

Métiers

Les métiers regroupent toutes les spécialisations de votre personnage qui ne concernent pas le combat. Ils sont regroupés par grands types de métiers (les arts, la maraude, les belles lettres, etc.). Certains métiers peuvent appartenir à plusieurs catégories, par exemple, le faussaire fait à la fois partie de la catégorie des métiers des arts et de celle des métiers de la maraude.

Table des matières

Compagnonnage et maîtrise	2	Fauconnier	88
Classement par catégorie de métiers	2	Faussaire	90
Métiers autorisés sans restriction à la création	4	Forban	91
Acrobate	4	Fouineur	93
Alchimiste	6	Fournisseur de drogues	95
Antiquaire	7	Galérien	97
Apothicaire	8	Galopin	99
Appréciateur	9	Garde du corps	100
Arnaqueur	11	Gérant de comptoir	102
Artisan	13	Guérillero	105
Artiste	19	Guide	107
Assassin	20	Herboriste	109
Avoué	22	Hors-la-loi	110
Bagnard	24	Incendiaire	112
Baleinier	26	Ingénieur	114
Barde	27	Intendant	115
Bateleur	29	Jenny	117
Bourreau	32	Juge d'armes	119
Bûcheron	33	Légionnaire	121
Cambrioleur	35	Malandrin	123
Capitaine	36	Marchand	125
Caravanier	38	Marin	127
Cartographe	41	Marine	129
Chasseur	43	Médecin	130
Chasseur de primes	45	Mendiant	132
Chroniqueur	47	Mercenaire	134
Cocher	49	Missionnaire	136
Collecteur d'impôts	51	Moine	137
Colporteur	53	Monte-en-l'air	139
Comédien	55	Mousquetaire	141
Commandement	57	Navigateur	143
Contrebandier	59	Palefrenier	145
Courtisan	61	Paysan	147
Courtisane	63	Pêcheur	148
Détrouseur	66	Pilote fluvial	150
Diplomate	68	Piqueux	152
Domestique	70	Précepteur	154
Eclaireur	72	Prêtre	156
Ecuyer	75	Professeur	158
Erudit	77	Prospecteur	160
Escamoteur	79	Racketteur	162
Espion	81	Receleur	163
Estudiant	84	Recruteur	165
Explorateur	86	Sentinelle	166
		Skalde	168
		Soldat	170

Souteneur	172	Shirbaz (magicien)	190
Torero	174	Métiers interdits à la création	192
Veneur	176	Acolyte	193
Métiers à l'accès limité à la création	178	Aérostier	195
Bonne aventure	178	Archéologue	197
Cao Yao	180	Artificier	198
Feng Shui Shi	181	Maître d'armes	199
Gitan	183	Pauvre Chevalier	201
Gwai Liao	185	Politicien	204
Homme-médecine	187	Rasoir	206
Rahib	188	Seigneur du crime	209

Compagnonnage et maîtrise

Il est possible pour un personnage d'exceller dans une profession, pour cela, il faut atteindre le compagnonnage, puis la maîtrise.

Compagnon

Un travailleur devient compagnon dans son métier lorsque toutes ses compétences de base et au minimum trois compétences avancées ont atteint le rang 4. Alors, le maximum de l'une des compétences de son métier est augmenté de 1 pour atteindre 6 (voire 7 dans certains cas).

Maître

Un travailleur devient maître dans son métier lorsque toutes ses compétences de base et avancées ont atteint le rang 5. Un maître peut garder un dé supplémentaire sur tous ses jets effectués avec les compétences du métier qu'il maîtrise.

Grand Maître

Le rang de grand-maître est plus honorifique qu'une réelle amélioration des compétences du métier qu'il maîtrise. Il gagne 20 points de réputation auprès de la classe sociale bourgeoise.

Classement par catégorie de métiers

Armes

(Académie militaire)

- Acolyte ☹
- Artificier ☹
- Assassin
- Chasseur de primes
- Commandement
- Détrousseur
- Eclaireur
- Ecuyer ♥
- Forban
- Garde du corps
- Guérillero
- Hors-la-loi
- Légionnaire
- Maître d'armes ☹
- Marine
- Mercenaire

- Mousquetaire ✨
- Pauvre chevalier ☹
- Racketteur
- Rasoir ☹
- Soldat

Arts

(Enfant de la balle)

- Acrobate
- Artisan
- Artiste
- Barde \ 🎵 ☹
- Bateleur
- Bonne aventure Π, 🗡
- Cartographe
- Comédien
- Courtisane 🎭 ☹
- Faussaire
- Ingénieur

- Shirbaz ☹
- Skalde ✨
- Torero ☹

Belles Lettres

(Université)

- Aérostier ☹
- Alchimiste
- Antiquaire
- Archéologue ☹
- Avoué
- Chroniqueur
- Diplomate
- Erudit
- Estudiant
- Feng Shui Shi Π
- Gwai Liao Π
- Ingénieur
- Intendant

- Juge d'armes
- Médecin
- Navigateur
- Précepteur
- Professeur

Maraude

(Criminel de haut vol)

- Arnaqueur
- Assassin
- Bagnard
- Cambrioleur
- Contrebandier
- Détrousseur
- Escamoteur
- Faussaire
- Forban
- Fournisseur de drogues

Les Secrets de la Septième Mer

- Galérien
- Galopin
- Gitan ☞
- Hors-la-loi
- Incendiaire
- Jenny
- Malandrin
- Mendiant
- Monte-en-l'air
- Racketteur
- Receleur
- Seigneur du crime ☞
- Shirbaz ☞
- Souteneur

Mer

(Loup de mer)

- Baleinier ☞
- Capitaine
- Cartographe
- Contrebandier
- Explorateur
- Forban
- Galérien
- Marin
- Marine
- Navigateur
- Pêcheur
- Pilote fluvial

Nature

(Baroudeur)

- Bûcheron
- Caravanier ☞
- Chasseur

- Cocher
- Colporteur
- Eclaireur
- Explorateur
- Fauconnier ☞
- Gérant de comptoir
- Gitan ☞
- Guérillero
- Herboriste
- Hors-la-loi
- Palefrenier
- Paysan
- Piqueux
- Prospecteur
- Torero ☞
- Veneur

Négoce

(Magouilleur de première)

- Antiquaire
- Apothicaire
- Appréciateur
- Artisan
- Caravanier ☞
- Colporteur
- Contrebandier
- Fournisseur de drogues
- Gérant de comptoir
- Intendant
- Jenny
- Marchand
- Receleur

Orateurs

(Diarrhée verbale)

- Appréciateur
- Arnaqueur
- Barde ☞
- Bonne Aventure
- Comédien
- Courtisan
- Courtisane ☞
- Diplomate
- Espion
- Galopin
- Guide
- Gwai Liao ☞
- Mendiant
- Missionnaire
- Politicien ☞
- Professeur
- Recruteur

Police

(Enquêteur doué)

- Avoué
- Bourreau
- Chasseur de primes
- Chroniqueur
- Collecteur d'impôts
- Espion
- Fouineur
- Garde du corps
- Juge d'armes
- Mousquetaire ☞
- Piqueux
- Rasoir ☞
- Sentinelle

- Veneur

Réconfort

(Bon Samaritain)

- Apothicaire
- Cao Yao ☞
- Feng Shui Shi ☞
- Herboriste
- Homme-médecine ☞
- Médecin
- Missionnaire
- Moine
- Prêtre
- Rahib ☞

Serviteurs

(Seigneur de la courbette)

- Acolyte ☞
- Cocher
- Courtisan
- Courtisane ☞
- Domestique
- Ecuyer ☞
- Garde du corps
- Guide
- Intendant
- Maître d'armes ☞
- Palefrenier
- Pauvre chevalier ☞
- Piqueux
- Précepteur
- Veneur

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 1 : Signification des symboles

Symbole	Pays d'origine	Symbole	Pays d'origine
☞	Archipel de Minuit	☞	Kosars
☞	Avalon	☞	Ligue de Vendel
☞	Castille	☞	Marches des Highlands
☞	Cathay	☞	Montaigne
☞	Eisen	☞	Ussura
☞	Empire du Croissant	☞	Vestenmannavnjar
☞	Fidhelis et cymbres	☞	Vodacce
☞	Inismore	☞	Interdit à la création

Métiers autorisés sans restriction à la création

Ces métiers sont libres d'enseignement et les joueurs peuvent les choisir sans restriction pour leurs personnages.

Acrobate

Catégories

Métiers des arts.

Description

Semblable au métier Bateleur, la spécialisation Acrobate est la capacité à réaliser des tours d'adresse comme la culbute, la funambule et la jonglerie. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une forme de divertissement, ce métier se révèle bien utile en cas d'urgence, comme lorsqu'il faut traverser un abîme à l'aide d'une corde ou sauter d'un édifice en se faisant le moins mal possible.

Compétences de base

Acrobatie, Equilibre, Jeu de jambes.

Compétences avancées

Amortir une chute, Contorsion, Equilibriste, Jonglerie, Roulé-boulé, Sauter, Soulever, Spectacle de rue, Tour de force.

Description des compétences

Acrobatie

Le héros sait se balancer avec adresse à une corde, un lustre... S'il est attaqué à ce moment-là, cette compétence lui servira de défense passive.

Amortir une chute

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Contorsion

Un artiste disposant de cette compétence est capable de plier et de tordre son corps pour lui donner des formes que Theus n'avait certainement pas imaginées. Bien que cette compétence serve principalement à étonner et divertir un public, elle permet également de se faufiler dans des passages particulièrement étroits.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND

des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Jeux de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Jonglerie

Cette compétence, qu'il est très facile d'apprendre, étonne toujours les profanes. Elle représente la capacité de votre personnage à garder un certain nombre d'objets dans les airs en donnant l'impression de défier les lois de la gravité. Jongler avec trois balles est le plus facile, et le ND est alors de 10. En ce qui concerne les tours plus compliqués (des objets plus nombreux, plus gros, aux formes bizarres, dangereux, ou des manœuvres audacieuses), il faut obtenir une augmentation par difficulté supplémentaire. Exemple : jongler avec cinq poignards et d'une seule main exigera quatre augmentations (une pour chaque objet en plus des trois premiers, une pour le danger et une pour l'utilisation d'une seule main).

Roulé-boulé

C'est la compétence que vous utiliserez lorsque votre héros glissera ou roulera au sol. Elle peut servir à plonger sous une table ou glisser sous une grille en train de s'abaisser. Dans ce cas, cette compétence vous sert de défense.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Soulever

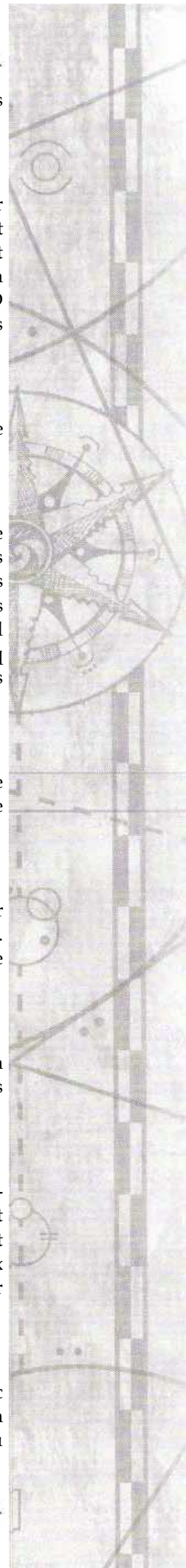
Il y a deux façons de soulever une charge, une bonne et une mauvaise. Si le héros utilise la seconde, il est quasiment sûr de se blesser. Cette compétence permet de soulever de lourdes charges à moindre risque.

Spectacle de rue

Le héros maîtrise assez bien certaines des attractions classiques des spectacles de rue : peut-être sait-il cracher le feu, avaler des épées, dire la bonne aventure ou jongler. Il n'y est parvenu qu'après de longues heures de préparation et d'entraînement ; cette compétence est bien moins efficace sur le vif. Et si le héros sait, par exemple, jongler avec des couteaux devant une foule ébahie, il n'en sera pas moins incapable d'intercepter le poignard lancé par un assassin.

Tour de force

L'un des aspects les plus importants de toute acrobatie est l'équipe et la précision avec lesquels on travaille. Un acrobate possédant cette compétence a appris à aider mais aussi à compter sur les autres quand il s'agit de rattraper quelqu'un à temps, de lancer un objet ou d'aider un coéquipier (avez-vous déjà tenté de bâtir une pyramide humaine ?).



Alchimiste

Catégories

Métiers des Belles Lettres.

Description

Les alchimistes connaissent les théories chimiques ésotériques censées transformer un matériau vil en un autre. La plupart des notions alchimiques ont été remplacées par des concepts modernes de chimie et de sciences de la nature mais les Filles de Sophie y ont encore parfois recours. Veuillez noter que ce métier est bien distinct de l'avantage Alchimiste qui correspond plus à une vision pratique fondamentale. Il s'agit ici plus d'un recueil de théories dont la plupart ont été supplantées.

Compétences de base

Alchimie, Observation, Recherches.

Compétences avancées

Occultisme, Poison, Sciences de la nature.

Description des compétences

Alchimie

Cette compétence regroupe toutes les connaissances d'un alchimiste. Elle peut lui permettre d'identifier une substance, d'utiliser correctement du matériel d'alchimie, de connaître les principes qui sous-tendent les recherches ésotériques, mais également de réaliser un soluté à base de substances naturelles.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité

ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Antiquaire

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers du Négoce.

Description

Les antiquaires sont les spécialistes des objets anciens, aussi bien des meubles et des œuvres d'art, des livres, des armes ou des bijoux que des objets provenant de Syrneths. Ce sont, souvent, des collectionneurs à la recherche de la pièce rare qu'ils peuvent acheter très cher. Ils se font rarement avoir lors de leurs achats. Certains sont spécialisés dans une époque précise ou sur un pays déterminé (Montaigne, Vodacce, Syrneth...). Ce métier est réputé très rentable et ceci grâce à l'engouement dont font preuve les nobles et les bourgeois à l'encontre des objets anciens et syrneths. Car plus que l'objet lui-même, l'antiquaire achète et vend son histoire. Parfois, ils font également office de prêteur sur gages. Inutile de préciser que seuls les objets précieux et anciens les intéressent....

Compétences de base

Evaluation, Histoire, Observation.

Compétences avancées

Banquier, Comptabilité, Connaissance des Syrneths, Marchandage, Occultisme.

Description des compétences

Banquier

Le héros sait s'occuper d'une banque, évaluer la valeur d'un patrimoine, pratiquer des taux d'intérêts...

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Connaissance des Syrneths

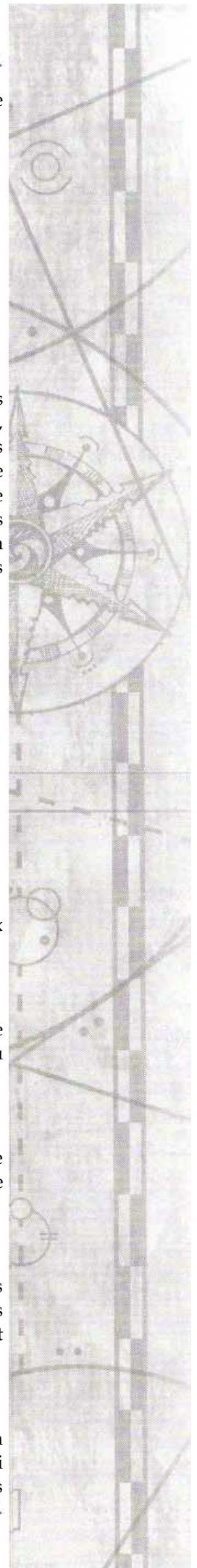
Alors que l'Occultisme est l'étude de la sorcellerie, la Connaissance des Syrneths représente ce que vous savez des races disparues. Un simple rang dans cette compétence vous permet de savoir qu'il existait plus d'une race disparue et peut-être leurs noms.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les



enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Apothicaire

Catégories

Métiers du Négoce et Métiers du Réconfort.

Description

Les apothicaires sont des spécialistes qui préparent et vendent les médecines prescrites par les médecins. Dans beaucoup de cas, on les appelle herboriste, fournissant des préparations minérales et chimiques aussi bien que des remèdes à base de plantes. Leur métier leur apprend à reconnaître un grand nombre de substances exotiques et rares, et à connaître leurs propriétés thérapeutiques ou autres. C'est une profession qui demande beaucoup de savoir-faire, et nombre d'apothicaires sont employés à demeure par de riches individus pour s'assurer que les meilleurs traitements leur seront dispensés rapidement. Malheureusement, l'apothicaire fait souvent office de bouc émissaire quand le médecin a échoué et beaucoup sont alors chassés de la ville, avec l'alternative d'offrir leurs services aux hors-la-loi et bandits, ou de tenter l'aventure à travers les territoires sauvages de Théah.

Compétences de base

Diagnostic, Fabrication de médicaments, Premiers secours.

Compétences avancées

Charlatanisme, Connaissance des herbes, Marchandage, Parfumeur, Poison, Savonnier.

Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à $5 + (\text{blessures graves du patient}) \times 5$. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Fabrication de médicaments

Le héros sait créer potions, élixirs et onguents qui permettent à ses patients de guérir plus rapidement de leurs blessures et maladies.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Parfumeur

Le héros sait fabriquer des parfums.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Savonnier

Le héros sait fabriquer du savon et des produits cosmétiques.

Appréciateur

Catégories

Métiers du Négoce et Métiers d'Orateurs.

Description

Les appréciateurs sont des experts dont le métier est de déterminer le prix d'un bien ou d'une marchandise. Certains travaillent au service de puissants marchands, alors que d'autres tiennent boutique de manière indépendante. Les meilleurs sont souvent embauchés par la guilde des marchands elle-même qui les affecte aux hôtels nationaux pour aider le service des fraudes. Ainsi, chaque hôtel national dispose d'un appréciateur de talent en permanence. Au vu de la diversité croissante des marchandises proposées par les marchands vendelars, voire vodaccis, ils ont de plus en plus tendance à se spécialiser dans un domaine : les antiquités, les animaux, les tissus, les produits exotiques, etc. Bien entendu, quand ils travaillent pour un marchand, ils font tout leur possible pour estimer la valeur du bien à l'avantage de leur employeur...

Compétences de base

Calcul, Eloquence, Evaluation, Observation.

Compétences avancées

Comptabilité, Droit, Comportementalisme, Marchandage, Recherches, Sincérité & une compétence de base d'Artisan au choix.

Description des compétences

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Arnaqueur

Catégories

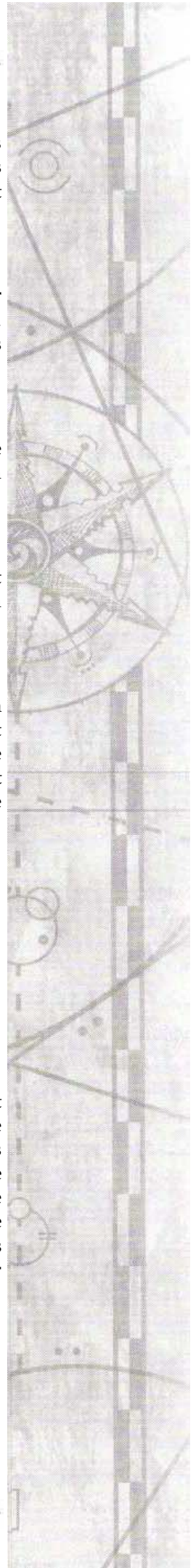
Métiers d'Orateurs et Métiers de la Maraude.

Description

L'arnaqueur n'aime pas la violence et préfère inciter les gens à lui donner leurs biens plutôt que de leur subtiliser physiquement. C'est un beau parleur qui n'est jamais en manque d'idées pour se faire de l'argent. Bien que ce ne soit pas son métier, il adore jouer aux cartes et aux dés. Il vendra sans vergogne un droit d'entrée en ville à un riche marchand crédule aussi facilement qu'il cédera pour quelques guilders un billet donnant accès à un spectacle gratuit. Certains des meilleurs sont des voleurs hautement qualifiés qui travaillent, en se cachant, pour un individu ou une organisation et qui se procurent de l'argent de différentes façons. Ils se placent eux-mêmes en position de confiance, et se débrouille pour faire fructifier le capital de leurs malheureux clients pour des fins qui leur sont propres.

Compétences de base

Comédie, Observation, Sincérité.



Compétences avancées

Comportementalisme, Corruption, Déguisement, Discrétion, Jouer, Pique-assiette, Séduction, Sens des affaires, Tricher.

Description des compétences

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Tricher

Le héros est hanté par des visions de ruelles sombres où les hommes jettent inlassablement les dés. En utilisant des dés pipés, des cartes marquées, en faisant appel à des techniques simples de manipulation ou plus simplement en détournant l'attention des autres joueurs, le héros sait faire tourner la chance en sa faveur. Votre MJ trouvera les règles concernant le jeu et la triche dans le Guide du maître.

Artisan

Catégories

Métiers des Arts et Métiers du Négoce.

Description

Les artisans fabriquent tous les biens utilisés par les habitants de Théah, du manteau en soie au pot en terre cuite, en passant par la cotte de mailles. Ceux qui peuplent l'univers des Secrets de la Septième Mer se sont regroupés au sein de puissantes organisations plus ou moins contrôlées par la ligue de Vendel et/ou les princes-marchands de Vodacce.

Note : par exception à la règle, le PJ commence sa carrière d'aventurier en maîtrisant seulement une des compétences de base décrite ci-dessous, mais au rang 2 ainsi que Observation au rang 1. Vous pouvez acquérir d'autres compétences de base à raison d'un PP par rang. La plupart de ces compétences peuvent affecter les revenus de votre personnage.

Compétences de base

Observation. ; Aubergiste, Barbier, Boucher, Bouilleur de cru, Boulanger, Brasseur, Calligraphe, Céramiste, Chandelon, Chapelier, Charpentier, Chaudronnier, Confiseur,

Construction navale, Cordonnier, Couturier, Cuisinier, Ebéniste, Ecrivain public, Embaumeur, Eventailliste, Fabricant d'Armes à feu, Fabricant de bougies, Fabricant de cerfs volants (Cathayan uniquement), Fabricant de dards, Fabricant de feux d'artifice (Cathayan uniquement), Fabricant de vitraux, Fabricant de voiles, Facteur d'arcs, Fileur, Forgeron, Fleuriste, Fourreur, Haubergier, Horloger, Imprimeur, Jardinier, Joaillier, Luthier, Masseur, Maçon, Meunier, Miroitier, Orfèvre, Papetier, Parfumeur, Perruquier, Potier, Poudrier, Régisseur, Sabotier, Savonnier, Sellier, Serrurier, Souffleur de verre, Tailleur, Tailleur de pierres, Teinturier, Tisserand, Tonnelier, Vannier, Vigneron.

N.B. Toutes les compétences d'artisan données ci-dessus le sont à titre indicatif, il en existe de nombreuses autres. En fait, chaque métier d'artisan peut donner lieu à une compétence, comme Boutonnier, Chapuisier, Roucheux, Tapissier, etc. Reportez-vous au supplément sur la guilde des marchands pour les connaître tous.

Compétences avancées

Bricoleur, Calcul, Evaluation, Marchandage, Service.

Description des compétences

Aubergiste

Le héros sait tenir une auberge.

Barbier

Le héros sait couper et donner forme aux cheveux, barbes et moustaches de ses clients, selon le goût de chacun d'eux.

Boucher

Le héros sait préparer la viande destinée à la consommation.

Bouilleur de cru

Le héros sait fabriquer de l'alcool fort, comme de l'eau-de-vie.

Boulangier

Cette compétence sert à faire du pain, des gâteaux, etc.

Brasseur

Le héros sait fabriquer de la bière et de l'ale.

Bricoleur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Calligraphie

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Céramiste

Le héros sait sculpter et cuire des objets en terre ou tirés de matériaux similaires.

Chandelon

Le héros sait fabriquer des chandelles à base de suif ou de cire d'abeille, qui sont souvent parfumées ou sculptées. Il lui arrive aussi d'arrondir ses revenus en vendant le miel que donnent ses ruches.

Chapelier

Cette compétence sert à fabriquer et réparer les chapeaux.

Charpentier

Cette compétence sert à construire du mobilier ou des structures de bois. Pour construire ou modifier un navire, on utilise cependant la compétence Construction navale.

Chaudronnier

Le héros sait fabriquer marmites et chaudrons.

Confiseur

Cette compétence permet de fabriquer des bonbons.

Construction navale

Cette compétence est utilisée pour construire et modifier des bateaux.

Cordonnier

Cette compétence permet d'effectuer tous les travaux de cordonnerie tels que réparation de chaussures, fabrication de selles ou de vêtements de cuir.

Couturier

Le héros sait repriser vêtements et tissus et tisser une grande variété de matières afin d'obtenir des habits ou d'autres pièces (drapeau, nappe...).

Cuisinier

Aucun domestique n'est plus apprécié qu'un bon chef. De nombreux maîtres seraient prêts à se mettre en quatre pour ne pas perdre le leur et de nombreux autres seraient prêts à tout pour les débaucher. En bref, la maîtrise de l'art culinaire est l'assurance de revenus confortables.

Ebéniste

Le héros sait fabriquer de beaux meubles.

Ecrivain public

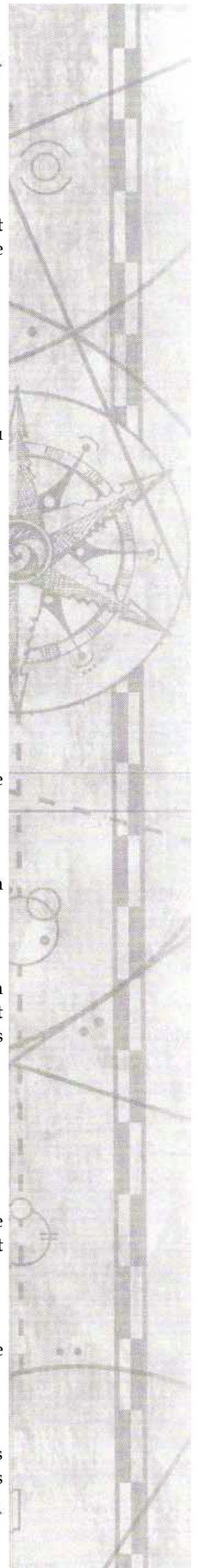
Le héros sait parfaitement bien écrire, et peut indifféremment recopier des ouvrages ou écrire sous la dictée. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Embaumeur

Le héros maîtrise les techniques de conservation des dépouilles d'êtres vivants, qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus



cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Évaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Eventailliste

La compétence Eventailliste relève du métier Artisan. Elle permet de fabriquer des éventails dans de nombreux styles différents et avec une grande variété de matériaux, mais les motifs peints nécessiteront les talents d'un artiste reconnu.

Fabricant d'arme à feu

Le héros sait fabriquer et réparer pistolets et mousquets. Il ne fabrique pas la poudre de ces armes, ce travail incombe au poudrier.

Fabricant de bougies

Le héros sait fabriquer toutes sortes de bougies en cire ou suif.

Fabricant de cerfs-volants (Cathay uniquement)

Le héros sait fabriquer toutes sortes de cerfs-volants.

Fabricant de dards (Archipel de Minuit et Cathay uniquement)

Vous savez comment fabriquer ou réparer des dards pour une sarbacane. Cette compétence est très utile dans des lieux avec peu de réserves de dards. Après chaque combat dans lequel vous en avez tiré, vous pouvez faire un jet d'Esprit + Fabricant de dards. Pour chaque tranche de 15 points au résultat, vous retrouvez un des dards que vous avez tiré en bon état.

Fabricant de feux d'artifice (Cathay uniquement)

Non seulement le héros sait fabriquer et utiliser des "fleurs de feu", mais également préparer et mettre en place de véritables spectacles pour des festivals et des occasions spéciales.

Fabricant de vitraux

Le héros sait fabriquer des vitraux pour les églises du Vaticine ou de la Protestation.

Fabricant de voiles

Le héros sait réparer et entretenir les voiles d'un navire.

Facteur d'arcs

Le héros sait fabriquer et réparer arcs, arbalètes et flèches. Cette compétence ne regroupe que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. A l'issue de chaque combat au cours duquel votre héros a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Facteur d'arcs : votre héros récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

Fileur

Le héros sait filer la laine ainsi que d'autres matières afin qu'elles puissent servir à la confection de vêtements.

Fleuriste

Cette compétence permet de faire pousser les fleurs et constituer des ensembles floraux.

Fonderie

Votre héros est capable de construire canons et autres pièces d'artillerie. Le tout est de disposer d'ouvriers et de suffisamment de métal. Cette compétence est particulièrement recherchée en Castille et en Montaigne, où l'on a un besoin désespéré d'artillerie pour mener la guerre.

Forgeron

Le héros sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache, pointes de flèches...) et en fait le commerce. Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace mais assure des revenus confortables.

Fourreur

Le héros sait fabriquer, réparer et nettoyer les fourrures et les garnitures en fourrure.

Haubergier

Le héros sait fabriquer des armures ; aujourd'hui, on trouve la plupart d'entre eux en Eisen.

Horloger

Le héros sait fabriquer et réparer horloges et montres, c'est un spécialiste de la tocante.

Imprimeur

Le héros sait se servir d'une presse d'imprimerie. Il est également capable de réparer une machine cassée. Un imprimeur doit savoir lire et écrire.

Jardinier

Le héros sait dessiner, créer et entretenir un jardin.

Joillier

Le héros sait tailler, polir et monter les bijoux.

Luthier

Le héros sait fabriquer et réparer des instruments de musique comme le luth ou la guimbarde.

Maçon

Cette compétence sert à construire des structures en bois, en briques, en béton ou en ciment.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Masseur

Le héros pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse.

Meunier

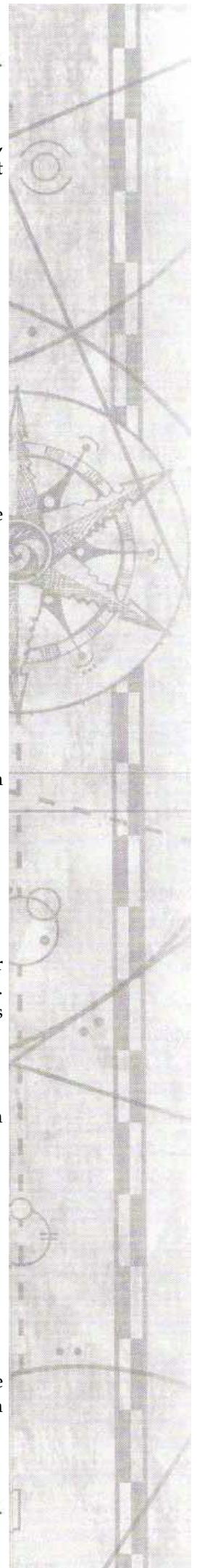
Le héros sait utiliser et entretenir un moulin.

Miroitier

Le héros sait fabriquer des miroirs, qu'ils soient simples ou complexes.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.



Orfèvre

Le héros sait fabriquer des bijoux à partir de métaux et pierres précieuses.

Papetier

Le héros maîtrise les procédés de fabrication du papier. En outre, vous êtes capable d'identifier les différents types de papiers existants et savez où on les trouve.

Parfumeur

Le héros sait fabriquer des parfums.

Perruquier

Cette compétence sert à confectionner et réparer des perruques.

Potier

Avec un tour et un four, le héros peut fabriquer de magnifiques poteries.

Poudrier

Le héros sait fabriquer de la poudre à mousquet ou à canon.

Régisseur

Le héros sait diriger une maison : acheter la nourriture, diriger les domestiques...

Sabotier

Le héros sait fabriquer des sabots.

Savonnier

Le héros sait fabriquer du savon et des produits cosmétiques.

Sellier

Le héros sait fabriquer et réparer des selles. Il ajoute également 2 x son rang dans cette compétence pour rester en selle quand on cherche à l'en déloger.

Serrurier

Le héros sait fabriquer et réparer des serrures. Il ajoute un +5 à son jet de Crochetage quand il atteint le rang 2, +10 au rang 3...

Service

Le héros, en tant que propriétaire d'une taverne, sait servir des boissons à ses clients, non seulement avec efficacité et diligence, mais aussi avec un certain style. Cette compétence sous-estimée permet non seulement de diriger un établissement servant des boissons, mais aussi et surtout de développer suffisamment de flair pour se faire une réputation dans le métier.

Souffleur de verre

Le héros sait fabriquer des objets en verre (vitres, verres, assiettes...).

Tailleur

Le héros sait fabriquer, réparer et modifier les vêtements de ses clients.

Tailleur de pierre

Le héros sait tailler les blocs de pierre et les rochers.

Teinturier

Le héros sait préparer et utiliser les encres.

Tisserand

Le héros sait confectionner des pièces de tissu. Les maîtres tisserands sont capables de réaliser de somptueuses tapisseries, et autres créations équivalentes.

Tonnelier

Le héros sait fabriquer barriques et tonneaux.

Vannier

Le héros sait fabriquer et réparer des paniers et panières en osier.

Vigneron

Le héros sait produire du vin.

Artiste

Catégories

Métiers des Arts.

Description

Votre personnage maîtrise les techniques de l'un des beaux-arts : peut-être compose-t-il des sonnets d'amour pour sa bien-aimée, à moins qu'il ne fasse des portraits pour la noblesse. Les artistes sont des êtres à part : ils vivent de leur art et leurs œuvres peuvent bouleverser et influencer les foules ou n'être destinées qu'à un seul individu et changer son cœur à jamais.

Note : par exception à la règle, l'acquisition de cette spécialisation ne permet pas à votre PJ de maîtriser au rang 1 toutes les compétences de base, mais seulement l'une d'elle au rang 3. Vous pouvez en acquérir d'autres au prix de 1 PP par rang.

Compétences de base

Chant, Compositeur, Création littéraire, Dessin, Musique (instrument à préciser), Sculpture.

Compétences avancées

Aucune.

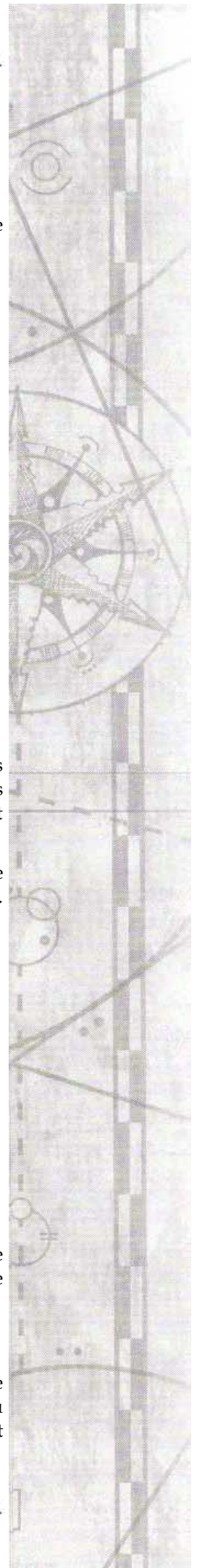
Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Compositeur

Des mélodies envoûtantes ne cessent de naître et de rouler dans l'esprit du héros, un don de Theus que peu savent exploiter. Cet apprentissage, qui recouvre également la capacité du héros à maîtriser parfaitement le rythme, les harmonies et les instruments de musique, est une première étape dans cette direction.



Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Dessin

Le héros n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Musique (instrument à préciser)

Lorsqu'il joue de l'instrument concerné, le héros peut transporter son auditoire vers d'autres mondes ou faire naître une grande variété d'émotions, du ravissement le plus pur au désespoir le plus tragique. Aucune soirée ou dîner n'est inaccessible aux héros qui savent jouer d'un instrument.

Sculpture

Le héros peut, de ses mains, modeler la souplesse de l'argile ou tailler dans la dureté du marbre et tirer de la matière brute des sculptures reflétant non seulement l'image d'une personne ou d'un objet, mais aussi sa présence et son aura. Si le sculpteur est doué, une statue peut attirer l'œil plus sûrement qu'aucun portrait en deux dimensions. Les sculpteurs doués sont courtisés aussi bien par la noblesse que par l'église.

Assassin

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Maraude.

Description

Les assassins sont des tueurs à gages, des professionnels consciencieux et d'excellents combattants. Ils sont experts dans le maniement d'une grande variété d'armes et leur niveau d'entraînement se situe bien au-delà de la majorité des gardes, soldats, brigands et autres tueurs à la manque. Ils sont très habiles, également, à l'utilisation des poisons et à la construction des pièges. Ces talents leurs permettent de se louer au plus offrant et il arrive qu'un assassin soit engagé par deux partis opposés pour éliminer les deux chefs adverses respectifs. Dans Théah, l'assassin est une arme très efficace en cas de conflit, utilisée indistinctement par les grandes familles nobles, l'église des Prophètes ou les sociétés secrètes.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Guet-apens, Observation, Piéger, Poison.

Compétences avancées

Attaque (Couteau), Attaque (Escrime), Comportementalisme, Déguisement, Dissimulation, Escalade, Filature, Parade (Couteau), Parade (Escrime), Qui-vive, Tirer (Arbalète).

Description des compétences

Attaque (Couteau)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un couteau.

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Escalade

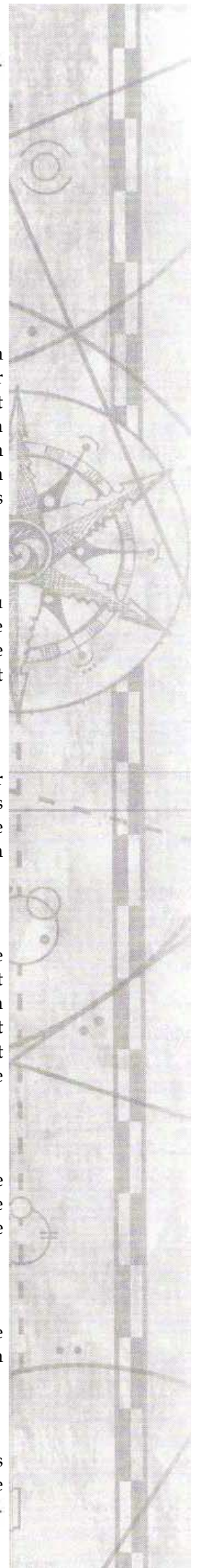
Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de



déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Parade (Couteau)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec un couteau.

Parade (Escrime)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec une épée.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Tirer (Arbalète)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arbalète. Il faut six actions pour recharger une arbalète.

Avoué

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description

Les avoués étudient longuement les procédés judiciaires de Théah et, d'une façon générale, tous les systèmes de lois. Ce sont des juristes professionnels, qui occupent une place élevée dans la société et jouissent, généralement, d'une excellente réputation. C'est d'ailleurs cette dernière qui constitue leur principale richesse. C'est encore elle qui leur apporte un afflux constant de clients, et donc de revenus ; aussi, peu d'avoués prennent-ils le risque de traiter des affaires qu'ils ne sont pas sûr de gagner. Toutefois, il arrive que de jeunes avoués se chargent d'affaires inhabituelles, susceptibles d'attirer l'attention de l'opinion publique, car de telles victoires augmentent terriblement leur réputation ainsi que leur position sociale et professionnelle. Bien que les régimes de lois soient différents d'un pays à l'autre, ils ont de

nombreuses similitudes ; un avoué compétent sera à même de venir à bout d'un système qui ne lui est pas familier après quelques recherches.

Compétences de base

Droit, Eloquence, Recherches, Sincérité.

Compétences avancées

Comportementalisme, Corruption, Création Littéraire, Etiquette, Interrogatoire, Observation, Politique, Trait d'esprit.

Description des compétences

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Droit

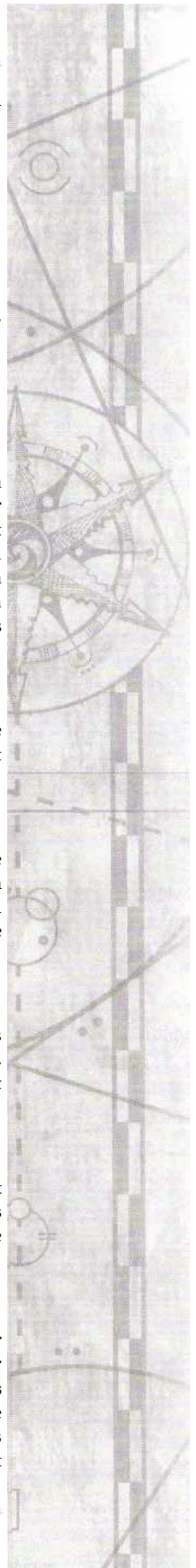
Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).



Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartie, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Bagnard

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

Vivre en prison est quelque chose de dangereux. Tout d'abord, les prisonniers étant mélangés, il est fort possible de se retrouver à partager la cellule d'un psychopathe notoire qui essaiera de vous étrangler dans votre sommeil. De même, les vétérans de la prison n'hésitent pas à faire un peu d'exercice en tabassant les petits jeunots ou en se servant d'eux comme femmes. Toutes ces malversations se font de la même manière : une fois les lumières éteintes, entre deux rondes de gardes, à plusieurs contre la victime, elle-même bâillonnée. La plupart des détenus de longue durée comprennent rapidement que la prison risque de les tuer ou de les ramollir s'ils ne font pas attention. Il n'est donc pas rare de voir les anciens

s'imposer de longues heures de musculation. Cela a trois effets : primo, cela leur confère une force physique nécessaire pour survivre dans de telles conditions. Secundo, c'est très bon pour l'équilibre psychologique. Tertio, cela leur assure d'être en forme à leur sortie. On voit donc bien qu'être un bagnard n'est pas un séjour de repos et peut être riche de nombreux enseignements.

Compétences de base

Connaissance des bas-fonds, Débrouillardise, Dissimulation.

Compétences avancées

Attaque (Armes improvisées), Attaque (Combat de rue), Corruption, Intimidation, Parade (Armes improvisées), Qui-vive.

Description des compétences

Attaque (Arme improvisée)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous l'utiliserez quand votre héros attaquera avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière, telle une table, une caisse ou un autre être humain. Votre MJ trouvera les règles relatives aux armes improvisées dans le Guide du maître.

Attaque (Combat de rue)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire. Elle peut être utilisée, d'une façon générale, pour effectuer tous les jets d'attaque qui ne sont pas couverts par une compétence particulière. Il s'agit d'une attaque à mains nues qui inflige 0g1 dés de dommages.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Parade (Arme improvisée)

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'une arme improvisée.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Baleinier

Restriction

Vestens et Vendelars.

Catégories

Métiers de la Mer.

Description

A Théah, les baleiniers éprouvent les pires difficultés à exercer leur métier. Les baleines sont protégées par les terribles leviathans, qui attaquent non seulement tous ceux qui font du mal à une baleine, mais aussi les navires imprégnés de l'odeur du sang de baleine. Les baleiniers sont généralement très costauds, n'ont peur de rien et constituent de redoutables nageurs.

Compétences de base

Connaissance des nœuds, Equilibre, Lancer (Lance légère), Observation.

Compétences avancées

Connaissance de la mer, Nager, Perception du temps, Poison, Sauter.

Description des compétences

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est

utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Lancer (Lance légère)

Lorsque vous lancez une lance légère, vous devez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'Attaque (lance légère). Cette compétence est une compétence avancée de l'entraînement Lance légère. Pour les spadassins de l'école Nahgem, il s'agit d'une compétence de base.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Barde

Restriction

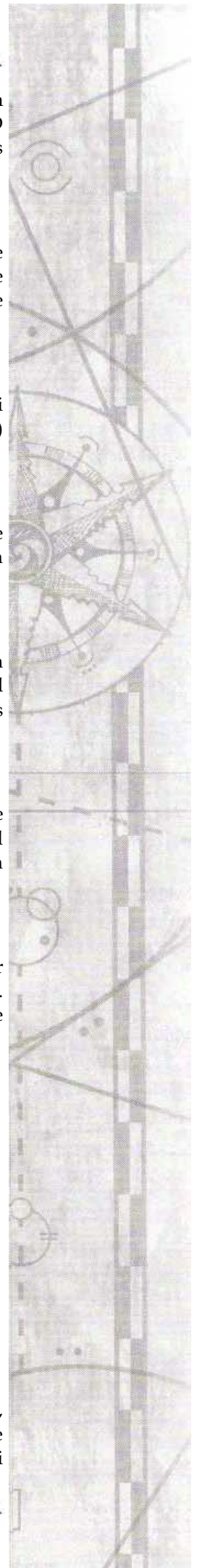
Avaloniens, Inishs ou Highlanders.

Catégories

Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description

Les personnages bardes parcourent la campagne avalonienne en quête d'aventures, d'histoires et d'énigmes du monde. Même s'ils descendent des druides, il n'est pas nécessaire d'en être un pour pratiquer le métier de barde. Musiciens et conteurs sont parmi eux aussi nombreux que les blés.



Compétences de base

Chant, Eloquence, Etiquette, Histoire.

Compétences avancées

Connaissance des herbes, Connaissance des routes, Connaissance des Sidhes, Diplomatie, Enigmes, Héraldique, Séduction, Trait d'esprit.

Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Connaissance des Sidhes

Vous avez une certaine expérience des Sidhes ; vous avez appris un peu de leur sagesse et connaissez quelques-uns de leurs secrets. Vous pouvez identifier certains types de Sidhes à leur apparence et vous savez comment vous comporter pour ne pas vous attirer leur ire.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Enigmes

Vous comprenez la nature des énigmes et la sagesse qu'elles dissimulent. Il ne s'agit pas seulement de pouvoir les résoudre, mais également de déchiffrer le message qui se cache derrière elle et de l'utiliser au quotidien.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Bateleur

Catégories

Métiers des Arts.

Description

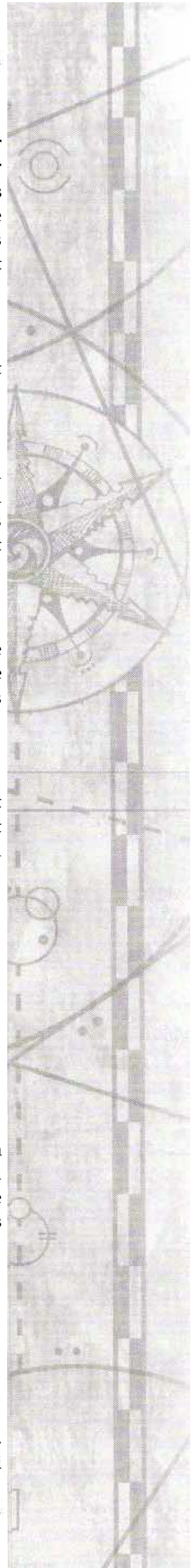
Ce métier est celui de tous les personnages qui vivent en se produisant devant les foules, afin de les faire rire, pleurer ou s'extasier. Ce qu'ils récoltent dans leur chapeau à la fin de la représentation sera bien souvent tout ce qu'ils auront pour manger et dormir. C'est pour cette raison (ou simplement par envie) que certains acteurs utilisent leurs compétences à d'autres fins (moins honnêtes).

Compétences de base

Chant, Comédie, Danse, Eloquence.

Compétences avancées

Compère, Comportementalisme, Connaissance des routes, Déguisement, Dressage, Equilibriste, Hypnotisme, Jonglerie, Mémoire, Narrer, Prestidigitation, Séduction, Sher Da Shi (Cathayan uniquement), Spectacle de rue, Trait d'esprit.



Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Compère

Le compère est le complice du bateleur, placé dans la foule pour soutenir l'artiste. Parfois, il est nécessaire de pousser la foule pour qu'elle applaudisse. Parfois, une question pertinente émanant de la foule révèle toute la splendeur du bateleur. Et de temps en temps, il faut convaincre les spectateurs qu'ils ont toute leur chance de découvrir sous quel gobelet se cache la balle.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Équilibriste

Le travail d'un équilibriste est proche de celui du jongleur, si ce n'est que plutôt que d'essayer de maintenir des objets en l'air, vous cherchez à les soulever à l'aide de supports précaires. En l'occurrence, vous pouvez placer une assiette en équilibre au bout d'un bâton, dont vous ne tenez l'autre extrémité qu'avec un seul doigt. Maintenir un seul objet en équilibre avec une main est facile, d'où un ND de 10. Vous pouvez tenter des tours plus difficiles, avec plusieurs objets, ou avec des choses plus grandes, de forme inhabituelle, ou dangereuses comme des torches enflammées, ainsi que des manœuvres complexes, mais tout cela ajoute une Augmentation pour chaque difficulté supplémentaire.

Par exemple, maintenir en équilibre une assiette sur chaque main, avec une théière sur la tête, et un bol sur le pied droit en vous tenant sur la jambe gauche, puis pencher la tête pour que l'eau de la théière coule dans le bol, demanderait 5 Augmentations [3 objets supplémentaires, un objet de forme spéciale (la théière pleine d'eau), et le fait de se pencher pour faire couler l'eau].

Hypnotisme

Cette connaissance ne peut être enseignée que par quelques bateleurs itinérants, médecins ou mystiques. Pour hypnotiser un individu, un personnage doit retenir son attention pendant au moins une minute. Lorsque la victime est hypnotisée, le personnage pourra alors lui poser des questions auxquelles il répondra par ce qu'il sait. Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe 1D6 Minutes après ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.

Jonglerie

Cette compétence, qu'il est très facile d'apprendre, étonne toujours les profanes. Elle représente la capacité de votre personnage à garder un certain nombre d'objets dans les airs en donnant l'impression de défier les lois de la gravité. Jongler avec trois balles est le plus facile, et le ND est alors de 10. En ce qui concerne les tours plus compliqués (des objets plus nombreux, plus gros, aux formes bizarres, dangereux, ou des manœuvres audacieuses), il faut obtenir une augmentation par difficulté supplémentaire. Exemple : jongler avec cinq poignards et d'une seule main exigera quatre augmentations (une pour chaque objet en plus des trois premiers, une pour le danger et une pour l'utilisation d'une seule main).

Mémoire

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 - à la fois pour la conter et la mémoriser - alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Prestidigitation

Le héros sait faire des tours de magie simple reposant sur la manipulation de petits objets : faire disparaître et réapparaître des pièces, manipuler des jeux de cartes et faire sortir des

fleurs de nulle part... Il peut en vivre, en donnant des représentations, ou simplement s'en servir pour épater les damoiselles dans les bals. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sher da Shi (Charmeur de serpents, Cathayans uniquement)

Vous pouvez vous asseoir près d'un dangereux serpent et bouger avec le rythme et les mouvements appropriés qui le rendront attentif envers vous, mais sans vouloir vous attaquer. Ceci requiert un jet d'opposition de votre Esprit + Charmeur de Serpent contre la Détermination + Jeu de Jambes du serpent. Si vous gagnez, vous pouvez mener un spectacle avec lui. Si le serpent gagne, il essaie de vous mordre.

Spectacle de rue

Le héros maîtrise assez bien certaines des attractions classiques des spectacles de rue : peut-être sait-il cracher le feu, avaler des épées, dire la bonne aventure ou jongler. Il n'y est parvenu qu'après de longues heures de préparation et d'entraînement ; cette compétence est bien moins efficace sur le vif. Et si le héros sait, par exemple, jongler avec des couteaux devant une foule ébahie, il n'en sera pas moins incapable d'intercepter le poignard lancé par un assassin.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Bourreau

Catégories

Métiers de Police.

Description

Les bourreaux sévissent, pour la plupart, dans les donjons et sur les places de Grève où ils acquièrent quelques-unes des habitudes les moins plaisantes de l'homme. Le bourreau est un expert dans les interrogatoires avec utilisation de la force et sait comment causer une grande souffrance qui ne laisse que très peu de traces. Certains bourreaux particulièrement qualifiés acquièrent même des connaissances en médecine, pour maintenir leur victime en vie jusqu'à ce qu'ils en aient fini avec elle. Ils donnent également les peines capitales aux criminels condamnés à mort. En ces occasions, ils portent une cagoule afin de ne pas être reconnu par la famille ou les amis du condamné qui pourraient vouloir le tuer pour se venger.

Compétences de base

Attaque (Pugilat), Comportementalisme, Interrogatoire.

Compétences avancées

Attaque (Fouet), Diagnostic, Intimidation, Premiers secours.

Description des compétences

Attaque (Fouet)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fouet.

Attaque (Pugilat)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire que l'on affronte à mains nues. Vous l'utiliserez quand votre héros fera une attaque qui n'est couverte par aucune compétence particulière. Une attaque à mains nues inflige 0g1 dés de dommages.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à $5 + (\text{blessures graves du patient}) \times 5$. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

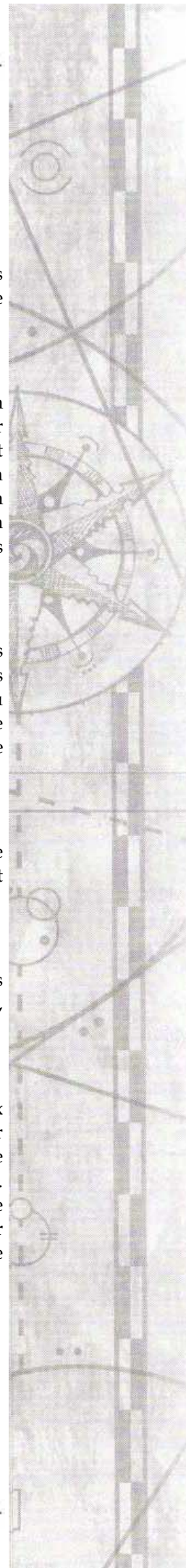
Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Bûcheron

Catégories

Métiers de la Nature



Description

Les bûcherons résident dans les grandes forêts de Théah. Ils vivent de l'abattage et de la coupe du bois. Le bûcheron doit aussi savoir reconnaître et éliminer la vermine qui menace les arbres. La majorité travaille sur des terres de gentilhomme, mais les plus entreprenants œuvrent pour leur compte personnel en bordure des forêts, vendant du bois de construction ou préparant de nouveaux sites.

Compétences de base

Connaissance des herbes, Escalade, Signes de piste.

Compétences avancées

Connaissance des animaux, Déplacement silencieux, Sauter, Survie.

Description des compétences

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la

personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Cambricoleur

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

Le cambrioleur est un voleur particulièrement intéressé par la mécanique et le bricolage. Aucune serrure, aucun coffre, aucun piège ni aucun dispositif de sécurité n'a de secrets pour lui et même s'il n'en fait pas un usage intensif, il comprend le fonctionnement de la plupart des gadgets. Il pénètre par effraction dans les maisons et les dévalise, généralement de nuit. Il est habile pour repérer et marquer d'un signe révélateur les maisons inoccupées. C'est un être plutôt solitaire qui n'apprécie pas vraiment la vie de groupe, même s'il s'y résout lorsqu'il ne peut mener seul une opération.

Compétences de base

Connaissance des pièges, Crochetage, Déplacement silencieux, Fouille.

Compétences avancées

Architecture, Bricoleur, Connaissance des bas-fonds, Langage des signes, Observation, Qui-vive, Serrurier.

Description des compétences

Architecture

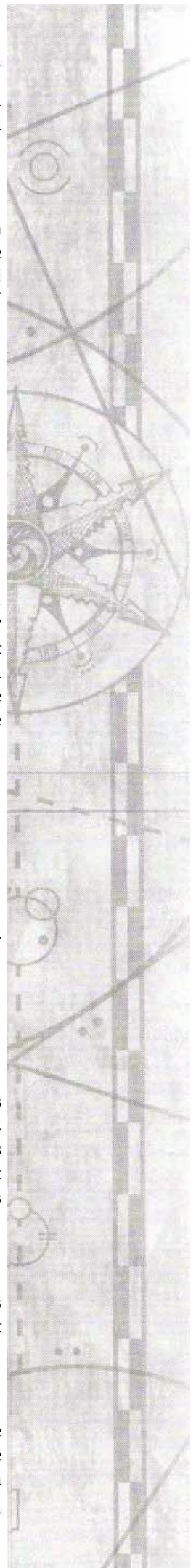
Vous saisissez la structure des constructions, qu'il s'agisse de simples huttes de terre ou des plus magnifiques cathédrales du Vaticine. Un jet réussi permet de localiser les fondations, points vitaux et autres informations essentielles. Cela permet même de déterminer s'il y a des pièces ou passages secrets dans l'édifice, mais pas d'en trouver l'entrée. Vous êtes également capable de bâtir un édifice en respectant un cahier des charges précis et pouvez gérer des hommes dans ce sens.

Bricoleur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détoursseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la



personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Connaissance des pièges

Les Syrnychs prenaient grand soin de leurs biens de valeur. Cette compétence permet de détecter et d'éviter les pièges en lançant des dés supplémentaires sur le jet de Perception visant à le remarquer. Ainsi, un héros qui dispose d'un Esprit de 2 et d'une Connaissance des pièges de 3 fait un jet de Perception de 5g2 pour les détecter.

Crochetage

Les portes n'auraient pas de serrures si elles ne protégeaient pas des biens de valeur. Avec cette compétence et un fil de fer ou un jeu de crochets, les portes fermées à clé ne constituent plus un obstacle pour le héros. Votre MJ trouvera les règles concernant serrures et crochetage dans le Guide du Maître.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Serrurier

Le héros sait fabriquer et réparer des serrures. Il ajoute un +5 à son jet de Crochetage quand il atteint le rang 2, +10 au rang 3...

Capitaine

Catégories

Métiers de la Mer.

Description

La spécialisation de Capitaine est à la marine ce que Commandement est à l'armée, à une seule et importante différence près. Au lieu d'apprendre les ficelles de l'artillerie, qui n'ont guère d'utilité sur un bateau, un capitaine apprend l'art subtil de la corruption. Forts de cette compétence, ils sont à même de gérer toute crise avec un officier de port immoral ou un officier des douanes corrompu.

Compétences de base

Observation, Stratégie, Tactique.

Compétences avancées

Artillerie navale, Cartographie, Commander, Corruption, Diplomatie, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Logistique, Qui-vive.

Description des compétences

Artillerie navale

Il est particulièrement difficile de s'habituer aux mouvements de roulis et de tangage d'un navire, surtout quand on essaie de faire feu avec un canon. Les marins qui maîtrisent cette compétence savent calculer le meilleur moment pour la mise à feu. Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence Artillerie navale de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Corruption

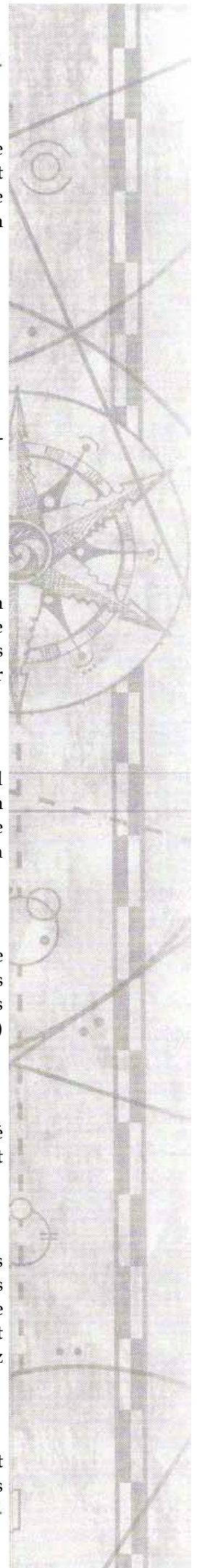
Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros



prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Stratégie

Cette compétence permet de concevoir des plans de bataille et d'imaginer les mouvements des troupes qu'ils impliqueront. Votre héros sait déterminer le meilleur moment pour faire charger la cavalerie et quelle partie du champ de bataille sera la plus facile à tenir. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Caravanier

Restriction

Cathayans, Croissantins et Ussurans.

Catégories

Métiers du Négoce et Métiers de la Nature.

Description

Les caravaniers sont des commerçants qui voyagent sur de longues distances afin de s'enrichir par la revente de produits exotiques d'une région à l'autre. Un caravanier pourra partir d'Ekaternava, ses mulets chargés de biens manufacturés en provenances des pays de l'ouest de Théah qu'il revendra en territoire kosar. Là, il achètera des poneys, des arcs composites et des faucons qu'il revendra au commerçants cathayans traversant le Mur de Feu. En échange, il acquerra de la soie, des épices et des animaux exotiques qu'il transportera et revendra à Ekaternava aux marchands de l'ouest venu avec leurs mousquets, leurs vins et leurs broderies. Il existe de multiples routes de commerce aussi bien en Ussura que dans l'Empire du Croissant. Mais ces routes sont dangereuses et les caravaniers doivent régulièrement affronter des hors-la-loi et des brigands de grands chemins.

Compétences de base

Conduite d'attelage, Connaissance des routes, Logistique, Marchandage.

Compétences avancées

Astronomie, Calcul, Cartographie, Conduite de traîneau, Equitation, Evaluation, Guet-apens, Observation, Qui-vive, Sens de l'orientation, Sincérité.

Description des compétences

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.



Conduite de traîneau

Conduire un traîneau n'a rien à voir avec monter un cheval ou conduire un attelage. Les animaux doivent être harnachés, ne pas pousser le traîneau contre des obstacles et apprendre à travailler en équipe. Pire, il est parfois difficile d'arrêter un traîneau, et ceux qui se trouvent sur son chemin ont intérêt à être vifs. Vous savez donc gérer tous ces détails.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Cartographe

Catégories

Métiers des Arts et Métiers de la Mer.

Description

Les cartographes réalisent des cartes qui sont commandées des mois à l'avance par de riches notables ou des capitaineries. Les cartes précises se vendent à prix d'or et les plus grands cartographes sont capables de réaliser des cartes maritimes, comme des portulans, incroyablement précises et des cartes terrestres d'une utilité incontestable. Les cartes ont un rôle important dans le commerce et les voyages terrestres ou maritimes et le fait de posséder ou non une carte fera de vous un riche marchand ou un petit commerçant. Certains cartographes ont choisi l'aventure et accompagnent les explorateurs à la découverte de nouveaux territoires.

Compétences de base

Cartographie, Dessin, Observation.

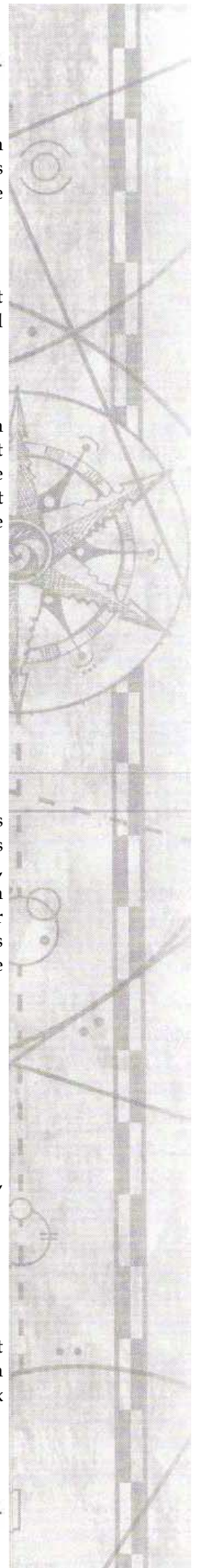
Compétences avancées

Astronomie, Calligraphie, Code secret, Connaissance des routes, Etiquette, Falsification, Papetier.

Description des compétences

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.



Calligraphie

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Code secret

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas "à en connaître".

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Dessin

Le héros n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Falsification

La signature et le sceau de son auteur sont les seules preuves de l'authenticité d'un message. Votre héros sait, grâce à cette compétence, contrefaire ces marques distinctives (reportez-vous à la section consacrée à cette compétence dans le Guide du maître).

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Papetier

Le héros maîtrise les procédés de fabrication du papier. En outre, vous êtes capable d'identifier les différents types de papiers existants et savez où on les trouve.

Chasseur

Catégories

Métiers de la Nature.

Description

La chasse est l'une des plus anciennes activités de Théah. Le chasseur est capable de suivre et, le plus souvent, de pressentir la direction qu'un animal a prise avec une inquiétante précision et de la tuer proprement. Les habitudes des bêtes sauvages sont une partie de leur existence ; ils ont une affinité peu ordinaire avec les créatures sauvages de leur milieu. Le chasseur semble renfrogné et taciturne, mais c'est surtout à cause de son style de vie solitaire et réservé.

Compétences de base

Connaissance des animaux, Déplacement silencieux, Observation, Piéger.

Compétences avancées

Dressage, Guet-apens, Langage des signes, Pister, Qui-vive, Signes de piste, Soins des chiens, Survie, Tanner, Tirer (Arc).

Description des compétences

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dressage

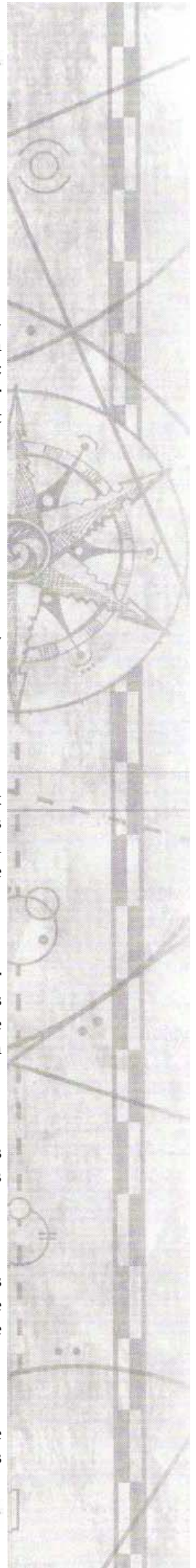
Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements



de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Soin des chiens

Cette compétence permet de prendre soin de votre chien. Mais elle mesure aussi vos connaissances sur l'animal en général et les techniques sur les différents objets nécessaires au quotidien de votre bête et comment les entretenir (laisse, muselière, etc.).

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Tanner

Cette compétence permet de dépecer les animaux et de tanner leur peau pour l'utiliser ou la vendre. Le tannage évite à la peau de pourrir et augmente sa valeur.

Tirer (Arc)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un arc. Il faut une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée.

Chasseur de primes

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description

Les chasseurs de primes vivent en traquant les criminels recherchés, malfaiteurs et autres indésirables pour les remettre aux mains de la Justice. Les récompenses sont offertes par les souverains, les guildes, l'inquisition ou les ministres de la justice, voire même par les nobles locaux pour se débarrasser des brigands, récupérer un escroc un peu trop malin, ramener une fille en fuite pour son mariage, clore le bec à un agitateur ou ; même, capturer El Vago. Les chasseurs de primes sont des combattants expérimentés capables de traquer leurs proies sans perdre leur piste ; car ils sont d'un caractère obstiné, dur et cynique. Ce sont des tueurs professionnels dans le vrai sens du terme, qui n'hésitent pas, en dernier ressort, à employer tous les moyens, s'ils justifient la fin, pour réussir. Ce sont des solitaires par nature, qui ne se fient à personne et qui ne recherchent la compagnie des autres qu'à partir du moment où elle sert leurs intérêts. Les gens de basse condition les considèrent avec peur et défiance et les autorités les voient comme un mal nécessaire tout en les accueillant froidement.

Compétences de base

Contact, Fouille, Guet-apens, Observation.

Compétences avancées

Comportementalisme, Course de vitesse, Déplacement silencieux, Equitation, Filature, Interrogatoire, Intimidation, Pister, Qui-vive, Tirer (Pistolet).

Description des compétences

Comportementalisme

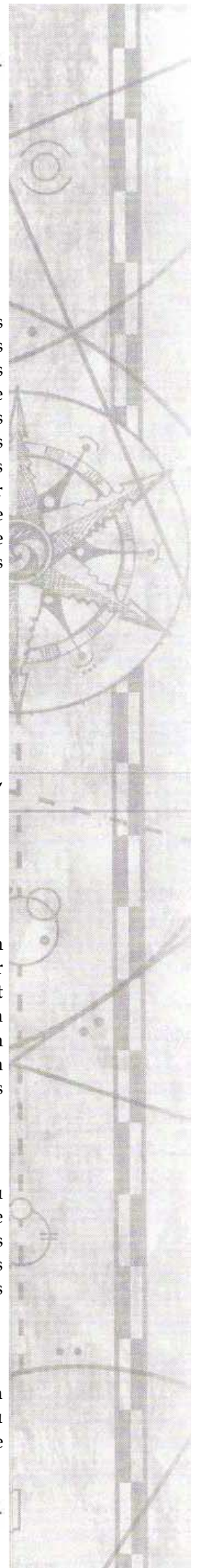
Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.



Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Équitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Tirer (Pistolet)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un pistolet. Il faut vingt actions pour recharger un pistolet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du pistolet lance-grappin. Le ND de base pour parvenir à accrocher le grappin est de 5, plus les modificateurs de portée.

Chroniqueur

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description

Les chroniqueurs sont les journaliers de Théah, ils écrivent pour les divers journaux, publications et chroniques qui circulent dans les grandes villes du monde. Certains se sont fait une spécialité de la vie des grands de ce monde, d'autres (avec les autorités aux trousses) contestent l'ordre établi et cherchent une plus grande équité et justice dans leurs écrits. Certains ont des phrases à peine correctes, alors que d'autres sont des érudits d'une grande finesse d'esprit. Toutefois, ce métier ne nourrit pas son homme et tous ont une deuxième profession, comme écrivain public, étudiant, professeur ou avoué par exemple.

Compétences de base

Observation, Recherches, Création littéraire, Sincérité.

Compétences avancées

Cancanier, Calligraphie, Comportementalisme, Contact, Corruption, Discrétion, Ecrivain public, Eloquence, Etiquette, Histoire, Narrer, Politique, Trait d'esprit.

Description des compétences

Calligraphie

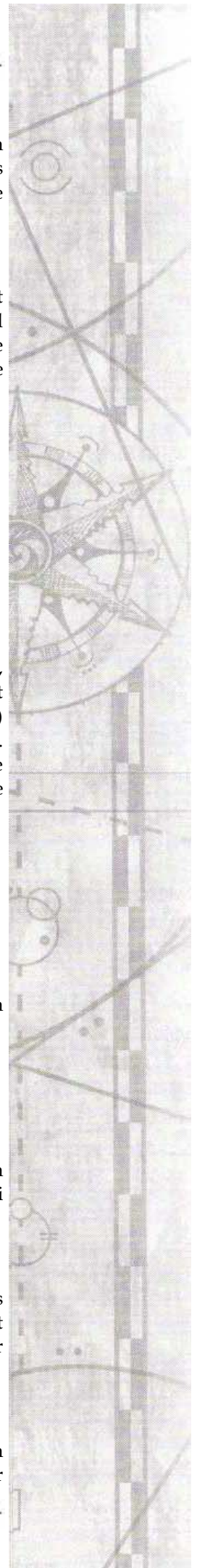
Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Cancanier

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier



ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Ecrivain public

Le héros sait parfaitement bien écrire, et peut indifféremment recopier des ouvrages ou écrire sous la dictée. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir - où chercher et à qui s'adresser.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

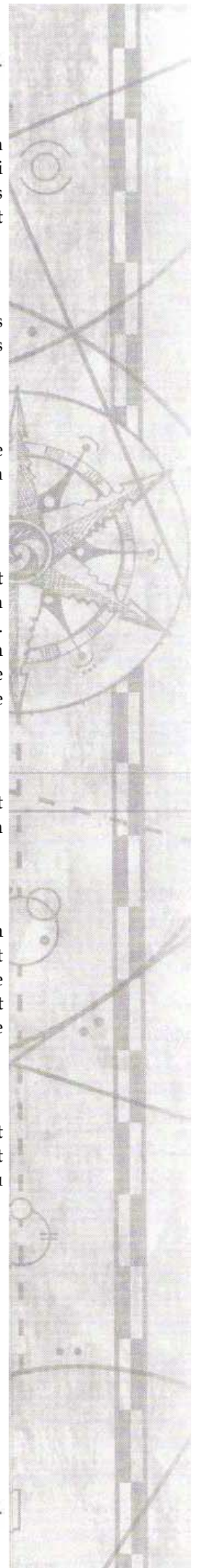
Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartie, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Cocher

Catégories

Métiers de la Nature et Métiers de Serviteurs.



Description

Voyager sur les routes de Théah est hasardeux et ceux qui en font leur métier ne sont pas n'importe qui. Le cocher - qui risque sa vie quotidiennement - doit faire face à de nombreuses difficultés ; les routes sont dangereuses car très mal entretenues et les voyageurs peuvent s'attendre à faire de mauvaises rencontres telles que des bandes organisées, bandits de grands chemins, péagers irascibles et patrouilleurs ruraux inquisiteurs, sans parler de rencontres surnaturelles plus hasardeuses. C'est le travail peu enviable du cocher de mener passagers et cargaison en lieu sûr "contre vents et marées", et d'acheminer les passagers officiels ou leurs porteurs quand on les sollicite.

Compétences de base

Conduite d'attelage, Connaissance des routes, Equilibre, Observation.

Compétences avancées

Dressage, Equitation, Guet-apens, Qui-vive, Sauter.

Description des compétences

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Collecteur d'impôts

Catégories

Métiers de Police.

Description

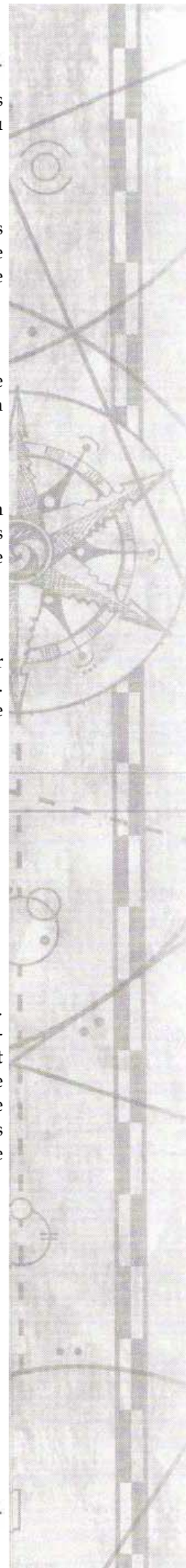
Les collecteurs d'impôts sont probablement les citoyens les moins populaires de Théah. Qu'importe la bienveillance des gouvernements, ou la résignation des résidents, toujours est-il que personne n'aime payer ses impôts et que le collecteur fait les frais du ressentiment général. Ils constituent malgré tout une branche nécessaire du service civil et aucun régime ne pourrait survivre longtemps sans eux. Pourtant, les collecteurs de taxes n'ont que peu de satisfaction à accomplir leur tâche et ils sont rarement bien payés. Ceci explique que certains d'entre eux se laissent inévitablement corrompre, alors que d'autres, dans l'espoir d'une hypothétique promotion, restent d'une intégrité scrupuleuse.

Compétences de base

Calcul, Comptabilité, Droit, Observation.

Compétences avancées

Comportementalisme, Corruption, Eloquence, Evaluation, Intimidation, Numismatique.



Description des compétences

Calcul

“Les chiffres définissent le monde” disent-ils et le héros sait qu’ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comportementalisme

Cette compétence est l’art de savoir des éléments de la personnalité d’un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d’un minimum d’informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d’ordinaire faire un jet d’opposition contre le rang de Détermination ou de l’une des compétences de l’interlocuteur de votre héros.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d’une grosse entreprise ou d’un domaine important. On peut aussi l’utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Corruption

Utilisé à bon escient, l’argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d’une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l’utiliser.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu’il décroche ses piques à voix basse, il sait s’exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l’aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C’est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Evaluation

Cette compétence permet d’apprécier la valeur approximative d’un objet, une des fonctions primordiales d’un bon marchand. Car si l’on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d’Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d’une liste indicative dans le Guide du Maître).

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d’éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d’intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Numismatique

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillé comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d’alliage qui les

composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont “allégées”... En effet, les numismates sont capables d’identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l’origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Observation

A l’aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Colporteur

Catégories

Métiers de la Nature et Métiers du Négoce.

Description

Peu de villages possèdent leurs propres boutiques ou comptoirs de commerce ; aussi tous sont dépendants du colporteur, insignifiant marchand ambulant. Après avoir acheté des marchandises facilement transportables sur les marchés aux divers marchands et artisans, le colporteur voyage d’un village à l’autre, vendant ces produits tout en diffusant les nouvelles et potins de la ville. Le chargement du colporteur est constitué de tout ce qui peut se transporter facilement, tels des pots, casseroles, accessoires de vêtements, bourses, épingles, couteaux... Dans les régions plus peuplées, les colporteurs sont souvent patentés et peuvent avoir leur propre guilde chargée de protéger leurs intérêts et de décourager d’éventuels concurrents d’empiéter sur leurs prérogatives. Beaucoup ont une vie de nomade et croient résolument dans la fraternité de leur profession, même s’ils sont de races différentes et qu’ils n’ont ni culture, tradition ou langage commun. Beaucoup acquiert des connaissances d’herboriste. A peu près tout le monde se méfie d’eux, spécialement les gardes, les patrouilleurs ruraux et gardes frontières.

Compétences de base

Conduite d’attelage, Connaissance des routes, Marchandage, Sens de l’orientation.

Compétences avancées

Charlatanisme, Connaissance des herbes, Contact, Dissimulation, Evaluation, Sens des affaires.

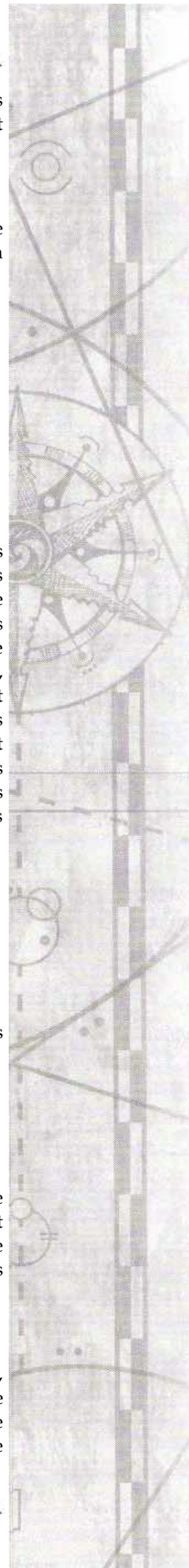
Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes “invisibles” (comme des pastilles de sucre, de l’eau colorée...), plus efficaces pour l’esprit du patient que pour son organisme et sait donner l’impression à ses “patients” qu’ils se portent mieux. S’ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n’est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu’ils voudront récriminer.

Conduite d’attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu’ils ne projettent pas l’attelage contre un mur et qu’ils restent calmes dans une rue encombrée d’une foule vociférante d’hommes et d’animaux. Un attelage représente une masse importante qu’il est difficile de



stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Comédien

Catégories

Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description

Un acteur gagne sa vie sur scène en interprétant divers personnages dans des pièces de théâtre. Il n'y a pas de distinction entre acteurs comiques et tragiques, même si on se voit souvent attribuer un "emploi", dépendant de son physique : un comédien beau et athlétique sera "jeune premier" (le rôle de l'amoureux), une actrice ronde et bonhomme sera plus souvent servante que courtisée. Ce métier n'a rien à voir avec celui de bateleur où ce dernier montre un spectacle simple et rapide pour obtenir quelques pièces des badauds qui le regardent. Un acteur doit travailler son texte et son jeu pendant des semaines avant de monter sur scène pour une durée assez longue. Parfois même, il écrit des pièces, les met en scène et les interprète avec sa troupe. Un acteur de talent finira par se produire devant des nobles de haut rang à un moment ou un autre de sa carrière.

Compétences de base

Comédie, Eloquence, Narrer, Mémoire.

Compétences avancées

Chant, Comportementalisme, Création littéraire, Danse, Déguisement, Galvaniser, Mode, Observation, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Comédie

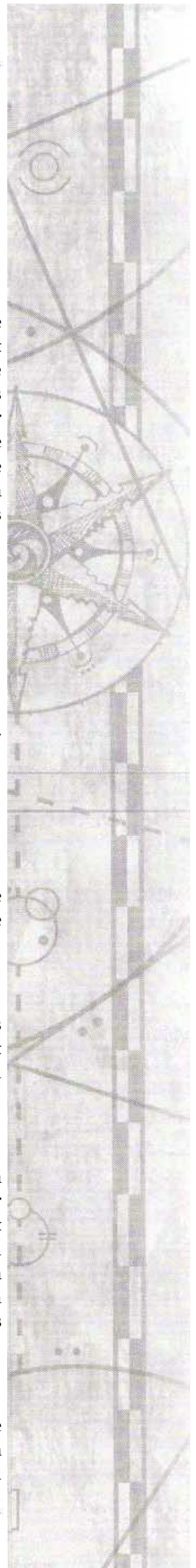
Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la



chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Mémoire

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 - à la fois pour la conter et la mémoriser - alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que

des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Commandement

Catégories

Métiers des Armes.

Description

Les dirigeants avisés savent combien il est important, pour la survie de leur pays, de s'entourer d'officiers de qualité. Les officiers constituent le ciment qui soude une armée ; sans leurs qualités diplomatiques et stratégiques, elle s'écroulerait.

Compétences de base

Observation, Stratégie, Tactique.

Compétences avancées

Artillerie, Artillerie navale, Cartographie, Commander, Diplomatie, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Lancer de fusée (Cathayan uniquement), Logistique, Qui-vive.

Description des compétences

Artillerie

Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence Artillerie de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

Artillerie navale

Il est particulièrement difficile de s'habituer aux mouvements de roulis et de tangage d'un navire, surtout quand on essaie de faire feu avec un canon. Les marins qui maîtrisent cette compétence savent calculer le meilleur moment pour la mise à feu. Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence Artillerie navale de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise

et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang - et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Lancer de fusée (Cathayan)

Lorsqu'un détachement lance des fusées, la compétence de Lancer de fusées de son commandant est utilisée pour effectuer le jet d'attaque.

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas

vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Stratégie

Cette compétence permet de concevoir des plans de bataille et d'imaginer les mouvements des troupes qu'ils impliqueront. Votre héros sait déterminer le meilleur moment pour faire charger la cavalerie et quelle partie du champ de bataille sera la plus facile à tenir. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Contrebandier

Catégories

Métiers de la Maraude, Métiers de la Mer et Métiers du Négoce.

Description

La plupart des grandes voies maritimes et terrestres empruntées par les marchands sont soumises à des droits et des taxes ; aux limites des pays, villes, fiefs - en fait, à chaque endroit où les autorités locales ont décidé de taxer la circulation des marchandises. Dans les grands ports, presque tout ce qui entre ou qui sort est imposé de la même manière. Pour éviter de payer ces charges supplémentaires, certains esprits déterminés s'occupent de faire passer les marchandises en fraude. Dans certains villages côtiers éloignés, la population entière se consacre à cette activité tout à fait ouvertement. Les contrebandiers sont souvent des gens très respectables qui ont trouvé la façon de déjouer les lois. Il existe aussi des contrebandiers amateurs que les professionnels considèrent plus comme des commerçants libéraux que comme de véritables criminels.

Compétences de base

Canotage (s'il s'agit d'un contrebandier marin) ou Connaissance des routes (s'il s'agit d'un contrebandier terrestre), Déplacement silencieux, Evaluation, Observation.

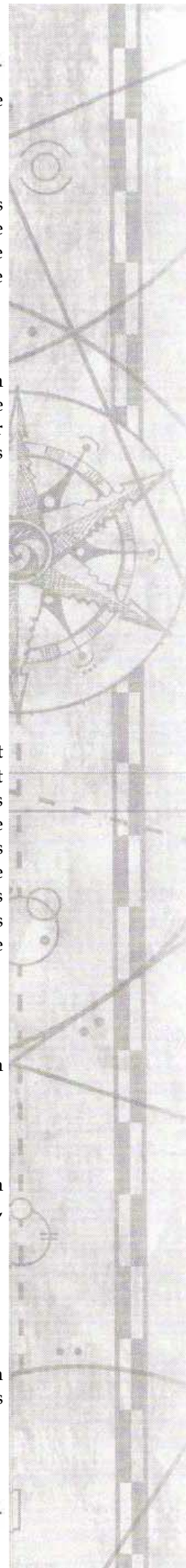
Compétences avancées

Canotage (s'il s'agit d'un contrebandier terrestre) ou Connaissance des routes (s'il s'agit d'un contrebandier marin), Conduite d'attelage, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Dissimulation, Marchandage, Qui-vive.

Description des compétences

Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.



Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Courtisan

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description

Les courtisans sont avant tout passés maîtres dans l'art subtil de la diplomatie. En tant que membre de cette catégorie sociale respectée, le PJ peut dîner avec les rois, plaisanter avec les cardinaux ou, lorsque le besoin s'en fait sentir, parvenir à soutirer des secrets même à sa bien-aimée.

Compétences de base

Danse, Etiquette, Héraldique, Mode, Observation.

Compétences avancées

Cancanier, Diplomatie, Eloquence, Jouer, Intrigant, Lire sur les lèvres, Mémoire, Pique-assiette, Politique, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Cancanier

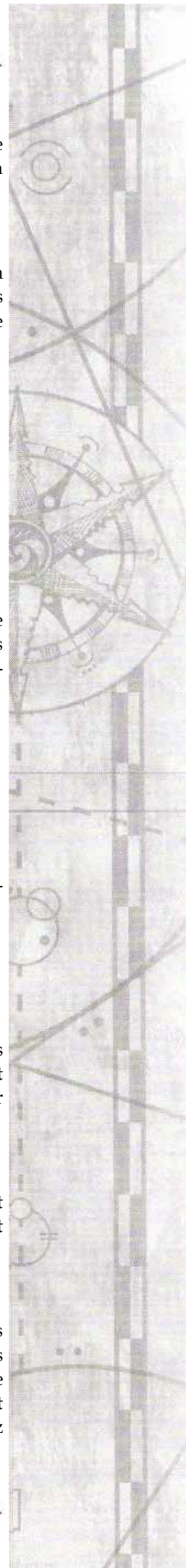
Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.



Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Intrigant

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Lire sur les lèvres

Un secret n'en est plus un si le héros peut voir le mouvement des lèvres de qui le murmure. Cette compétence lui permet de percer à jour les complots et les machinations qui se trament à l'autre bout de la pièce dans laquelle il se trouve. Les courtisans prudents ou expérimentés portent souvent des voiles ou se dissimulent la bouche de leur éventail afin d'éviter une telle chose.

Mémoire

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 - à la fois pour la conter et la mémoriser - alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Courtisane

Restriction

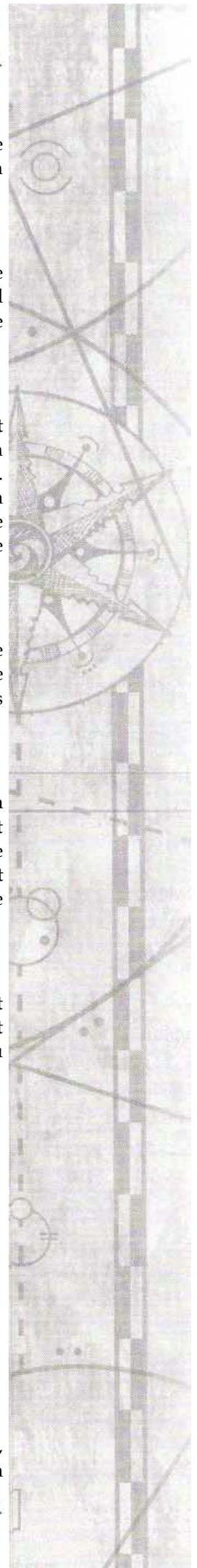
Femmes vodaccies et croissantines, de plus ce métier est interdit aux sorcières de la destinée.

Catégories

Métiers des Arts, Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description

Les courtisanes sont plus que de simples jennys. Intelligentes, pleines d'esprit et cultivées, elles conseillent, séduisent et divertissent leurs clients en leur proposant leur compagnie à



tous les niveaux. Elles apprennent également à manipuler autrui pour en tirer parti car elles ne disposent pas de la protection d'une famille ou d'un mariage. Les courtisanes vodaccies sont charmantes à l'excès, et aussi dangereuses que séduisantes. Leur pendant masculin n'existe pas ; les hommes n'apprennent pas cette spécialisation.

Note : vous commencez le jeu avec quatre compétences de base qui suivent au rang 1. Vous pouvez acquérir les autres compétences de base au rang 1 pour 1 PP.

Compétences de base

Comédie, Danse, Discrétion, Etiquette, Fouille, Jenny, Masseur, Mode, Observation, Séduction.

Compétences avancées

Cancanier, Comportementalisme, Dissimulation, Pique-assiette, Poison, Politique, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Cancanier

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Jenny

Le héros pratique l'art délicat de la compagnie, ainsi que ses aspects moins raffinés. Elle peut être utilisée pour marchander le prix de sa prestation ou pour déterminer la qualité de l'acte amoureux prodigué par la jeune femme. Elle peut également servir à attirer les clients avec de subtils regards et un flirt suggestif. Dans un groupe de Jennys, c'est également grâce à cette compétence que la fille pourra se mettre suffisamment en avant pour être choisie par le client potentiel. Cela comprend également quelques capacités linguistiques permettant à la Jenny de se faire comprendre de n'importe quel client grâce à l'association du langage des signes et d'un pidgin de mots universels sur les pratiques sexuelles.

Masseur

Le héros pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse.

Mode

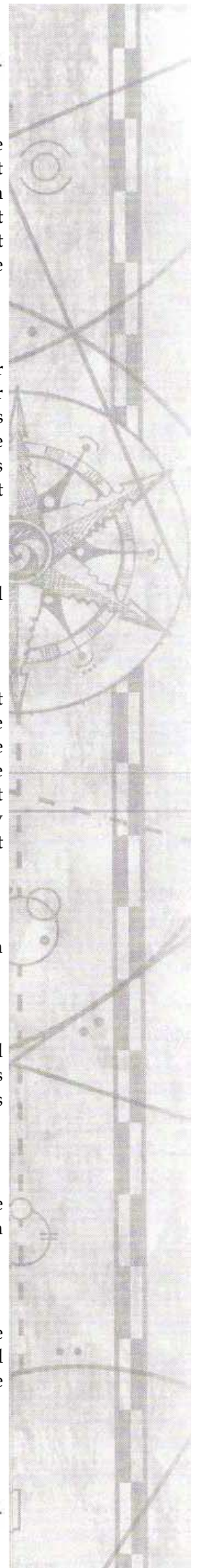
C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.



Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Détrouseur

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Maraude.

Description

Le détrouseur n'est pas réellement un voleur fin et subtil. Il pratique son métier dans les ruelles sombres des quartiers pauvres, où il agresse tous ceux à la fois riches et sans défense. S'il attaque quelques fois des habitants du quartier, il préfère prendre pour cible les bourgeois ou les nobles égarés. Il ne tue que pour se défendre et ne se bat que lorsque c'est obligatoire. Il possède généralement un tempérament de feu et sa grande gueule en fait un compagnon de route imprévisible mais attachant.

Compétences de base

Attaque (Arme improvisée), Déplacement silencieux, Guet-apens, Intimidation.

Compétences avancées

Connaissance des bas-fonds, Filature, Fouille, Observation, Orientation citadine, Qui-vive.

Description des compétences

Attaque (Arme improvisée)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous l'utiliserez quand votre héros attaquera avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière, telle une table, une caisse ou un autre être humain. Votre MJ trouvera les règles relatives aux armes improvisées dans le Guide du maître.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

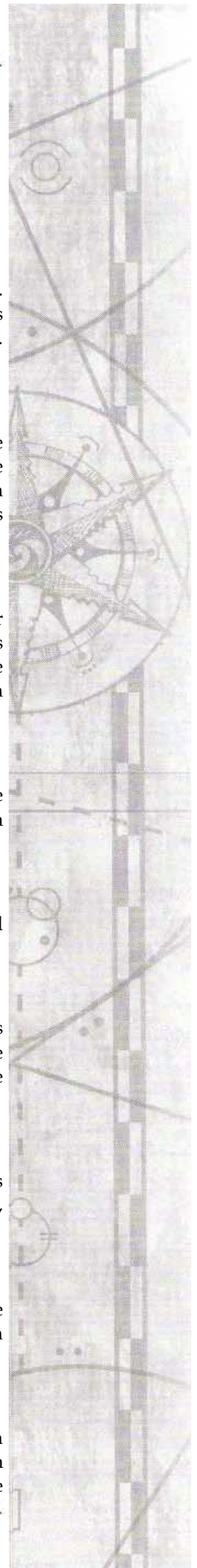
Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de



compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Diplomate

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers d'Orateurs.

Description

Théah est une terre violente et sans pitié, la mort y est rarement naturelle : le Fer, la Maladie, la Sorcellerie prélèvent quotidiennement un tribut en vies humaines. Le Vulgum Pecus pense souvent aux batailles ou à la guerre ; c'est un aspect très physique des choses. Rares sont ceux qui se doutent des intrigues qui se trament en coulisses, en toile de fonds des crises. Il existe une "caste" de gens qui ont le pouvoir de faire et défaire les ducs, déclencher ou influencer le cours d'une bataille, dénouer ou envenimer une crise : ces personnes craintes même par les plus grands sont les diplomates. Un grand calme et un immense charisme sont leurs armes principales.

Compétences de base

Diplomatie, Etiquette, Observation, Politique.

Compétences avancées

Code secret, Comportementalisme, Corruption, Economie, Eloquence, Héraldique, Histoire, Intrigant, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Code secret

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas "à en connaître".

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Economie

Cette compétence érudite permet de connaître les théories économiques développées dans l'époque contemporaine de Théah. Elles ne sont pas encore très nombreuses, mais marquent déjà une rupture par rapport à la pensée purement commerciale et marchande qui prévaut auparavant.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

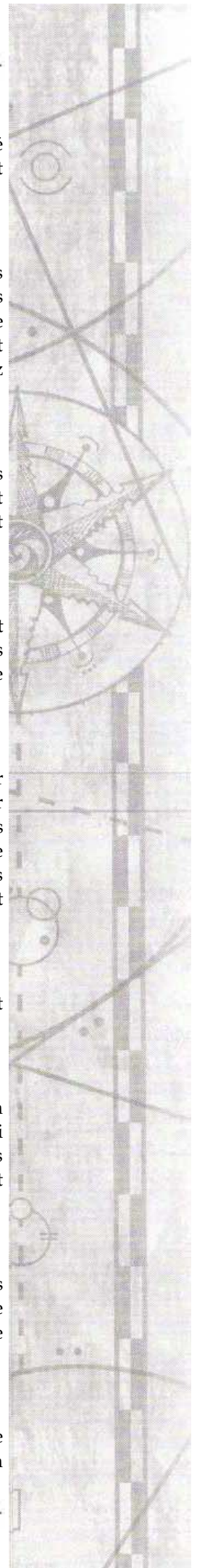
Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Intrigant

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.



Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartie, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Domestique

Catégories

Métiers de Serviteurs.

Description

Les nobles et les négociants sont des maîtres exigeants. S'il veut garder sa place, un domestique doit savoir travailler avec diligence et en toute discrétion.

Compétences de base

Discrétion, Etiquette, Mode, Observation, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Cancanier, Comptabilité, Conduite d'attelage, Conduite de traîneau, Majordome, Marchandage, Sincérité, Valet.

Description des compétences

Cancanier

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Conduite de traîneau

Conduire un traîneau n'a rien à voir avec monter un cheval ou conduire un attelage. Les animaux doivent être harnachés, ne pas pousser le traîneau contre des obstacles et apprendre à travailler en équipe. Pire, il est parfois difficile d'arrêter un traîneau, et ceux qui se trouvent sur son chemin ont intérêt à être vifs. Vous savez donc gérer tous ces détails.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Majordome

Le héros a un statut privilégié - pour un domestique s'entend. Il a su montrer son goût du détail et ses qualités d'organisation. Il est - ou a été - l'administrateur des biens de son maître, celui qui fait collecter les impôts qui lui reviennent, dirige ses domestiques et est, d'une façon générale, chargé de régler tous les petits détails que son maître juge trop insignifiants pour s'en occuper lui-même.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander - se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Valet

La raison d'être du héros, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son nom. Votre héros est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

Eclaireur

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Nature.

Description

Les éclaireurs louent leurs services à l'armée, aux marchands, aux voyageurs ou à quiconque est en mesure d'en payer le prix. Leur travail consiste à partir en avant de leurs employeurs, afin d'explorer le terrain et de leur rendre compte de toute activité suspecte ou toute source possible de danger et ceci, avant que tout le groupe ne s'y aventure. Les éclaireurs sont experts dans l'art de se fondre dans le paysage ; ils parviennent souvent à s'approcher suffisamment près d'une armée pour lire les emblèmes de ses bannières et boucliers sans se faire repérer.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Observation, Pister, Sens de l'orientation.

Compétences avancées

Cartographie, Connaissance des animaux, Connaissance des routes, Course d'endurance, Equitation, Escalade, Guet-apens, Langage des signes, Perception du temps, Qui-vive, Signes de piste, Survie.

Description des compétences

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

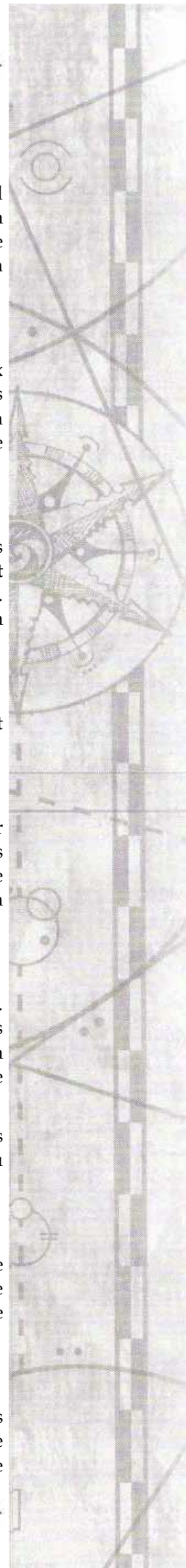
Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.



Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Écuyer

Restriction

Eisenörs.

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description

Les écuyers sont au service des nobles et des chevaliers, même s'il apparaît que leur statut les différencie peu de celui de simple domestique. L'écuyer a la charge de veiller à l'entretien de la monture, des armes et de l'armure de son maître et de satisfaire à ses autres besoins. Pour beaucoup de nobles sans titres, les cadets de nobliaux de campagne, cette fonction fait partie de leur éducation, bien que souvent ce ne soit qu'un apprentissage symbolique.

Compétences de base

Équitation, Marchandage, Premiers secours, Soins des chevaux, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Attaque (Épée à deux mains), Cuisinier, Discrétion, Haubergier, Etiquette, Observation, Qui-vive, Valet, Vétérinaire.

Description des compétences

Attaque (Épée à deux mains)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une épée à deux mains.

Cuisinier

Aucun domestique n'est plus apprécié qu'un bon chef. De nombreux maîtres seraient prêts à se mettre en quatre pour ne pas perdre le leur et de nombreux autres seraient prêts à tout pour les débaucher. En bref, la maîtrise de l'art culinaire est l'assurance de revenus confortables.

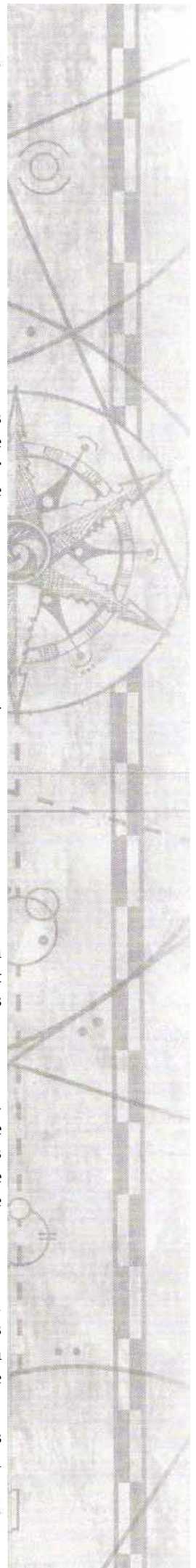
Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Équitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).



Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Haubergier

Le héros sait fabriquer des armures ; aujourd'hui, on trouve la plupart d'entre eux en Eisen.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Soin des chevaux

Cette compétence permet de prendre soin d'une monture, pour tout ce qui concerne les nécessités du quotidien (pansage, nourriture, etc.), de remettre un fer sur un pied (c'est très différent de ferrer un cheval) et soigner ses petites blessures du quotidien (ses Blessures légères).

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Valet

Avancée : Acolyte, Domestique, Ecuyer, Soldat

La raison d'être du héros, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son

nom. Votre héros est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

Vétérinaire.

Erudit

Catégories

Métiers des Belles Lettres.

Description

C'est sur les épaules des érudits que repose le niveau de développement actuel de Théah. Certains d'entre eux sont des rats de bibliothèques, enfermés dans leurs laboratoires et leurs salles d'études, tandis que d'autres osent braver les périls qui hantent les ruines syneths afin d'en percer les secrets.

Compétences de base

Calcul, Histoire, Philosophie, Recherches.

Compétences avancées

Astronomie, Connaissance des animaux, Connaissance des herbes, Connaissance des Syneths, Droit, Economie, Eloquence, Héraldique, Mathématiques fondamentales (Croissantins uniquement), Numismatique, Occultisme, Sciences de la nature, Théologie.

Description des compétences

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Calcul

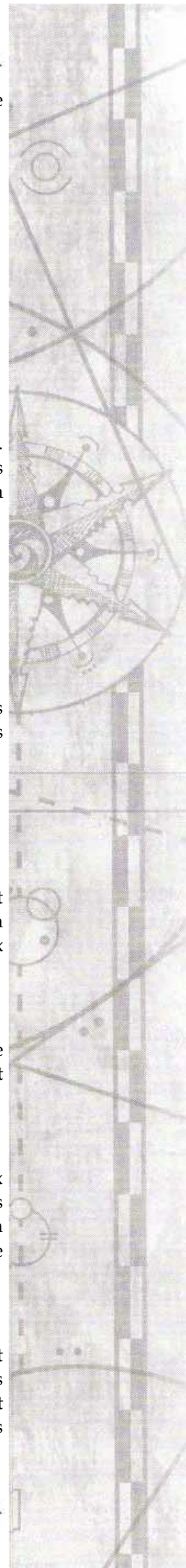
"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.



Connaissance des Syrneths

Alors que l'Occultisme est l'étude de la sorcellerie, la Connaissance des Syrneths représente ce que vous savez des races disparues. Un simple rang dans cette compétence vous permet de savoir qu'il existait plus d'une race disparue et peut-être leurs noms.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Economie

Cette compétence érudite permet de connaître les théories économiques développées dans l'époque contemporaine de Théah. Elles ne sont pas encore très nombreuses, mais marquent déjà une rupture par rapport à la pensée purement commerciale et marchande qui prévaut auparavant.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Mathématiques fondamentales (Croissantins)

Les mathématiciens croissantins ont percé le secret des mathématiques les plus abstraites. Vous connaissez les concepts fondamentaux tel que le calcul intégral ou différentiel, ce qui inclut les intégrales, les limites et les dérivées, le calcul des valeurs minimales et maximales et la géométrie analytique. Votre rang dans cette compétence ne peut être supérieur à celui que vous avez en Mathématiques. Cette compétence ne peut être acquise par un personnage non-croissantin à sa création.

Numismatique

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillé comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont "allégées" ... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Escamoteur

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

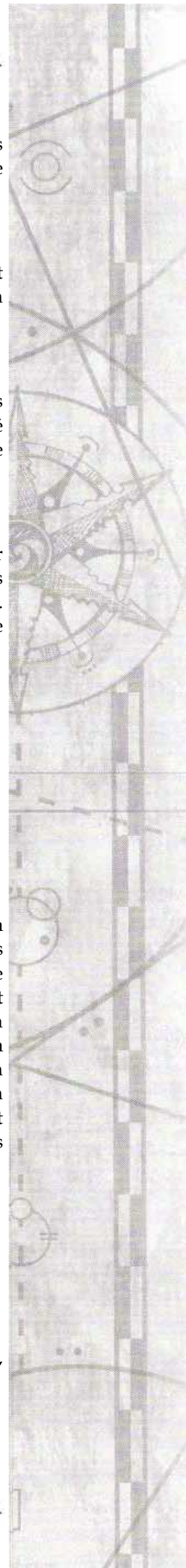
L'escamoteur est un individu particulièrement discret. Il est spécialisé dans la subtilisation des valeurs dans les poches et les bourses. Il n'aime pas du tout la violence et se résout très rarement à l'utiliser, préférant toujours la fuite à une confrontation armée. C'est un tire-laine hors pair, même s'il lui arrive de voler à l'étalage. Il aime la compagnie des autres voleurs et se déplace généralement en groupe de trois ou quatre individus. Le pickpocket est un véritable fléau dans les villes et, les jours de marché, ils sont nombreux à opérer seuls ou en équipe sous le couvert de la foule. La technique favorite et la plus rencontrée consiste à détacher la bourse de la victime à l'aide d'un petit couteau tranchant ou d'un rasoir à manche. Les bijoux sont une valeur sûre, mais souvent difficiles à dérober discrètement et pouvant être facilement reconnaissables ; il est souvent ardu de les écouler sans le concours d'un Receleur même si celui-ci escroque le voleur sur la valeur de sa prise.

Compétences de base

Course de vitesse, Dissimulation, Orientation citadine, Pickpocket.

Compétences avancées

Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Course d'endurance, Discrétion, Filature, Langage des signes, Observation, Qui-vive.



Description des compétences

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Pickpocket

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Espion

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métiers de Police.

Description

Comme le ver dans la pomme, les espions sapent la stabilité des nations et de leur gouvernement. Ils rôdent furtivement, corrompent les sous-fifres, volent des secrets et assassinent les puissants qui les gênent. L'issue de nombreuses guerres repose sur leurs épaules.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Observation.

Compétences avancées

Code secret, Corruption, Déguisement, Dissimulation, Falsification, Hypnotisme, Interrogatoire, Langage des signes, Lire sur les lèvres, Mémoire, Poison, Qui-vive, Séduction, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Code secret

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas "à en connaître".

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Falsification

La signature et le sceau de son auteur sont les seules preuves de l'authenticité d'un message. Votre héros sait, grâce à cette compétence, contrefaire ces marques distinctives (reportez-vous à la section consacrée à cette compétence dans le Guide du maître).

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Hypnotisme

Cette connaissance ne peut être enseignée que par quelques bateleurs itinérants, médecins ou mystiques. Pour hypnotiser un individu, un personnage doit retenir son attention pendant au moins une minute. Lorsque la victime est hypnotisée, le personnage pourra alors lui poser des questions auxquelles il répondra par ce qu'il sait. Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe 1D6 Minutes après ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Lire sur les lèvres

Un secret n'en est plus un si le héros peut voir le mouvement des lèvres de qui le murmure. Cette compétence lui permet de percer à jour les complots et les machinations qui se trament à l'autre bout de la pièce dans la quelle il se trouve. Les courtisans prudents ou expérimentés portent souvent des voiles ou se dissimulent la bouche de leur éventail afin d'éviter une telle chose.

Mémoire

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 - à la fois pour la conter et la mémoriser - alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que

des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Estudiant

Catégories

Métiers des Belles Lettres.

Description

beaucoup d'estudiants reçoivent un enseignement formel dans les établissements universitaires de Théah. De ce fait, ils ont la possibilité d'apprendre beaucoup de compétences, et d'accéder à une variété de carrières lucratives et respectables. En dépit de cela, beaucoup d'estudiants ont tendance à délaissé ces opportunités pour élargir leurs activités sociales et développer des appétits moins intellectuels.

Compétences de base

Calcul, Contact, Débrouillardise, Orientation citadine.

Compétences avancées

Astronomie, Droit, Héraldique, Histoire, Jouer, Numismatique, Occultisme, Philosophie, Recherches, Sciences de la nature, Théologie.

Description des compétences

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des détritiques susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Numismatique

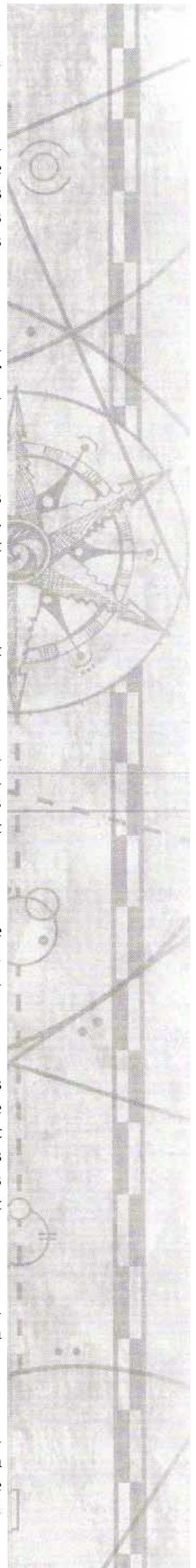
Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillé comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont "allégées"... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de



compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Explorateur

Catégories

Métiers de la Mer et Métiers de la Nature.

Description

Les explorateurs voyagent énormément de part Théah, toujours à la recherche de nouveaux produits et de nouveaux emplacements où installer des comptoirs de commerce. Leur travail les conduit souvent à traverser des régions sauvages et inexplorées, ce qui les oblige à s'adjoindre la compagnie de combattants expérimentés autant que de marchands qualifiés.

Compétences de base

Cartographie, Observation, Sens de l'orientation, Survie.

Compétences avancées

Conduite d'attelage, Connaissance des animaux, Connaissance des routes, Déplacement silencieux, Diplomatie, Eloquence, Equitation, Marchandage, Perception du temps, Qui-vive.

Description des compétences

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon

acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Fauconnier

Restriction

Ussurans.

Catégories

Métiers de la Nature.

Description

Le sport antique qu'est la fauconnerie se meurt dans tout Théah, sauf au sein de la classe des boïars ussurans. Vous êtes capable de manipuler et de dresser des faucons et autres oiseaux de proie. Vous savez donc vous en occuper, les élever et faire en sorte qu'ils restent en bonne santé. Vous savez comment chasser en leur compagnie et êtes donc capable de vous procurer de la viande dans les étendues les plus désolées. Vous pouvez également convaincre votre oiseau de réaliser des tours comme passer dans un cerceau (ou par une fenêtre).

Compétences de base

Observation, Soins des oiseaux.

Compétences avancées

Connaissance des animaux, Dressage, Equitation, Etiquette, Pister, Qui-vive, Sens de l'orientation, Signes de piste.

Description des compétences

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Soin des oiseaux

Cette compétence vous permet de prendre soin de votre faucon. Mais elle vous permet également d'utiliser un faucon dressé à la chasse. Elle mesure aussi vos connaissances et techniques dans l'utilisation des outils du métier, comme le chaperon, les gants et les objets de communication dont on se sert à la chasse.

Faussaire

Catégories

Métiers des Arts et Métiers de la Maraude.

Description

De nombreux criminels sont capables de contrefaire des documents, mais seuls les professionnels sont passés maîtres dans l'art de la contrefaçon. Les faussaires de talent savent dénicher des documents spécifiques, quel type de papier utiliser, mais également comment faire sortir et entrer des documents au nez et à la barbe de la garde locale. Pour les individus dotés du métier Faussaire, Falsification est une compétence de base.

Compétences de base

Calligraphie, Falsification, Observation, Recherches.

Compétences avancées

Code secret, Dissimulation, Numismatique, Papetier.

Description des compétences

Calligraphie

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Code secret

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas "à en connaître".

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Falsification

La signature et le sceau de son auteur sont les seules preuves de l'authenticité d'un message. Votre héros sait, grâce à cette compétence, contrefaire ces marques distinctives (reportez-vous à la section consacrée à cette compétence dans le Guide du maître).

Numismatique

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillé comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont "allégées"... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Papetier

Le héros maîtrise les procédés de fabrication du papier. En outre, vous êtes capable d'identifier les différents types de papiers existants et savez où on les trouve.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir - où chercher et à qui s'adresser.

Forban

Catégories

Métiers des Armes, Métiers de la Maraude et Métiers de la Mer.

Description

Les forbans sont les brigands des mers. Ce sont des pirates, des flibustiers, des boucaniers, des naufrageurs ou des corsaires. Ils sont à la fois des marins et des bandits ayant une bonne connaissance de la mer et de la "racaille". Ils peuvent avoir un port d'attache et une lettre de

marque (ce sont alors des corsaires) ou non. Certains vivent dans une sorte d'utopie égalitaire où tout se règle par un système de part sur le butin pris à l'ennemi.

Compétences de base

Attaque (Escrime), Equilibre, Gréer, Sauter.

Compétences avancées

Canotage, Connaissance de la mer, Connaissance des nœuds, Escalade, Fouille, Intimidation, Nager, Navigation, Observation.

Description des compétences

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisés pour dissimuler quelque chose.

Gréer

Les gréements d'un navire, malgré leur complexité, n'ont pas de secrets pour le héros. Ce dernier sait ce qu'est un foc, où se trouve la grand-voile, comment condamner les panneaux et manipuler les voiles de manière à appareiller. Il peut, de plus, aider à réparer un mât ou une voile endommagée.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Navigation

En utilisant des cartes maritimes et des instruments de navigation, le héros peut calculer une route sûre en haute mer. Cette compétence permet également de communiquer efficacement ces informations au pilote du navire. Un jet réussi permet de maintenir le navire sur le bon cap ; en cas d'échec, le héros pourrait bien être passé sous la quille du navire pour avoir perdu tout l'équipage. Les règles concernant la navigation figurent dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Fouineur

Catégories

Métiers de Police.

Description

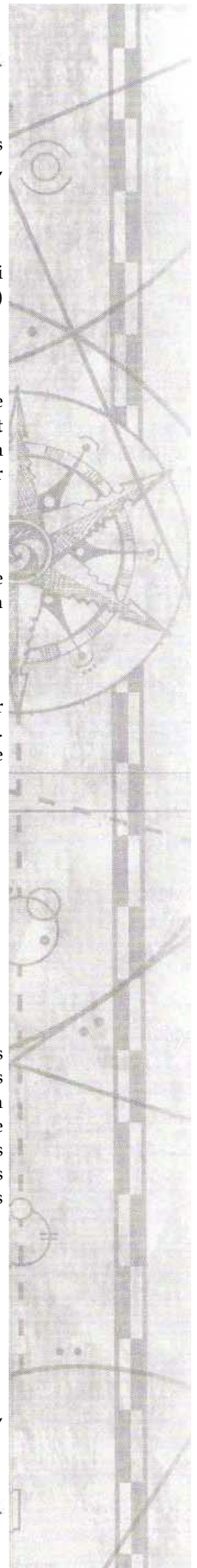
Les fouineurs sont les enquêteurs de la police, les représentants des basses-œuvres des ministres et autres préfets. Ce sont eux qui enquêtent sur les meurtres, vols et autres arnaques parmi les plus réussies. Ce sont généralement des gardes ou d'anciens malfrats à l'intelligence affûtée qui gagnent leurs galons d'enquêteurs grâce à leur grande connaissance du milieu criminel et de son fonctionnement. Certains travaillent aussi pour l'Inquisition, les grands princes ou de hauts nobles pour faire respecter la justice de leur seigneur sur ses terres. Ce sont les ennemis jurés des cache-tampons, passe-muraille, tire-laine et autres assassins professionnels.

Compétences de base

Filature, Fouille, Interrogatoire, Observation.

Compétences avancées

Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Contact, Droit, Etiquette, Intimidation, Orientation citadine, Qui-vive, Sincérité.



Description des compétences

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goquette.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Fournisseur de drogues

Catégories

Métiers de la Maraude et Métiers du Négoce.

Description

Les fournisseurs de drogues pourvoient aux besoins en substances illicites des drogués de Théah. Le terme "dealer" utilisé en Avalon s'est répandu à travers tout Théah pour désigner ce type de racaille. Il en existe fondamentalement deux types différents : celui qui vit dans la haute société et fournit des personnages importants et celui qui survit dans les bas-fonds en fournissant sa dose à toute une série de parasites. Bien entendu, ils ne rechignent pas, à l'occasion, à fournir un poison plus ou moins puissant à la personne qui le leur demande et les paie bien. Bien entendu, ils garderont précieusement le nom de leur client quelque part dans leur tête, juste au cas où... La plupart d'entre eux (à l'exception notable de la Vodacce, bien entendu) se fournit à l'arrière des officines de la Guilde des Apothicaires.

Compétences de base

Connaissance des herbes, Dissimulation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées

Charlatanisme, Comportementalisme, Connaissance des bas fonds, Diagnostic, Orientation citadine, Poison, Premiers secours, Qui-vive.

Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes “invisibles” (comme des pastilles de sucre, de l’eau colorée...), plus efficaces pour l’esprit du patient que pour son organisme et sait donner l’impression à ses “patients” qu’ils se portent mieux. S’ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n’est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu’ils voudront récriminer.

Comportementalisme

Cette compétence est l’art de savoir des éléments de la personnalité d’un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d’un minimum d’informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d’ordinaire faire un jet d’opposition contre le rang de Détermination ou de l’une des compétences de l’interlocuteur de votre héros.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s’aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c’est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu’il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu’il ne connaît pas.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d’empêcher une blessure de s’infecter.

Diagnostic

Détecter une fracture d’un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d’un médecin. Comment en effet soigner les gens si l’on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à $5 + (\text{blessures graves du patient}) \times 5$. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d’un éventuel jet de Chirurgie. L’utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu’une seule fois par patient et par acte.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d’une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

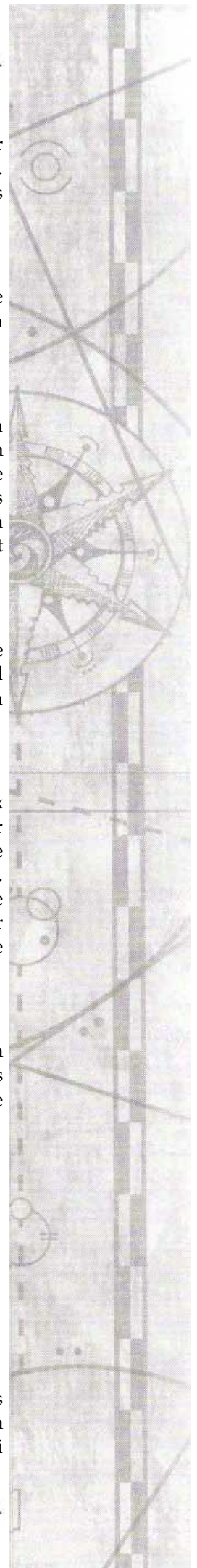
Galérien

Catégories

Métiers de la Mer et Métiers de la Maraude.

Description

voilà bien un métier qui est pratiqué involontairement. Que vous ayez été capturé puis enchaîné à un banc de nage ou puni par la loi et condamné aux galères, vous avez passé un certain nombre d'années à ramer et à tirer l'aviron. Ce sont des années difficiles mais qui forgent un homme, un peu comme le baigneur.



Compétences de base

Canotage, Dissimulation, Qui-vive.

Compétences avancées

Attaque (Armes improvisées), Connaissance de la mer, Connaissance des nœuds, Coup de tête, Débrouillardise, Jeu de jambes, Lancer (Armes improvisées), Observation.

Description des compétences

Attaque (Armes improvisées), Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Coup de tête

Ce coup peut handicaper terriblement l'adversaire du héros, mais ce dernier devra aussi accepter de souffrir. Vous ne pouvez attaquer de la sorte que si votre héros emprisonne son adversaire par une prise ou l'inverse. Si l'attaque porte, votre héros inflige 3g1 dés de dommages à mains nues à son adversaire et subit lui-même 1g1 dés de dommages à mains nues (n'oubliez pas d'ajouter son rang de Gaillardise à ces deux jets). Si l'adversaire de votre héros subit une blessure grave à la suite de ce coup de tête alors que c'est lui qui maintenait la prise, celle-ci est brisée. Attention, n'oubliez pas qu'en ce qui concerne votre personnage, vous avez tout intérêt à choisir le dé de dommages le plus faible afin d'encaisser le moins de dégâts possibles.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des détritiques susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Lancer (Armes improvisées)

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer un pistolet au visage d'un adversaire ou arrimer un grappin à une prise précise. Si le héros attaque un adversaire en lui lançant un objet, cette compétence lui servira de compétence d'attaque. La portée de l'arme variera en fonction de son poids, mais sera généralement (pour les objets jusqu'à la taille d'une bouteille de vin) de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Galopin

Catégories

Métiers de la Maraude et Métiers d'Orateurs.

Description

Lorsqu'on grandit dans la rue ou dans une région sauvage sans personne pour prendre soin de soi, on développe certaines aptitudes comme trouver de la nourriture mise aux ordures ou faire l'aumône. Ce type d'existence enseigne une souplesse morale qui place la survie au-dessus de l'honnêteté.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Observation, Orientation citadine, Survie.

Compétences avancées

Débrouillardise, Dissimulation, Pickpocket, Sincérité.

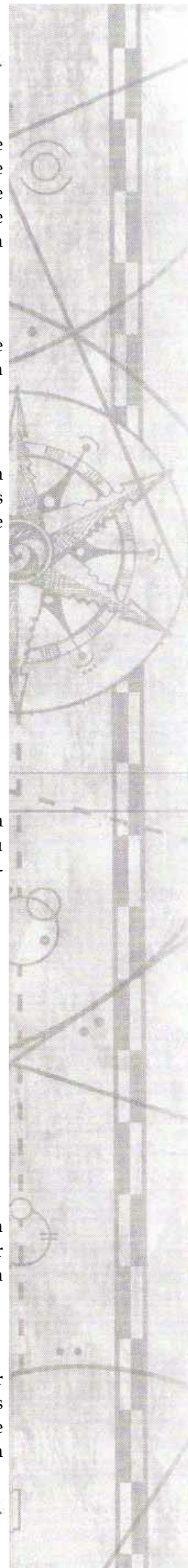
Description des compétences

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.



Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Pickpocket

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Garde du corps

Catégories

Métiers des Armes, Métiers de Police et Métiers de Serviteurs.

Description

Théah est un monde dangereux, spécialement si vous passez pour être franc de paroles, impopulaire, puissant ou riche. Depuis que de plus en plus de gens correspondent à ces signalements, il n'est plus surprenant qu'une catégorie de protecteurs professionnels ait fait son apparition pour répondre à la demande. Souvent les marchands et les gentilshommes entretiennent un groupe de gardes du corps qui les protègent de ceux qui voudraient leur faire un mauvais sort, et les débarrassent des mendiants et autres canailles rencontrés sur leur route. La nature de ces gardes du corps varie depuis le simple lourdaud - plus bête que méchant - jusqu'à la constitution d'une véritable armée privée ; la plupart d'entre eux, cependant, ne sont que de simples brutes qui prennent plaisir à rudoyer les citoyens qui n'ont rien à se reprocher.

Compétences de base

Discrétion, Interposition, Observation, Qui-vive.

Compétences avancées

Attaque (Combat de rue), Comportementalisme, Dissimulation, Fouille, Guet-apens, Intimidation, Orientation citadine.

Description des compétences

Attaque (Combat de rue)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire. Elle peut être utilisée, d'une façon générale, pour effectuer tous les jets d'attaque qui ne sont pas couverts par une compétence particulière. Il s'agit d'une attaque à mains nues qui inflige 0g1 dés de dommages.

Comportementalisme

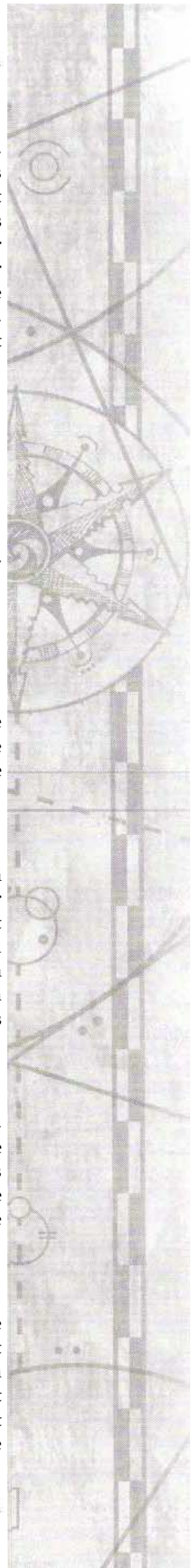
Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.



Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Interposition

Une interposition est l'action par laquelle vous mettez votre propre corps entre quelqu'un et l'attaque qui la vise. Quand vous utilisez cette compétence pour protéger quelqu'un, votre ND pour être touché est réduit de 10 (minimum 5) et votre client peut utiliser votre rang en Interposition comme compétence défensive pour calculer son ND pour être touché. L'interposition peut être utilisée comme une compétence active pour protéger quelqu'un d'autre. Pour cela, utiliser un dé d'action, et pas un dé d'action de la personne que vous protégez. Vous lancez alors Esprit + Interposition comme défense active. Si vous réussissez, vous recevez les dommages qu'aurait dû subir la victime. Si vous recevez plus de deux Blessures Graves du fait de l'interposition comme défense active, vous gagnez un dé d'héroïsme.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goquette.

Gérant de comptoir

Catégories

Métiers du Négoce et Métiers de la Nature.

Description

Les gérants de comptoir sont des commerçants installés dans des colonies ou des zones hostiles. Leur métier consiste à troquer des produits de valeur récoltés auprès des populations locales contre de la binteloterie et de la camelote. C'est un métier très rentable, mais également très dangereux. Si les autochtones se rendent compte que vous les avez arnaqués, ils ne mettront pas longtemps à vous le faire payer physiquement (cela devient même mortel si l'on traite avec des cannibales).

Compétences de base

Charlatanisme, Evaluation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées

Calcul, Comédie, Comportementalisme, Corruption, Débrouillardise, Diplomatie, Dissimulation, Langage des signes (pour se faire comprendre quand on ne parle pas la même langue), Logistique, Sincérité.

Description des compétences

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Comédie

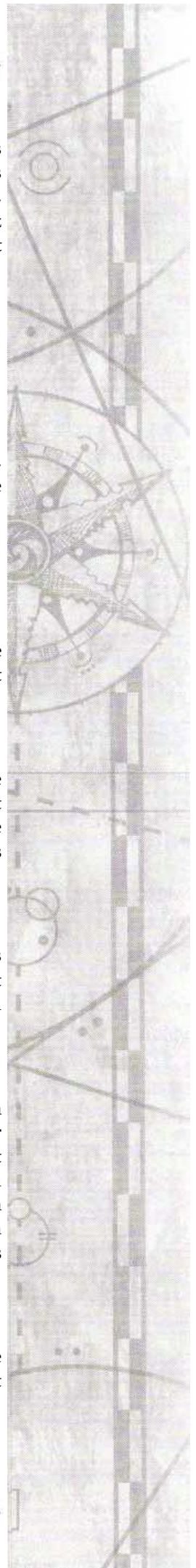
Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.



Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Guérillero

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Nature.

Description

Les guérilleros sont des combattants spécialisés dans l'embuscade. Le plus souvent, leur pays ou région n'est pas capable de fournir un contingent correct de soldats entraînés, aussi, afin de défendre leur patrie prennent-ils les armes. Ils utilisent alors le terrain pour faire le plus de dommages possibles à leurs adversaires. C'est ce qui s'est passé récemment contre les armées particulièrement bien organisées de Montaigne aussi bien en Ussura qu'en Castille. Certains clans des Highlands se sont fait une spécialité de ce type de combat.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Guet-apens, Piéger, Survie.

Compétences avancées

Connaissance des routes, Equitation, Langage des signes, Observation, Qui-vive, Sens de l'orientation, Tactique, Tirer (Arbalète, Arc ou Mousquet).

Description des compétences

Connaissance des routes (nation à préciser)

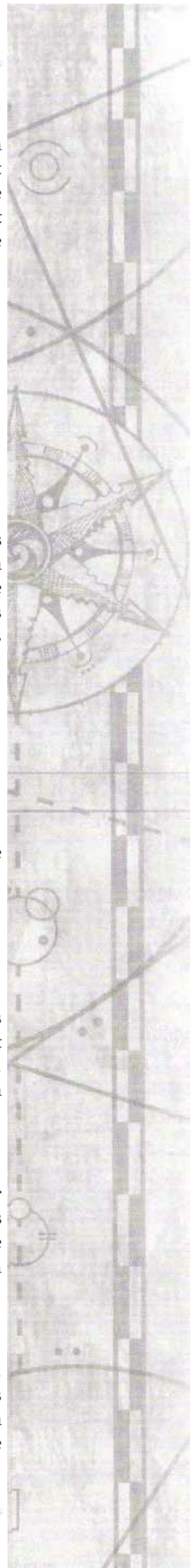
Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.



Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Tirer (Arbalète, Arc ou Mousquet)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec une arbalète, un arc ou un mousquet suivant votre choix. Il faut une action pour bander un arc et une autre pour

relâcher la flèche encochée. Il en faut six pour recharger une arbalète et trente pour un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme).

Guide

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métiers de Serviteurs.

Description

Les villes de Théah sont de déroutants dédales de ruelles étroites et de constructions plus ou moins élevées. Les étrangers, et même les autochtones, se plaignent constamment en raison des difficultés qu'ils ont à s'y retrouver, et les visiteurs se perdent le plus souvent dans les minutes qui suivent leur arrivée. Nombre d'habitants proposent leurs services en offrant aux voyageurs de les conduire là où ils le souhaitent. La plupart des guides connaissent une ville en particulier comme le dos de leur main. Ils font parfois aussi, dans les villes vodaccies, office de gondoliers ou de cochers lorsque l'activité touristique est faible.

Compétences de base

Contact, Observation, Orientation citadine, Séduction.

Compétences avancées

Cartographie, Comportementalisme, Débrouillardise, Déplacement silencieux, Escalade, Guet-apens, Marchandage, Qui-vive, Sens de l'orientation, Sincérité.

Description des compétences

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.



Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que

des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Herboriste

Catégories

Métiers de la Nature et Métiers du Réconfort.

Description

Les herboristes sont des spécialistes de la flore. Ils savent où pousse telle espèce de plante, de quoi elle se nourrit ou comment en tirer le meilleur parti possible. De nombreux herboristes se spécialisent également dans la guérison faisant office de "médecins de campagne" là où il n'y a pas de véritables docteurs.

Compétences de base

Connaissance des herbes, Cuisinier, Diagnostic, Premiers secours.

Compétences avancées

Charlatanisme, Composés, Poison.

Description des compétences

Charlatanisme

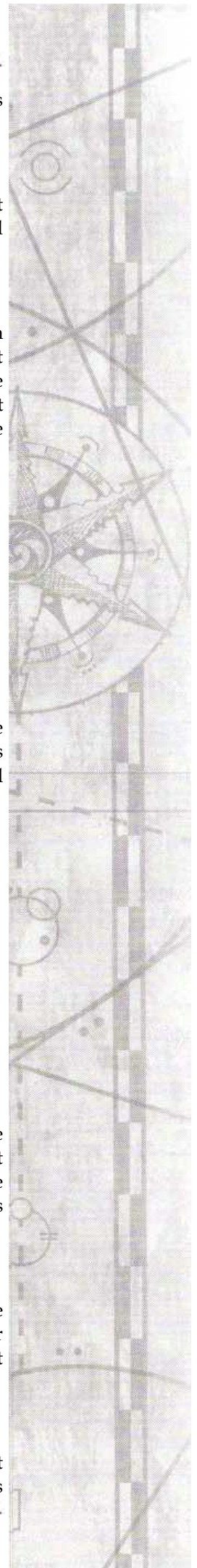
Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Composés

Vous êtes capables de traiter les matières végétales et de mélanger différentes plantes afin de produire des effets bénéfiques : baume de soin, cataplasmes, somnifères, etc. Veuillez noter que de tels mélanges ne correspondent en rien aux potions magiques. Il s'agit tout simplement de composés végétaux normaux que tout ermite ou sage-femme sait préparer.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers



secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Cuisinier

Aucun domestique n'est plus apprécié qu'un bon chef. De nombreux maîtres seraient prêts à se mettre en quatre pour ne pas perdre le leur et de nombreux autres seraient prêts à tout pour les débaucher. En bref, la maîtrise de l'art culinaire est l'assurance de revenus confortables.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à $5 + (\text{blessures graves du patient}) \times 5$. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Hors-la-loi

Catégories

Métiers des Armes, Métiers de la Maraude et Métiers de la Nature.

Description

Les hors-la-loi sont des gens qui ont été mis au ban de la société, ou qui ont choisi de vivre en dehors de la loi. Dans la pratique, cela concerne un grand nombre de personnes. Certains bastions de hors-la-loi sont très puissants et peuvent effectivement se constituer en véritables petits royaumes. Les hors-la-loi s'identifient d'eux-mêmes à la paysannerie et au commun du peuple, lequel s'en remet souvent à eux pour les soutenir et les protéger. Généralement, les hors-la-loi se contentent d'attaquer les riches et les dignitaires du régime ; le fait qu'ils agissent comme de vulgaires malfaiteurs ne leur échappent pas, bien qu'ils n'attaquent que lorsque le besoin s'en fait sentir. Les hors-la-loi préfèrent opérer en forêt ou en terrain accidenté où ils peuvent se dissimuler. Leur technique favorite est l'embuscade et certains ont la spécialité de bondir depuis les arbres. Ce sont les voleurs de la campagne.

Compétences de base

Escalade, Guet-apens, Observation, Piéger.

Compétences avancées

Amortir une chute, Connaissance des routes, Déplacement silencieux, Facteur d'arcs, Fouille, Pister, Qui-vive, Sauter, Sens de l'orientation, Signes de piste, Tirer (Arc).

Description des compétences

Amortir une chute

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Facteur d'arcs

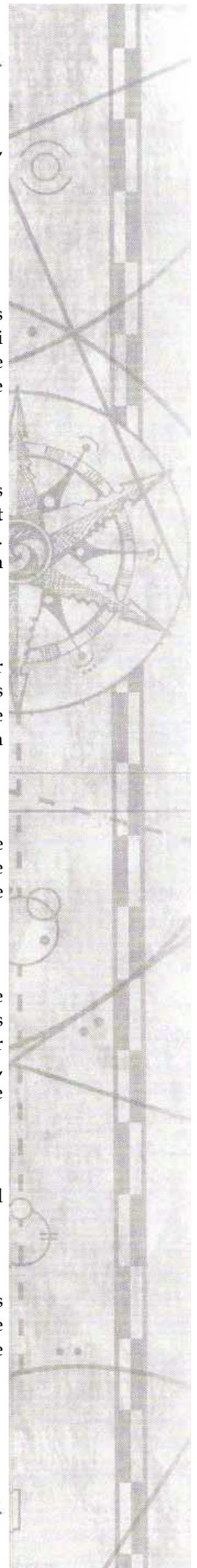
Le héros sait fabriquer et réparer arcs, arbalètes et flèches. Cette compétence ne regroupe que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. A l'issue de chaque combat au cours duquel votre héros a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Facteur d'arcs : votre héros récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.



Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Tirer (Arc)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un arc. Il faut une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée.

Incendiaire

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

il faut plus que quelque instinct meurtrier et un baril de poudre pour détruire un édifice. Vous devez savoir où placer les explosifs, comment se répandra l'incendie, et quels sont les points les plus vulnérables pour passer à l'attaque. Les incendiaires ont une bonne connaissance des produits chimiques inflammables et de la combustibilité des matériaux. Ils s'y connaissent également en fondations et en murs porteurs. L'incendiaire est capable de concevoir des explosifs et sait où les placer pour causer le maximum de dommages.

Compétences de base

Calcul, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées

Architecture, Cartographie, Dissimulation, Sciences de la nature.

Description des compétences

Architecture

Vous saisissez la structure des constructions, qu'il s'agisse de simples huttes de terre ou des plus magnifiques cathédrales du Vaticine. Un jet réussi permet de localiser les fondations, points vitaux et autres informations essentielles. Cela permet même de déterminer s'il y a des pièces ou passages secrets dans l'édifice, mais pas d'en trouver l'entrée. Vous êtes également capable de bâtir un édifice en respectant un cahier des charges précis et pouvez gérer des hommes dans ce sens.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Dissimulation

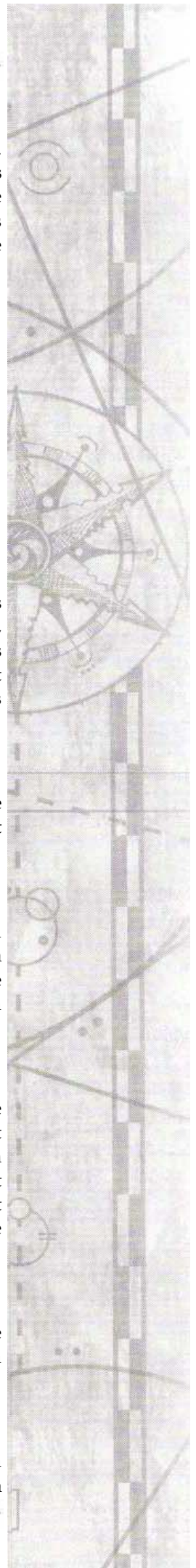
Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en



effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Ingénieur

Catégories

Métiers des Arts et Métiers des Belles Lettres.

Description

Les personnages royaux emploient souvent des ingénieurs pour qu'ils fassent de leurs rêves des réalités. Fortifications militaires, artillerie et architecture civile sont toutes conçues par des ingénieurs aux horizons divers et variés. Pour les personnages dotés du métier Ingénieur, Architecture est une compétence de base (en effet, il s'agit normalement d'une compétence avancée).

Compétences de base

Architecture, Calcul, Dessin.

Compétences avancées

Bricoleur, Comptabilité, Création Littéraire, Fonderie, Sciences de la nature.

Description des compétences

Architecture

Vous saisissez la structure des constructions, qu'il s'agisse de simples huttes de terre ou des plus magnifiques cathédrales du Vaticane. Un jet réussi permet de localiser les fondations, points vitaux et autres informations essentielles. Cela permet même de déterminer s'il y a des pièces ou passages secrets dans l'édifice, mais pas d'en trouver l'entrée. Vous êtes également capable de bâtir un édifice en respectant un cahier des charges précis et pouvez gérer des hommes dans ce sens.

Bricoleur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Dessin

Le héros n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Fonderie

Votre héros est capable de construire canons et autres pièces d'artillerie. Le tout est de disposer d'ouvriers et de suffisamment de métal. Cette compétence est particulièrement recherchée en Castille et en Montaigne, où l'on a un besoin désespéré d'artillerie pour mener la guerre.

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Intendant

Catégories

Métiers des Belles Lettres, Métiers du Négoce et Métiers de Serviteurs.

Description

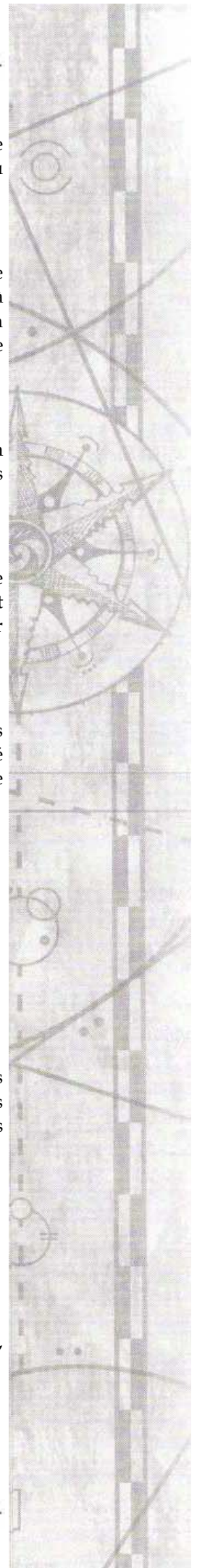
L'intendant gère les terres du noble qui l'emploie. Il s'occupe de toute l'administration et des finances de son domaine, rentabilisant au maximum ces dernières. Il connaît tous les rouages du fonctionnement de l'administration de son pays, les artisans compétents, les marchands honnêtes, etc. En bref, c'est un gestionnaire compétent.

Compétences de base

Comptabilité, Etiquette, Régisseur, Sens des affaires.

Compétences avancées

Commander, Corruption, Diplomatie, Droit, Economie, Evaluation, Logistique, Marchandage, Observation, Politique.



Description des compétences

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Economie

Cette compétence érudite permet de connaître les théories économiques développées dans l'époque contemporaine de Théah. Elles ne sont pas encore très nombreuses, mais marquent déjà une rupture par rapport à la pensée purement commerciale et marchande qui prévaut auparavant.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Régisseur

Le héros sait diriger une maison : acheter la nourriture, diriger les domestiques...

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Jenny

Catégories

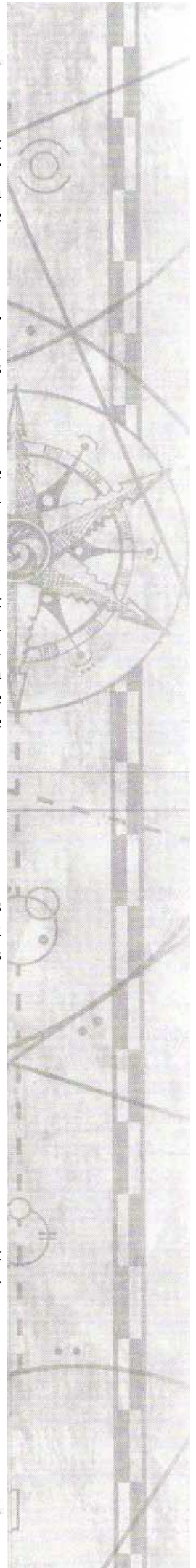
Métiers de la Maraude et Métiers du Négoce.

Description

Les jennys sont les prostituées du monde de Théah. Elles se sont organisées en guildes et sont aujourd'hui une organisation prospère même si leur métier est toujours, et restera toujours, dangereux à pratiquer.

Compétences de base

Cancanier, Discrétion, Jenny, Séduction.



Compétences avancées

Chant, Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Corruption, Danse, Dissimulation, Fouille, Marchandage, Observation.

Description des compétences

Cancanier

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Jenny

Le héros pratique l'art délicat de la compagnie, ainsi que ses aspects moins raffinés. Elle peut être utilisée pour marchander le prix de sa prestation ou pour déterminer la qualité de l'acte amoureux prodigué par la jeune femme. Elle peut également servir à attirer les clients avec de subtils regards et un flirt suggestif. Dans un groupe de Jennys, c'est également grâce à cette compétence que la fille pourra se mettre suffisamment en avant pour être choisie par le client potentiel. Cela comprend également quelques capacités linguistiques permettant à la Jenny de se faire comprendre de n'importe quel client grâce à l'association du langage des signes et d'un pidgin de mots universels sur les pratiques sexuelles.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Juge d'armes

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers de Police.

Description

Le juge d'armes est un spécialiste des armoiries et de la généalogie à qui l'on s'adresse pour prouver son rang de noblesse. L'une de ses fonctions principales est d'établir les fameuses lettres de noblesse qui permettent de certifier le rang de noblesse du porteur de ladite lettre. C'est également auprès d'eux que les nobles font enregistrer leurs armoiries, modifications de noms, confirmation ou répudiation d'héritiers, acquisition de nouvelles terres, fiefs,

distinctions et autres titres honorifiques. Il garde ensuite précieusement les enregistrements qu'il a effectué et fait parvenir une copie de ces derniers à la chancellerie du royaume.

Compétences de base

Droit, Héraldique, Histoire, Recherches.

Compétences avancées

Code secret, Corruption, Création littéraire, Dessin, Etiquette, Narrer, Politique.

Description des compétences

Code secret

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas "à en connaître".

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Dessin

Le héros n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Légionnaire

Catégories

Métiers des armes.

Description

Vous avez subi l'entraînement du légionnaire numain typique : marches forcées, formations rapprochées avec les autres légionnaires, constructions de camps militaires, etc. Ce n'est pas un métier habituel dans le Théah de 1670...

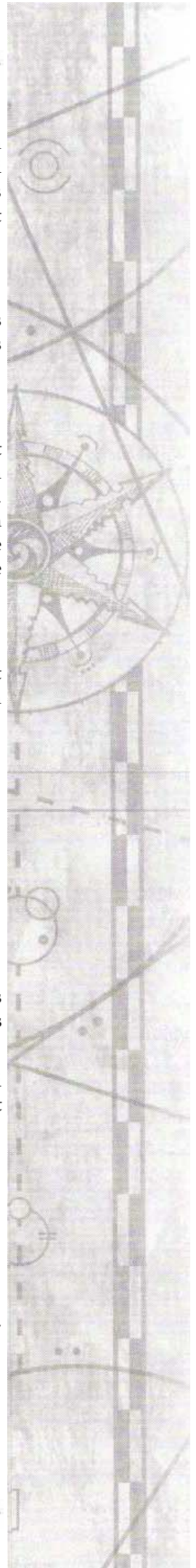
Règle spéciale : cette spécialisation coûte 5 PP au lieu de 2 car rare sont les personnes qui maîtrise aujourd'hui le métier de Légionnaire de l'ancienne Numa. Par contre, ils reçoivent gratuitement l'avantage, entraînement au port de l'armure.

Compétences de base

Jeu de jambes, Tâches domestiques, Observation, Tactique.

Compétences avancées

Corruption, Course d'endurance, Débrouillardise, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Jouer, Langage des signes, Logistique, Qui-vive, Survie.



Description des compétences

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer

l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Malandrín

Catégories

Métiers de la Maraude

Description

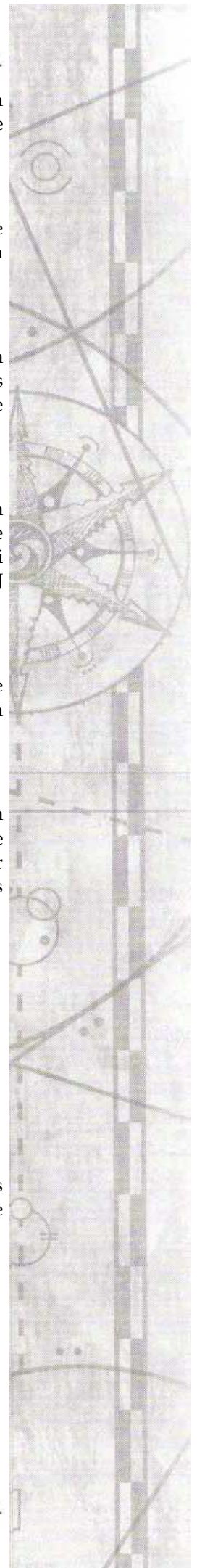
Le malandrín connaît sur le bout des doigts la cité qui lui sert de refuge. Il sait où acheter des biens au meilleur prix, où contacter des criminels ou des mercenaires et quel chemin prendre pour semer les gardes de la ville au beau milieu de la nuit.

Compétences de base

Contact, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées

Connaissance des bas-fonds, Débrouillardise, Fouille, Parier, Sens des affaires.



Description des compétences

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détrousseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Parier

Le hasard est toujours du côté de "la banque". Pourtant, le héros sait jouer avec le hasard, parier son argent à bon escient et déduire certains renseignements des expressions des autres joueurs. Ce qui ne veut pas dire qu'il triche : il joue selon les règles, sans les enfreindre et se contente d'évaluer les meilleures chances. Votre MJ trouvera les règles concernant les paris dans le Guide du Maître.

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Marchand

Catégories

Métiers du Négoce.

Description

tant que l'on pourra vendre et acheter soit un bien, soit un service, il y aura des marchands. Ceux qui peuplent l'univers des Secrets de la Septième Mer se sont regroupés au sein de puissantes organisations plus ou moins contrôlées par la ligue de Vendel et/ou les princes-marchands de Vodacce.

Compétences de base

Calcul, Evaluation, Marchandage, Observation.

Compétences avancées

Banquier, Comportementalisme, Comptabilité, Contact, Corruption, Economie, Eloquence, Etiquette, Logistique, Numismatique, Régisseur, Sens des affaires.

Description des compétences

Banquier

Le héros sait s'occuper d'une banque, évaluer la valeur d'un patrimoine, pratiquer des taux d'intérêts...

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comportementalisme

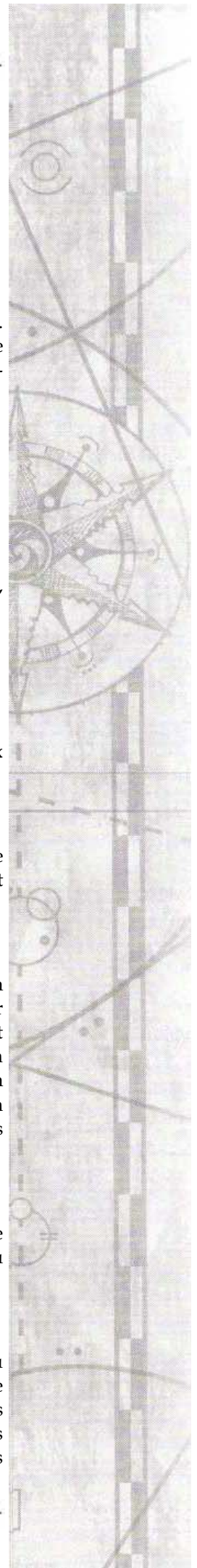
Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Comptabilité

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.



Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Economie

Cette compétence érudite permet de connaître les théories économiques développées dans l'époque contemporaine de Théah. Elles ne sont pas encore très nombreuses, mais marquent déjà une rupture par rapport à la pensée purement commerciale et marchande qui prévaut auparavant.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Logistique

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Numismatique

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillé comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont "allégées"... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Régisseur

Le héros sait diriger une maison : acheter la nourriture, diriger les domestiques...

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Marin

Catégories

Métiers de la Mer.

Description

Un marin vit et travaille sur un navire. Plus précisément, il connaît les vents et leurs effets sur le gréement d'un navire ; il a appris à naviguer en se servant des étoiles et à choisir sa route ; il sait aussi comment tirer au canon sur des navires ennemis. En bref, il sait tout ce qui est nécessaire à la navigation en mer.

Compétences de base

Connaissance des nœuds, Equilibre, Escalade, Gréer.

Compétences avancées

Canotage, Cartographie, Connaissance de la mer, Nager, Navigation, Perception du temps, Piloter, Sauter, Sens de l'orientation, Sincérité.

Description des compétences

Canotage

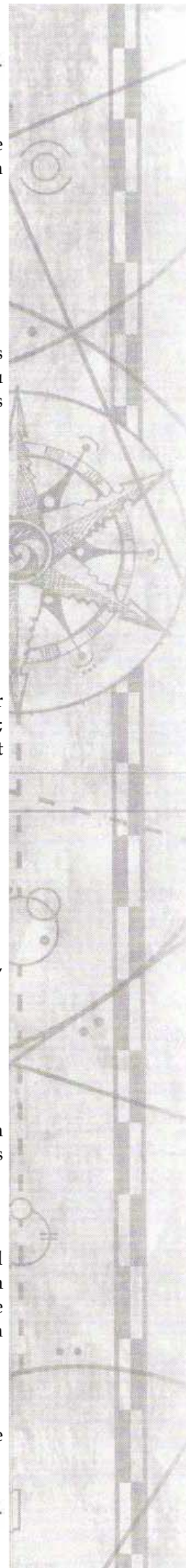
Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.



Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Gréer

Les gréements d'un navire, malgré leur complexité, n'ont pas de secrets pour le héros. Ce dernier sait ce qu'est un foc, où se trouve la grand-voile, comment condamner les panneaux et manipuler les voiles de manière à appareiller. Il peut, de plus, aider à réparer un mât ou une voile endommagée.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Navigation

En utilisant des cartes maritimes et des instruments de navigation, le héros peut calculer une route sûre en haute mer. Cette compétence permet également de communiquer efficacement ces informations au pilote du navire. Un jet réussi permet de maintenir le navire sur le bon cap ; en cas d'échec, le héros pourrait bien être passé sous la quille du navire pour avoir perdu tout l'équipage. Les règles concernant la navigation figurent dans le Guide du maître.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Piloter

En utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le héros est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre héros sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre MJ dispose des règles concernant le pilotage dans son Guide du maître. Concernant l'Aérostier, cette compétence ne s'utilise que pour les ballons, dirigeables et aéronefs. Dans tous les autres cas, il s'agit de navires.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits.

Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Marine

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Mer.

Description

Le marine est à la fois un marin et un guerrier qui navigue à bord des navires civils ou militaires pour prévenir d'éventuelles attaques de pirates. La plupart des marines ont été victimes de "marins-recruteurs" et doivent racheter leur liberté par un service difficile et dangereux pendant de trois à dix années à bord d'un navire de guerre. Cet aspect de leur condition fait des marines une bande redoutée et mise à l'écart par le reste du navire, même s'ils accomplissent un travail rigoureux et des plus dangereux.

Compétences de base

Attaque (Escrime), Equilibre, Observation, Sauter.

Compétences avancées

Canotage, Connaissance des nœuds, Escalade, Fouille, Intimidation, Nager, Tirer (Mousquet).

Description des compétences

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.



Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Tirer (Mousquet)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un mousquet. Il faut trente actions pour recharger un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du lance grenades.

Médecin

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers du Réconfort.

Description

Les médecins sont des professionnels des soins et peuvent donc guérir (et parfois charcuter) un patient pour son propre bien-être. Pour soulager leurs semblables, ils utilisent à peu près tout ce qui leur tombe sous la main, dont les produits pharmaceutiques, les bandages, les outils de cautérisation et même d'obscurs remèdes populaires.

Compétences de base

Diagnostic, Observation, Premiers secours.

Compétences avancées

Charlatanisme, Chirurgie, Dentiste, Examiner, Hypnotisme, Vétérinaire.

Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Chirurgie

Si les compétences chirurgicales des médecins officiant dans Les Secrets de la Septième Mer sont pour le moins limitées, elles peuvent parfois faire la différence entre la vie et la mort. Votre héros sait amputer des membres gangrenés, extraire les balles et recoudre convenablement une blessure. Un héros maîtrisant cette compétence peut soigner les blessures graves en réussissant un jet d'Esprit + Chirurgie contre un ND égal à (nombre de blessures graves du patient) x 10 - un jet réussi de Diagnostic permet de réduire ce ND à (nombre de blessures graves) x 5. Un jet réussi permet de soigner une blessure grave, plus une toutes les deux augmentations utilisées. Un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Dentiste

Difficile de remporter un duel ou de conseiller correctement un monarque quand on souffre d'une rage de dents. Un héros maîtrisant la compétence Dentiste sait nettoyer les dents pourries, préparer et utiliser les plombages et les ersatz de dents. Il s'agit plus ici d'une compétence professionnelle que d'une véritable technique de soin et qui, à ce titre, peut donc permettre au héros d'augmenter ses revenus.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à 5 + (blessures graves du patient) x 5. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Examiner

Des traces de sang ou d'autres indices laissés sur les lieux d'un combat peuvent constituer des sources inattendues d'informations. De même, les restes d'individus décédés (fragments d'os et autres éléments de ce type) peuvent être grossièrement classés par type (la plupart du temps, en fonction de leur apparence et de leur origine géographique). D'autres utilisations de cette compétence peuvent être envisagées en accord avec votre MJ.

Hypnotisme

Cette connaissance ne peut être enseignée que par quelques bateleurs itinérants, médecins ou mystiques. Pour hypnotiser un individu, un personnage doit retenir son attention pendant au moins une minute. Lorsque la victime est hypnotisée, le personnage pourra alors lui poser des questions auxquelles il répondra par ce qu'il sait. Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe 1D6 Minutes après ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Mendiant

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métiers de la Maraude.

Description

Les mendiants sont les parias de la société, des désespérés qui n'ont pas de moyens visibles de subsistance. Ils se regroupent dans les villes et les cités de Théah, car la seule façon pour eux d'éviter les affres de la faim consiste à mendier dans les rues. C'est une activité des plus hasardeuses, surtout depuis que la plupart des villes autorisent que la garde moleste, marque au fer et jette en prison les clochards pratiquement comme il lui plaît. Le mendiant accepte ces risques comme inhérents à son métier et il devient souvent expert dans l'art d'extorquer de l'argent aux passants - certains jouent sur la pitié alors que d'autres offrent leur bénédiction ou menacent de malédictions - tout cela dans l'unique but de remplir leur sébile. Dans certaines grandes cités, les mendiants sont organisés en guildes de mendiants (non reconnues officiellement) qui attribuent les emplacements, s'occupent de détourner l'attention des autorités et éliminent les amateurs ou les mendiants non affiliés. Le plus souvent, la guilde des mendiants travaille conjointement avec la guilde des voleurs, lui fournissant des informations et des guetteurs.

Compétences de base

Connaissance des bas-fonds, Mendicité, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées

Comédie, Débrouillardise, Déguisement, Déplacement silencieux, Dissimulation, Filature, Pickpocket, Sincérité.

Description des compétences

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Déguisement

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Mendicité

C'est une compétence apprise sur le tas et habituellement par pure nécessité. Le personnage connaît alors toutes les astuces de mendiant : supplier, se prosterner, pleurnicher, prétendre être un héros de guerre... cette compétence permet de gagner un peu d'argent. Sur un test réussi, on peut obtenir 2d10 cents. Un test pourra être tenté toutes les heures de mendicité. Tout le succès de la chose dépend du bon endroit et de la bonne heure : le MJ peut modifier les chances de succès et les sommes récoltées selon les circonstances.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Pickpocket

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Mercenaire

Catégories

Métiers des Armes.

Description

Le mercenaire se bat pour la solde, le butin et le goût du sang. Tous les mercenaires rêvent de trésors fabuleux ; pour beaucoup d'entre eux, le rêve se termine par une mort prématurée et une tombe anonyme. Le mercenaire parcourt Théah, passant d'une guerre à l'autre et, inévitablement, quelqu'un louera son épée pour résoudre une quelconque dispute. Il arrive que le bon sens, un instant retrouvé, puisse faire réaliser à certains que la richesse est ailleurs et les décider à partir à l'aventure pour changer, ou pour trouver un meilleur salaire. La grande majorité des mercenaires actuels est d'origine eisenöre.

Compétences de base

Attaque (au choix), Parade (au choix).

Compétences avancées

Course d'endurance, Intimidation, Jeu de jambes, Marchandage, Observation, Premiers secours, Tactique, Qui-vive.

Description des compétences

Attaque (au choix)

Choisissez un type d'arme. Cette compétence représente alors la capacité du héros à toucher un adversaire avec ce type d'arme.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartie pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

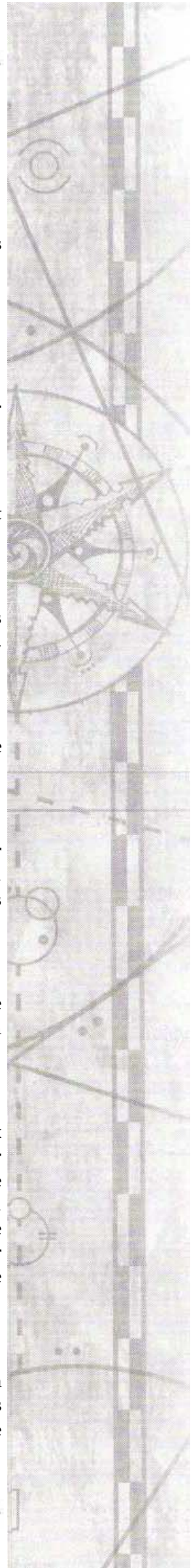
A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.



Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Missionnaire

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métier du Réconfort.

Description

Un missionnaire est un prêtre chargé de porter les préceptes des Prophètes dans les régions encore païennes. Cela ne s'applique donc plus qu'à quelques zones de Théah. Nombre de missionnaires se sont rendus dans l'Empire du Croissant de Lune avec l'autorisation de l'Eglise. Ces dernières années, un grand nombre de jeunes prêtres ont pris la mer pour relier les mystérieuses îles occidentales dans l'espoir d'offrir la gloire de Theus à de nouvelles peuplades. Quelques âmes courageuses se sont établies dans le grand Nord pour tenter de convertir les Vestens. Enfin, une ou deux fois par siècle, un missionnaire nouvellement ordonné se sent irrésistiblement attiré vers le Cathay. Aucun n'est jamais revenu d'un tel périple. Un missionnaire peut être de n'importe quelle confession mais la plupart sont vaticins ou protestataires. Des personnages armés de courage peuvent être les missionnaires de religions marginales, comme les druides avaloniens ou les adorateurs de Vieux Père, au Vestenmannavnajr. De tels personnages ont de toute évidence beaucoup de travail.

Compétences de base

Eloquence, Philosophie, Premiers secours, Survie.

Compétences avancées

Comportementalisme, Diplomatie, Narrer, Observation, Théologie.

Description des compétences

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

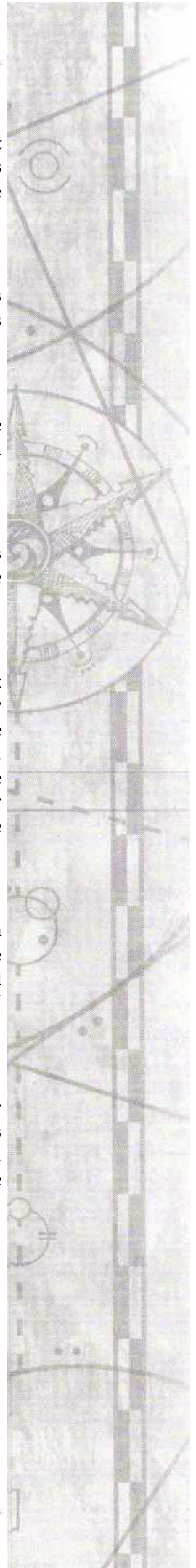
Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Moine

Catégories

Métiers du Réconfort.



Description

Les moines et nonnes sont des membres ordonnés de l'Église qui ont choisi la solitude pour communier avec Theus. En raison de leurs sacrifices, nombre de Théans les voient comme des individus particulièrement saints et sages. En plus de leur soif de connaissance, ils s'attachent grandement à leur vie de reclus, ce qui leur donne une solide assise en matière de tâches domestiques. Ces individus cloîtrés servent également l'Église en qualité de scribes, créant de nouvelles copies du Livre des Prophètes et de beaucoup d'autres ouvrages.

Compétences de base

Calligraphie, Création littéraire, Philosophie, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Chant, Composés, Majordome, Recherches, Premiers secours, Théologie & une compétence de base d'Artisan au choix.

Description des compétences

Calligraphie

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Composés

Vous êtes capables de traiter les matières végétales et de mélanger différentes plantes afin de produire des effets bénéfiques : baume de soin, cataplasmes, somnifères, etc. Veuillez noter que de tels mélanges ne correspondent en rien aux potions magiques. Il s'agit tout simplement de composés végétaux normaux que tout ermite ou sage-femme sait préparer.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Majordome

Le héros a un statut privilégié – pour un domestique s'entend. Il a su montrer son goût du détail et ses qualités d'organisation. Il est – ou a été – l'administrateur des biens de son maître, celui qui fait collecter les impôts qui lui reviennent, dirige ses domestiques et est, d'une façon générale, chargé de régler tous les petits détails que son maître juge trop insignifiants pour s'en occuper lui-même.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Et une compétence de base d'Artisan au choix

Choisissez une compétence de base du métier d'artisan et appliquez-en les règles.

Monte-en-l'air

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

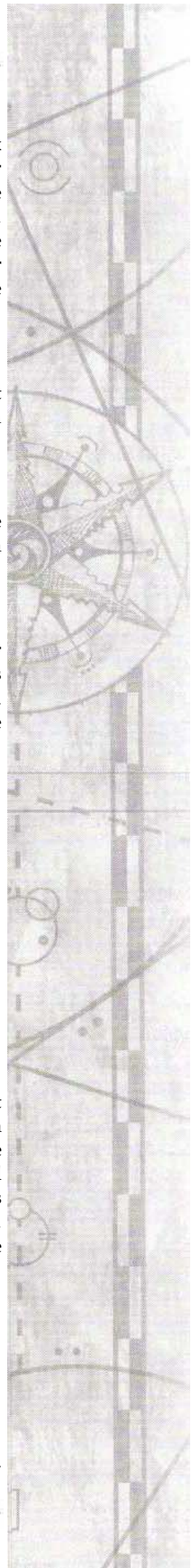
Le monte-en-l'air est l'archétype même du voleur dans ce qu'il y a de plus prestigieux. Il est agile, rapide et n'apprécie guère la violence. Son métier l'incite à repousser toujours plus loin les limites du raisonnable et il est fréquent qu'un personnage de ce type soit considéré comme le pire des suicidaires. C'est un véritable professionnel qui calcule toujours les risques qu'il prend. Leurs vols et cambriolages sont toujours des plus spectaculaires, ils apprécient les hauteurs et rentrent chez leurs victimes par les vasistas, les cheminées et autres fenêtres. Ensuite, ils volent les biens les plus rentables entre taille, poids et valeurs puis reprennent le chemin des airs, sans s'être le moins du monde fait remarquer.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Equilibre, Escalade, Fouille.

Compétences avancées

Acrobatie, Amortir une chute, Connaissance des bas-fonds, Connaissance des pièges, Contorsion, Langage des signes, Observation, Orientation citadine, Sauter, Qui-vive.



Description des compétences

Acrobatie

Le héros sait se balancer avec adresse à une corde, un lustre... S'il est attaqué à ce moment-là, cette compétence lui servira de défense passive.

Amortir une chute

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Connaissance des pièges

Les Syneths prenaient grand soin de leurs biens de valeur. Cette compétence permet de détecter et d'éviter les pièges en lançant des dés supplémentaires sur le jet de Perception visant à le remarquer. Ainsi, un héros qui dispose d'un Esprit de 2 et d'une Connaissance des pièges de 3 fait un jet de Perception de 5g2 pour les détecter.

Contorsion

Un artiste disposant de cette compétence est capable de plier et de tordre son corps pour lui donner des formes que Theus n'avait certainement pas imaginées. Bien que cette compétence serve principalement à étonner et divertir un public, elle permet également de se faufiler dans des passages particulièrement étroits.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

À l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goquette.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Mousquetaire

Restriction

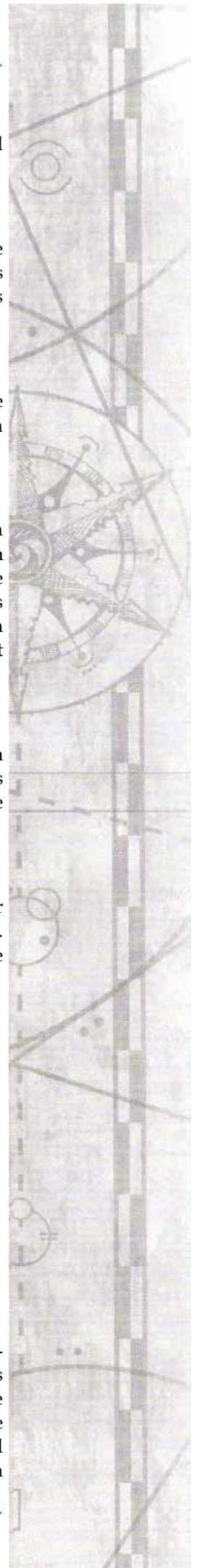
Montaginois.

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description

Les mousquetaires sont à la fois la police et l'armée de la Montaigne. Ils servent de sous-officiers sur les fronts castillien et ussuran, font respecter les lois dans le pays. Ils traquent les criminels, les dissidents et les déserteurs (de plus en plus nombreux en raison de l'effort de guerre), arbitrent les conflits et maintiennent la paix. Il existe plusieurs compagnies de mousquetaires : les Gardes Soleil qui protègent l'Empereur (au Tabard jaune avec un Soleil jaune d'or et aux culottes bleu roi), les Sous-officiers sur le front (au Tabard noir avec un



Soleil rouge et des culottes garance afin d'éviter les tâches de sang traumatisantes), les Mousquetaires de Tréville (au Tabard et aux culottes Bleu-roi) et la Compagnie rouge (au Tabard et aux culottes rouge Garance). Mais tous ont reçu la formation initiale de mousquetaire.

Compétences de base

Droit, Etiquette, Tirer (Mousquet).

Compétences avancées

Attaque (Escrime), Calcul, Equitation, Intimidation, Mode, Observation, Politique, Séduction, Stratégie, Tactique.

Description des compétences

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Stratégie

Cette compétence permet de concevoir des plans de bataille et d'imaginer les mouvements des troupes qu'ils impliqueront. Votre héros sait déterminer le meilleur moment pour faire charger la cavalerie et quelle partie du champ de bataille sera la plus facile à tenir. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

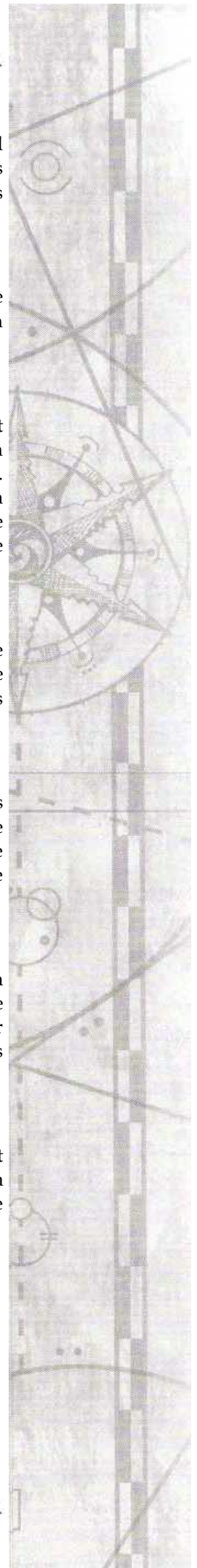
Tirer (Mousquet)

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un mousquet. Il faut trente actions pour recharger un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du lance grenades.

Navigateur

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers de la Mer.



Description

Le navigateur est un élément essentiel de l'équipage d'un navire, responsable d'établir et de tracer les itinéraires, tout en se portant garant de la position du vaisseau et de son cap. Les navigateurs s'orientent à l'aide des étoiles, du soleil, ou de cartes marines. Leurs aptitudes à la navigation sont également très utiles à terre et les navigateurs sont quelquefois engagés pour accompagner des expéditions risquées traversant des territoires inconnus.

Compétences de base

Astronomie, Cartographie, Navigation, Sens de l'orientation.

Compétences avancées

Canotage, Connaissance de la mer, Equilibre, Escalade, Nager, Observation, Perception du temps, Piloter.

Description des compétences

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Navigation

En utilisant des cartes maritimes et des instruments de navigation, le héros peut calculer une route sûre en haute mer. Cette compétence permet également de communiquer efficacement ces informations au pilote du navire. Un jet réussi permet de maintenir le navire sur le bon cap ; en cas d'échec, le héros pourrait bien être passé sous la quille du navire pour avoir perdu tout l'équipage. Les règles concernant la navigation figurent dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Piloter

En utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le héros est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre héros sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre MJ dispose des règles concernant le pilotage dans son Guide du maître. Concernant l'Aérostier, cette compétence ne s'utilise que pour les ballons, dirigeables et aéronefs. Dans tous les autres cas, il s'agit de navires.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Palefrenier

Catégories

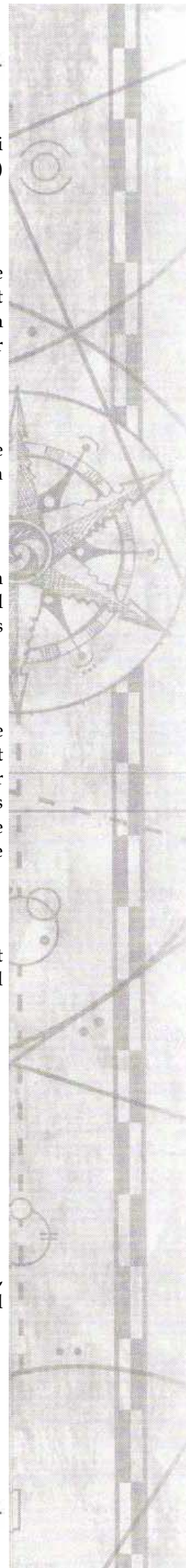
Métiers de la Nature et Métiers de Serviteurs.

Description

Le palefrenier est la personne préposée aux écuries et au soin des chevaux : pansage, nourriture, réparation des selles, etc. Ce métier vous permet de prendre soin de votre cheval en toutes circonstances... Ou presque...

Compétences de base

Déplacement silencieux, Tâches domestiques, Soins des chevaux, Observation.



Compétences avancées

Attaque (fouet), Conduite d'attelage, Conduite de traîneaux, Discrétion, Dressage, Forgeron, Sellier.

Description des compétences

Attaque (Fouet)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fouet.

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Conduite de traîneau

Conduire un traîneau n'a rien à voir avec monter un cheval ou conduire un attelage. Les animaux doivent être harnachés, ne pas pousser le traîneau contre des obstacles et apprendre à travailler en équipe. Pire, il est parfois difficile d'arrêter un traîneau, et ceux qui se trouvent sur son chemin ont intérêt à être vifs. Vous savez donc gérer tous ces détails.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Forgeron

Le héros sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache, pointes de flèches...) et en fait le commerce. Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace mais assure des revenus confortables.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sellier

Le héros sait fabriquer et réparer des selles. Il ajoute également 2 x son rang dans cette compétence pour rester en selle quand on cherche à l'en déloger.

Soin des chevaux

Cette compétence permet de prendre soin d'une monture, pour tout ce qui concerne les nécessités du quotidien (pansage, nourriture, etc.), de remettre un fer sur un pied (c'est très différent de ferrer un cheval) et soigner ses petites blessures du quotidien (ses Blessures légères).

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Paysan

Catégories

Métiers de la Nature.

Description

La majorité des humains de Théah, vit en dehors des villes et des grandes agglomérations. La vie d'un paysan peut paraître monotone, sa rude existence de labeur peu enviable, mais cette carrière apporte tout de même une certaine "sécurité". On commence à parler d'exode rural depuis que la campagne devient plus dangereuse. Ainsi, alors que des fermes isolées subissent des attaques de bandes organisées venant des forêts, des villages se forment, entretenant des mercenaires ou une milice pour leur protection. C'est pourquoi, de jeunes paysans quittent leur famille en quête d'une vie plus facile.

Compétences de base

Agriculture, Connaissance des animaux, Perception du temps.

Compétences avancées

Conduite d'attelage, Dressage, Pêche, Piéger, Sens de l'orientation, Vétérinaire.

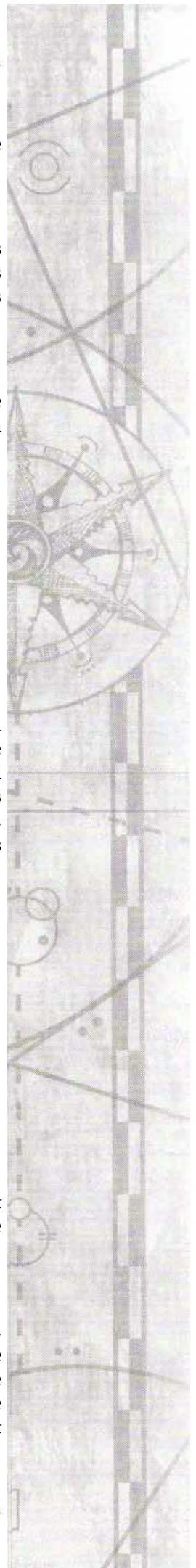
Description des compétences

Agriculture

Cette compétence permet de s'occuper de terres et de les cultiver correctement. Elle permet de connaître les périodes de récolte, de labourage, d'ensemencement, mais aussi de savoir se servir d'une charrue et de tous les autres outils dont on se sert dans une ferme.

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.



Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Pêche

Savoir où jeter ses filets ou harponner un poisson a sauvé la vie à plus d'un marin ou un chasseur affamé. Cette compétence permet de pêcher sa nourriture et de vendre le surplus ou de le faire sécher pour le consommer plus tard.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Pêcheur

Catégories

Métiers de la Mer.

Description

Beaucoup de ceux qui vivent dans les régions côtières et autour des plans d'eau gagnent leur vie en pêchant. Etre pêcheur n'est pas un si mauvais métier ; on est assuré de manger à sa faim la plupart du temps, même si le menu ne varie pas souvent. Pourtant, dans les périodes difficiles ou qu'il fait si chaud que le poisson s'abîme avant qu'il puisse être transporté au

marché, les pêcheurs se réunissent souvent sur les quais et dans les auberges avoisinantes, où ils rêvent d'une vie d'aventures, comme explorateurs ou riches marins.

Compétences de base

Canotage, Connaissance des nœuds, Equilibre, Pêche.

Compétences avancées

Connaissance de la mer, Escalade, Nager, Sens de l'orientation, Perception du temps, Sauter.

Description des compétences

Canotage

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Connaissance de la mer

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Escalade

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Nager

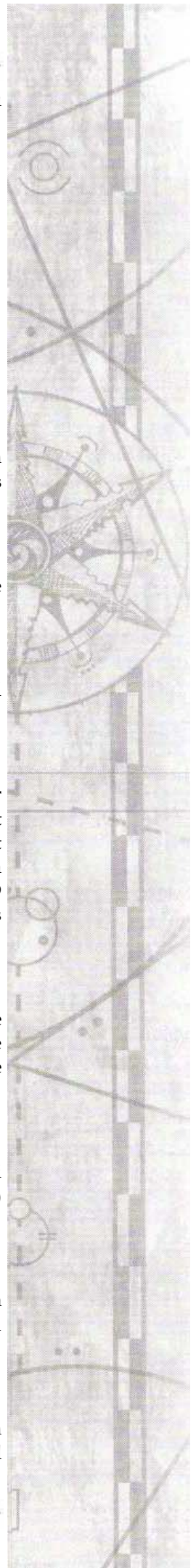
Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Pêche

Savoir où jeter ses filets ou harponner un poisson a sauvé la vie à plus d'un marin ou un chasseur affamé. Cette compétence permet de pêcher sa nourriture et de vendre le surplus ou de le faire sécher pour le consommer plus tard.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand



un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Pilote fluvial

Catégories

Métiers de la Mer.

Description

Les marins qui pilotent les embarcations fluviales sont d'une trempe différente de ceux qui s'aventurent en pleine mer. Alors que leurs frères de la mer se moquent de ces "hommes de boue", ils savent pertinemment que seul un pilote fluvial est capable d'assurer la sécurité d'un voyage sur des eaux capricieuses pleines de rochers, d'embâcles et de troncs immergés.

Compétences de base

Connaissance des nœuds, Equilibre, Gréer, Observation, Potamologie.

Compétences avancées

Cartographie, Corruption, Diplomatie, Guet-apens, Nager, Perception du temps, Piloter, Qui-vive.

Description des compétences

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Gréer

Les gréements d'un navire, malgré leur complexité, n'ont pas de secrets pour le héros. Ce dernier sait ce qu'est un foc, où se trouve la grand-voile, comment condamner les panneaux et manipuler les voiles de manière à appareiller. Il peut, de plus, aider à réparer un mât ou une voile endommagée.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Observation

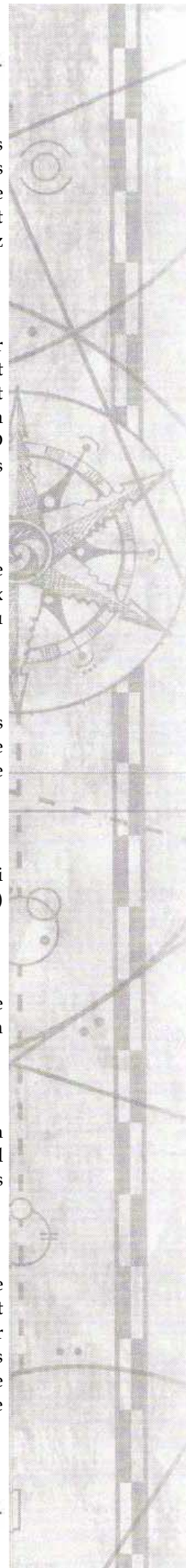
A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Piloter

En utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le héros est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre héros sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre MJ dispose des règles concernant le pilotage dans son Guide du maître. Concernant l'Aérostier, cette compétence ne s'utilise que pour les ballons, dirigeables et aéronefs. Dans tous les autres cas, il s'agit de navires.



Potamologie (fleuve à préciser)

Vous avez appris tout ce qu'il y a d'important à connaître au sujet d'une étendue de 75 kilomètres d'une rivière en particulier. Vous savez où se trouvent les rondins et rochers immergés, et il ne vous est jamais nécessaire d'effectuer un jet de Piloter lorsque vous manœuvrez dans cette zone. Vous connaissez 75 kilomètres de berges supplémentaires par rang dans cette compétence.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Piqueux

Catégories

Métiers de la Nature, Métiers de Police et Métiers de Serviteurs.

Description

Le chien a toujours été un animal proche de l'homme qui l'utilise pour la chasse, la garde ou le combat. Certains en ont fait un métier, les nobles utilisent des piqueux pour mener la meute de chiens lors de la chasse à courre, la police y a recours aussi bien pour poursuivre les fugitifs en utilisant l'odorat de ces animaux qu'à l'aide de gros mastiffs pour faire régner l'ordre dans les quartiers difficiles. Enfin, d'autres les utilisent pour chasser, tout simplement.

Compétences de base

Dressage, Observation, Soins des chiens.

Compétences avancées

Conduite de traîneaux, Connaissance des animaux, Course d'endurance, Guet-apens, Intimidation, Lancer, Pister, Qui-vive, Sifflet.

Description des compétences

Conduite de traîneau

Conduire un traîneau n'a rien à voir avec monter un cheval ou conduire un attelage. Les animaux doivent être harnachés, ne pas pousser le traîneau contre des obstacles et apprendre à travailler en équipe. Pire, il est parfois difficile d'arrêter un traîneau, et ceux qui se trouvent sur son chemin ont intérêt à être vifs. Vous savez donc gérer tous ces détails.

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Lancer

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer une pierre avec un message à travers une fenêtre. Mais attention, cette compétence permet de lancer des objets de façon "utilitaire" mais jamais pour causer des dommages (comme couper une corde à distance, lancer un pistolet à un ami désarmé, etc. mais pas lancer un couteau ou une pierre à la tête d'un ennemi). Pour lancer un couteau, il vous faudra la compétence lancer (couteau) issue de l'entraînement Couteau et pour lancer un objet dans le but de faire des dommages à un adversaire, il vous faudra la compétence lancer (arme improvisée) issue de l'entraînement Combat de rue. La portée de l'objet variera en fonction de son poids mais sera généralement de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pister

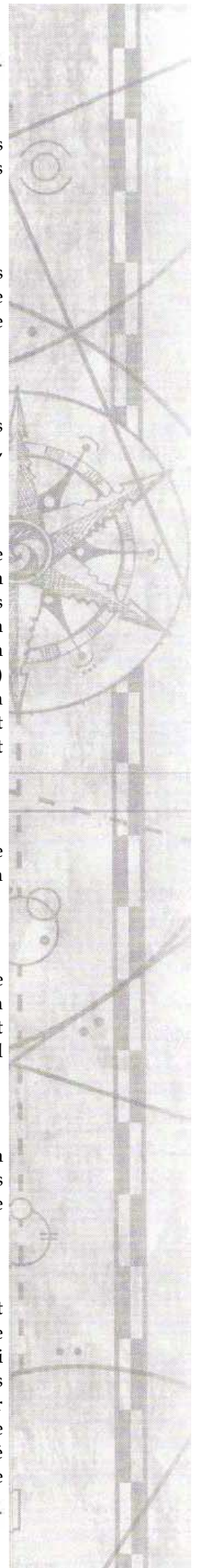
Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sifflet

Cette compétence permet à la fois de connaître parfaitement le comportement canin et d'utiliser le sifflet pour se faire obéir de son compagnon à quatre pattes. Grâce à cette compétence, le personnage est capable de comprendre les chiens et de s'en faire apprécier si besoin est. On est bien sûr bien loin du langage des animaux de la magie usurane, mais grâce à ces techniques on peut comprendre leur motivation sur l'instant en observant leur mouvement et en écoutant leurs grognements. De plus sans pour autant "parler" le chien, le personnage peut essayer de se faire comprendre sommairement par des gestes. La difficulté dépend de l'agressivité de base de l'animal et aussi de sa nature première. Egalement, le



piqueux peut utiliser un sifflet – qui émet un petit son aigu à peine perceptible à l'oreille humaine – pour donner des ordres à distance. Les codes de dressage au sifflet étant compliqués, on considère que la distance séparant un maître voulant donner un ordre à ses chiens est équivalente à 50 mètres par niveau dans cette compétence.

Soin des chiens

Cette compétence permet de prendre soin de votre chien. Mais elle mesure aussi vos connaissances sur l'animal en général et les techniques sur les différents objets nécessaires au quotidien de votre bête et comment les entretenir (laisse, muselière, etc.).

Précepteur

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers de Serviteurs.

Description

tous les nobles d'un certain rang engage des précepteurs pour faire cours à leurs enfants. Ce sont souvent d'anciens professeurs, érudits ou gens d'armes à l'esprit plus fins qui remplissent cette fonction. Ils doivent former les jeunes esprits aux tâches qui les attendent.

Compétences de base

Danse, Eloquence, Etiquette, Mode.

Compétences avancées

Attaque (Escrime), Calcul, Equitation, Héraldique, Histoire, Intimidation, Observation, Trait d'esprit.

Description des compétences

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Héraldique

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.



Prêtre

Catégories

Métiers du Réconfort.

Description

D'une manière ou d'une autre, les prêtres constituent la base d'une religion puissante. Ils offrent réconfort aux pratiquants chagrinés et répondent à tous ceux qui recherchent l'illumination. Un personnage doté de la spécialisation Prêtre n'est pas forcément ordonné (et vice versa), mais il saisit ce qui est nécessaire pour le devenir. Il vous faut néanmoins acheter l'avantage Ordonné pour être prêtre régulier du clergé.

Compétences de base

Création littéraire, Eloquence, Philosophie, Premiers secours.

Compétences avancées

Chant, Diplomatie, Etiquette, Intimidation, Narrer, Observation, Pique-assiette, Théologie, Trait d'esprit.

Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des

événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Professeur

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers d'Orateurs.

Description

Les professeurs sont des universitaires qui ont décidé d'enseigner leur savoir aux plus brillants étudiants de Théah. Plutôt que de passer leur vie enfermé dans des laboratoires et des bibliothèques, ils passent leur temps à instruire des classes pleines de jeunes érudits avides d'apprendre. Ils écrivent des manuels, donnent des conférences et veillent à ce que leurs cours bénéficient de soutiens financiers adéquats.

Compétences de base

Création littéraire, Eloquence, Recherches.

Compétences avancées

Bricoleur, Droit, Entraîner, Occultisme, Pique-assiette, Politique, Sciences de la nature, Théologie, Trait d'esprit.

Description des compétences

Bricoleur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Entraîner

Cette compétence permet d'entraîner et de former des personnages, y compris des Héros, des Hommes de main et des Brutes. En passant l'intégralité d'une scène avec une bande de brutes, ou n'importe quel élève (en cours particuliers), le professeur peut essayer de la former "temporairement" dans une compétence jusqu'à la fin de l'acte. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Entraîner contre un ND de 40, diminué de cinq fois l'Esprit de

l'étudiant (le rang de menace pour une bande de brutes). Un succès permet aux élèves de bénéficier d'un rang de bonus dans n'importe laquelle des compétences dont dispose le professeur. Un professeur ne peut enseigner que des compétences dans lesquelles il a un rang d'au moins 2 et il ne peut entraîner quelqu'un qui dispose déjà d'une compétence supérieure à la sienne. Pour chaque augmentation prise par le professeur sur le jet d'Entraîner, l'étudiant bénéficie d'un rang supplémentaire.

Si le professeur prend deux augmentations (sans aucun autre bénéfice) et dépense un dé d'héroïsme, le coût en points d'expérience de l'étudiant pour améliorer sa compétence est réduit de 1 point. Les entraîneurs ne peuvent pas réduire le coût d'une compétence plus d'une fois par rang (il conviendra donc de l'identifier par un moyen ou un autre). Une compétence de spadassin ou de sorcier peut également voir son coût réduit de cette manière.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir - où chercher et à qui s'adresser.

Sciences de la nature

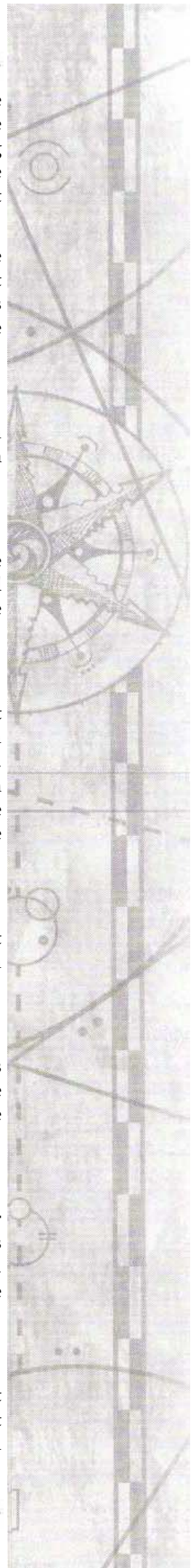
Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude - tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.



Prospecteur

Catégories

Métiers de la Nature.

Description

C'est loin des habituelles voies de commerce, des villes et des fermes que les prospecteurs passent au crible le lit des rivières et des cours d'eau à la recherche de pépites d'or arrachées aux montagnes et charriées par le courant. La plupart des gisements des régions habitées sont déjà épuisés, aussi les prospecteurs passent le plus clair de leur temps loin des contrées peuplées et ils sillonnent les régions montagneuses et inexplorées. Tout ce qu'ils demandent, c'est de trouver une veine importante pour la revendiquer et l'exploiter avant que d'autres n'arrivent. Mais beaucoup ne résistent pas à la tentation de vanter leur trouvaille, même lorsqu'ils tiennent un véritable filon. La nouvelle se propage rapidement quand de l'or a été découvert et des baraquements surgissent quasiment en une seule nuit, pour être abandonnés tout aussi rapidement lorsque la veine sera épuisée.

Compétences de base

Fouille, Observation, Sens de l'orientation, Survie.

Compétences avancées

Conduite d'attelage, Débrouillardise, Evaluation, Fonderie, Jouer, Marchandage, Narrer, Potamologie, Sciences de la nature.

Description des compétences

Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Fonderie

Votre héros est capable de construire canons et autres pièces d'artillerie. Le tout est de disposer d'ouvriers et de suffisamment de métal. Cette compétence est particulièrement recherchée en Castille et en Montaigne, où l'on a un besoin désespéré d'artillerie pour mener la guerre.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Potamologie (fleuve à préciser)

Vous avez appris tout ce qu'il y a d'important à connaître au sujet d'une étendue de 75 kilomètres d'une rivière en particulier. Vous savez où se trouvent les rondins et rochers immergés, et il ne vous est jamais nécessaire d'effectuer un jet de Piloter lorsque vous manœuvrez dans cette zone. Vous connaissez 75 kilomètres de berges supplémentaires par rang dans cette compétence.

Sciences de la nature

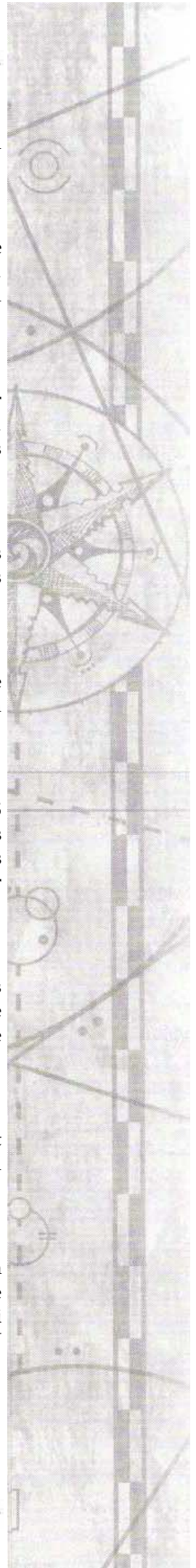
Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Survie

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.



Racketteur

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de la Maraude.

Description

Les racketteurs sont des criminels qui gagnent leur vie en vendant leur "protection" à des artisans et des commerçants. Cette extorsion de fond peut devenir violente si le marchand refuse de payer, allant de l'intimidation à l'incendie de sa boutique en passant par le passage à tabac ou l'enlèvement de ses proches. Généralement organisés en bandes, les racketteurs sévissent généralement dans une zone géographique, un quartier, etc. Il arrive même parfois que le racketteur et la sentinelle chargée de protéger la population ne soient qu'une seule et même personne...

Compétences de base

Attaque (Matraque), Fouille, Intimidation, Observation.

Compétences avancées

Casser un membre, Connaissance des bas-fonds, Course de vitesse, Dissimulation, Filature, Guet-apens, Orientation citadine.

Description des compétences

Attaque (Matraque)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une matraque.

Casser un membre

Cette compétence permet, à certaines conditions, de briser un membre à un adversaire. Votre héros doit tout d'abord être parvenu à empoigner son adversaire (voir la compétence Prise), puis vous devez désigner le membre qu'il va tenter de briser et enfin faire un jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte, vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire de votre héros au lieu de faire un jet de dommage. La prise en cours est brisée si ce jet de compétence est réussi.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Dissimulation

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet

dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Receleur

Catégories

Métiers de la Maraude et Métiers du Négoce.

Description

Un receleur est un intermédiaire qui trouve un acheteur prêt à acquérir des biens volés. La Gilde de la libération a souvent besoin de receleurs pour écouler le fruit de ses rapines. D'ailleurs, les voleurs traditionnels font également appel à eux. La plupart des receleurs ont une véritable profession et trempent rarement dans le crime. Pour les individus dotés du métier de Receleur, Evaluation est une compétence de base. Gardez à l'esprit que se livrer au recel dans le monde de Théah est bien plus aisé que dans notre monde. La population, qui y est moins nombreuse, et le manque de moyens de communication efficaces impliquent que

les quelques personnes qui verront une œuvre d'art ne sauront sans doute pas si elle est volée ou non. Cela rend le travail de receleur bien plus facile et surtout moins risqué.

Compétences de base

Contact, Evaluation, Observation.

Compétences avancées

Connaissance des bas-fonds, Marchandage, Numismatique, Sens des affaires.

Description des compétences

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détrousseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Evaluation

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Numismatique

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillés comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont "allégées"... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Sens des affaires

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Recruteur

Catégories

Métiers d'Orateurs.

Description

Les recruteurs sont des sous-officiers chargés de recruter des troupes fraîches pour les armées. Certains sont honnêtes et font le tour des villages en expliquant aux paysans ce qui les attend, mais ils ramènent alors que très peu de soldats. D'autres utilisent toutes les méthodes à leur disposition, mensonges, chantage, enlèvement, tour des prisons, des bars en fin de soirée, sorties des universités, prime à l'embauche, etc. Ils ramènent beaucoup plus de monde mais on également un taux de désertion très important.

Compétences de base

Comportementalisme, Marchandage, Observation, Sincérité.

Compétences avancées

Calcul, Corruption, Eloquence, Equitation, Jouer, Séduction.

Description des compétences

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comportementalisme

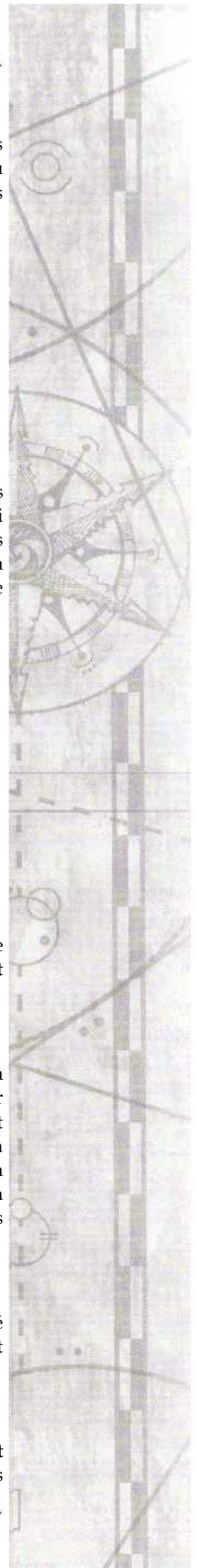
Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses



interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Équitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Jouer

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Sentinelle

Catégories

Métiers de Police.

Description

Les sentinelles sont employées dans toutes les villes de Théah, pour faire fonction de policiers. Leur travail consiste à patrouiller dans les rues et à intervenir en cas de problèmes.

Ils sont aussi de garde aux portes des villes, surveillant les environs depuis les tours de garde et vérifiant qui se rend en ville. Ils interrogent et fouillent les visiteurs, s'assurant qu'ils n'ont pas d'armes cachées. Ils sont aussi chargés de faire appliquer la loi et de maintenir l'ordre, comme de régler les situations imprévues. Les sentinelles sont employées par les autorités locales et leurs pouvoirs varient suivant les lieux ; dans beaucoup de villes, ils sont absolus (spécialement envers les pauvres et les sans défenses). C'est le lot de la sentinelle d'être impopulaire auprès des gens des villes et des cités ; ils sont recrutés dans les bas-fonds pour combattre les bas-fonds. Rares, parmi eux, sont les vrais fervents des lois.

Compétences de base

Contact, Fouille, Observation, Orientation citadine.

Compétences avancées

Attaque (Arme d'hast), Connaissance des bas-fonds, Course d'endurance, Course de vitesse, Discrétion, Etiquette, Interrogatoire, Intimidation, Langage des signes, Qui-vive.

Description des compétences

Attaque (Arme d'hast)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Course d'endurance

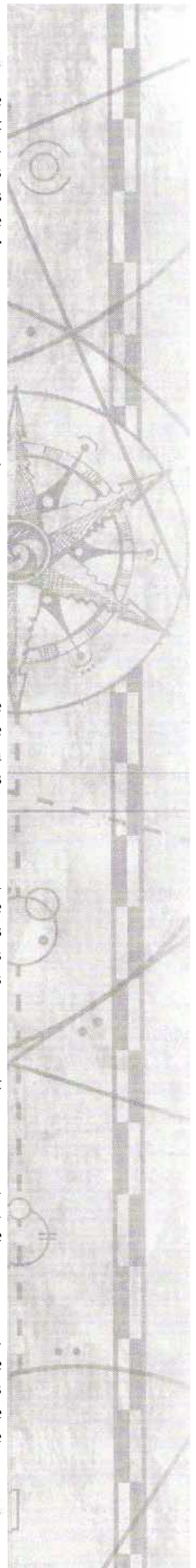
Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.



Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Langage des signes

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Skalde

Restriction

Vestens.

Catégories

Métiers des Arts.

Description

Le skalde est à la fois un conteur et un historien. Les skaldes entretiennent les traditions du Vestenmannavnjar. Ils transmettent leur sagesse à leurs prochains en chantant et en narrant d'épiques poèmes. Ils formulent des énigmes, clefs de vénérables légendes. Mais ils créent également de nouvelles légendes en écrivant des chants et des poèmes traitant des exploits de leurs contemporains.

Compétences de base

Chant, Création littéraire, Eloquence, Histoire.

Compétences avancées

Connaissance des runes, Connaissance des routes, Diplomatie, Enigmes, Galvaniser, Narrer, Séduction, Théologie, Trait d'esprit.

Description des compétences

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Connaissance des routes (nation à préciser)

Vous connaissez parfaitement les routes d'un pays pour les avoir arpentées dans tous les sens. Vous savez où elles mènent, celles qui sont inondées au printemps, celles qui sont infestées de hors-la-loi mais également les raccourcis qui permettent de gagner du temps. Suivant votre profession, vous pouvez également connaître les chemins de chèvre afin d'éviter les douaniers ou les forces de police.

Connaissance des runes

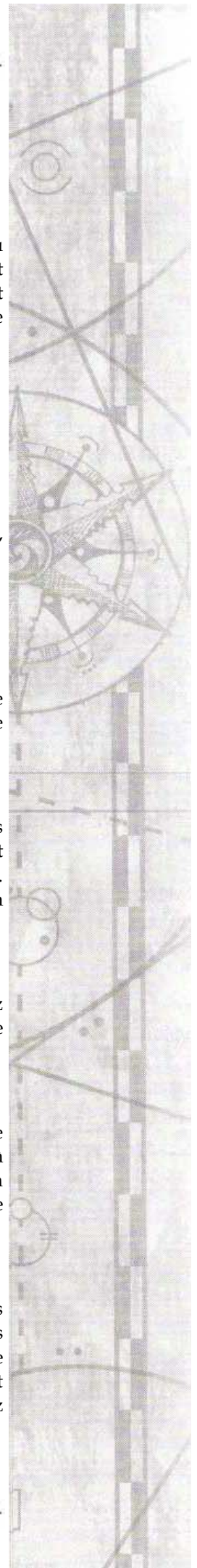
Vous saisissez parfaitement bien la nature de la mythologie Vestenmannavnjar et connaissez les contes qui se cachent derrière les runes. Lorsqu'il vous faut connaître la légende mythologique d'une rune en particulier, vous pouvez utiliser cette compétence.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.



Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Enigmes

Vous comprenez la nature des énigmes et la sagesse qu'elles dissimulent. Il ne s'agit pas seulement de pouvoir les résoudre, mais également de déchiffrer le message qui se cache derrière elle et de l'utiliser au quotidien.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Soldat

Catégories

Métiers des Armes.

Description

Il existe peu de soldats professionnels sur Théah, la plupart sont des paysans recrutés de gré ou de force pour remplir les rangs. Mais, cependant, avec les guerres récentes et de plus en plus nombreuses, longues et violentes, ils ont tendance à voir leur nombre progresser rapidement. Les soldats s'entraînent toujours pour être au mieux de leur forme physique et, bien qu'ils soient sous les ordres d'officiers, c'est de leur propre habileté sur le champ de bataille que dépendra souvent la victoire dans des conflits qui n'en finissent plus. Une fois leur indépendance retrouvée, beaucoup laisseront derrière eux la dure vie militaire pour une existence aventureuse et l'espoir de faire fortune.

Compétences de base

Attaque (Arme d'hast), Observation Premiers secours.

Compétences avancées

Attaque (Epée à deux mains ou Hache à deux mains), Conduite d'attelage, Course d'endurance, Fouille, Jeu de jambes, Narrer, Qui-vive, Valet.

Description des compétences

Attaque (Arme d'hast)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

Attaque (Epée à deux mains ou Hache à deux mains), Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Course d'endurance

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Valet

La raison d'être du héros, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son nom. Votre héros est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

Souteneur

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

Un souteneur est un homme qui fait travailler des prostituées à son service. On ne parle pas ici des Jennys, mais bien des prostituées. Il y a bien longtemps que la Guilde des Jennys s'est débarrassée de ces parasites. Malheureusement, les indépendantes sont toujours des proies faciles. Certains sont de petits malins avec de belles gueules qui n'hésitent pas à séduire de belles jeunes filles innocentes puis à les mettre sur le trottoir dans un pays étranger. D'autres sont plutôt "bonne pâte" et veillent réellement sur les filles qui le rémunèrent. Mais quoi qu'il en soit, entre la garde, les clients dangereux et une Guilde des Jennys qui tient particulièrement à la disparition de cette "profession", c'est un métier qui n'est pas de tout repos.

Compétences de base

Attaque (Combat de rues), Contact, Intimidation, Observation.

Compétences avancées

Assommer, Comportementalisme, Connaissance des bas-fonds, Déplacement silencieux, Filature, Fouille, Orientation citadine, Qui-vive, Séduction.

Description des compétences

Assommer

Les matraques ont plus pour but d'assommer un adversaire que de lui causer de graves blessures. L'assaillant effectue un jet d'Assommer + Gaillardise contre le ND de la victime. En cas de réussite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois les dommages infligés. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi,

elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

Attaque (Combat de rues), Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détrousseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Fouille

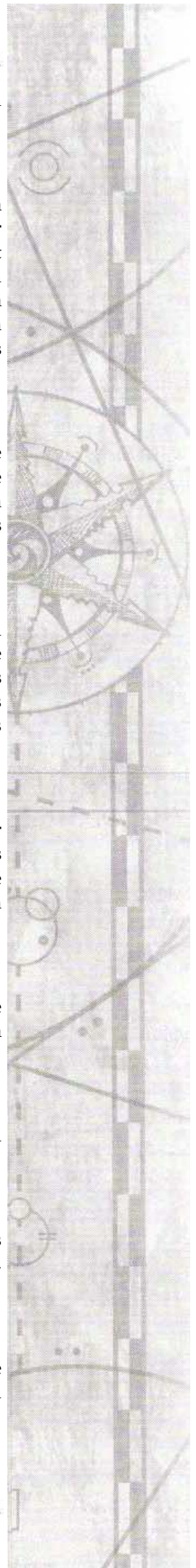
Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.



Orientation citadine (cité à préciser)

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Torero

Restriction

Castillians.

Catégories

Métiers des Arts et Métiers de la Nature.

Description

Les toreros sont des artistes à part entière. Ils rentrent dans les arènes de Castille, évitent le taureau à l'aide de leur muleta de façon très impressionnante et ce pendant des heures avant de mettre la bête à mort. C'est un métier rigoureux aux dangers omniprésents.

Compétences de base

Course de vitesse, Observation, Qui-vive, Sauter.

Compétences avancées

Attaque (Escrime), Connaissance des animaux, Equitation, Etiquette, Jeu de jambes, Pas de côté, Séduction, Vétérinaire.

Description des compétences

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles

espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pas de côté

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Veneur

Catégories

Métiers de la Nature, Métiers de Police et Métiers de Serviteurs

Description

Les nobles possèdent de vastes terres sur lesquelles ils chassent régulièrement le gibier, mais ils ont également de luxueuses résidences qu'ils doivent faire surveiller jour et nuit durant leur absence. Le rôle du veneur peut aussi se limiter à la garde et au soin de l'animal préféré de son employeur (lévrier de race, faucon pèlerin...). Les veneurs s'occupent et dressent chevaux, chiens et faucons de leurs maîtres. Ils s'occupent également des pigeons voyageurs utilisés pour l'acheminement des messages urgents, non seulement pour les nobles mais également pour les guildes ou l'armée.

Compétences de base

Connaissance des animaux, Dressage, Etiquette, Vétérinaire.

Compétences avancées

Déplacement silencieux, Equitation, Observation, Piéger, Pister, Sens de l'orientation, Signes de piste, Soins des chiens.

Description des compétences

Connaissance des animaux

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Dressage

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Piéger

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Pister

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Signes de piste

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Soins des chiens, Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Métiers à l'accès limité à la création

Ces métiers sont limités à des groupes culturels rares ou éloignés de la zone de jeu habituelle (Empire du Croissant ou Cathay). Ils nécessitent donc l'autorisation du MJ pour être choisis par un joueur.

Bonne aventure

Restriction

Cathayans, Fidhelis et Cymbres.

Catégories

Métiers des Arts et Métiers d'Orateurs.

Description

Cette spécialisation renferme les différents moyens de prédiction de l'avenir - chiromancie, cartomancie, augures - et la difficulté de convaincre un client qui paye que la divination est vraie. Contrairement aux techniques des streghe del sorte, la bonne aventure n'a rien de magique. Elle s'inspire de techniques populaires traditionnelles plutôt que de puissances surnaturelles. Il n'y a aucun moyen de garantir que les prédictions révélées par le biais de la compétence se réalisent et les pratiquants apprennent à s'exprimer en termes vagues, ce qui permet aux consultants de trouver eux-mêmes les détails.

Compétences de base

Chiromancie, Observation, Sincérité.

Compétences avancées

Augures, Cartomancie, Comportementalisme, I Ching (Cathayan uniquement), Marchandage, Occultisme, Osselets, Autre (préciser).

Note : les sorcières de la destinée de Vodacce se servent rarement de la spécialisation Bonne aventure. Elles pensent qu'il s'agit de singeries bon marché de leurs réels pouvoirs magiques (de Sorte en l'occurrence). Une sorcière de la destinée qui use de Bonne aventure vaut autant qu'une ballerine de renommée mondiale dansant au coin de la rue pour quelques pièces.

Description des compétences

Augures

Il s'agit de prédire l'avenir à grande échelle. Cela englobe donc les événements et choix qui dépassent de loin un individu unique. Du coup, les augures sont souvent vagues et obscurs.

Autre (préciser)

C'est une compétence fourre-tout qui embrasse de nombreuses méthodes de prédiction de l'avenir, des feuilles de thé aux runes, des entrailles aux bosses qui figurent sur le crâne du consultant.

Cartomancie

Le personnage se sert d'un jeu unique dont on croit qu'il vient de l'Empire du Croissant. L'interprétation des cartes exige la connaissance de traditions et symboles, et bien évidemment la compréhension de la nature duale de chaque lame. La faculté d'extrapolation se révèle aussi utile, comme c'est le cas pour toutes les autres compétences de la spécialisation Bonne aventure. Cette compétence n'a aucun lien avec les pouvoirs de cartomancie des sorcières de la destinée. Bien que les deux arts offrent des similitudes, ils font appel à des techniques totalement différentes qui ne sont pas compatibles.

Chiromancie

Cette compétence exige d'avoir une connaissance parfaite des différentes lignes de la main. Elle ne s'intéresse pas simplement aux lignes de chance, de cœur et de vie, mais également aux marques obscures déterminant l'enfance et la réussite financière.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

I Ching (Cathayan)

Vous connaissez la signification de chacun des 64 Hexagrammes et des 8 Trigrammes de base desquels ils sont tirés. Vous êtes conscient des nuances subtiles de l'utilisation de ces éléments comme moyen de divination.

Marchandage

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Observation

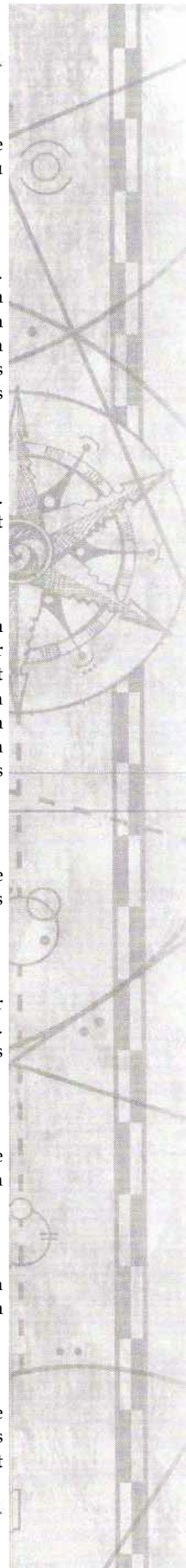
A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Osselets

Pour lancer les osselets, il faut avant tout bien choisir ces derniers (généralement, le consultant s'en charge). Ensuite, il faut interpréter les motifs résultant du jet. Il s'agit sans doute de la plus vieille méthode de bonne aventure et l'une des plus difficiles. On se sert souvent des osselets dans le cadre des augures.



Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Cao Yao

Restriction

Cathayans.

Catégories

Métiers du Réconfort.

Description

Vous avez une grande connaissance des différentes techniques et substances utilisées pour soigner. Vous êtes un médecin pratiquant, et utilisez vos compétences de guérison à travers le Qi Guo.

Compétences de base

Diagnostic, Masseur, Observation, Premier Secours.

Compétences avancées

Acupuncture, Charlatanisme, Fabrication de médicaments, Qui-vive.

Description des compétences

Acupuncture

En plantant des aiguilles à des points particuliers du corps d'une personne, vous pouvez retirer la douleur, la tension, et la maladie. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Acupuncture. Le ND est de 15, plus 5 par dé de pénalité ou par malus de +5 au ND que subit le patient à cause de l'affection que vous tentez de soigner. Un succès retire un dé de pénalité (ou réduit le malus au ND de -5), plus un par Augmentation prise sur le jet. Vous ne pouvez soigner un patient par l'acupuncture qu'une fois par acte.

Par exemple, un guérisseur essaie d'utiliser l'acupuncture pour traiter un patient dont une douleur articulaire lui cause une pénalité de 2 dés non gardés (2g0). Le ND de ce jet est de 25, mais guérir complètement les pénalités exigera un jet avec un ND de 30.

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à 5 + (blessures graves du patient) x 5. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Fabrication de médicaments

Le héros sait créer potions, élixirs et onguents qui permettent à ses patients de guérir plus rapidement de leurs blessures et maladies.

Masseur

Le héros pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premier Secours, Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Feng Shui Shi

Restriction

Cathayans.

Catégories

Métiers des Belles Lettres et Métiers du Réconfort.

Description

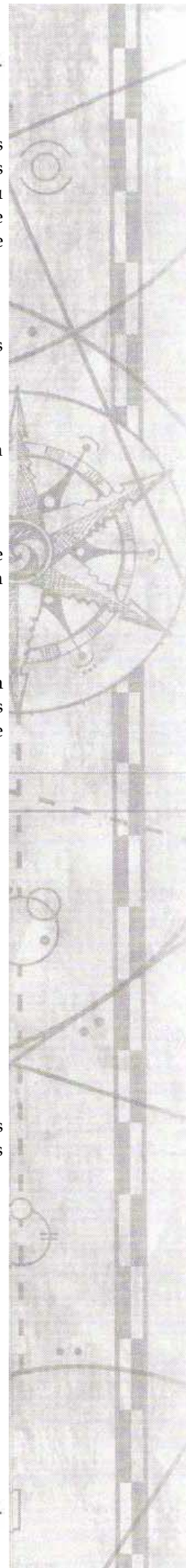
Un Feng Shui Shi est un prêtre et un expert en feng shui, l'art cathayan de la géomancie. Dans le Qi Guo, seuls les plus fous démarreraient la construction d'un nouveau bâtiment sans consulter d'abord l'un de ces hommes avisés.

Compétences de base

Aménagement d'intérieur, Chant, Eloquence, Jardinier, Observation, Philosophie.

Compétences avancées

Astronomie, Cartographie, Géomancie, Méditation, Occultisme, Théologie.



Description des compétences

Aménagement d'intérieur

Vous avez un certain talent pour aménager l'intérieur d'une maison ou d'autres bâtiments pour les rendre à la fois fonctionnels et agréables.

Astronomie

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Cartographie

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Géomancie

Le héros a mémorisé les règles qui indiquent quels aspects d'un lieu affectent son feng shui, et il sait si un endroit possède une énergie positive ou négative en fonction des formes et des angles du lieu. Effectuez un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 20 pour jauger les énergies d'un endroit. Vous pouvez également tenter de réguler les énergies d'un lieu en plaçant des miroirs spéciaux pour refléter l'énergie et en ajustant ses contours. Cela prend du temps, et vous ne pouvez augmenter ou réduire le Rang de Feng Shui (voir le paragraphe sur le Feng Shui) de plus de un point. Cela demande un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 40. Ce processus prend une semaine, plus un nombre de semaines égal à l'actuel Rang de Feng Shui du lieu.

Jardinier

Le héros sait dessiner, créer et entretenir un jardin.

Méditation

Votre quête de paix intérieure vous donne une perception de votre balance émotionnelle et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute utilisation du Système de Répartition à votre encontre.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Gitan

Restriction

Fidhelis et Cymbres.

Catégories

Métiers de la Maraude et Métiers de la Nature.

Description

Manouches, tziganes, romanichels, bohémiens, gitans, les gens du voyage qui parcourent Théah doivent à leurs voisins plus établis toute une série d'appellations qui sont, dans l'ensemble, plutôt péjoratives. Par tradition, il règne, dans les pays traversés, une absence de confiance entre les populations sédentaires et les gitans souvent accusés de tous les vols, disparitions et autres malheurs qui se sont produits dans la région au cours des semaines précédents et suivants leur passage. Citoyens de nulle part en particulier, ils font d'excellents boucs émissaires. Cette hostilité est généralement renvoyée avec des intérêts et presque tous apprécient les plaisanteries faites aux dépens de ceux qui n'appartiennent pas à leur communauté : les Gadjo.

Compétences de base

Conduite d'attelage, Danse, Sens de l'orientation, Spectacle de rue.

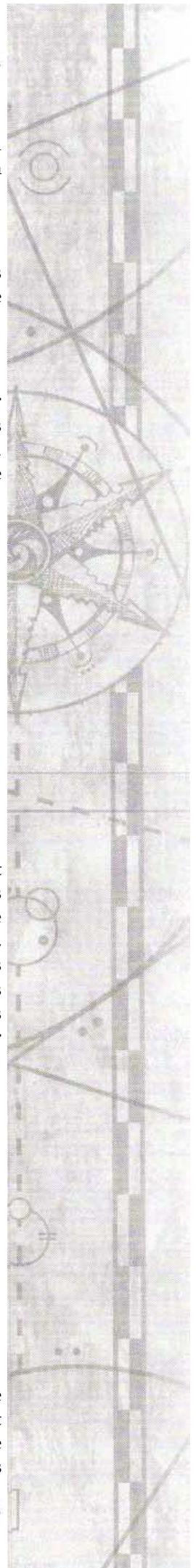
Compétences avancées

Charlatanisme, Connaissance des herbes, Débrouillardise, Intimidation, Pickpocket, Sincérité.

Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.



Conduite d'attelage

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Danse

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des détritiques susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Pickpocket

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartition.

Spectacle de rue

Le héros maîtrise assez bien certaines des attractions classiques des spectacles de rue : peut-être sait-il cracher le feu, avaler des épées, dire la bonne aventure ou jongler. Il n'y est

parvenu qu'après de longues heures de préparation et d'entraînement ; cette compétence est bien moins efficace sur le vif. Et si le héros sait, par exemple, jongler avec des couteaux devant une foule ébahie, il n'en sera pas moins incapable d'intercepter le poignard lancé par un assassin.

Gwai Liao

Restriction

Cathayans.

Catégories

Métiers d'Orateurs et Métiers des Belles Lettres.

Description

Un gwai liao est à la fois un courtisan, un politicien, un érudit, et surtout un fonctionnaire. Vous avez étudié pour passer les concours de la fonction publique, et vous utilisez votre connaissance d'une large variété de sujets et votre tact au service du gouvernement.

Compétences de base

Calcul, Création littéraire, Eloquence, Etiquette, Mode, Observation, Recherches.

Compétences avancées

Comptabilité, Diplomatie, Droit, Intrigant, Politique, Sincérité.

Description des compétences

Calcul

"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Comptabilité

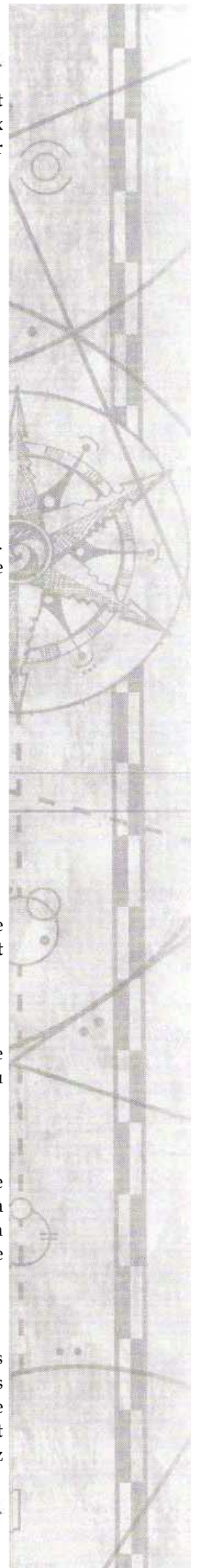
Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.



Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Intrigant

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet

de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Homme-médecine

Restriction

Indigènes de l'Archipel de minuit et Kosars.

Catégories

Métiers de la Nature et Métiers du Réconfort.

Description

Les hommes-médecines sont d'habiles guérisseurs et les chefs spirituels des cultures primitives. Alors qu'ils ne connaissent pas les techniques chirurgicales des médecins théans, ils utilisent à la place des herbes médicinales.

Compétences de base

Connaissance des herbes, Diagnostic, Observation, Premiers secours.

Compétences avancées

Charlatanisme, Composés, Narrer, Théologie.

Description des compétences

Charlatanisme

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes "invisibles" (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses "patients" qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Composés

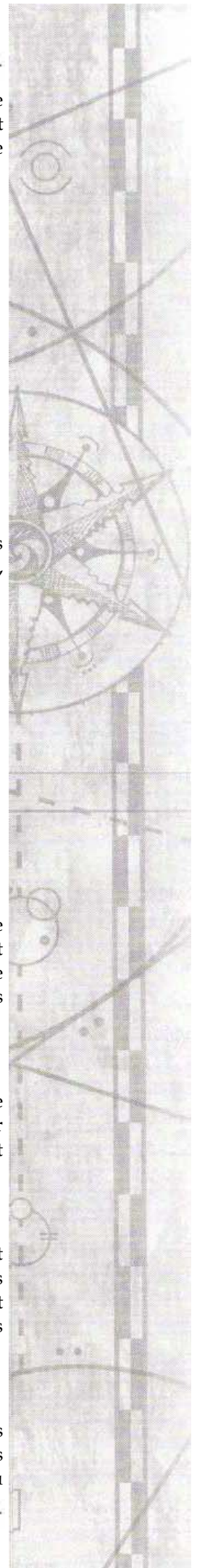
Vous êtes capables de traiter les matières végétales et de mélanger différentes plantes afin de produire des effets bénéfiques : baume de soin, cataplasmes, somnifères, etc. Veuillez noter que de tels mélanges ne correspondent en rien aux potions magiques. Il s'agit tout simplement de composés végétaux normaux que tout ermite ou sage-femme sait préparer.

Connaissance des herbes

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Diagnostic

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à 5 + (blessures graves du



patient) x 5. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude - tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Rahib

Restriction

Croissantins.

Catégories

Métiers du Réconfort.

Description

Un rahib (rahib'i femelle, ruhban pluriel) est un membre de l'un des nombreux ordres religieux qui font vœux d'humilité, de pauvreté et de chasteté et qui cherchent à atteindre l'illumination spirituelle. En raison de leur style de vie, les habitants de l'Empire du Croissant les estiment comme des hommes saints et sages. Les ruhban gagnent leurs repas grâce à leurs conseils spirituels, comme professeurs pour les hommes du peuple, en priant ou en effectuant des travaux physiques et manuels si nécessaire. La plupart des ordres de ruhban se rasent la tête, cependant quelques uns, particulièrement parmi le Jadur'rihad, laissent une longue tresse pousser à l'arrière de leur tête.

Compétences de base

Calligraphie, Chant, Création littéraire, Discrétion, Histoire, Observation, Philosophie, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Contorsion, Débrouillardise, Diplomatie, Eloquence, Narrer, Occultisme, Pique-assiette, Théologie.

Description des compétences

Calligraphie

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Chant

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Contorsion

Un artiste disposant de cette compétence est capable de plier et de tordre son corps pour lui donner des formes que Theus n'avait certainement pas imaginées. Bien que cette compétence serve principalement à étonner et divertir un public, elle -permet également de se faufiler dans des passages particulièrement étroits.

Création littéraire

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Diplomatie

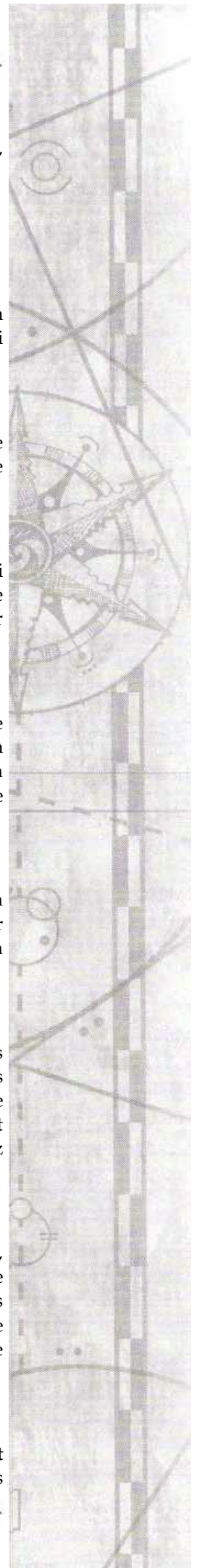
L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang - et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Discrétion

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses



interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Histoire

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un enseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Philosophie

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Pique-assiette

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même "bienfaiteur" car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Théologie

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Shirbaz (magicien)

Restriction

Croissantins.

Catégories

Métiers des Arts et Métiers de la Maraude.

Description

Un shirbaz est un prestidigitateur très habile de ses mains qui prépare soigneusement ses tours afin de faire croire qu'il dispose de l'appui de puissances surnaturelles. Certains exécutent leurs tours pour amuser l'assistance ; d'autres pour faire croire qu'ils sont plus puissants que ce qu'ils ne paraissent. Certains sont des bateleurs de rue ou des comédiens de théâtre, alors que d'autres mettent leurs talents à la disposition de ceux qui payent bien une telle représentation.

Compétences de bases

Éloquence, Étiquette, Mode, Observation, Qui-vive.

Compétences avancées

Comédie, Comportementalisme, Mémoire, Pickpocket, Prestidigitation, Sincérité.

Description des compétences

Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Comportementalisme

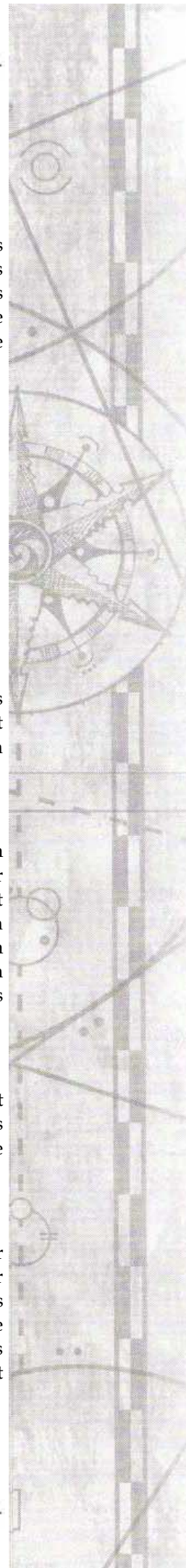
Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).



Mémoire

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 - à la fois pour la conter et la mémoriser - alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Mode

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pickpocket

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de délester ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Prestidigitation

Le héros sait faire des tours de magie simple reposant sur la manipulation de petits objets : faire disparaître et réapparaître des pièces, manipuler des jeux de cartes et faire sortir des fleurs de nulle part... Il peut en vivre, en donnant des représentations, ou simplement s'en servir pour épater les damoiselles dans les bals. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Métiers interdits à la création

Ces écoles sont réservées aux membres de certaines organisations secrètes, ou au moins très discrètes. Quant aux écoles Tom Morel, Rojando & Wilcox, elles n'existent pas au moment de

la création de personnage, que ce soit en 1656 ou en 1668. Elles ne seront donc proposées aux joueurs qu'à la discrétion du MJ.

Acolyte

Restriction

Kreuzritters.

Catégories

Métiers des armes et Métiers de Serviteurs.

Description

Les acolytes sont les jeunes recrues des Kreuzritter, ils sont formés par un chevalier qui les prend sous sa coupe et leur apprend les bases de la chevalerie : polir les épées, nettoyer l'écurie, garder les chevaux, etc. aussi longtemps que l'instructeur le souhaite.

Compétences de base

Déplacement silencieux, Observation, Premiers secours, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Attaque (Couteau), Equitation, Guet-apens, Haubergier, Intimidation, Poison, Qui-vive, Valet, Vétérinaire.

Description des compétences

Attaque (Couteau)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un couteau.

Déplacement silencieux

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

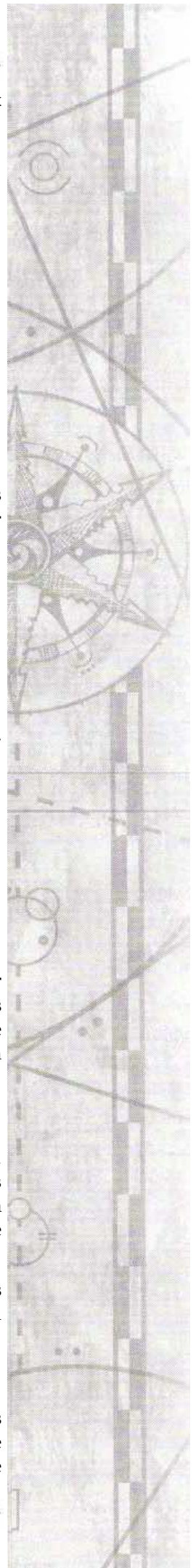
Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.



Haubergier

Le héros sait fabriquer des armures ; aujourd'hui, on trouve la plupart d'entre eux en Eisen.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en golette.

Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Valet

La raison d'être du héros, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son nom. Votre héros est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Aérostier

Restriction

Interdit à la création, les ballons n'existent pas encore.

Catégories

Métiers des Belles Lettres.

Description

très peu de personnes possèdent ce métier. Ce sont des inventeurs et des bricoleurs qui ont réussi à mettre au point des ballons, des montgolfières ou des dirigeables. Ce métier permet de les mettre en œuvre et de les manœuvrer pour arriver à bon port.

Compétences de base

Gonflage, Maintenance, Observation, Piloter.

Compétences avancées

Amortir une chute, Bricoleur, Cartographie, Connaissance des nœuds, Equilibre, Lancer, Perception du temps, Sens de l'orientation.

Description des compétences

Amortir une chute

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Bricoleur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Cartographie

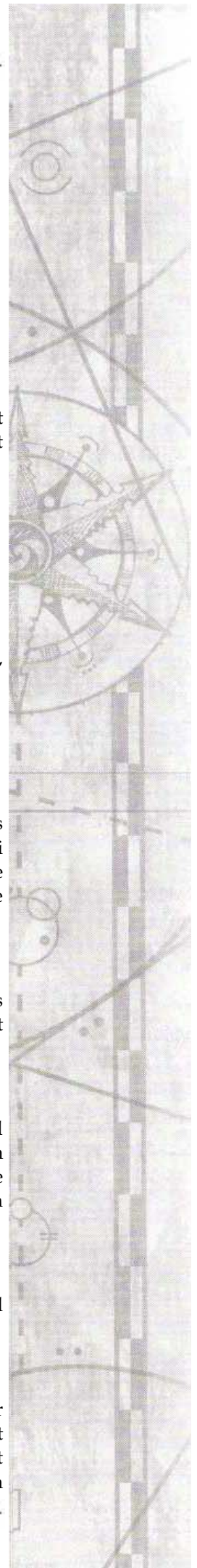
Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Connaissance des nœuds

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Equilibre

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en



mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Gonflage

C'est l'aptitude à préparer un ballon pour le vol sans qu'il s'enflamme. C'est aussi la capacité à obtenir un feu assez chaud pour gonfler correctement l'enveloppe et réduire la durée de cette étape.

Lancer

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer une pierre avec un message à travers une fenêtre. Mais attention, cette compétence permet de lancer des objets de façon "utilitaire" mais jamais pour causer des dommages (comme couper une corde à distance, lancer un pistolet à un ami désarmé, etc. mais pas lancer un couteau ou une pierre à la tête d'un ennemi). Pour lancer un couteau, il vous faudra la compétence lancer (couteau) issue de l'entraînement Couteau et pour lancer un objet dans le but de faire des dommages à un adversaire, il vous faudra la compétence lancer (arme improvisée) issue de l'entraînement Combat de rue. La portée de l'objet variera en fonction de son poids mais sera généralement de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

Maintenance

C'est la capacité à plier, emballer correctement, transporter sans dommages, déplier et mettre en place un ballon. C'est aussi la capacité à rechercher et réparer les déchirures de l'enveloppe du ballon, les cordes effilochées et les paniers instables.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Perception du temps

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Piloter

En utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le héros est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre héros sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre MJ dispose des règles concernant le pilotage dans son Guide du maître. Concernant l'Aérostier, cette compétence ne s'utilise que pour les ballons, dirigeables et aéronefs. Dans tous les autres cas, il s'agit de navires.

Sens de l'orientation

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Archéologue

Restriction

Membres de la société des explorateurs.

Catégories

Métiers des Belles Lettres.

Description

Alors que les érudits s'intéressent aux connaissances laissées par les Syrneths, les archéologues se spécialisent dans l'étude des races disparues. On ne peut apprendre cette spécialisation qu'au sein de la Société des explorateurs. Les érudits vaticins n'y ont pas accès.

Compétences de base

Fouille, Observation, Occultisme, Recherches.

Compétences avancées

Connaissance des pièges, Connaissance des Syrneths, Examen d'artefact, Qui-vive.

Description des compétences

Connaissance des pièges

Les Syrneths prenaient grand soin de leurs biens de valeur. Cette compétence permet de détecter et d'éviter les pièges en lançant des dés supplémentaires sur le jet de Perception visant à le remarquer. Ainsi, un héros qui dispose d'un Esprit de 2 et d'une Connaissance des pièges de 3 fait un jet de Perception de 5g2 pour les détecter.

Connaissance des Syrneths

Alors que l'Occultisme est l'étude de la sorcellerie, la Connaissance des Syrneths représente ce que vous savez des races disparues. Un simple rang dans cette compétence vous permet de savoir qu'il existait plus d'une race disparue et peut-être leurs noms.

Examen d'artefact

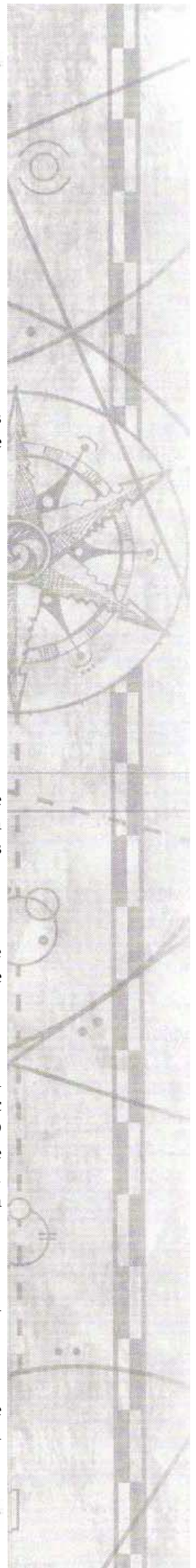
L'une des plus importantes compétences de l'archéologue est sa capacité à déterminer la fonction d'un artefact syrneth. En utilisant cette compétence, l'archéologue s'amuse avec l'objet dans l'espoir d'obtenir une réponse. Il s'agit d'un jet d'Esprit + Examen d'artefact (ND 20). Un échec signifie que l'artefact se retourne contre l'archéologue. Un succès révèle l'une des fonctions de l'objet – évidemment, s'il s'agissait d'une utilisation unique, il est fichu. Chaque augmentation révèle une fonction supplémentaire. Un jet d'Esprit + Examen d'artefact (ND 15) réussi permet de déterminer le lieu d'origine de l'objet.

Fouille

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.



Occultisme

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Artificier

Restriction

Rilasciaries.

Catégories

Métiers des Armes.

Description

Les artificiers savent fabriquer grenades, bombes à base de poudre à canon et autres explosifs – un passe-temps dangereux et de haute technicité. Faire une bombe exige de posséder tous les ingrédients chimiques nécessaires, beaucoup de temps et des nerfs d'acier.

Compétences de base

Calcul, Forgeron, Tonnelier.

Compétences avancées

Mèches, Poison, Sciences de la nature.

Description des compétences

Calcul

“Les chiffres définissent le monde” disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Forgeron

Le héros sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache, pointes de flèches...) et en fait le commerce. Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace mais assure des revenus confortables.

Mèches

Vous savez comment fonctionnent les mèches à canon et pouvez dire lesquelles brûlent le plus rapidement. Les mèches à combustion rapide ne laissent aucun droit à l'erreur et vous savez quelle longueur leur donner pour parvenir au résultat escompté. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, vous pouvez ajouter ou retrancher une phase au temps de combustion de toute mèche sur laquelle vous avez travaillé pendant au moins dix minutes. Quant aux mèches à combustion lente, vous pouvez ajouter ou retrancher une minute par rang de compétence au temps de combustion. Le MJ peut infliger des pénalités à cette compétence en fonction des circonstances (vous ne pouvez par exemple allonger une mèche courte sans matériel).

Poison

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Sciences de la nature

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Tonnelier

Le héros sait fabriquer barriques et tonneaux.

Maître d'armes

Restriction

Interdit à des personnages débutants.

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description

Le maître d'armes est un spadassin qui enseigne à ses élèves les finesses de l'escrime et du combat. Qu'il soit l'inventeur d'un nouveau style ou le professeur lambda d'une grande académie d'escrime, c'est un enseignant compétent et consciencieux. Ses élèves lui seront, plus tard, redevables de quelques vies.

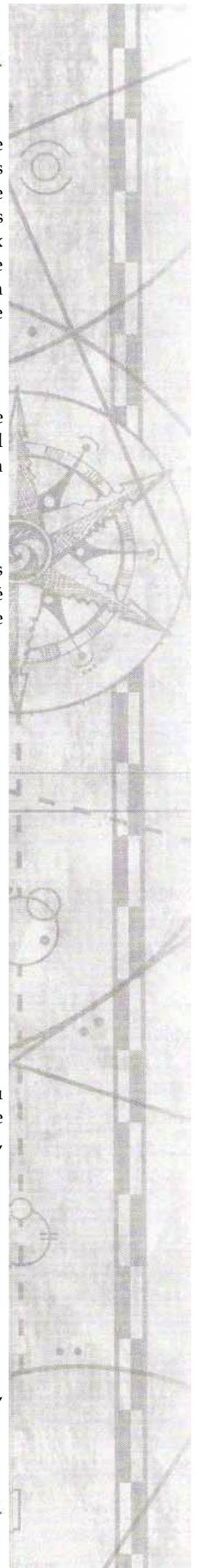
Condition : être maître dans au moins une école d'escrime.

Compétences de base

Jeu de jambes, Observation, Qui-vive, Trait d'esprit.

Compétences avancées

Commander, Entraîner, Etiquette, Galvaniser, Guet-apens, Intimidation, Narrer, Pas de côté, Premiers secours, Recherches.



Description des compétences

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Entraîner

Cette compétence permet d'entraîner et de former des personnages, y compris des Héros, des Hommes de main et des Brutes. En passant l'intégralité d'une scène avec une bande de brutes, ou n'importe quel élève (en cours particuliers), le professeur peut essayer de la former "temporairement" dans une compétence jusqu'à la fin de l'acte. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Entraîner contre un ND de 40, diminué de cinq fois l'Esprit de l'étudiant (le rang de menace pour une bande de brutes). Un succès permet aux élèves de bénéficier d'un rang de bonus dans n'importe laquelle des compétences dont dispose le professeur. Un professeur ne peut enseigner que des compétences dans lesquelles il a un rang d'au moins 2 et il ne peut entraîner quelqu'un qui dispose déjà d'une compétence supérieure à la sienne. Pour chaque augmentation prise par le professeur sur le jet d'Entraîner, l'étudiant bénéficie d'un rang supplémentaire.

Si le professeur prend deux augmentations (sans aucun autre bénéfice) et dépense un dé d'héroïsme, le coût en points d'expérience de l'étudiant pour améliorer sa compétence est réduit de 1 point. Les entraîneurs ne peuvent pas réduire le coût d'une compétence plus d'une fois par rang (il conviendra donc de l'identifier par un moyen ou un autre). Une compétence de spadassin ou de sorcier peut également voir son coût réduit de cette manière.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Jeux de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Narrer

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pas de côté

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Recherches

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir - où chercher et à qui s'adresser.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Pauvre Chevalier

Restriction

Chevaliers de la Rose et de la Croix.

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Serviteurs.

Description

Un Pauvre Chevalier est confié à un dominus qu'il est chargé de servir. Il raccommode ses vêtements déchirés, nettoie ses bottes, lui fait la cuisine et s'occupe de son cheval. Cette période d'entraînement avant de devenir officiellement chevalier peut durer de deux à cinq ans, mais renforce le lien qui unit le Pauvre Chevalier à son dominus. Il apprend tout de même à manier une épée, forge physiquement son corps et apprend les bases d'un métier artisanal pouvant être utile à la communauté comme maréchal-ferrant, Potier ou Tailleur.

Compétences de base

Attaque (escrime), Etiquette, Premiers secours, Tâches domestiques.

Compétences avancées

Amortir une chute, Cordonnier, Course de vitesse, Débrouillardise, Forgeron, Jeu de jambes, Nager, Observation, Potier, Qui-vive, Sauter, Séduction, Tailleur, Tonnelier, Vétérinaire.

Description des compétences

Amortir une chute

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Attaque (Escrime)

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Cordonnier

Cette compétence permet d'effectuer tous les travaux de cordonnerie tels que réparation de chaussures, fabrication de selles ou de vêtements de cuir.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Débrouillardise

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il ne dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les restes de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous

faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Forgeron

Le héros sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache, pointes de flèches...) et en fait le commerce. Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace mais assure des revenus confortables.

Jeu de jambes

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé.

Nager

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Potier

Avec un tour et un four, le héros peut fabriquer de magnifiques poteries.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

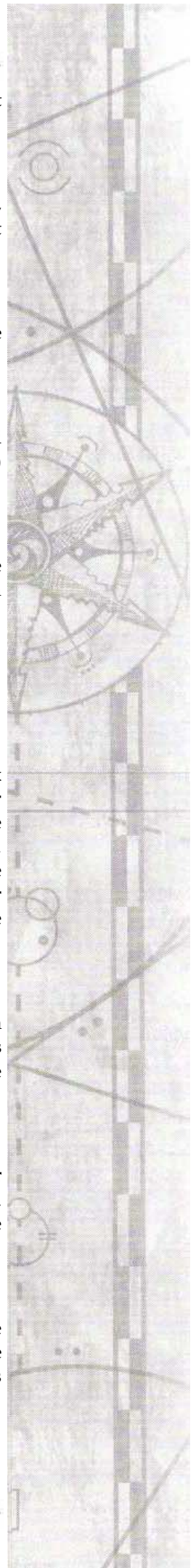
Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goulette.

Sauter

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Séduction

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.



Tâches domestiques

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Tailleur

Le héros sait fabriquer, réparer et modifier les vêtements de ses clients.

Tonnelier

Le héros sait fabriquer barriques et tonneaux.

Vétérinaire

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Politicien

Restriction

Interdit à la création, les ballons n'existent pas encore.

Catégories

Métiers d'Orateurs.

Description

si les courtisans estiment être les maîtres de la politique, ils saisissent souvent mieux les ficelles de la mode que le véritable usage du pouvoir. Un politicien, lui, comprend la nature même du pouvoir. Il sait l'acquérir, l'exploiter et le reconnaître chez les autres. Un maître en politique comprend ce que les gens veulent avec un minimum de renseignements, et il sait comment répondre à leurs attentes. Dans le cas contraire, il sait à moins vers qui les orienter. Aussi, tant que la XXXXX XXXXX ne se sera pas calmée et que ses effets sur Théah n'auront pas régressé, de plus en plus de courtisans seront obligés de tenir compte des besoins des individus qu'ils gouvernent. Dans le même temps, l'aristocratie de Théah devra apprendre à s'intéresser davantage aux réalités du gouvernement qu'aux mondanités. L'ère des courtisans arrive à son terme. Celle des politiciens ne fait que commencer.

Compétences de base

Contact, Eloquence, Etiquette, Observation.

Compétences avancées

Agitation, Diplomatie, Galvaniser, Intrigant, Politique, Sincérité, Trait d'esprit.

Description des compétences

Agitation

Vous êtes capable de rassembler une foule et de lui insuffler certaines émotions fondamentales. La compétence Agitation diffère de Sincérité et d'Eloquence car elle fait

uniquement appel aux sentiments. La foule ne se soucie guère des mots que vous employez et la démagogie est quasi instinctive. Il vous suffit donc de lui instiller un sentiment. Cette compétence peut être utilisée pour rassembler une foule sur une place publique (utilisez le système de répartition pour déterminer si vous parvenez à faire pencher la foule en votre faveur).

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Galvaniser

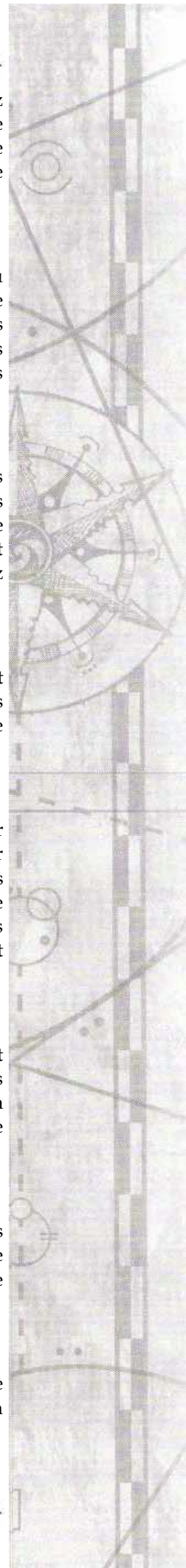
Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Intrigant

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.



Politique

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Sincérité

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action Bluffer avec le système de répartie.

Trait d'esprit

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartie, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de Provoquer ses ennemis.

Rasoïr

Restriction

Membres des Rasoïrs.

Catégories

Métiers des Armes et Métiers de Police.

Description

Les Rasoïrs font partie de l'organisation du même nom qui fait respecter la Loi de la Guilde au sein de la belliqueuse Guilde des Spadassins. En plus de perfectionner leurs qualités martiales, ils reçoivent également une formation dans le domaine du droit et de la diplomatie pour ne pas froisser les autorités locales lors de leurs diverses interventions.

Compétences de base

Comportementalisme, Diplomatie, Droit, Intimidation.

Compétences avancées

Commander, Corruption, Course de vitesse, Equitation, Etiquette, Filature, Guet-apens, Observation, Pas de côté, Premiers secours, Qui-vive, Tactique.

Description des compétences

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans

leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Comportementalisme

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Course de vitesse

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Diplomatie

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un Vesten.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

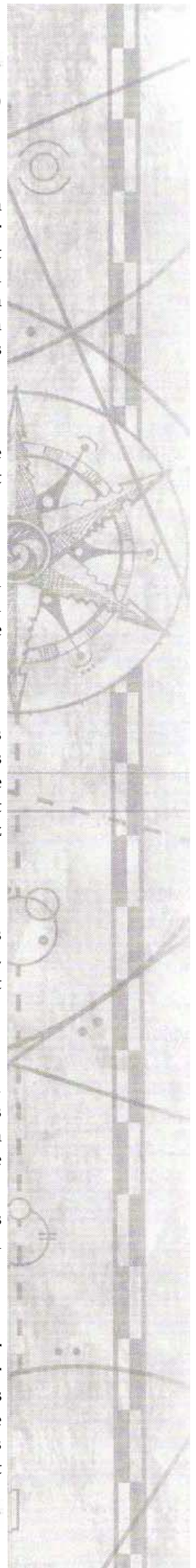
Equitation (type d'animal à préciser s'il ne s'agit pas de chevaux)

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Etiquette

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).



Filature

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Pas de côté

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

Premiers secours

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goquette.

Tactique

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Seigneur du crime

Restriction

Interdit à des personnages débutants.

Catégories

Métiers de la Maraude.

Description

toute organisation humaine tend inexorablement à avoir un homme qui en prend la tête. Il est utopiste de croire qu'une organisation puisse être dirigée par tous ses membres de manière collégiale. Ainsi, même dans les bas-fonds, des hommes parviennent à devenir les leaders de la racaille. Imposant souvent leurs vues par la force, certains y parviennent par l'esprit, mais toujours grâce à la peur. Ils s'appuient généralement sur une organisation bien rôdée et des bras droits qui exécutent le sale boulot pour lui.

Compétences de base

Commander, Connaissance des bas-fonds, Intimidation, Observation.

Compétences avancées

Agitation, Calcul, Contact, Corruption, Droit, Eloquence, Galvaniser, Guet-apens, Interrogatoire, Qui-vive.

Description des compétences

Agitation

Vous êtes capable de rassembler une foule et de lui insuffler certaines émotions fondamentales. La compétence Agitation diffère de Sincérité et d'Eloquence car elle fait uniquement appel aux sentiments. La foule ne se soucie guère des mots que vous employez et la démagogie est quasi instinctive. Il vous suffit donc de lui instiller un sentiment. Cette compétence peut être utilisée pour rassembler une foule sur une place publique (utilisez le système de répartition pour déterminer si vous parvenez à faire pencher la foule en votre faveur).

Calcul

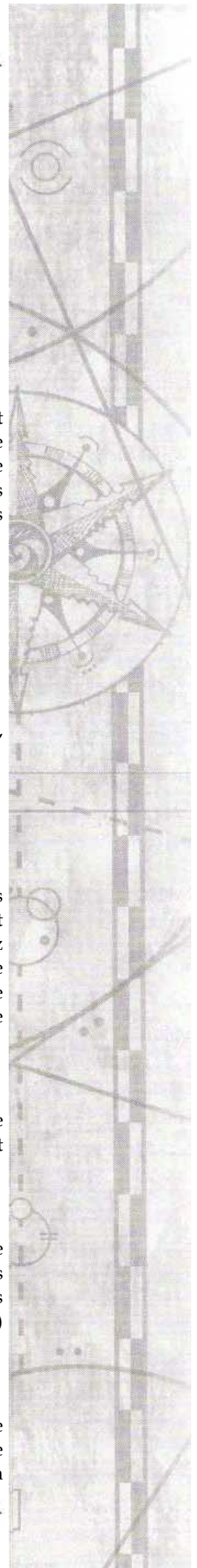
"Les chiffres définissent le monde" disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Commander

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détresseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la



personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contacts (cité à préciser)

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contacts, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Corruption

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Droit

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Eloquence

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Galvaniser

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Guet-apens

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Interrogatoire

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Observation

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Qui-vive

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vues, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

