> <li>• Incendiaire</li> <li>• Jenny</li> <li>• Malandrin</li> <li>• Mendiant</li> <li>• Monte-en-l'air</li> <li>• Racketteur</li> <li>• Receleur</li> <li>• Shirbaz ☞</li> <li>• Souteneur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bûcheron</li> <li>• Caravanier ♣ Π ☞</li> <li>• Chasseur</li> <li>• Cocher</li> <li>• Colporteur</li> <li>• Eclaireur</li> <li>• Explorateur</li> <li>• Fauconnier ♣ ☞ ☞</li> <li>• Gérant de comptoir</li> <li>• Gitan ☞</li> <li>• Guérillero</li> <li>• Herboriste</li> <li>• Hors-la-loi</li> <li>• Palefrenier</li> <li>• Paysan</li> <li>• Piqueux</li> <li>• Prospecteur</li> <li>• Torero ☞</li> <li>• Veneur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Assassin</li> <li>• Chasseur de primes</li> <li>• Commandement</li> <li>• Détrouseur</li> <li>• Eclaireur</li> <li>• Ecuyer ♥</li> <li>• Forban</li> <li>• Garde du corps</li> <li>• Guérillero</li> <li>• Hors-la-loi</li> <li>• Légionnaire</li> <li>• Marine</li> <li>• Mercenaire</li> <li>• Mousquetaire ✱</li> <li>• Racketteur</li> <li>• Soldat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alchimiste</li> <li>• Antiquaire</li> <li>• Avoué</li> <li>• Chroniqueur</li> <li>• Diplomate</li> <li>• Erudit</li> <li>• Etudiant</li> <li>• Feng Shui Shi Π</li> <li>• Gwai Liao Π</li> <li>• Ingénieur</li> <li>• Intendant</li> <li>• Juge d'armes</li> <li>• Médecin</li> <li>• Navigateur</li> <li>• Précepteur</li> <li>• Professeur</li> </ul>
Métiers d'Orateurs	Métiers des Arts	Métiers du Négoce	Métiers de Police
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Appréciateur</li> <li>• Arnaqueur</li> <li>• Barde ♣ ♪ ☞</li> <li>• Bonne Aventure</li> <li>• Comédien</li> <li>• Courtisan</li> <li>• Courtisane ♣ ☞</li> <li>• Diplomate</li> <li>• Espion</li> <li>• Galopin</li> <li>• Guide</li> <li>• Gwai Liao Π</li> <li>• Mendiant</li> <li>• Missionnaire</li> <li>• Professeur</li> <li>• Recruteur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acrobate</li> <li>• Artisan</li> <li>• Artiste</li> <li>• Barde ♣ ♪ ☞</li> <li>• Bateleur</li> <li>• Bonne aventure Π ☞</li> <li>• Cartographe</li> <li>• Comédien</li> <li>• Courtisane ♣ ☞</li> <li>• Fausaire</li> <li>• Ingénieur</li> <li>• Shirbaz ☞</li> <li>• Skalde ♣</li> <li>• Torero ☞</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antiquaire</li> <li>• Apothicaire</li> <li>• Appréciateur</li> <li>• Artisan</li> <li>• Caravanier ♣ Π ☞</li> <li>• Colporteur</li> <li>• Contrebandier</li> <li>• Fournisseur de drogues</li> <li>• Gérant de comptoir</li> <li>• Intendant</li> <li>• Jenny</li> <li>• Marchand</li> <li>• Receleur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avoué</li> <li>• Bourreau</li> <li>• Chasseur de primes</li> <li>• Chroniqueur</li> <li>• Collecteur d'impôts</li> <li>• Espion</li> <li>• Fouineur</li> <li>• Garde du corps</li> <li>• Juge d'armes</li> <li>• Mousquetaire ✱</li> <li>• Piqueux</li> <li>• Sentinelle</li> <li>• Veneur</li> </ul>
Métiers de la Mer	Métiers de Serviteurs	Métiers du Réconfort	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Baleinier ☞ ♣</li> <li>• Capitaine</li> <li>• Cartographe</li> <li>• Contrebandier</li> <li>• Explorateur</li> <li>• Forban</li> <li>• Galérien</li> <li>• Marin</li> <li>• Marine</li> <li>• Navigateur</li> <li>• Pêcheur</li> <li>• Pilote fluvial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cocher</li> <li>• Courtisan</li> <li>• Courtisane ♣ ☞</li> <li>• Domestique</li> <li>• Ecuyer ♥</li> <li>• Garde du corps</li> <li>• Guide</li> <li>• Intendant</li> <li>• Palefrenier</li> <li>• Piqueux</li> <li>• Précepteur</li> <li>• Veneur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apothicaire</li> <li>• Cao Yao Π</li> <li>• Feng Shui Shi Π</li> <li>• Herboriste</li> <li>• Homme-médecine ☞ ☞</li> <li>• Médecin</li> <li>• Missionnaire</li> <li>• Moine</li> <li>• Prêtre</li> <li>• Rahib ☞</li> </ul>	

**Table 12 : Entraînements autorisés à la création**

• Arbalète	• Cavalier	• Hache
• Arc	• Combat de rue	• Hache à deux mains
• Arme d'hast	• Couteau	• Lance de cavalerie
• Arme de jet exotique Π	• Épée à deux mains	• Lance légère
• Armes exotiques jumelées Π	• Escrime	• Lutte
• Arts martiaux défensifs Π	• Eventail	• Masse
• Arts martiaux offensifs Π	• Filet	• Matraque
• Athlétisme	• Fléau	• Mousquet
• Bâton	• Fouet	• Pistolet
• Bolas ☿	• Fronde ☾	• Pugilat
• Bouclier	• Gant de combat	• Sarbacane ☼ Π
• Cape	• Grenade	

Certains métiers et entraînements sont limités à certaines nations. Les symboles qui se trouvent derrière le nom du métier donnent la nationalité à laquelle doit appartenir le joueur pour pouvoir acquérir ce métier.

**Table 13 : Signification des symboles**

Symbole	Pays d'origine	Symbole	Pays d'origine
☼	Archipel de Minuit	☿	Kosars
☽	Avalon	☼	Ligue de Vendel
☼	Castille	☼	Marches des Highlands
Π	Cathay	☼	Montaigne
☼	Eisen	☽	Ussura
☾	Empire du Croissant	☼	Vestenmannavnjar
☼	Fidhelis et cymbres	☼	Vodacce
☼	Inismore		

### 12.3. Limite

Un héros ne peut commencer sa carrière d'aventurier avec un rang supérieur à 3 dans une compétence, sauf grâce à certains avantages.

### 12.4. Compétences communes à plusieurs spécialisations

Lorsque vous obtenez plusieurs fois une compétence au rang 1 en acquérant des métiers et entraînements différents, faites la somme de ces rangs. Ainsi, si vous obtenez la compétence Jeu de jambes au rang 1 avec l'entraînement Pugilat et avec l'entraînement Athlétisme, votre héros maîtrisera la compétence Jeu de jambes au rang 2 lors de sa création sans dépenser de points supplémentaires.

Attention : on ne peut augmenter ainsi une compétence au-delà du rang 2. Pour atteindre le rang 3, voire le rang 4, le joueur devra dépenser des PP dans les compétences.

## 13. Dernières touches

Finalement, après avoir affecté tous vos PP, il ne vous restera plus qu'à compléter quelques rubriques encore vierges sur votre livret de personnage.

### 13.1. Combien de blessures peut encaisser votre personnage ?

Quand votre héros recevra un coup d'épée ou de mousquet, il subira des blessures légères, parfois des graves. Les graves ne disparaissent pas à la fin des combats.

Le nombre de blessures graves que votre personnage peut encaisser est égal à son rang de Détermination, quand il arrive à ce niveau, ses dés ne peuvent plus exploser.

Pire, si le total de ses blessures graves atteint deux fois son rang de Détermination, il est inconscient.

### 13.2. A-t-il une réputation ? Bonne ? Mauvaise ?

Plus votre personnage sera connu et plus les portes s'ouvriront facilement. Tu commences ta carrière avec très peu de points, voire pas du tout, mais tu pourras ensuite en accumuler jusqu'à 130. Tous les 10 points de réputation, ton personnage gagne un dé de Réputation qu'il peut utiliser pour des actions de type social comme charmer quelqu'un ou l'intimider.

### 13.3. Quels sont ses revenus ?

Tout d'abord, sachez que l'on considère que les besoins quotidiens de votre héros sont pris en charge (sauf circonstances exceptionnelles). Ses revenus sont de "l'argent de poche" que vous avez économisé après avoir payé nourriture, habillement, une arme au choix, hébergement et entretien de ses biens.

Son revenu dépend de ses avantages et de sa profession, le montant est donné dans les avantages concernés. Dans le cas où votre personnage ne disposerait pas de revenus fixes, il commence le jeu avec 1d10 guilders x3 puis 5 guilders par mois.

Pour les autres, le pécule de départ est égal à trois fois le revenu mensuel.

Vous pouvez acquérir l'avantage Héritage ou Joli coup en plus de l'argent que votre héros tire de sa profession.

