

Avantages



our plus de simplicité lors de la création des personnages, les avantages ont été classés en grandes catégories comme l'indique la liste récapitulative ci-dessous.

Avantages généraux

- Avantages de background
- Avantages intellectuels
- Avantages martiaux
- Avantages physiques
- Avantages professionnels
- Avantages sociaux
- Avantages religieux
- Compagnons et serviteurs
- Avantages financiers
- Biens et possessions
- Appartenances

Avantages nationaux

- Archipel de Minuit
- Avalon
- Castille
- Cathay
- Eisen
- Empire du Croissant
- Ligue de Vendel
- Montaigne
- Ussura
- Vestenmannavnjar
- Vodacce

Avantages des sociétés secrètes

- Les Chevaliers de la Rose et de la Croix
- Le Collège Invisible
- Les Filles de Sophie
- Die Kreuzritter
- La Rilasciare
- La Société des explorateurs
- Los Vagos
- Les Vilains

Sauf indication contraire, il n'est pas possible de choisir plusieurs fois le même avantage.

Avantages de background

Il s'agit d'avantages hérités de votre passé, que ce soit vos actes héroïques, votre chaire à l'université ou le fait que vous soyez particulièrement "gaillard".

| Avantage | Coût |
|-----------------------------|------------|
| Charge militaire | 2 à 8 PP |
| Double nationalité | 5 ou 10 PP |
| Habitant du quartier | 2 PP |
| Héros local | 2 PP |
| Immunité au poison | 1 PP |
| Intrépide | 8 PP |
| Liste de clients importante | 1 PP |
| Publié | 2 ou 3 PP |
| Scélérat | 3 PP |
| Sens du spectacle | 5 PP |
| Spécialité | 1 ou 2 PP |
| Titulaire | 2 PP |
| Trait légendaire | 3 PP |

Charge militaire (De 2 à 8 PP)

La famille du héros a une longue tradition militaire derrière elle et c'est à lui qu'il incombe aujourd'hui d'assumer cet héritage. Cet avantage représente bien plus que la charge que le héros a rachetée : il renvoie également à la longue lignée de valeureux militaires qui l'ont précédés, au poids de la tradition familiale qui pèse sur ses épaules. N'importe qui peut acheter une charge d'officier, mais le héros, lui, l'a méritée. Les hommes sous ses ordres le savent et le respectent. Ils lui obéiront avec diligence et enthousiasme.

Le coût de cet avantage varie selon le grade désiré :

| PP | Armée de terre | Solde | Marine | Solde |
|----|----------------|------------------|---------------|------------------|
| 2 | Caporal | 8 guilders/mois | Marin | 10 guilders/mois |
| 4 | Sergent | 20 guilders/mois | Second | 25 guilders/mois |
| 6 | Lieutenant | 50 guilders/mois | Second maître | 60 guilders/mois |
| 8 | Capitaine | 75 guilders/mois | Lieutenant | 90 guilders/mois |

Les personnages tirent un certain nombre d'avantages de leur statut de militaire. En premier lieu, ils bénéficient soit du métier Marin, soit du métier soldat suivant leur armée d'appartenance. Ensuite, ils ont de nombreux alliés, identifiables par un même uniforme. De plus, ils sont toujours bien équipés. Enfin, ils peuvent espérer jouir d'une certaine influence et d'un certain respect dans leur pays d'origine. Ils ne doivent cependant pas s'attendre à être sauvés de toutes les situations délicates par leurs hommes et un groupe d'aventuriers ne pourra jamais utiliser une compagnie de soldats comme chair à canon.

Double nationalité (10 PP, 5 si vous êtes de Sang Mêlé)

Votre personnage est issu de parents de nationalités différentes. En plus du fait de pouvoir être Sang-mêlé si ses parents utilisaient la sorcellerie, il peut choisir parmi les avantages, épées de Damoclès et écoles de spadassins des deux nations. Il parle aussi les deux langues mais n'a qu'un seul accent (qui déterminera l'apprentissage des autres langues). Enfin, il ne bénéficie que d'un seul des deux bonus de traits (au choix).

Habitant du quartier (2 PP)

Vous vivez dans cette ville (que ce soit Charousse, Freiburg ou Altamira) depuis des dizaines d'années, assez longtemps en tout cas pour être connu des gens du quartier et des environs. Choisissez un quartier de la ville où votre personnage a vécu. Dans ce quartier, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour toutes vos relations sociales. De plus, vous êtes considéré comme ayant le rang 5 en Orientation citadine dans ce quartier. Finalement, le MJ vous révélera certains des secrets de ce quartier auxquels vous ou certains de vos amis auraient pu assister.

Héros local (2 PP)

Vous n'êtes pas en ville (Freiburg, Altamira, Numa, Charousse ou Pau, par exemple) depuis très longtemps, mais vous avez fait une grande impression sur le peuple de la cité. Peut-être un article sur vos exploits est-il paru dans le journal local ou avez-vous fait acte d'un grand héroïsme public en sauvant les enfants d'une école d'un incendie, mais quoi qu'il en soit, vous êtes célèbre, et les gens se souviennent de vos exploits et vous en sont reconnaissants. Quand vous êtes dans cette ville, vous bénéficiez de deux dés de Réputation supplémentaire.

Immunité au poison (1 PP)

Que ce soit dû à une immunité naturelle ou à une mithridatisation progressive, vous n'avez plus rien à craindre d'un poison en particulier. En ce qui vous concerne, il est aussi inoffensif que du petit lait. Choisissez un type de poison. Vous en ignorez les effets lorsque vous y êtes exposé. Vous pouvez acheter cet avantage autant de fois que vous le souhaitez.

Intrépide (8 PP)

Le personnage réussit toujours les actions les plus audacieuses qu'il entreprend. Il semble bénéficier de la bénédiction de Theus. Qu'il tombe d'une falaise et un arbre amortira sa chute, qu'il se jette à travers une fenêtre sans avoir regardé au préalable et il tombe dans une rivière, qu'il soit pendu et la branche cassera, etc. Le personnage bénéficie d'un dé d'héroïsme supplémentaire par aventure en plus de ceux qui lui sont normalement alloués. Cet avantage peut être pris deux fois.

Liste de clients importante (1 PP, réservée aux Jennys et aux courtisanes)

Il y a parmi vos clients réguliers (ou même occasionnels) quelques personnes puissantes qui tiennent à garder leurs identités secrètes. Ce peut être parce qu'elles ont des goûts sexuels embarrassants, ou juste car leurs épouses n'apprécieraient pas de telles activités. L'information que vous détenez peut être utilisée pour le faire chanter, ou au minimum afin d'obtenir quelques faveurs. Cependant, vous devez faire attention à la façon de l'employer. Révéler un tel secret vous ferait certainement perdre de nombreux clients, et pourrait même entraîner votre mort.

Publié (2 ou 3 PP)

Une ou plusieurs de vos théories ont été publiées, augmentant ainsi votre réputation parmi vos collègues. Ceux qui appartiennent aux bons cercles reconnaissent votre nom et votre travail bénéficie de plus d'attention que s'il était resté dans votre bureau. Pour chaque PP au-delà de 1 que vous dépensez dans cet avantage, votre réputation augmente de 5 points et vous gagnez un petit traitement de 10 guilders, ce qui représente les ventes de votre texte.

Scélérat (3 PP)

Le héros a une réputation détestable. On le considère comme un individu malfaisant, disposant probablement de liens privilégiés avec le monde du crime, et capable des pires actes qui puissent être commis. C'est peut-être vrai (si vous le désirez), à moins que le héros ne se soit simplement trouvé au mauvais endroit au mauvais moment une fois de trop. Mais, comme dit le dicton, « Mieux vaut avoir mauvaise réputation, que pas de réputation du tout ». L'acquisition de cet avantage vous permet de gagner gratuitement la spécialisation Malandrin (vous n'avez pas à affecter 2 PP à l'acquisition de ce métier) et la réputation de départ de votre héros est de -10 (ce qui vous offre 1 dé de réputation). Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Citation.

Sens du spectacle (5 PP)

Vous avez un sens du rythme et remuez les foules comme personne. Vous avez depuis longtemps compris que lorsque l'on fait quelque chose, on doit y mettre le chic. Vous vous déplacez, parlez, combattez et mangez avec style. Si cela est très utile sur scène pour ébranler les foules, cela trouve également d'autres applications. Toute action réalisée devant un public qui rapporterait au personnage un ou plusieurs points de Réputation lui en vaut un de plus. En outre, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite dans le cadre d'une utilisation réussie du système de répartition. En d'autres termes, si le jet n'est pas réussi, le personnage échoue, mais s'il l'emporte, on considère que le joueur avait fait appel à une augmentation. Si le joueur avait déjà fait appel à une augmentation, cela lui en fait donc une deuxième. Lorsqu'il souhaite affecter plus d'un individu, le joueur doit choisir entre l'augmentation gratuite ou une cible supplémentaire.

Avantages

Spécialité (1 ou 2 PP)

Votre héros s'est formé pour être particulièrement compétent dans un domaine bien particulier et ce sans avoir reçu l'éducation normalement nécessaire. Vous gagnez un rang dans une compétence dont vous ne connaissez pas la spécialisation. Cet avantage coûte 1 PP pour une compétence de base et 2 PP pour une compétence avancée. Vous pouvez le prendre jusqu'à trois fois puis augmenter votre rang de compétence lors de la phase de création de personnage. Les compétences ainsi acquises évoluent normalement par la suite et sont régies par les mêmes règles que les autres.

Titulaire (2 PP)

Le personnage est employé par l'une des universités de Théah. Il a donc des revenus réguliers, même lorsqu'il est en congé. Ces revenus s'élèvent à 15 guilders par mois. En outre, le joueur doit décider à quelle université appartient son personnage. Les plus célèbres sont l'université de La Cienca en Castille, l'université de Dionna en Vodacce, La Grande Université en Montaigne, l'université de Bedegrane en Avalon et l'université de Kirk en Vendel.

Trait légendaire (3 PP)

Un des traits du héros est supérieur à la moyenne : ce dernier a peut-être des aptitudes spécifiques, à moins qu'il n'ait particulièrement développé ce trait en s'entraînant. Lorsque vous acquérez cet avantage, choisissez un trait : lorsque vous aurez accumulé des points d'expérience, ce trait pourra atteindre le rang 6. Cet avantage ne modifie en rien la règle selon laquelle un héros ne peut commencer le jeu avec un trait supérieur au rang 3 (ou 4 avec le bonus de nationalité).

Avantages intellectuels

| Avantage | Coût |
|------------------------|-----------|
| Apprentissage rapide | 10 PP |
| Brillant | 4 PP |
| Chiffre | 2 PP |
| Emérite | 3 ou 5 PP |
| Etincelle de génie | 3 PP |
| Habile | 4 PP |
| Instinct architectural | 1 PP |
| Linguiste | 2 PP |
| Maître Linguiste | 4 PP |
| Oreille musicale | 2 PP |
| Sens du temps | 2 PP |
| Stratège | 4 PP |
| Volonté indomptable | 3 PP |

Apprentissage rapide (10 PP)

Certains apprennent beaucoup plus rapidement que d'autres de leurs réussites et de leurs échecs. Vous recevez 1 XP supplémentaire par session de jeu.

Brillant (4 PP)

L'esprit du personnage fonctionne de manière étonnante. Il fait toujours montre d'une logique intuitive qui lui permet d'imaginer de nouvelles technologies et branches de la science. Il lance un dé supplémentaire quand il effectue un jet de Conception (cf. Règles des inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible).

Chiffre (2 PP)

Le personnage est doté d'un véritable don pour le maniement des chiffres. Il calcule à une vitesse prodigieuse et raisonne de manière entièrement logique. Par contre, cette rigueur lui fait perdre de vue les joies de l'existence. La vie est beaucoup moins trépidante quand on la voit comme une succession de nombres et d'éventualités. Le personnage gagne +1g0 à tous ses jets de Calcul, de Mathématiques fondamentales et de Comptabilité et une augmentation gratuite sur ses jets de Code secret. En contrepartie, le ND de toute action où l'imagination entre en compte est augmenté de 5.

Émérite (3 ou 5 PP)

Le personnage a un don naturel (choisissez l'une de ses compétences) et deviendra un grand maître de cette spécialité. Quand il fait appel à cette compétence, le personnage a droit à deux augmentations gratuites. Un personnage ne peut prendre cet avantage qu'une fois. Cet avantage coûte 5 PP pour une compétence de spadassin ou de magie et 3 pour les autres.

Étincelle de génie (3 PP)

Le personnage a une compréhension intuitive d'un domaine théorique. Il est capable de résoudre des problèmes liés à ce domaine sans se reporter à ses gribouillis et notes. Choisissez l'une des compétences suivantes : Astronomie, Cartographie, Chant, Code secret, Composition, Comptabilité, Création littéraire, Dessin, Droit, Histoire, Logistique, Mathématiques, Musique, Occultisme, Philosophie, Sciences de la nature, Sculpture, Stratégie, Tactique ou Théologie. Lorsque vous effectuez un jet basé sur cette compétence, vous obtenez une augmentation gratuite.

Habile (4 PP)

À l'instar de Brillant, ce personnage fait preuve d'aptitudes de construction naturelles. Il comprend instinctivement comment assembler les choses. Avec rien de plus que quelques outils, il est capable de transformer un diagramme abstrait en un objet pratique. Cet avantage confère une augmentation gratuite aux jets de Construction qu'effectue le personnage (cf. Règles des inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible).

Instinct architectural (1 PP)

Peut-être avez-vous l'œil pour les détails ; peut-être avez-vous grandi dans un vieux manoir ou un château familial ancestral. Quelle qu'en soit la cause, vous avez un talent inné pour trouver les compartiments et les portes cachés. Vous recevez un dé supplémentaire (+1g0) quand vous recherchez des portes secrètes et autres aspects dissimulés dans l'architecture.

Linguiste (3 PP)

Le héros a un don inné pour les langues : il lui suffit de regarder des mots étrangers pour parvenir à rapidement comprendre leur signification. Le héros dispose d'un atout important à Théah, ne serait-ce qu'en temps qu'interprète. Apprendre une nouvelle langue vous coûte 1 PP de moins, en prenant en compte la faculté de Lecture/Ecriture (sauf si ce coût est déjà de 1). De même, par la suite, les nouvelles langues vous coûtent 2 XP de moins (coût minimum de 1 XP). Reportez-vous à la table des langues dans l'avantage Accent.

Maître Linguiste (4 PP)

Vous recevez les bénéfices de l'avantage Linguiste. En outre, vous êtes capable de vous exprimer sans aucun accent (bien que vous deviez en choisir un pour calculer le coût d'apprentissage des langues), et quelqu'un qui voudrait déterminer votre langue maternelle devrait lui-même être Linguiste ou Maître Linguiste.

Avantages

Vous pouvez vous exprimer en utilisant votre accent natal quand vous le souhaitez, ou vous pouvez également utiliser un accent spécifique de n'importe laquelle des langues que vous maîtrisez en réussissant un jet d'opposition d'Esprit du maître linguiste contre un jet d'Esprit de l'auditeur. Celui-ci reçoit une augmentation gratuite si le maître linguiste essaie d'imiter un accent de sa langue maternelle, voire même deux augmentations si vous essayez d'imiter son accent.

Oreille musicale (2 PP)

Votre personnage a une excellente oreille musicale. Il est capable de reconnaître un morceau après l'avoir entendu une seule fois, peut restituer sur un instrument de musique (s'il sait en jouer) un air qu'il a entendu il y a quelques années, etc. En termes de jeu, il bénéficie de deux augmentations gratuites sur tous ses jets de Compositeur et de Musique, mais également de Mémoire lorsqu'il cherche à se souvenir d'un morceau de musique qu'il a déjà entendu. En outre, il bénéficie également d'une augmentation gratuite afin de déterminer si un morceau de musique a été écrit suivant un modèle ou a subi une influence artificielle (Sorte, le code musical du Collège Invisible, etc.), mais pas pour déchiffrer ce code ou déterminer exactement la nature magique de l'influence.

Sens du temps (2 PP)

Votre héros a une compréhension innée du passage du temps. A n'importe quel moment, le personnage sait quelle heure il est avec une faible marge d'erreur. Il est également capable de se rendre compte du temps écoulé pendant une plus ou moins longue période. Par exemple, il sait qu'il est environ 18 h, après avoir passé toute la journée dans le tribunal à se défendre ; ou encore, il sait exactement quel temps s'est écoulé depuis qu'il a allumé la mèche dont la durée est de quinze minutes. Cet avantage prend une valeur inestimable lorsqu'il s'agit de calculer la longitude à laquelle on se trouve à un moment donné (surtout en mer).

Stratégie (4 PP)

Votre héros a le sens de la guerre. Depuis tout petit, il sait où se placer pour éviter de prendre les coups, a toujours été doué pour les mathématiques et sait où placer ses jetons pour gagner lorsqu'il joue à un jeu de stratégie. Cet avantage confère +1g0 au personnage sur tous ses jets de Calcul, Stratégie, Tactique et Jeu (quand il s'agit de calculer).

Volonté indomptable (3 PP)

Le héros est un esprit résolu, convaincu de la justesse de ses opinions et qui ne change pas facilement d'avis. Il peut parfaitement rester dans une pièce pleine de nobles se querellant sans jamais éprouver le besoin de prendre parti. Vous faites vos jets d'opposition dans des situations sociales en lançant (sans les garder) deux dés supplémentaires.

Avantages martiaux

| Avantage | Coût |
|----------------------------------|--------------|
| Archer précis | 3 PP |
| Compétence de spadassin | 4, 5 ou 6 PP |
| Entraînement au port de l'armure | 6 PP |
| Entraînement nocturne | 4 PP |
| Feinte de pirate | 3 PP |
| Lanceur de première | 2 ou 3 PP |
| Poigne ferme | 1 PP |
| Pourfendeur | 2 ou 7 PP |
| Réflexes de combat | 3 PP |
| Réflexes éclairs | 4 PP |
| Tireur d'élite | 4 PP |
| Vétéran | 15 PP |

Archer précis (3 PP)

Vous êtes un tireur né et manquez rarement votre cible. Des années d'entraînement vous permettent aujourd'hui d'apprécier correctement les distances et la force du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec un arc, que vous soyez à pied ou à cheval.

Compétence de spadassin (4, 5 ou 6 PP)

Bien que les compétences de spadassins soient des secrets très bien gardés, il y a beaucoup de mercenaires et d'épées-à-vendre qui n'ont aucun respect pour ce dernier. Pour un mercenaire, la seule chose véritablement importante est l'argent ; si la somme est assez importante, il y en a peu qui refuserait d'enseigner leur art du combat, et cela inclut leurs compétences de spadassin. Cet avantage permet de traiter une compétence de spadassin comme une compétence avancée régulière. Même un spadassin peut ainsi acheter une compétence qu'il ne maîtrise pas grâce à son école.

Une compétence de spadassin acquise de cette manière ne peut être développée au-delà du niveau 3 (ce qui est déjà honorable), à moins qu'il n'intègre ensuite une école de spadassin où cette compétence fait partie de l'enseignement, auquel cas, il pourra tout à fait normalement la développer jusqu'au niveau de maître.

Les coûts des compétences de spadassin sont les suivants :

4 PP pour un membre de la guilde des spadassins ;

5 PP pour un autre spadassin ;

6 PP pour tous les autres.

Entraînement au port de l'armure (6 PP)

Vous avez l'habitude de porter des pièces d'armure toute la journée, à tel point que vous n'êtes pas gêné dans vos mouvements comme vous le seriez normalement. Quand vous portez une armure, vos malus sur la table des Pénalités d'Armure sont traités comme si votre type d'armure était de la colonne immédiatement à droite de la votre.

Entraînement nocturne (4 PP)

Cet avantage confère au personnage une meilleure vue et une perception accrue de son environnement dans le noir. Les pénalités d'action dans le noir du personnage sont divisées par deux. Ainsi, il ne perd qu'un dé (à lancer et à garder) dans l'obscurité et deux dés (à lancer et à garder) dans le noir complet.

Feinte de pirate (3 PP)

Le personnage a appris une, et une seule, des feintes de pirate passées en revue dans l'école de Rogers. Il ne pourra jamais en apprendre une autre sans apprendre le style lui-même pour 5 XP de moins, auquel cas il perdra l'avantage qui deviendra sa feinte d'apprenti. Les personnages qui connaissent le style de combat de l'école de Rogers dès leur création n'ont pas droit à cet avantage.

Lanceur de première (3 PP)

Le lancement de la lance vous vient naturellement, et vous ne manquez jamais vos cibles. Des années de pratique vous ont enseigné à ajuster votre jet pour exploiter le souffle du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec une lance.

Poigne ferme (2 PP)

Vos mains sont extrêmement puissantes, et peuvent serrer un objet ou une autre main aussi fermement qu'un étau. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets de Gaillardise effectués afin de savoir si vous tenez toujours votre objet. Cela inclut les compétences telles que Emprisonner ou Désarmer ou des techniques permettant de vous faire perdre votre arme.

Pourfendeur (2 ou 7 PP)

Le héros trouve instinctivement les faiblesses des pratiquants d'une école d'escrime (2 PP) ou d'un type de magie (7 PP). Lorsque vous utilisez une compétence à l'encontre d'un tel ennemi, vous gardez un dé supplémentaire.

Réflexes de combat (3 PP)

Le héros a un sens du combat particulièrement aiguisé : il réagit sans la moindre hésitation aux développements (souvent inattendus) du combat. Après avoir fait votre jet d'initiative pour le tour, vous pouvez relancer l'un de vos dés d'action, mais vous serez contraint de conserver ce nouveau résultat.

Réflexes éclairs (4 PP)

Vous réagissez très rapidement aux menaces à votre égard, vous permettant de vous en sortir sans trop de mal. Lorsque vous décidez d'effectuer une Défense Active à l'aide d'une Interruption, vous dépensez un dé d'action de moins que la normale (minimum 1).

Tireur d'élite (4 PP)

Vous êtes un tireur né et manquez rarement votre cible. Des années d'entraînement vous permettent aujourd'hui d'apprécier correctement les distances et la puissance de votre arme. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec une arme à feu.

Vétéran (15 PP ; 12 PP pour les élèves d'une académie militaire ; interdit aux héros à la création)

Vous êtes un véritable chien de guerre, vous avez entraîné vos guêtres sur la plupart des champs de bataille et savez exactement comment vous comporter au cœur d'un combat, vous avez les réflexes d'un véritable taureau des arènes. Vous pouvez faire exploser les dés comme si vous possédiez réellement toutes les compétences d'entraînements. Mais attention, pour apprendre une nouvelle compétence, il vous faudra d'abord commencer à apprendre le niveau 1, comme normalement. Cet avantage est réservé aux PNJs, le coût en PP n'est là qu'à titre indicatif.

Avantages physiques

| Avantage | Coût |
|-----------------------------|--------------------|
| Accoutumance à la chaleur | 1 ou 2 PP |
| Accoutumance au froid | 2 PP |
| Age et sagesse | 1 ou 2 PP |
| Ambidextre | 5 PP |
| Androgyne | 2 PP |
| Arthrite | 3 PP |
| Beauté du diable | 3 PP |
| Crochet | 2 PP |
| Doigts de fée | 3 PP |
| Dur à cuire | 5 PP |
| Estomac bien accroché | 1 PP |
| Expression inquiétante | 2, 4 ou 6 PP |
| Gaucher | 3 PP |
| Grand | 5 PP |
| Grand buveur | 1 PP |
| Imitateur parfait | 2 PP |
| Œil de faucon | 2 PP |
| Os sensibles | 2 PP |
| Petit | 2 PP |
| Résistance à la douleur | 4 PP |
| Rythme de sommeil singulier | 2 PP |
| Séduisant | 5, 10, 15 ou 20 PP |
| Sens aiguisés | 2 PP |
| Sens de l'équilibre | 2 PP |
| Stérile | 1 PP |

Accoutumance à la chaleur (2 PP)

Vous êtes habitué à la chaleur, et n'en souffrez pas autant que les autres. Mais à l'inverse, le froid vous affecte davantage que la normale. Vous ne pouvez posséder cet avantage concomitamment avec Accoutumance au froid. Quand vous encaissez des blessures à cause de la chaleur, vous lancez deux dés de moins (-2g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué aux climats froids, ainsi lorsque vous encaissez des blessures en raison du froid, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Accoutumance au froid (2 PP)

Vous êtes habitué à la froidure. Lorsque vous recevez des dommages à cause du froid, vous lancez deux dés de moins (-2g0) pour les blessures. Malheureusement, vous n'appréciez guère les climats chauds. Vous ne pouvez posséder cet avantage concomitamment avec Accoutumance à la chaleur. Lorsque vous recevez des dommages à cause de la chaleur, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Age et sagesse (1 ou 2 PP)

Le personnage est plus vieux que la plupart de ceux qui débutent (et qui ont généralement entre 16 et 25 ans). Pour 1 PP, le personnage est mûr (voir page 167 du Guide du Maître). Il est affecté par les bonus et pénalités que l'on trouve dans la table. Pour 2 PP, le personnage est vieux. Il reçoit également les bonus et pénalités que l'on trouve dans la table. En plus de tout cela, tous les jets de dés du personnage bénéficient d'une augmentation gratuite par PP dépensé (1 ou 2) quand il utilise les compétences suivantes : Commander, Histoire, Marchandage, Narrer, Perception du temps et Premiers secours.

Ambidextre (5 PP)

Tu peux écrire et accomplir toutes les tâches exigeant la coordination, la force ou la dextérité manuelle aussi bien avec la main gauche qu'avec la main droite. Tu peux utiliser ta main gauche ou droite en tant que main principale et tu peux librement passer de l'une à l'autre. La pénalité de main non-directrice est annulée pour ton personnage et, s'il choisit de combattre en gaucher, il gagne tous les bonus de l'avantage "gaucher".

Androgyne (2 PP)

Tu as un physique très androgyne, il est courant que l'ont te prenne pour quelqu'un du sexe opposé ; même si cela t'agace la plupart du temps, cela comporte également des avantages. Ton personnage gagne deux dés lancés non gardés à tous ses jets de déguisement. Tu ne peux pas acheter l'avantage Beauté du diable.

Arthrite (3 PP)

Aux moments importants, vos jointures vous font mal, agissant presque comme un sixième sens. Tu gagnes 2g0 pour tous tes jets de Qui-vive. Cependant, votre MJ peut dépenser un dé d'héroïsme pour vous obliger à faire tous tes jets de Finesse avec une augmentation supplémentaire pour le reste de l'aventure.

Beauté du diable (3 PP)

Quelque chose chez le héros attire les membres du sexe opposé. Vous faites toutes vos tentatives de séduction en lançant (mais sans les garder) deux dés supplémentaires.

Crochet (2 PP)

Le héros a malheureusement vu l'une de ses mains coupées au niveau du poignet. Il l'a ensuite remplacé par un moignon en bois et un crochet métallique. Le crochet peut être utilisé en combat avec les mêmes compétences que le couteau, infligeant des dommages de 1g2, et avec l'avantage de ne pouvoir être désarmé. Évidemment, il est victime de quelques désavantages sociaux ; pour toutes ses relations sociales, il subit un malus de 1g0.

Doigts de fée (3 PP)

Depuis tout petit vous avez toujours eu une certaine dextérité du bout de vos doigts. Minutie est presque votre second prénom. Vous gagnez une augmentation gratuite sur tous les jets nécessitant de la minutie, comme de la couture, le vol à la tire, le crochetage, la triche au jeu de cartes, etc.

Dur à cuire (5 PP)

Que cela soit dû à une forte constitution naturelle, à un entraînement intensif, ou à un épiderme (ou un crâne) particulièrement dur, le héros est « dur au mal ». Vous faites vos jets de blessure en lançant et gardant un dé supplémentaire.

Estomac bien accroché (1 PP)

Votre personnage ne sera jamais victime du mal de mer. Jamais. Alors que les autres marins seront penchés par-dessus le bastingage en train de vomir ou à genou en train de prier et de réclamer la mort, votre personnage restera complètement impassible face aux éléments déchaînés. Cela peut venir de ses ancêtres ou de sa longue expérience nautique, ou de tout autre chose.

Expression inquiétante (2, 4 ou 6 PP)

Physiquement, vous avez quelque chose d'effrayant et tous ceux qui vous entourent se sentent mal à l'aise en votre présence. Bien que cela soit embarrassant dans de nombreuses situations, il est parfois utile d'être angoissant. D'aucun pensent que votre laideur s'applique également à votre âme, ce qui vous rend d'autant plus intimidant. Cela peut se traduire par une caractéristique flagrante (vous êtes bossu, avez de nombreuses balafres, une énorme verrue, des dents en moins, etc.) ou par une expression subtile que vous laissez derrière vous (vous ne clignez jamais des yeux, etc.). Quelle que soit votre explication, les modificateurs sont les suivants :

Sombre (2 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant un dé de moins (-1g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un dé à lancer et garder (+1g1). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation du système de répartition.

Angoissant (4 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant deux dés de moins (-2g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de deux dés à lancer et garder (+2g2). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation du système de répartition.

Inquiétant (6 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant deux dés de moins (-3g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de trois dés à lancer et garder (+3g3). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation du système de répartition. En outre, vous pouvez utiliser une action par tour pour afficher votre air inquiétant et ajoutez +1 à votre niveau de peur pour le reste du tour. Si vous n'avez pas de niveau de peur de base, vous en gagnez un temporaire de 1.

Gaucher (3 PP)

Ce n'est pas que le héros ne sait pas manier son arme de la main droite, c'est plutôt qu'il préfère se servir de sa main gauche. Qu'il soit né comme ça ou que ce soit à force d'entraînement, il est parvenu à surmonter le handicap naturel consistant à utiliser sa main gauche. Comme la plupart des combattants (même les autres gauchers) s'entraînent généralement à affronter des droitiers, le héros gêne ses adversaires de duel. Vous faites tous vos jets d'attaque de la main gauche en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. La main non-directrice du héros est sa main droite.

Grand (5 PP)

Le héros fait au moins 30 centimètres de plus que la moyenne. Vous faites tous vos jets de dommages et d'intimidation (système de répartition) en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Petit.

Grand buveur (1 PP)

L'alcool semble n'avoir aucun effet sur le héros, que cela soit dû à une impressionnante constitution ou à une mithridatisation de longue date. Quelles que soient les quantités d'alcool absorbées par votre héros, vous ne tenez jamais compte des malus liés à son état d'ébriété.

Imitateur parfait (2 PP)

Vous avez commencé par imiter vos proches pour vous amuser, mais maintenant vous ne considérez plus cela comme un jeu mais comme un don. Vous êtes un imitateur parfait et savez rendre tous les détails d'une personnalité à la perfection. Le héros sait à merveille imiter les intonations de la voix d'une personne qu'il a pu écouter au moins une demi-heure. Cet avantage lui permet de gagner deux augmentations gratuites sur ses jets de déguisement.

Oeil de faucon (2 PP)

Le personnage voit plus loin que la plupart des gens. Il a droit à deux augmentations gratuites pour les jets de perception consistant à voir quelque chose d'éloigné et peut réduire de deux rangs les pénalités de distance pour le tir et le lancer.

Os sensibles (2 PP)

Un jour, vous avez reçu une blessure grave. Bien qu'elle soit aujourd'hui guérie, elle demeure sensible aux changements de pression atmosphérique. Vous lancez et gardez 2 dés supplémentaires lorsque vous effectuez un jet de Perception du temps.

Petit (2 PP)

Le héros fait au moins 30 centimètres de moins que la normale. Vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux ou de Filature en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous devez aussi garder un dé de moins lors de votre premier jet de dommages d'un combat. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Grand.

Résistance à la douleur (4 PP)

Vous résistez particulièrement bien à la douleur. Vous êtes sonné lorsque vous recevez un nombre de blessures graves égal à votre Détermination +1. Le nombre de blessures graves requis pour que vous sombriez dans l'inconscience reste le même. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour résister aux interrogatoires accompagnés de torture.

Rythme de sommeil singulier (2 PP)

Le personnage a adopté une bien étrange habitude de sommeil. Peut-être fait-il cinq sommes d'une heure toutes les vingt-quatre heures plutôt que de dormir la nuit. Peut-être dort-il quatre heures par nuit puis deux heures dans l'après-midi. Dans tous les cas, il a besoin de moins de sommeil que le personnage moyen et a donc davantage de temps pour étudier. Ce personnage bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Recherche.

Séduisant (5, 10, 15 ou 20 PP)

Le héros est particulièrement attirant, que cela soit dû à des caractéristiques physiques (la perfection de ses traits, par exemple) ou à quelque chose de plus subtil (comme un regard magnétique). Quelle que soit votre explication, les modificateurs sont les suivants :

Séduisant (5 PP)

Vous faites tous vos jets se rapportant au système de répartition en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire (+1g0).

Éblouissant (10 PP)

Vous faites tous les jets se rapportant au système de répartition en lançant deux dés supplémentaires (+2g0).

Intimidant (15 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant au système de répartition en lançant trois dés supplémentaires (+3g0).

Beauté divine (20 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant au système de répartition en lançant quatre dés supplémentaires (+4g0).

Sens aiguisés (2 PP)

Le héros a les sens particulièrement aiguisés, ce qui lui permet de repérer plus facilement une marque sur le sol ou un léger goût d'amande dans son thé. Vous faites tous les jets liés à l'utilisation de l'un des sens de votre héros, ainsi que tous les jets de surprise en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire.

Sens de l'équilibre (2 PP)

Vous faites vos jets avec un dé supplémentaire chaque fois que vous entreprenez une action faisant appel à votre sens de l'équilibre.

Stérile (1 PP)

Le personnage est incapable de concevoir et de donner naissance à un enfant. Cela peut venir d'une particularité héréditaire ou être le résultat d'un accident ; sur Théah, une naissance difficile peut rendre une femme stérile ou les oreillons un homme. Cela peut être un grand avantage, particulièrement pour une jenny ou une courtisane, puisque le personnage n'aura aucun besoin de s'astreindre à une contraception ennuyeuse ou à s'inquiéter de mourir en couche. Toutefois, une telle situation n'est pas sans contreparties à l'époque. Les femmes qui ne peuvent donner le jour à un enfant sont souvent considérées comme inutiles et ne pourrions jamais se marier. En effet, les hommes et les femmes se marient alors dans le seul but de donner le jour à des enfants et une femme ou un homme incapable d'avoir un héritier le vivra comme une grande honte. Toutefois, si c'est l'homme qui est atteint, la faut en rejillira la plupart du temps sur son épouse. Cette situation pourrait également avoir une influence sur la psyché du personnage si elle désirait avoir ses propres enfants. Ainsi, un joueur qui déciderait de prendre un tel avantage doit s'attendre à profiter des avantages, comme des inconvénients, d'une telle situation.

Avantages professionnels

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|--------------------------|-------------|
| Académie militaire | 6 PP |
| Baroudeur | 4 PP |
| Bon Samaritain | 4 PP |
| Criminel de haut vol | 4 PP |
| Diarrhée verbale | 4 PP |
| Enfant de la balle | 4 PP |
| Enquêteur doué | 4 PP |
| Loup de mer | 4 PP |
| Magouilleur de première | 4 PP |
| Seigneur de la courbette | 4 PP |
| Université | 4 PP |

Académie militaire (6 PP)

Certaines institutions de Théah sont dédiées à l'apprentissage des sciences militaires, notamment la tactique et la stratégie, le commandement, ainsi qu'un large éventail de pratiques athlétiques. Ces académies militaires n'ont rien à voir avec les écoles d'escrime et on n'y enseigne aucune botte secrète. Votre héros a suivi les enseignements de l'une de ces académies militaires, ce qui vous permet d'acquérir les entraînements et les métiers des armes pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base du métier des armes et des entraînements.

Baroudeur (4 PP)

Tu as passé l'essentiel de ta vie dans les forêts et la nature. Cette dernière n'a plus de secrets pour toi, tu sais exactement où trouver de quoi te nourrir et te sustenter. Le travail physique de la paysannerie ne te fait pas peur et tu trouves toutes ces professions de grand air très saines. Votre héros a vécu tellement longtemps dans la campagne que les métiers de la nature ne lui coûtent que 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la nature.

Bon Samaritain (4 PP)

Tu as passé toute ta vie à aider les autres. Tu es très doué pour ressentir la douleur des autres et tu ne le supportes pas. Ainsi, apprends-tu facilement tous les métiers qui apportent le réconfort à tes semblables, que celui-ci soit moral, religieux ou physique. Votre héros navigue depuis si longtemps dans les professions médicales et religieuses que les métiers du réconfort ne lui coûtent que 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers du réconfort.

Criminel de haut vol (4 PP)

Depuis tout petit, tu traînes dans les milieux les plus interlopes, tu as l'habitude des caïds du milieu comme des petites frappes. Tu as toi-même exercé plusieurs de ces « professions » peu recommandables. Et tu n'es pas encore prêt d'avoir fait le tour du métier de Cache-muraille. Votre héros a suivi les enseignements de la rue ainsi que celles de maîtres de la cambriole et de la tchatche, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de la Maraude pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la Maraude.

Diarrhée verbale (4 PP)

Tu es un grand phraseur, un discoureur. Si l'on te laisse parler, tu serais capable de vendre des fourrures à un croissantin au milieu du désert. Tu sais parfaitement utiliser les arguments qui vont dans ton sens, qu'ils soient vrais ou non. Votre héros vit de ses beaux discours depuis déjà pas mal de temps, aussi les métiers d'orateurs ne lui coûtent que 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers d'orateur.

Enfant de la balle (4 PP)

Depuis tout petit, tu baignes dans les arts. Que tu es vécu dans un cirque ambulant, une troupe de théâtre itinérante ou un atelier de peintre, tu as été béni par les muses. Tous les métiers des arts te semblent d'une simplicité biblique. Ton héros peut acquérir les métiers des arts pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers des arts.

Enquêteur doué (4 PP)

Tu es un pro de la filature, le roi des corps de garde. Tu as toujours vécu dans les basques des gamelles. Tu connais parfaitement leurs techniques d'enquête et tu es passionné par la recherche des coupables dans les crimes les plus horribles comme dans les plus anodins. La capture d'un grand criminel te procure autant de joie que celle d'un voleur de poule. Ce qui t'intéresse, c'est la justice, et tu es doué pour ça.

Votre héros est devenu un professionnel des techniques d'investigations, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de police pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de police.

Loup de mer (4 PP)

Mousse, tu commenças ton enfance, matelot, tu poursuivis ton adolescence, quartier-maître tu continuas ta prime jeunesse. Aujourd'hui, tu connais le pont et les entrecales des navires comme s'il s'agissait de la poche de tes culottes. Tu as rôdé sur la plupart des océans du globe, usés tes fonds de pantalon sur les ponts des bateaux et ne rêve que de reprendre la mer. Votre héros a suivi les enseignements de grands marins et navigateurs, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de la mer pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la mer.

Maquilleur de première (4 PP)

Tu as passé presque toute ta vie sur les marchés, dans la boutique de ton paternel, dans les échoppes diverses des quartiers commerçants... Enfin, bref, tu connais parfaitement le milieu du négoce et du plumage du pigeon. Votre héros a acquis un bagout à faire peur à un maquignon, il peut acquérir les métiers du négoce pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers du négoce.

Seigneur de la courbette (4 PP)

Tu as toujours vécu dans l'ombre de la noblesse. Tu les as servis avec diligence et loyauté, apprenant tout ce que tu pouvais. En retour, tu n'eus pas affaire à des maîtres ingrats, puisqu'ils te permirent de découvrir plusieurs professions intéressantes. Votre héros est au service de la noblesse depuis si longtemps qu'il peut acquérir les métiers des serviteurs pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de serviteurs.

Université (4 PP ; 2 PP pour les Titulaires d'une charge professorale)

Comme les académies militaires, les universités (dont la plupart ont été fondées par l'église des Prophètes) commencent à se répandre à Théah. Ces hauts lieux du savoir dispensent un large éventail d'enseignements. Le héros a suivi les enseignements de l'une de ces universités, ce qui vous permet d'acquérir les métiers des belles lettres pour 1 PP, au lieu de 2, lors de la création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers des belles lettres.

Avantages sociaux

| Avantage | Coût |
|--------------------------|------------------|
| Affinité animale | 2 PP |
| Ami de cour | 1 à 3 PP par ami |
| Cosmopolite | 1, 2 ou 5 PP |
| Flegmatique | 3 PP |
| Orateur | 2 PP |
| Personnalités émergentes | 1 ou 2 PP |
| Porte-pois | 5 PP |
| Pour services rendus | 2 ou 3 PP |
| Relations | De 1 à 5 PP |
| Sens de l'humour | 3 PP |
| Troqueur | 2 PP |

Affinité animale (2 PP)

Vous vous entendez parfaitement bien avec les animaux et vice versa. Même si cela ne vous sauvera pas des griffes d'un sanglier enragé, cela vous aidera à dresser un animal domestique. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Dressage.

Ami de cour (1 à 3 PP par ami)

Cet avantage permet au héros de commencer le jeu avec une relation à la cour.

Pour chaque PP investi dans cet avantage, le héros peut répartir 3 points entre les cases sympathie et utilité de cette connaissance. Il est possible d'acheter cet avantage trois fois, chacune pour un ami différent.

Cosmopolite (1, 2 ou 5 PP)

Un héros qui possède cet avantage se sent à l'aise partout, il est rarement surpris par les particularités d'une ville. Ainsi, lorsqu'il arrive dans une ville inconnue, il fait un jet d'Esprit contre un ND de 25 (-5 s'il s'est documenté, -5 s'il parle la langue). En cas de réussite, il bénéficie, selon le coût qu'il a payé de :

- -1g0 sur les jets de contacts, de connaissance des bas-fonds et d'orientation citadine (1PP) ;
- -2g0 (2PP.) ;
- Pas besoin de jet et jamais de malus (5PP.).

Flegmatique (3 PP)

Le personnage a un visage de marbre quelles que soit les circonstances. Qu'il raconte une blague et il reste sérieux comme un pape. Son visage est de marbre et il est impossible de discerner en lui quelque sentiment que ce soit. De plus, aucun de ses gestes ne trahit ses sentiments. Si cela gêne ses tentatives de Charmer du système de répartition (-1g0), il bénéficie par contre de 1g1 de bonus à ses jets de Bluffer du système de répartition.

Orateur (2 PP)

Vous êtes né pour débattre. Rien ne vous exalte plus qu'un débat animé, et vous aimez l'emporter comme un général apprécie de gagner une bataille. Vos compétences jouissent d'une augmentation gratuite lors de vos jets de Convaincre dans le système de répartition.

Personnalités émergentes (2 PP, 1 PP pour les alchimistes)

Peut-être est-ce dû à l'exposition régulière au mercure ou à d'autres produits chimiques, ou bien encore en avez-vous hérité à la naissance, quoi qu'il en soit vous souffrez d'un étrange trouble mental qui donne l'impression que plusieurs personnes cohabitent dans le même corps.

Créez un autre personnage avec le même niveau d'expérience et les mêmes traits de base que le personnage principal. Attribuez un nombre entre 1 et 10 à cette fiche de personnage. Au début de chaque séance de jeu ou nouvel acte (le premier qui se présente), ou bien encore lorsque le MJ dépense un dé d'héroïsme à votre rencontre, lancez 1D10 et si le chiffre assigné à la seconde personnalité sort, remplacez votre personnage normal par sa personnalité alternative jusqu'à la fin de la séance de jeu. Cet avantage peut être acheté après la création du personnage (pour un coup de 2 XP) et peut être pris jusqu'à 5 fois, en assignant à chaque fois un chiffre différent à la nouvelle personnalité.

Porte-poisse (5 PP)

Que ça lui plaise ou non, le héros semble avoir un don pour être toujours au cœur de l'aventure. Qu'une princesse ait besoin d'aide et elle l'appellera à la rescousse ; si une ancienne conquête refait surface après des années, c'est uniquement parce qu'elle manigance un plan diabolique pour dominer le monde en compagnie du meilleur ami du héros. Ne laissez jamais dire que vous menez une vie ordinaire. Vous recevez gratuitement une épée de Damoclès valant 4 PP lors de la création de votre personnage. Cet avantage est la seule manière d'affecter plus de 3 PP à une épée de Damoclès. Vous ne pouvez en choisir une autre, mais si elle venait à se résoudre, vous en gagneriez aussitôt une autre gratuite valant 4 PP.

Pour services rendus (3 PP, 2 PP pour les membres d'une organisation)

Par le passé, vous avez rendu un service immense à une organisation. Toutes les fois que vous avez affaire à l'un de ses membres, augmentez votre réputation de 20 points. Voyez avec votre MJ quel service vous avez pu rendre à cette organisation pour qu'elle vous en soit redevable. L'adhésion à cette organisation n'est pas obligatoire pour cet avantage, mais en réduit le coût de 1 PP.

Relations (de 1 à 5 PP)

Le héros dispose de relations qui seront prêtes à l'aider en cas de besoin. Ces individus ne sont généralement pas plus influents ou puissants que lui, mais votre MJ pourrait accepter que vous choisissiez une relation plus influente si vous le lui demandez gentiment. Lorsque vous acquérez une relation, il vous faut imaginer de quelle manière cette rencontre a pu avoir lieu dans la vie de votre personnage, ce que cette personne éprouve à votre égard (amitié, dévouement, amour...), ainsi que tout autre détail que vous jugeriez important (nationalité, statut social...). Vous pouvez choisir jusqu'à (rang de Panache) relation(s). De plus, pour un coût supplémentaire de 2 PP, une relation peut avoir une obligation envers le héros (à déterminer entre vous et votre MJ avant le début de la partie). Il existe trois types de relations :

Alliés (3 PP)

Il s'agit d'ordinaire d'un ami proche, qui serait prêt à risquer sa vie pour le héros. S'il ne pourra jamais être plus puissant que lui lors de sa création, son influence pourra parfaitement évoluer rapidement (de manière imprévisible) au cours du jeu.

Avantages

Confident (2 PP)

Il s'agit d'une personne en qui le héros a pleinement confiance, mais qui n'est pas tout à fait un « ami ». S'il devait choisir entre sauver sa peau ou celle du héros, il préférera sans doute se tirer d'affaire. Un confident ne pourra jamais être plus influent que le héros lors de sa création.

Informateur (1 PP)

Les informateurs ne s'intéressent qu'à une seule et unique chose – l'argent. Donnez-leur la somme qu'ils demandent et ils vous diront ce que vous avez besoin de savoir. Un informateur ne pourra jamais être plus influent que le héros lors de sa création.

Sens de l'humour (3 pp)

Votre héros est un véritable boute-en-train. Il a toujours le mot pour rire à la bouche. Il vous conviendra juste de définir son type d'humour :

Grand guignol

Votre personnage a un sens de l'humour qui lui permet de faire rire n'importe qui, de faire exploser les gens en de sonores éclats de rire. Votre personnage bénéficie de 1g1 dé de bonus à ses jets de Provoquer du système de répartie.

Humour noir

Votre personnage sait trouver les mots qui font mal, les saillies cyniques et immorales. Ceux qui sont victimes de son humour sont capables d'avoir rapidement des gestes déplacés. Votre héros peut activer l'arcane du vilain sans dépenser de dé d'héroïsme en utilisant son humour noir afin de faire enrager son adversaire.

Le bon mot

Votre personnage sait toujours trouver le bon mot ou l'expression approprié à la situation qui permet de détendre l'atmosphère ou dédramatiser la situation. Dans les situations de stress, le héros peut faire appel à son sens de l'humour pour annuler une augmentation sur n'importe quel jet contre lui et tous ceux qui l'écoutent.

Troqueur (2 PP)

Sur Théah, on marchande sur chaque place de marché et les commerçants expérimentés sont capables de négocier pendant des heures. Vous affichez un mélange d'expérience et d'obstination qui se prête naturellement à de tels procédés et sortez presque toujours la main haute de vos négociations. Vous lancez et gardez deux dés supplémentaires sur tous vos jets de Marchandage.

Avantages religieux

| Avantage | Coût |
|---|------|
| Cloître (interdit aux Ordonnés) | 4 PP |
| Foi | 5 PP |
| Membre du clergé (Ordonnés & Cloîtres uniquement) | 2 PP |
| Ordonné (interdit aux Cloîtres) | 4 PP |
| Relique personnelle | 3 PP |
| Saint-Patron | 3 PP |

Clôtré (interdit aux personnages Ordonné ; 4 PP)

Très tôt, ce personnage est entré dans un monastère ou un couvent. Il a donc grandi dans un milieu particulièrement protégé et autosuffisant. Il se fit alors moine, promettant de ne pas se livrer aux sept péchés capitaux. Les vœux les plus courants sont la pauvreté, la chasteté et l'humilité. La plupart des monastères font également vœu de silence ou de jeûne durant de courtes périodes de pénitence ou de méditation. Ce personnage reçoit gratuitement le métier Moine. Dans toute situation sociale où le personnage est tenté ou contraint de briser un vœu, il bénéficie de deux augmentations gratuites sur son jet. Hormis ses besoins quotidiens qui sont pris en charge, le personnage ne reçoit aucun salaire mais commence tout de même le jeu avec 30 guilders.

Foi (5 PP)

Peu importe que le héros suive les préceptes de l'église du Vaticine, soit un Protestataire ou un orthodoxe, c'est un croyant sincère. Il pense que la vie est une énigme qui peut être résolue par la compréhension du message des Prophètes, et qu'ainsi il pourra se rapprocher du Créateur. Vous n'êtes pas réellement sûr des effets de cet avantage. Vous ne savez d'ailleurs même pas s'il a un quelconque effet. Cela en vaut-il la peine ? Il vous faudra un peu de foi pour le savoir enfin.

Membre du clergé (Réservé aux personnages Clôtré ou Ordonné ; 2 PP)

Vous êtes connu pour votre piété et votre sagesse. Ce personnage gagne 5 points de Réputation.

Ordonné (interdit aux personnages Clôtré ; 4 PP)

Le héros occupe une position importante au sein de l'église des Prophètes et en tire une certaine influence, ainsi que quelques avantages. Vous recevez gratuitement le métier Erudit. Vous gagnez aussi une augmentation gratuite pour les jets de situations sociales impliquant des PNJ ou des héros partageant la même foi que votre héros (à la discrétion du MJ, bien sûr). De plus, le héros reçoit trois repas corrects par jour, un revenu mensuel de 30 guilders et tous ses besoins élémentaires sont pris en charge.

Relique personnelle (3 PP)

Que ce soit par le biais d'un héritage ou d'une quête personnelle, ce personnage a obtenu une sainte relique. Décrivez celle-ci comme vous l'entendez. Le personnage peut donc faire appel au pouvoir de la relique pour ajouter +1g0 dé à n'importe quel jet. Un personnage ne peut profiter ainsi de la relique qu'une fois par scène, ou deux fois avec l'avantage Foi. S'il perd la relique, le personnage perd 1 rang de Détermination jusqu'à ce qu'il la retrouve ou la remplace.

Saint Patron (3 PP)

Ce personnage apprécie tout particulièrement l'un des saints vaticins. Qu'il s'agisse de pèlerinages, de prières et/ou dons, il entretient un lien privilégié avec le saint et semble en tirer quelques avantages. Choisissez l'un des saints ci-dessous ou demandez au MJ de vous en créer un. Vous gagnez l'avantage précisé à côté du nom de ce saint, mais seulement aussi longtemps que vous lui faites honneur par le biais de pèlerinages et de dons. Si vous perdez la faveur d'un saint qui vous octroie une remise de PP, vous devez rendre ceux-ci en XP (1 PP est alors égal à 3 XP) dès que possible.

Avantages

| Saint | Sphère d'influence | Bénéfice |
|-------------------|----------------------------|--|
| Ambroise | Apiculteurs | 1 augmentation gratuite sur la compétence Marchand : Apiculteur |
| Barbe | Canonnières et Artificiers | 1 augmentation gratuite sur toutes les compétences d'Artificier |
| Cecilia | Poète | 1 augmentation gratuite sur la compétence Poète |
| Corvus | Voleurs | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences d'un métier de la Maraude |
| Demetrius | Archéologues | Avantage Sens aiguisés |
| Elmo | Marins | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences de Marin |
| Eloi | Artisans | 1 augmentation gratuite sur les compétences d'artisan : cordonnier, maçon, bottier, etc. |
| Gabriel | Ambassadeurs | 1 augmentation gratuite sur les compétences de Diplomate |
| Saint | Sphère d'influence | Bénéfice |
| Geneviève | Tapissiers | 1 augmentation gratuite sur la compétence Marchand : Tapissier et Marchand : Tisserand |
| Geoffrey | Avalon | 1 Augmentation gratuite dans les situations sociales en Avalon |
| Georges | Cavaliers | 1 augmentation gratuite sur les compétences de Cavalier |
| Gregor | Chasseurs de monstres | 1 Augmentation gratuite sur tous les jets de Peur |
| Guillem | Armuriers | 1 augmentation gratuite sur la compétence Marchand : Haubergier et Marchand : Forgeron |
| Hippocrate | Médecins | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences de Médecin |
| Hubert | Chasseurs | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences de Chasseur |
| Isidore | Paysans | 1 augmentation gratuite sur les compétences de Paysan |
| Jérôme | Bibliothèques, Erudits | 2 Augmentations gratuites sur toutes les jets de Recherche |
| Joaquin | Castille | 1 Augmentation gratuite sur toutes les situations sociales en Castille |
| Kristin | Eisen | 1 Augmentation gratuite sur toutes les relations sociales en Eisen |
| Kristoff | Voyageurs | Temps propice lors des voyages terrestres |
| Luc | Peintres | 1 augmentation gratuite sur la compétence Peintre |
| Luis | Enfants | 1 augmentation gratuite sur tous les jets de relations sociales avec les enfants |
| Maria | Amoureux | Reçoit 13 PP contre le Travers Amour impossible |
| Maurice | Armées | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences de Commandement |
| Michel | Spadassins | 1 augmentation gratuite sur les compétences des entraînements Escrimes et Couteau |
| Nicklaus | Animaux | 1 Augmentation gratuite quand on s'occupe d'animaux |
| Philippa | Vodacce | 1 Augmentation gratuite sur toutes les situations sociales en Vodacce |
| Pierre | Montaigne | 1 Augmentation gratuite sur toutes les relations sociales en Montaigne |
| Sébastien | Archers | 1 augmentation gratuite sur les compétences de l'entraînement Arc |
| Simon | Désespoir | Reçoit automatiquement la vertu Béni des dieux ainsi que 4 PP |
| Sonia | Artistes | 1 Augmentation gratuite sur toutes les compétences d'Artiste |
| Thomas | Architectes | 1 augmentation gratuite sur les compétences d'Ingénieur |
| Usurru | Ussura | 1 Augmentation gratuite sur toutes les relations sociales en Ussura |
| Vincenzo | Vignerons | 1 augmentation gratuite sur la compétence Marchand : Brasseur et Vigneron |
| Yves | Gens de loi | 1 augmentation gratuite sur les compétences d'Avoué |

Compagnons et serviteurs

| Avantage | Coût |
|----------------------------------|--------------|
| Ange gardien | 4 PP |
| Animal domestique extraordinaire | 4 PP |
| Araignée dressée | 2 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |

Ange gardien (4 PP)

Que vous croyiez ou non en son existence, une puissance invisible céleste semble veiller sur vous, vous protégeant de tout danger ou tort. En utilisant un dé d'héroïsme, vous pouvez obliger un adversaire à relancer un jet d'attaque qu'il vient de réussir contre vous. Vous pouvez également utiliser un dé d'héroïsme pour tenter de nouveau un jet de défense active face à un piège ou à tout danger que présente votre environnement.

Animal domestique extraordinaire (4 PP)

Vous disposez d'un animal domestique d'une intelligence presque humaine (*Esprit* : 3, *Perspicacité* : 7) ; ce peut être un cheval, un chien, un loup, un furet, un chat, un perroquet, un macaque ou un autre animal du même acabit. Le MJ déterminera ses caractéristiques et capacités avec l'aide du joueur, mais il devrait être d'une utilité équivalente à celle d'un serviteur créé avec 50 PP. Parmi les fidèles compagnons célèbres, citons, par exemple, Jolly Jumper, Rintintin, Croc Blanc ou Tornado.

Araignée dressée (2 PP)

L'araignée est la personnification même des sorcières de la destinée de Vodacce, et nombre de femmes dressent des arachnides à diverses fins. Vous avez fait l'acquisition de l'une de ces araignées élevées de manière spéciale qui vont de la taille d'un ongle à celle d'une assiette. Les araignées sont des brutes disposant d'un niveau de menace de 1. Elles ne peuvent participer à un combat normal et sont des animaux de compagnie, pas des domestiques. Elles ne sont capables d'accomplir qu'une tâche. Choisissez-en une ou lancez les dés dans la table suivante :

1. **Lueur.** Vous possédez une petite sphère remplie de minuscules araignées qui produisent une vive lueur phosphorescente. Le globe illumine une zone de 3 mètres sur 3.
2. **Poison.** On entraîne cette araignée à mordre toute personne qui rentre dans une zone pas plus grande qu'une simple pièce. La morsure est profondément douloureuse et inflige 3g2 dés de dommages. L'araignée ne peut mordre qu'une fois par jour.
3. **Marque du larcin.** On a entraîné cette araignée pour quelle mordre quiconque touche un objet précis. Bien qu'il ne soit pas mortel, le poison fait en sorte que la peau enfle comme un ballon. Les effets durent plusieurs jours, et il est donc très facile de repérer le voleur.
4. **Marques de la porte.** On a entraîné l'araignée pour qu'elle tisse des toiles en travers des portes, fenêtres et autres entrées, ce qui permet au propriétaire de savoir quand on les franchit. L'araignée a besoin de dix minutes pour « marquer » une entrée. Une fois marquée, le propriétaire saura d'un simple coup d'œil si quelqu'un l'a franchie ou non.
5. **Recherche.** Cette grosse araignée est entraînée pour retrouver de petits objets – plumes, anneaux, liasses de papiers, etc. – et les ramener à son propriétaire. Les objets ne doivent pas peser plus de 500 grammes, et l'araignée est limitée soit à un seul type d'objet (plume, anneau, etc.) soit à un objet qu'elle a eu l'occasion de marquer avec son odeur.

6. **Soie résistante.** L'araignée produit des fils très résistants, dont on peut faire de minces cordes. Il lui faut une semaine pour tisser 4,5 mètres de fils, qui pourront supporter jusqu'à 125 kilos.
7. **Transfert de message.** La morsure de l'araignée a pour effet de transférer un court message d'un sujet à un autre. Le message doit se limiter à quinze mots maximum et être composé d'une seule phrase. Les renseignements ne vont que dans un sens (de l'expéditeur au destinataire) et ne peuvent être transférés qu'à une personne. Veuillez garder à l'esprit qu'un sujet qui n'est pas au courant écrasera peut-être l'araignée avant qu'elle ne le morde. L'araignée ne peut exploiter cette capacité que trois fois par semaine.
8. **Pistage.** L'araignée est capable de suivre à la trace une personne en particulier, laissant des fils sur les bâtiments et autres points de repères pour que sa maîtresse puisse suivre à son tour. La distance importe peu ; l'araignée peut suivre le sujet sur des centaines de kilomètres si nécessaire. Cette capacité de pistage ne fonctionne que si le sujet est à pied : l'araignée est trop lente pour suivre chevaux et chariots, et les navires ne laissent aucune trace derrière eux.
9. **Dissimulation d'objet.** L'araignée peut prendre un objet (500 grammes au plus) et le cacher en un lieu secret, l'envelopper dans un cocon de soie et le récupérer quand on le lui ordonne. On considère l'objet invisible en ce qui concerne les recherches visant à le retrouver ; on ne peut tout simplement pas mettre la main dessus par des moyens normaux. L'araignée peut cacher jusqu'à trois objets en même temps par le biais de cette capacité.
10. Lancez deux fois le dé sur cette table en ignorant tout nouveau 10.

Serviteur (De 5 à 16 PP)

Le héros commence sa carrière d'aventurier avec un ou plusieurs serviteurs. Ils ne sont pas particulièrement loyaux (au-delà du désir d'être payés), mais ils peuvent s'avérer utiles si le héros souhaite venir à bout de quelque chose (ou de quelqu'un), sauf si le joueur dépense plus de points. Ce sont des hommes de main et ils sont créés comme tels.

Types de serviteurs

Laquais (5 PP)

Le serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Détermination où il en possède 3. Le laquais a toutes les compétences du métier Serviteur à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2. Il est également possible de bâtir sur ce modèle une bonne, un maître d'hôtel ou un valet.

Cocher (5 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Finesse où il en possède 3. Le cocher a toutes les compétences du métier Cocher justement à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2. Il est également possible de bâtir sur ce modèle un écuyer, un fauconnier ou un veneur.

Confesseur (5 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Esprit où il en possède 3. Le confesseur a toutes les compétences du métier Prêtre à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2. Il est également possible de bâtir sur ce modèle un compagnon moine, un templier ou un chapelain.

Garde du corps (5 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Finesse où il en possède 3. Le garde du corps a toutes les compétences de base du métier Garde du corps et de l'entraînement Escrime à 3 et les compétences avancées de ces mêmes spécialisations à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences de métier supérieures à 2. Il est également possible de bâtir sur ce modèle un soldat, un duelliste ou un artilleur.

Qualités spéciales des serviteurs

Attention, ces qualités spéciales coûtent des PP au joueur et non au domestique. Le joueur peut en prendre trois au maximum pour un même serviteur.

Âgé (3 PP)

Le serviteur est déjà âgé et a vécu énormément de choses, il bénéficie de 50 PP supplémentaires à sa création.

Bon combattant (2 PP)

Le rang potentiel maximum dans les entraînements du serviteur augmente de 1 à la création (et passe donc normalement à 4).

Escrimeur (4 PP)

Le serviteur est un escrimeur averti et bénéficie d'une école d'escrime de son pays natal avec 3 rangs dans les compétences de spadassin.

Flagorneur (1 PP)

Le serviteur adore tout de son maître et donnerait sa vie pour le sauver. Evidemment, le reste du temps, le personnage doit supporter les remarques lèche-bottes et l'attitude obséquieuse de son serviteur.

Grande famille (3 PP)

Le serviteur a une grande famille. Cette qualité spéciale est la même que l'avantage du même nom réservé aux castillians.

Loyauté extrême (3 PP)

Le serviteur ne vous abandonnera ou trahira jamais.

Relations (1 PP)

Le serviteur reçoit la spécialisation Malandrin et la compétence Contact à 5. En outre, il lance et garde toujours un dé supplémentaire lorsqu'il fait un jet de compétence associée à la spécialisation Malandrin.

Savoir-faire (2 PP)

Le joueur choisit jusqu'à trois compétences de métiers dans lesquelles le serviteur dispose d'au moins un rang et deviendront ses compétences de Savoir-faire. Lorsque le domestique aide le personnage dans une tâche faisant appel à l'une de ses compétences de savoir-faire, le maître bénéficie d'un rang supplémentaire pour son jet.

Avantages

Sorcier (4 PP)

Le serviteur est un sorcier demi-sang et bénéficie d'un rang de 3 dans cinq de ses compétences de sorcier.

Très organisé (2 PP)

Le rang potentiel maximum dans les métiers du serviteur augmente de 1 à la création (et passe donc normalement à 4).

Avantages financiers

| Avantage | Coût |
|----------------------------|--------------|
| Armateur | De 2 à 8 PP |
| Associé | De 1 à 5 PP |
| Joli coup | 1 PP |
| Protecteur | 1, 2 ou 4 PP |
| Siège à la Ligue de Vendel | 8 PP |

Armateur (de 2 à 8 PP ; possibilité de dépense commune entre plusieurs héros)

Le (ou les) héros possède(nt) un navire dès le début du jeu. Sa valeur en Points de Navire est proportionnelle à la dépense en Points de Personnage. Pour 4 PP, il dispose de 10 PN, pour 6 PP, de 15 PN et pour 8 PP de 20 PN.

Associé (de 1 à 5 PP)

Vous êtes l'associé d'un marchand et partagez donc ses profits. Evidemment, il vous faut de l'argent pour créer de l'argent, aussi les profits générés par le marchand dépendent-ils du volume et de la fréquence de vos investissements. Plus vous investissez souvent, plus vite vous récupérez de l'argent. Le coût total de cet avantage est égal à la somme des Profits et de la Fréquence de votre investissement.

| Coût | Investissement | Profits |
|------|----------------|-------------|
| 1 PP | 10 guilders | 5 guilders |
| 2 PP | 20 guilders | 8 guilders |
| 3 PP | 40 guilders | 10 guilders |

| Coût | Fréquence |
|------|----------------------|
| 0 PP | Une fois par mois |
| 1 PP | Deux fois par mois |
| 2 PP | Une fois par semaine |

Joli coup (1 PP)

Le personnage a effectué un Joli coup ; c'est-à-dire que par un heureux concours de circonstances, il s'est retrouvé en possession d'une grosse somme d'argent. Cela peut aller du casse particulièrement réussi à l'objet trouvé, en passant par la récompense offerte par un noble ou le fruit d'un chantage. En tout cas, le héros est en possession de 2 à 2000 guilders ; lancez et additionnez 2D1000 pour en connaître le montant exact.

Protecteur (1, 2 ou 4 PP)

Lorsqu'on a pas d'argent mais que l'on a du talent, que fait-on ? On tâche de trouver un protecteur ! Les protecteurs sont des individus riches qui entretiennent des artistes, des poètes, des écrivains, des duellistes et des profiteurs de toutes sortes. Le nombre de PP que vous avez investi dans l'avantage Protecteur indique la richesse de ce dernier, ainsi que la somme qu'il est prêt à donner régulièrement au héros que vous incarnez. Discutez avec votre MJ lors de l'acquisition de cet avantage afin de déterminer qui pourrait être le protecteur du héros. Déterminez la générosité de celui de votre personnage (en fonction du nombre de PP investi) au moyen de la table ci-dessous :

| Coût | Pécule | Générosité |
|------|-------------|----------------------|
| 1 PP | 10 guilders | Une fois par mois |
| 2 PP | 20 guilders | Deux fois par mois |
| 4 PP | 40 guilders | Quatre fois par mois |

Siège à la Ligue de Vendel (8 PP)

Tous les ans, la Ligue de Vendel met aux enchères une partie de ses sièges. Ils coûtent très cher mais rapportent énormément à ceux qui les détiennent. Cette année, vous avez réussi à vous en procurer un. Votre réputation augmente de 10 points et vos revenus augmentent de 100 guilders par semaine. Les revenus et la réputation liés à un siège à la Ligue de Vendel disparaîtront lorsque votre siège sera remis aux enchères dans trois ans. Toutefois, rien ne vous empêchera alors de le racheter. Quand on dispose d'un siège, on peut voter lors des rassemblements de la Ligue.

Biens et possessions

| Avantage | Coût |
|---------------------------|--------------|
| Artefact Syrneth | De 1 à 5 PP |
| Bibliothèque de recherche | 2 ou 4 PP |
| Citation | 4 PP |
| Dock personnel | 2 PP |
| Héritage | De 1 à 10 PP |
| Ile cachée | 2 ou 3 PP |
| Propriété | Variable |

Artefact Syrneth (de 1 à 5 PP)

Les héros commencent le jeu avec un artefact Syrneth. Il est possible d'acheter cet avantage plusieurs fois. Le joueur doit choisir un objet dans la liste suivante :

Bille d'or (2 PP)

Vous avez trouvé cette bille dans un champ près de la maison de votre enfance. Vous avez accidentellement découvert que si vous lui donniez un petit coup d'ongle, l'emmeniez autre part et la laissiez tomber sur le sol, elle commençait à rouler en direction de l'endroit où vous l'aviez tapotée la première fois.

Elle ne « se souvient » que du dernier endroit où elle a pris un petit coup et « n'oublie » jamais un lieu tant qu'on ne l'active pas de nouveau. Dès qu'elle roule, elle parcourt en sens inverse le chemin qu'on lui a fait faire depuis, à la vitesse d'un marcheur lent. Il est possible de ramasser la bille pendant qu'elle retrace le parcours, de faire une halte, puis de la laisser reprendre son voyage plus tard. Si la bille atteint un point d'eau, elle s'arrête au bord, et reprend son chemin si on la dépose de l'autre côté.

Boîte argentée (3 PP)

La première fois que vous avez ramassé cette boîte, elle s'est ouverte à votre contact. Depuis, vous avez été la seule personne à pouvoir l'ouvrir. La boîte s'est révélée invulnérable à toute tentative classique pour la forcer ou la détruire, bien qu'il soit possible qu'un autre artefact Syrneth puisse accomplir une telle tâche. L'intérieur de la boîte mesure 10x5x2,5 cm, ce qui fait que vous n'y déposez que vos biens les plus précieux.

Bracelet vert (3 PP)

Vous avez trouvé ce bracelet vert dans vos filets alors que vous étiez en train de pêcher. Vous l'avez mis, et plus tard, alors que vous étiez en train d'éviscérer un poisson, votre couteau a glissé et vous vous êtes ouvert la main. Le bracelet a émis une pâle lueur verte et la blessure s'est refermée toute seule. Une fois par scène, ce bracelet soigne son porteur de 10 blessures légères. Il s'agit toujours des premières blessures infligées au porteur au cours de cette scène : elles se referment instantanément et on ne les prend donc pas en compte lors du jet de blessure.

Brassard grimaçant (2 PP)

Ce large brassard doré est incrusté d'un petit crâne d'animal en argent. Vous l'avez acheté à un vieux marin ratatiné qui affirmait qu'il avait autrefois appartenu au capitaine Rogers lui-même. Quand vous le portez et raidissez rapidement le bras deux fois de suite, les mâchoires du crâne s'entrouvrent et une main squelettique en est éjectée, entraînant un fin câble d'argent. La main peut atteindre un point situé jusqu'à une quinzaine de mètres et s'agrippe fermement à ce qu'elle touche. Une fois que la main a une prise solide, le câble se rétracte, vous entraînant à sa suite jusqu'au point où la main est accrochée. Le brassard fonctionne comme un pistolet à grappin, hormis le fait qu'il est plus simple d'utilisation (ND 10 au lieu de 15) et que vous ne risquez ni de glisser ni de lâcher la corde.

Ceinture étincelante (1 PP)

Une fois attachée autour de votre taille, cette ceinture segmentée émet une pâle lueur blanche qui éclaire à six mètres dans toutes les directions, tout en vous laissant les mains libres. Une fois la ceinture attachée, seul le porteur peut l'ôter. La ceinture s'arrête de luire si on l'expose à la lumière du soleil ou si on la détache.

Chope et cannelle ternies (2 PP)

Vous avez acquis ces objets auprès d'un marchand itinérant qui n'en réalisait pas la valeur. La cannelle est le genre de robinet qu'on utilise pour percer les tonnelets de bière. La chope est un récipient haut et étroit, muni d'une poignée bien trop épaisse pour assurer une prise adaptée à des mains humaines. Les deux objets semblent invulnérables aux dommages classiques. Quand la cannelle est placée sur un baril ou un tonneau et qu'on l'ouvre, rien n'en sort. Cependant, si quelqu'un tente de boire à la chope, du liquide provenant du tonneau y apparaît. Le liquide ne coule que si quelqu'un boit à la chope : il ne peut se répandre au dehors. La cannelle ne fonctionne que si on l'a insérée dans un tonneau. La jeter dans un lac ne garantirait en aucun cas des réserves infinies en eau potable.

Coutelas (2 PP)

Vous avez acheté cet étrange couteau gris à un individu louche, dans une ruelle sombre. Vous avez découvert que les blessures qu'il inflige sont plus profondes et plus longues à guérir. Le couteau inflige 3 blessures légères supplémentaires à chaque fois qu'il touche.

Gant ouvragé et couteau de lancer (5 PP)

Vous avez reçu cette paire d'objets en cadeau d'un de vos amis archéologues. Le gant au filigrane d'argent dissimule un fourreau contenant un couteau bleuté, équilibré pour le lancer. Dès que vous faites un mouvement de votre main gantée, comme si vous vous apprêtiez à lancer un couteau, la dague apparaît dans votre main. Vous pouvez lancer la dague une fois par phase uniquement. Dans le cas contraire, elle revient dans votre main avant de toucher sa cible. De plus, il faut laisser le couteau dans son fourreau au moins deux heures par jour, sans quoi il perd sa capacité à revenir. Le gant lui-même semble tenir son énergie du simple fait qu'on le porte. Vous devez le porter au moins dix heures par jour, sans quoi la dague cesse de revenir avant qu'il ait été porté pendant dix heures consécutives.

Main mécanique (2 PP)

Cette main est composée d'un étrange métal aux reflets rouges. Quand vous l'avez découverte, vous veniez de perdre votre main gauche (si vous êtes droitier) au cours d'un combat. Avec curiosité, vous l'avez placée contre le moignon et elle s'est fixée dessus. Il s'est avéré qu'elle n'est ni plus forte ni plus habile que votre main perdue, mais elle ne se fatigue jamais. Elle peut être endommagée aussi facilement qu'une main normale mais se répare d'elle-même en quelques jours. En outre, si elle est tranchée, il est possible de la fixer de nouveau.

Sabre d'abordage rougeâtre (2 PP)

La marée a rejeté ce sabre sur la plage. Remarquant sa forme inhabituelle, vous en avez déduit qu'il s'agissait d'un artefact Syrneth et l'avez conservé. La lame semble capable de dupliquer une attaque portée contre un adversaire. Une fois par scène, dès que vous avez touché et infligé des dommages à un ennemi à l'aide de cette arme, vous pouvez consacrer votre action suivante (une fois que la phase se présente) à l'activation du pouvoir du sabre, et ce en utilisant un dé d'héroïsme. ce dernier reproduit alors à la perfection la précédente attaque, ce qui inclut les résultats du jet d'attaque et du jet de dommages (dès lors que le jet d'attaque de la phase en cours permet de toucher l'adversaire).

Bibliothèque de recherche (2 ou 4 PP)

Le personnage dispose d'une bibliothèque privée d'ouvrages dont il se sert dans le cadre de ses recherches. Toute personne qui passe au moins 1 mois dans la bibliothèque gagne 1 XP supplémentaire à la fin de chaque histoire (utilisable dans les métiers des Belles Lettres uniquement). On ne peut gagner ainsi qu'un XP, quel que soit le nombre de bibliothèques que le personnage visite. En outre, tout scientifique peut se servir de la bibliothèque pour réduire le ND de son jet de Conception de 5 du moment qu'il y passe au moins la moitié du temps requis (Voir les règles sur les inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible). Ce bonus s'applique également aux jets d'Ebauche. Pour 2 PP, la bibliothèque est incomplète ou renferme des textes erronés. Avant le jet de Conception, le MJ effectue un jet secret. Sur un résultat de 9 ou un résultat de 0, la bibliothèque ajoute 5 au ND du jet de Conception plutôt que de le réduire.

Citation (4 PP ; interdit aux Scélérats)

Un héros peut recevoir un nombre considérable de citations dans Seventh Sea : recommandations, médailles, récompenses en titre ou en terres, lettres de marque... Si vous allez recevoir la plupart d'entre elles au cours du jeu, grâce à la qualité et à l'inventivité de votre interprétation, vous pouvez acquérir une (et une seule) citation lors de la création de votre personnage. A vous, en accord avec votre honneur, d'imaginer l'exploit qui lui a valu tant d'honneurs. Ajoutez 10 au score de réputation de départ de votre héros, ce qui vous fait bénéficier d'un dé de réputation. Vous bénéficiez également d'une réduction de 1 PP sur toutes les Appartenances.

Dock personnel (2 PP)

Dans votre port d'attache, vous disposez de docks réservés à votre usage personnel. Vous ne payez jamais rien pour eux, quel que soit l'importance du trafic dans ce port. Les individus particulièrement entreprenants peuvent gagner de l'argent (la somme reste à déterminer, par le MJ et par quelques négociations entre les personnages et leurs interlocuteurs) en louant leurs docks.

Héritage (de 1 à 10 PP)

Le héros a hérité d'un objet de valeur. Peut-être lui a-t-il été légué par un parent éloigné. Peut-être encore – vous acceptez le risque que des gens dépendent de votre héros – est-ce la dot de son épouse ou un présent de ses beaux-parents. Il peut également s'agir d'un précieux bien familial transmis de génération en génération ou plus simplement une importante somme d'argent. Quoi qu'il en soit, cet héritage appartient désormais pleinement à votre héros.

La table ci-dessous vise à vous donner une idée approximative de la valeur de cet héritage, afin que vous puissiez plus facilement l'évaluer en accord avec votre MJ. Les objets de prix « courants » (bijoux, œuvres d'art...) n'y sont pas répertoriés car leur coût en PP peut facilement être déterminé à partir de leur valeur monétaire. Vous ne pouvez affecter plus de 10 PP à cet avantage.

| Coût | Valeur | Exemple d'objet |
|------|---------|---|
| 1 | 500 g | Une arquebuse de bonne qualité |
| 2 | 1 000 g | Un cheval de monte bien entraîné |
| 3 | 1 500 g | Un valet fidèle (pour la vie) |
| 4 | 2 000 g | Un canon de marine ou un petit canon sur pivot |
| 5 | 2 500 g | Une petite bibliothèque |
| 6 | 3 000 g | Une dette d'une créature surnaturelle |
| 7 | 3 500 g | Une position mineure au sein du gouvernement du pays du héros ou un second esprit allié (pour les Ussurans) |
| 8 | 4 000 g | Un gros canon ou une relique de Syrath |
| 9 | 4 500 g | Un cheval de guerre, ou de course, bien entraîné ou une toute petite parcelle de terre |
| 10 | 5 000 g | Un luxueux carrosse, une toute petite (et probablement lointaine) île ou une petite fabrique |

Île cachée (2 ou 3 PP)

Vous connaissez une île ne figurant sur aucune carte et y avez un abri sûr. Les îles relevant de cet avantage sont trop petites pour apparaître sur les cartes de Théah. L'île renferme de l'eau douce et une bonne quantité de nourriture (gibier, poissons, fruits). En dépensant 3 PP dans cet avantage, un récif encercle l'île et vous êtes le seul à en connaître les méandres. Toute autre personne doit réussir un jet d'Esprit + Piloter contre un ND de 30 pour franchir cet obstacle en toute sécurité.

Propriété (Variable)

Vous avez acquis une maison dans une cité (Pau, Charousse, Numa, Donna, Freiburg ou Altamira, par exemple) pour un prix honnête ou exorbitant. Vous venez juste d'emménager, ou vous y habitez depuis des années (dans ce cas, pensez à acheter l'avantage Habitant du quartier). En fonction du nombre de PP que vous investissez dans cet avantage, vous disposez d'un bâtiment d'une valeur de 5000 guilders par 2 PP investis. Donc, plus vous investissez de PP, plus votre maison, voire votre manoir, sera grande et bien située.

Appartenances

J'ai interdit certaines appartenances à la création des héros. Certaines car elles n'existent pas en 1656 (la Confrérie de la côte, la Lyre de Seigle et Los Vagos), d'autres car elles sont trop puissantes pour des héros débutants (les Chevaliers de la Rose et de la Croix, le Collège Invisible, Die Kreuzritter, les Filles de Sophie, le Fouet, la Rilasciare, la Société des explorateurs, les Sociétés secrètes cathayanes et les Veuves) En effet, appartenir à ces différentes sociétés permet d'en connaître beaucoup sur le background du monde de Seventh Sea et je trouve dommage que des joueurs qui viennent tout juste de créer leur personnage en sache déjà autant sur l'univers. D'autant plus qu'en augmentant leur réputation, ils se verront proposer d'intégrer certaines de ces organisations. Mais c'est alors plus une question d'interprétation de leurs héros (sont-ils plus proches des principes défendus par le Collège Invisible ou par les Chevaliers de la Rose et de la Croix ?) ; ce sera au MJ de décider et de faire en sorte que l'adhésion aux organisations dont la philosophie est la plus en accord avec les idées de votre personnage vous soit proposé.

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|---|-----------------|
| Alcades | 4 PP |
| Billet du Seigneur | 4 PP |
| Chevaliers d'Elaine | 4 PP |
| Chevaliers de la Rose et de la Croix | 5 PP |
| Club mondain | 3 PP |
| Collège Invisible | 5 PP |
| Confrérie de la côte | 4 PP |
| Corsaires du Croissant | 3 ou 4 PP |
| Die Kreuzritter | 5 PP |
| Faucons vestens | 4 PP |
| Fiannas | 4 PP |
| Filles de Sophie | 5 PP |
| Fouet | 4 PP |
| Garde de fer | 4 PP |
| Garde de Sandoval | 4 PP |
| Garde du Soleil | 4 PP |
| Gardiens de l'Eglise | 4 PP |
| Gilde des alchimistes | 4 PP |
| Gilde des apothicaires | 4 PP |
| Gilde des jennys | 2 ou 4 PP |
| Gilde des spadassins | 4 PP |
| Gilde marchande (autre) | 4 PP |
| Lyre de Seigle | 5 PP |
| Mécène de l'Ordre de la Rose et de la Croix | 3 PP |
| Mousquetaires | 4 PP |
| Mousquetaires rouges | 4 PP |
| Nibelung | 20 PP |
| Pirates du Tiakhar | 3 ou 4 PP |
| Rasoirs | 4 PP |
| Rilasciare | 5 PP |
| Seadogs | 4 PP |
| Société des explorateurs | 5 PP |
| Société secrète cathayane | 5 PP |
| Stelets | 4 PP |
| Tyomnys | 4 PP |
| Los Vagos | 2, 3, 5 ou 7 PP |
| Veuves | 4 PP |
| Yeux du Paon | 4 PP |

Les Alcades (4 PP)

Le personnage est un alcade, chargé de faire observer la loi en Castille, c'est l'équivalent des mousquetaires montagnais.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité castilliane ;
- ✂ 3 rangs au moins en Esprit ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés en compétences dans les métiers de police.

Devoirs :

- ✂ Faire appliquer la loi en Castille ;
- ✂ Obéir aux ordres du roi et de ses représentants (ce qui inclut l'Inquisition) ;
- ✂ Toujours venir en aide à un autre alcade dans le besoin, avec la possibilité d'un retour d'ascenseur.

Bénéfices :

- ✂ Le roi paye aux alcades le gîte, le couvert et l'équipement dont ils ont besoin. Ensuite, ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois ;
- ✂ Ils reçoivent gratuitement le métier Fouineur ;
- ✂ Enfin, ils peuvent directement faire appel à l'aide des autres alcades lorsque le besoin s'en fait sentir. L'inverse est également vrai.

Les Billets du Seigneur (4 PP)

Vous êtes l'instrument de la volonté de votre prince et menez donc diverses missions en son nom. On vous accorde un sursis pour tous les crimes que vous commettez en Vodacce pourvu que vous n'agissiez qu'au nom de votre prince. Les Billets du Seigneur (la Mano del Cavaliere) ont certaines responsabilités ; en échange, ils agissent sans craintes de représailles judiciaires (ce qui n'inclut pas les représailles personnelles).

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité vodacci ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés en compétences du métier Courtisan ;
- ✂ Pas moins de 3 entraînements.

Devoirs :

- ✂ Obéir aux ordres du prince ;
- ✂ Rapporter toute trahison ou perfidie au prince.

Bénéfices :

- ✂ Le prince paye aux Billets du Seigneur équipement, gîte et couvert, ainsi qu'un traitement de 20 guilders par mois ;
- ✂ En outre, quand ils agissent sur l'ordre de leur prince, ils ne tombent pas sous le coup des lois de Vodacce. Si les Billets du Seigneur créent des ennuis à un individu, celui-ci doit en parler à leur prince.

Les Chevaliers d'Elaine (4 PP, interdit aux héros à la création)

Vous appartenez à l'Ordre du Haut Roy et êtes membre de la caste d'élite chargée de satisfaire les désirs de la reine Elaine. Bien qu'ils ne soient pas aussi célèbres que les mousquetaires de la Montaigne, les chevaliers d'Elaine sont aimés à travers l'Avalon et considérés comme des modèles de courage et d'honneur.

Conditions de recrutement :

- ☞ Nationalité avalonienne, highlander ou inish ;
- ☞ Avoir suivi les cours d'une Ecole d'escrime avalonienne, inish ou highlander ou pratiquer la magie Glamour ;
- ☞ Ne pas avoir une réputation inférieure à 5 ;
- ☞ Ne pas appartenir à un autre ordre de chevalerie (la Rose et la Croix, les Mousquetaires, les Fiannas, etc.).

Devoirs :

- ☞ Toujours obéir aux ordres de la reine et de son protecteur. En effet, tout chevalier bénéficie de l'un des Douze comme protecteur qui le dirige et lui confie des missions ;
- ☞ Faire appliquer la loi en Avalon ;
- ☞ Protéger la reine (sa vie comme sa réputation) et l'Avalon.

Bénéfices :

- ☞ La couronne vous fournit vêtements, armes et logements, ainsi qu'un petit traitement de 10 guilders par mois ;
- ☞ Vous pouvez également réclamer la protection de tout bâtiment diplomatique d'Avalon (bien que cela puisse avoir des conséquences) ;
- ☞ D'autres membres de l'ordre vous défendront et vous apporteront leur aide en cas de besoin – et ils attendent de vous les mêmes services.

Les Chevalier de la Rose et la Croix (5PP, interdit aux héros à la création)

L'Ordre de la Rose et la Croix est une société de gentilshommes qui se consacrent à rendre la justice, à réparer les torts et à protéger les faibles. Nombre de ces chevaliers sont les cinquième ou sixième enfants de nobles seigneurs sans grandes perspectives d'avenir. Ils rejoignent l'Ordre afin de se forger une réputation ou d'attirer le regard d'une riche et noble jeune fille. De nombreuses commanderies de l'ordre sont implantées dans tout Théah, et leurs portes sont ouvertes à tous ceux qui possèdent le statut de membre. Ceux qui souhaitent porter le titre de chevalier doivent passer trois années au service de l'ordre, trois années qui seront sans doute les plus dures de leur vie. Ils doivent servir l'ordre sans poser de question, assumant des quêtes et des charges si lourdes que seul un fou les accepterait. Mais s'ils s'en sont montrés dignes, ils peuvent porter le sceau de la Rose et la Croix et se parer du titre de 'chevalier'. L'ordre est très hiérarchisé. Les chevaliers gravissent les échelons de l'organisation en accomplissant des actes de bravoure qui démontrent leur courage et leur générosité.

Conditions de recrutement :

- ☞ Ne pas avoir une réputation inférieure à 5 ;
- ☞ Ne pas appartenir à une autre société secrète ;
- ☞ 3 rangs au moins en Panache.

Devoirs :

- ☞ Empêcher les injustices ;
- ☞ Protéger les faibles ;
- ☞ Obéir à sa hiérarchie ;
- ☞ Toujours venir en aide à un porteur de la Rose et la Croix (Chevalier ou mécène).

Bénéfices :

- ☞ Ils obtiennent gratuitement le métier Pauvre chevalier ;
- ☞ Ils ont accès aux avantages spécifiques aux chevaliers de la Rose et de la Croix ;

- ✂ Ils peuvent acquérir le chamanisme *Vœu* ;
- ✂ La sorcellerie Sorte (Sorcières de la destinée) les affecte difficilement. Tous les ND de Sorte augmente de 10 lorsqu'ils affectent directement un chevalier ;
- ✂ On considère que les chevaliers de la Rose et la Croix reçoivent gratuitement l'avantage Protecteur (Chevalier de l'Ordre). Ce protecteur ne fournit aucune somme d'argent, mais représente le chevalier dont le héros fut le novice. Le chevalier peut se rendre chez son protecteur pour lui demander un conseil, matériel ou spirituel. A l'occasion, le protecteur pourra peut-être fournir une aide mineure, mais cela devrait rester exceptionnel ;
- ✂ Ils ont accès à la bibliothèque secrète de leur maison ;
- ✂ Toute personne arborant le sceau de la Rose et la Croix reçoit un dé de réputation supplémentaire par scénario. On ne peut utiliser ce dé comme un dé de Glamour.

Le Collège Invisible (5 PP, interdit aux héros à la création)

Rassemblés au sein du Collège Invisible, comme ils l'ont eux-mêmes baptisés, des savants cachés font de leurs mieux pour continuer leurs recherches tout en déjouant les pièges de l'Inquisition. Cependant, leurs expérimentations ne peuvent aller très loin sans les fonds et les ressources de l'Eglise. Ils ont donc fait appel à leurs propres avoirs et aux libéralités de quelques amis pour continuer à travailler. Ils ont également créé un système de communication clandestin qui leur permet de transmettre les informations, les faits et les preuves qu'ils obtiennent, aux autres membres du Collège. Les membres du Collège ne se connaissent que par leur pseudonyme et chacun d'eux n'en connaît personnellement que deux autres. Faisant fi des investigations sourcilleuses de l'Inquisition, et bien qu'elles doivent rester secrètes, les recherches continuent.

Conditions de recrutement :

- ✂ Posséder au moins 3 métiers de l'acatégorie des Belles Lettres ;
- ✂ Au moins 3 rangs en Esprit ;
- ✂ Ne pas appartenir à une autre société secrète.

Devoirs :

- ✂ Poursuivre les recherches coûte que coûte ;
- ✂ Lutter contre l'Inquisition et l'obscurantisme ;
- ✂ Toujours venir en aide à un autre membre du Collège Invisible.

Bénéfices :

- ✂ Les membres du Collège reçoivent un traitement annuel de 10 à 100 guilders. L'argent vient de nobles mécènes ou de fonds que la société parvient à récolter. Lancez un dé et multipliez le résultat par 10 pour en déterminer le montant exact. Ces fonds sont censés servir dans le cadre de la recherche scientifique ou d'autres activités relatives à la société. Cependant, nul ne peut s'assurer qu'ils sont utilisés à bon escient. Seul leur honneur dicte aux personnages d'utiliser ainsi cet argent ;
- ✂ Les membres du Collège connaissent deux autres membres de la société (sans compter le reste du groupe de personnages). Peut-être ne les connaissent-ils que par l'intermédiaire d'un pseudonyme, et peut-être n'ont-ils jamais vu leur visage, mais de tels collègues offrent parfois conseils et assistance. Vu leur éloignement, il s'agit de Relations de 1 PP. Toutefois, les joueurs peuvent dépenser davantage de PP pour en faire de plus proches Relations. Gardez à l'esprit que ces contacts sont des membres à part entière du Collège. Il ne s'agit pas de simples étudiants, assistants, messagers ou autres maillons de la Chaîne de Savoir ;
- ✂ Ils ont accès aux avantages spécifiques du Collège Invisible ;
- ✂ Tous les membres du Collège saisissent les concepts qui se cachent derrière les codes mathématiques et musicaux. D'ailleurs, ils les remarquent quand ils en sont les témoins. Traduire le code exige de posséder les compétences Mathématiques ou Musique au rang 2, ainsi que la connaissance de la permutation propre à l'expéditeur ;

☞ Vu leur compréhension poussée des sciences, tous les membres du Collège Invisible traitent les compétences Astronomie et Sciences de la nature comme s'il s'agissait de compétences de base plutôt qu'avancées. Cela n'est applicable que si les compétences découlent d'un métier des Belles Lettres.

La Confrérie de la Côte (4 PP, interdit aux héros à la création)

A Théah, lorsque l'on pense à la Flibuste, la Confrérie de la Côte est le premier nom qui vient à l'esprit – une nation de hors-la-loi, de boucaniers et de voleurs, qui n'ont ni dieu ni maître. Installés sur l'île de la Bucca, ces hommes ont forgés les prémices d'une démocratie ; la première que le monde est connu. Ne subissant le poids d'aucune charge, ne connaissant pas les distinctions de race et de naissance, ils se considèrent comme les seuls hommes libres de Théah. La Confrérie suit sa propre destinée ; ses membres n'ont prêté allégeance à aucun monarque et vivent comme bon leur semble. La Confrérie est également devenue le fléau des mers alentours, n'épargnant ni les cargos de l'Eglise, ni les vaisseaux montaginois ou vodacci. Grâce à son île fortifiée, presque inexpugnable, elle a les moyens de défendre ses idéaux indéfiniment.

Conditions de recrutement :

- ☞ 3 rangs au moins en Détermination ;
- ☞ Pas moins de 2 entraînements ;
- ☞ 6 PP au moins dépensés dans les métiers de la Mer et de la Maraude.

Devoirs :

- ☞ Obéir aux ordres de son capitaine pendant les batailles navales ;
- ☞ Lutter contre l'Inquisition ;
- ☞ Ne pas attaquer les navires castillians ;
- ☞ Défendre la Bucca et son idéal d'égalité et de tolérance.

Bénéfices :

- ☞ Il reçoit gratuitement le métier Forban ;
- ☞ Il obtient un abri très sûr en cas de problèmes : la Bucca ;
- ☞ Il peut demander l'aide des membres de la Confrérie en cas de besoin. Bien sûr, l'inverse est également vrai ;
- ☞ Une part lors de tous les abordages avec un bateau de la Confrérie, voire plus en cas de blessures graves ;
- ☞ Il obtient aussi 5 points de Réputation ;
- ☞ Enfin, il bénéficie d'une augmentation gratuite à toutes ses actions de répartition en Castille.

Un Club mondain (3 PP)

Le personnage est membre de l'un des nombreux clubs mondains de Théah. Il s'agit de petits groupes d'individus qui partagent des intérêts communs ou qui souhaitent plus simplement fréquenter des gens ayant les mêmes passions. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des plus connus.

Les Centaures

Les Centaures sont tous des cavaliers émérites. Ils connaissent parfaitement les chevaux et se retrouvent régulièrement pour en parler mais aussi pour effectuer des courses ou participer à des concours. Ils cherchent tous à obtenir le cheval le plus parfait. Lorsqu'ils sont sur leurs montures, ils sont de véritables centaures et leurs discussions tournent presque toujours autour des chevaux, de leurs soins, de leurs entraînements, de leurs nourritures, etc. Ce qui finit par les rendre lassant pour quelqu'un que le sujet ne passionne pas.

Conditions de recrutement :

- ☞ 3 rangs au moins en Finesse et en Equitation ;
- ☞ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ☞ Un cheval de qualité exceptionnelle.

Devoirs :

- ☞ Maintenir un cheptel de chevaux de grande qualité dans ses écuries ;
- ☞ Venir en aide aux autres membres ;
- ☞ Empêcher les mauvais traitements à l'égard des chevaux.

Bénéfices :

- ☞ Ils peuvent obtenir l'aide des autres membres, surtout pour tout ce qui touche aux chevaux ;
- ☞ Ils bénéficient également de deux augmentations gratuites sur toutes les compétences de l'entraînement Cavalier.

Le Cercle des Muses Inspirées & Mécènes Généreux

Le Cercle des Muses Inspirées et Mécènes Généreux regroupe des gens fortunés et amoureux des arts. Ils ne disposent pas toujours d'un grand talent mais cela ne les empêche pas d'apprécier les arts et de financer, en devenant des protecteurs, un grand nombre des artistes de Théah. On trouve des membres de ce cercle dans tous les pays et ils n'hésitent pas à s'entraider pour la carrière de l'un de leur protégé. En effet, si l'un de ces derniers voit son art reconnu, cela profite à son mécène, qui possède déjà un certain nombre de ses œuvres et peut alors les garder ou les revendre à un très bon prix, améliorant son capital. Rares sont aujourd'hui les artistes qui arrivent à percer sans l'aide de ce cercle et, à l'inverse, nombre de tâcherons sans talent sont devenus les coqueluches de la cour.

Conditions de recrutement :

- ☒ 3 rangs au moins en Panache ;
- ☒ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ☒ Pas moins de 6 PP dépensés dans les métiers des Arts.

Devoirs :

- ☒ Avoir au moins deux artistes sous sa protection ;
- ☒ Aider du mieux possible les autres membres et leurs protégés ;
- ☒ Répandre les arts dans tout Théah et toutes les couches de la société.

Bénéfices :

- ☒ Les membres du Cercle des Muses inspirées et Mécènes généreux peuvent faire appel à l'aide des autres membres quand le besoin s'en fait sentir, surtout pour aider à la carrière d'un protégé ;
- ☒ Ils bénéficient également de deux augmentations gratuites sur trois des compétences suivantes : Chant, Compositeur, Création littéraire, Dessin, Musique ou Sculpture.

Le Club des Sciences

Le Club des Sciences regroupe certains des esprits les plus éclairés de tous Théah. Aussi bien scientifiques que mécènes, ils participent au développement des sciences. Interdit en Castille, il doit lutter contre l'Inquisition pour se maintenir en Vodacce et dans le sud de l'Eisen. Ailleurs, on le trouve surtout en Avalon, en Vendel et en Montaigne où l'Inquisition n'est que très peu présente. Il n'est pas rare, pour ne pas dire fréquent, que ses membres rejoignent ou fassent partie du Collège Invisible. Le Club des Sciences est un peu la « vitrine politique » de cette organisation.

Conditions de recrutement :

- ☞ 3 rangs au moins en Esprit ;
- ☞ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ☞ Pas moins de 6 PP dépensés dans les métiers des Belles Lettres.

Devoirs :

- ☞ Avoir au moins un scientifique sous sa protection ;
- ☞ Venir en aide aux autres membres dans le besoin ;
- ☞ Aider à étendre les sciences partout sur Théah ;
- ☞ Lutter contre l'Inquisition qui freine le progrès.

Bénéfices :

- ☞ Les membres du Club des Sciences peuvent faire appel à l'aide des autres membres surtout concernant leurs recherches scientifiques ;
- ☞ Ils bénéficient également de deux augmentations gratuites sur les compétences suivantes : Astronomie, Bricoleur, Calcul et Sciences de la Nature.

La Fraternité des Chasseurs

La Fraternité des Chasseurs regroupe un ensemble de chasseurs de la noblesse Théane. Tous ne sont pas d'excellents traqueurs, mais faire partie de ce club très fermé vous assure une certaine réputation. Malgré cela, presque tous apprécient le plaisir de la chasse et la montée d'adrénaline lorsqu'un animal vous charge. Les meilleurs chassent autre chose que des animaux : des monstres parmi les plus dangereux.

Conditions de recrutement :

- ☞ 3 rangs au moins en Finesse ;
- ☞ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ☞ Au moins 2 métiers parmi Chasseur, Courtisan, Eclaireur, Fauconnier ou Veneur.

Devoirs :

- ☞ Toujours venir en aide à un autre membre de La Fraternité des Chasseurs ;
- ☞ Toujours respecter les règles de la chasse sportive : on ne piège jamais la proie, il s'agit toujours d'un face à face.

Bénéfices :

- ☞ Les membres de La Fraternité des Chasseurs peuvent faire appel à l'aide des autres membres de ce cercle quand le besoin s'en fait sentir ;
- ☞ Ils bénéficient également de deux augmentations gratuites sur les compétences suivantes : Déplacement silencieux, Sens de l'orientation, Pister et Signes de piste.

La Mode du Lac

La Mode du Lac est la dictature des vogues de Montaigne. A part l'empereur et l'impératrice, la Mode du Lac et ses membres déterminent ce que chacun portera la saison suivante. Les membres se rencontrent une fois par semaine à Crioux et discutent des dernières modes autour d'un délicieux brunch.

Conditions de recrutement :

- ☞ 3 rangs au moins en Mode et en Panache ;
- ☞ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ☞ au moins l'un des avantages suivants : Ami de cour (membre influent de La Mode du Lac, 3 PP), Beauté du Diable, Orateur, Parent proche (membre d'une société : La Mode du Lac, 3 PP), Relations (Allié, Membre de la Mode du Lac), Séduisant, Trait légendaire (Panache) ou au moins 6 PP dépensés dans le métier de Courtisan.

Devoirs :

- ▣ Toujours venir en aide à un autre membre de La Mode du Lac ;
- ▣ Introduire et imposer les idées sur la haute couture de La Mode du Lac dans toutes les cours de Théah.

Bénéfices :

- ▣ Les membres de la Mode du Lac peuvent faire appel à l'aide des autres membres de ce cercle quand le besoin s'en fait sentir (surtout financièrement, et presque jamais pour une bataille) ;
- ▣ De plus, ils savent tout des dernières tendances de la mode et bénéficient toujours de 2 augmentations gratuites lorsqu'ils effectuent un jet de Mode.

La Scène

La Scène est un cercle d'amateurs de théâtre et d'opéra. Adorant cette forme d'art en plein développement, ils font tout leur possible pour protéger les meilleurs acteurs, compositeurs et auteurs. Ils montent des pièces, soutiennent les troupes itinérantes et se réunissent régulièrement pour parler de leur passion et faire connaître telle ou telle pièce ou actrice qu'ils ont découvert. Certains n'hésitent pas à traverser la frontière montagino-castilliane malgré la guerre ou à faire des milliers de kilomètres pour entendre les déclamations d'une artiste qui leur a été recommandée.

Conditions de recrutement :

- ▣ 3 rangs au moins en Panache et en Comédie ;
- ▣ 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ;
- ▣ Pas moins de 6 PP dépensés dans les métiers Bateleur, Courtisan et Arnaqueur.

Devoirs :

- ▣ Avoir au moins une troupe de comédiens, un théâtre ou un opéra sous sa protection ;
- ▣ Toujours venir en aide aux autres membres ;
- ▣ Aider au développement des arts de la scène que sont l'opéra et le théâtre.

Bénéfices :

- ▣ Les membres de La Scène peuvent faire appel à l'aide des autres membres de ce cercle, surtout financièrement et artistiquement ;
- ▣ Ils bénéficient également de deux augmentations gratuites sur les compétences Comédie et Eloquence.

Le Vénérable Ordre des Honorés Gentilshommes

Le Vénérable Ordre des Honorés Gentilshommes est constitué de quelques-uns des hommes les plus riches de Théah. Ils se rencontrent chaque semaine à Pau. La demeure dans laquelle ils se retrouvent est somptueuse et le personnel cède au moindre de leurs caprices. Ils ont tous sans exception rejoint l'Ordre parce que leur vie les ennue. Leur principal passe-temps est le jeu – à grande échelle. Un ou plusieurs membres proposent quelque aventure scabreuse, et les autres parient sur sa faisabilité ou non. On parie souvent de véritables fortunes sur des tâches manifestement irréalisables et les enjeux descendent rarement sous les 500 guilders. Une fois que le pari prend tournure, les autres membres du cercle suivent du mieux qu'ils le peuvent les progrès du groupe d'aventurier. Les membres de l'Ordre comptent parmi les plus riches hommes de Théah et sont capables de parier des sommes gigantesques sur l'issue de quelque aventure originale ou intéressante.

Conditions de recrutement :

- ✧ 3 rangs au moins en Esprit ;
- ✧ 200 guilders de revenus mensuels ou un pécule d'au moins 5 000 guilders.
- ✧ 5 PP au moins dépensés en compétences dans les métiers Courtisan et Arnaqueur.

Devoirs :

- ✧ Ne jamais refuser un pari, quelles qu'en soit les chances de réussite ou le montant, sauf si le parieur juge le sujet du pari (très rare) ou le prix trop aberrant ou fou ;
- ✧ Toujours venir en aide aux autres membres de l'ordre (surtout financièrement et politiquement).

Bénéfices :

- ✧ Le membre de ce cercle connaît toujours, dans chaque ville de plus de 5 000 personnes, l'endroit où se retrouvent les sociétaires à qui il peut demander aide et assistance. Cela lui permet d'avoir des contacts dans les classes dirigeantes de presque toutes les grandes villes de Théah (à la discrétion du MJ, bien entendu) ;
- ✧ Enfin, ils bénéficient de deux augmentations gratuites chaque fois qu'ils effectuent un test de Parier ou de Jeu quelconque.

Les Corsaires du Croissant (4 PP, 3 PP pour les croissantins)

Vous êtes membre des Corsaires du Croissant, ces pirates originaire de l'Empire oriental qui ravagent les côtes occidentales de Théah et s'emparent de ses richesses.

Conditions de recrutement :

- ✧ Nationalité croissante OU ;
- ✧ Détenir le métier Galérien et une Gaillardise avec un rang d'au moins 3.

Devoirs :

- ✧ Obéir aux ordres de son capitaine pendant les batailles navales ;
- ✧ Punir les infidèles occidentaux des méfaits qu'ils ont fait subir à l'Empire du Croissant ;
- ✧ Ne pas attaquer les navires croissantins ;
- ✧ Reverser 50% des richesses pillées au gouvernement croissantin ;
- ✧ Toujours venir en aide aux fidèles de la Patika en détresse.

Bénéfices :

- ✧ Ils reçoivent gratuitement le métier Forban ;
- ✧ Il peut se réfugier dans n'importe quel port croissantin en cas de problème ;
- ✧ Il peut demander l'aide des autres Corsaires du Croissant en cas de besoin. Bien sûr, l'inverse est également vrai ;
- ✧ Une part lors de tous les abordages effectué à bord d'un navire corsaire ;
- ✧ Il obtient aussi 10 points de Réputation positive dans l'Empire du Croissant et l'équivalent en négatif à travers le reste de Théah ;
- ✧ Enfin, il bénéficie d'une augmentation gratuite à toutes ses actions de répartition dans l'Empire du Croissant.

Les Faucons vesten (4 PP)

Les vesten effectuent des raids contre les autres nations depuis des siècles. Récemment, ils ont centré leurs efforts sur leurs frères vendelars et sur les pays qui leur sont alliés : la Montaigne, l'Avalon et l'Eisen. Les vesten se livrent au pillage pour éprouver leurs forces et leurs compétences, pour fournir à leurs familles le nécessaire et le superflu et pour conserver leur culture guerrière. Et aujourd'hui, une ancienne coutume revient sur le devant de la scène : celle de la justice et de la vengeance. En effet, ils regardent autour d'eux et voient leur univers s'écrouler. La Ligue de Vendel a volé leurs terres, désacralisés leurs lieux saints en les rebaptisant et persécutés ceux qui vivent de manière traditionnelle. Leur mode de vie a été attaqué et ils trouvent parfaitement justifié le fait de vouloir se venger des responsables de ces maux. Ils considèrent leurs raids comme des actes de justice et non comme de la piraterie.

Conditions de recrutement :

- ✠ Être vesten ;
- ✠ 3 rangs au moins en Détermination ;
- ✠ Au moins de 2 entraînements.

Devoirs :

- ✠ Lutter contre la Ligue de Vendel et ses alliés de circonstance que sont la Montaigne, l'Avalon et l'Eisen ;
- ✠ Protéger le peuple vesten ;
- ✠ Toujours venir en aide aux autres faucons dans le besoin.

Bénéfices :

- ✠ Il reçoit gratuitement le métier Forban ;
- ✠ Il gagne deux niveaux de Peur ;
- ✠ Les autres Faucons viendront à son aide en cas de besoin ;
- ✠ Il obtient également une chaumière dans un village côtier vesten comme lieu de repli ;
- ✠ Il bénéficie d'une augmentation gratuite à toutes ses actions de répartie en pays Vestenmannavnjar.

Les Fiannas (4 PP)

Les Fiannas sont la garde d'élite de O'Bannon, les guerriers les plus fous et les plus avinés d'Insimore. Ils sont l'équivalent inish de la garde du Soleil de Montaigne ou de la garde de Sandoval en Castille.

Conditions de recrutement :

- ✠ Être inish ;
- ✠ 3 rangs au moins en Panache ;
- ✠ Posséder l'avantage Trait légendaire ou avoir investi au moins 6 PP dans des entraînements.

Devoirs :

- ✠ Obéir et protéger O'Bannon ;
- ✠ Ne jamais refuser un défi, en particulier s'il s'agit d'un duel ou d'un concours de boisson ;
- ✠ Protéger l'Inismore ;
- ✠ Rendre la vie dure au clan O'Toole.

Bénéfices :

- ✧ Vous recevez gratuitement le métier Garde du corps ;
- ✧ Vous recevez un salaire de 20 guilders par mois en sus du gîte et du couvert ;
- ✧ Les autres Fiannas se précipiteront à votre aide si vous avez un souci ;
- ✧ Les effets de l'alcool sont inversés, vous recevez les malus habituels se transforment en bonus lorsque vous êtes en état d'ébriété.

Les Filles de Sophie (5 PP, interdit aux héros à la création)

Les Filles de Sophie sont une organisation qui vise à promouvoir l'égalité de traitement entre les hommes et les femmes. Cette société secrète a des liens très forts avec les sidhes d'Avalon.

Conditions de recrutement :

- ✧ Avoir du sang Sidhe dans les veines ;
- ✧ Au moins 3 rangs en Panache ;
- ✧ Au moins 6 points dépensés dans les métiers d'Orateur et celui d'Espion.

Devoirs :

- ✧ Lutter contre l'utilisation excessive de la sorcellerie ;
- ✧ Empêcher la libération des Syrneth ;
- ✧ Lutter pour l'égalité des sexes et de meilleures conditions de vie pour la population ;
- ✧ Toujours venir en aide aux autres Filles de Sophie et Fils de Lugh.

Bénéfices :

Pour tous les membres :

- ✧ Ils ont accès aux avantages spécifiques des Filles de Sophie ;
- ✧ Chaque Fille connaît un huis menant à Bryn Bresail, le royaume des Sidhe. Il peut s'agir d'une source, d'un miroir enchanté, etc. La Fille n'est pas forcément en mesure de s'en servir (il faut pour cela user de sorcellerie Mixtio), mais elle connaît son emplacement ;
- ✧ Chaque Fille est en contact avec un autre membre (avantage Relation d'une valeur de 1 PP), capable de lui prodiguer aide et conseils si nécessaire. Gardez à l'esprit que cette relation doit accomplir ses propres missions et qu'elle n'est pas à la disposition du personnage. Une fille qui se repose grandement sur son contact doit s'attendre à rendre un jour la pareille. S'ils le désirent, le joueur peut investir davantage de PP dans cette relation. Pour 2 PP de plus, elle peut être l'une des servantes de l'Oracle.
- ✧ Les Filles peuvent acheter un rang de Panache supplémentaire pour 2 PP de moins que le coût normal. Ce qui peut leur permettre de commencer le jeu avec 4 en Panache.

Pour les Filles de Sophie :

- ✧ Les Filles peuvent entrer en contact avec l'Oracle par le biais d'une coupe, d'un miroir ou d'un autre outil d'hydromancie. Même les Filles n'ayant aucune compétence de Mixtio peuvent le faire. Elles ont donc la possibilité de poser à l'Oracle une question au sujet du futur. Malheureusement, la réponse est souvent vague mais tend à offrir à la Fille des informations sur la façon de se préparer à un danger potentiel. Le MJ a le dernier mot quant à ce que l'Oracle révèle et ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par histoire ;
 - ✧ Chaque Fille connaît trois couvents sûrs à Théah : des maisons de jennys, le pavillon d'été d'une noble dame, ou même une cave cachée sous une grange. Si besoin, la Fille et ses compagnons peuvent y séjourner – en toute sécurité – durant sept jours avant de poursuivre leur chemin. Autant dire que ces lieux sont des refuges temporaires et que nul n'y reste en permanence.
 - ✧ Toutes les Filles connaissent le Livre des Mystères et les rituels qu'il renferme ;
- Pour les Fils de Lugh :
- ✧ Tous les Fils de Lugh ont accès au chamanisme *Perfect Man*.

Le Fouet (4 PP, interdit aux héros à la création)

Alors qu'elles ne sont plus considérées comme appartenant à une famille précise, les marraines disposent de leurs propres vigiles (les gardes du corps des streghas). Ces hommes et femmes sont appelés "Le Fouet" et plutôt que d'être issus d'une famille spécifique comme c'est souvent le cas pour les princes, ils sont choisis parmi les meilleurs représentants des différentes familles de vigiles de Vodacce. C'est un grand honneur de se voir proposer de rejoindre Le Fouet, car seul les meilleurs vigiles sont choisis. Ceux qui se distinguent des autres par leur loyauté et leur grand mérite recevront souvent une telle offre. Il peut arriver que cela soit à la suite d'un acte particulièrement héroïque, mais le plus souvent cette proposition récompense un service discret, honorable et constant. En effet, les marraines ont la possibilité de distinguer le vrai potentiel de chacun en étudiant les filaments. Toutefois, pour rejoindre le Fouet, le candidat doit abandonner tous ceux qu'il aime et tout ce qu'il connaît. Le nouveau membre met ses services et sa vie entre les mains des marraines, brisant tous ses liens de fidélité antérieurs, que ce soit envers son seigneur ou sa famille. Mais peu de personne ose refuser un tel honneur de peur de froisser les vieilles stregha. Le Fouet sert simultanément les trois marraines, évitant ainsi qu'une seule des trois femmes ne commande cette petite armée. Cette organisation compte de soixante à soixante-dix personnes, toutes très expérimentées, dont une grande proportion de vodaccis non liés (de trente à quatre-vingt pour cent suivant les versions...). Alors que les marraines n'ont pas besoin de beaucoup de gardes du corps, le Fouet est souvent utilisé pour soutenir les Veuves et pour la sécurité d'autres activités du Tessatore. Leur capacité à résister facilement aux pouvoirs Sorte en fait des gardes parfaits pour les marraines et des instruments idéaux pour punir les sorcières scélérates.

Conditions de recrutement :

- ✿ Nationalité Vodacci ;
- ✿ Être au moins compagnon dans une école d'Escrime ;
- ✿ Venir d'une famille de Vigiles ;
- ✿ Détenir l'avantage Non-lié est un plus non négligeable.

Devoirs :

- ✿ Obéir aux ordres des marraines ;
- ✿ Protéger les marraines, les veuves et les autres membres du fouet ;

Bénéfices :

- ✿ Ils peuvent obtenir l'aide des autres membres en cas de besoin ;
- ✿ Ils reçoivent gratuitement l'avantage *Lame épaissie* d'une valeur de 6 PP (ou augmentée de 6 PP s'ils en possèdent déjà une) ;
- ✿ Ils reçoivent un tatouage de toile d'araignée qui leur permet de bénéficier d'un dé lancé non gardé supplémentaire par année de service pour résister à la sorcellerie Sorte ;
- ✿ Ils bénéficient d'un salaire de 100 guilders/mois et d'appartements somptueux dans leur caserne de Numa ;
- ✿ En outre, quand ils agissent sur l'ordre des marraines, ils ne tombent pas sous le coup des lois de Vodacce. S'ils créent des ennuis à quelqu'un, celui-ci doit en parler aux marraines.

Une Garde de Fer (4 PP)

Fischler : les Fins Renards

La Garde de Fer du Fischler est constituée de chasseurs et de pisteurs expérimentés qui s'aventurent souvent dans les Schwarzen Wälder pour venir en aide aux bûcherons perdus ou pour terrasser quelque abomination. Ils portent un uniforme noir relevé de vert et s'équipent d'armes lourdes.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Eisenöre ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés en compétences dans les métiers de la Nature ;
- ✂ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✂ Faire appliquer la loi dans le Fischler ;
- ✂ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Fischler ;
- ✂ Surveiller les Schwarzen Wälder et faire des rapports sur tout ce qui s'y passe.

Bénéfices :

- ✂ Faulk Fischler paye aux Fins Renards équipement, gîte et couvert. En plus, ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois ;
- ✂ Enfin, ils peuvent directement faire appel à l'aide des autres Fins Renards lorsque le besoin s'en fait sentir.

Freiburg : la Garde de Freiburg

La Garde de Fer de Nicklaus Trägue assigne souvent des gardes du corps auprès des riches marchands pour payer les salaires des forces de police de Freiburg. Ils portent un uniforme noir relevé de blanc et s'arment de deux Panzerfaust, un dans chaque main.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Eisenöre ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés en compétences de l'entraînement Panzerfaust ;
- ✂ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✂ Faire appliquer la loi à Freiburg ;
- ✂ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Trägue (quand il en donne...) ;
- ✂ Servir de gardes du corps lorsque des citoyens les engagent à titre privé.

Bénéfices :

- ✂ La Garde de Freiburg se voit offrir équipement, gîte et couvert – que les fonds viennent de la ville ou soient d'origine privée. De plus, chacun reçoit une solde quelque peu différente selon les mois. Pour en déterminer le montant mensuel, lancez un dé et consultez la table ci-dessous :

| | |
|-----|-------------|
| 1 | 0 guilder |
| 2-3 | 10 guilders |
| 4-7 | 20 guilders |
| 8-9 | 30 guilders |
| 0 | 40 guilders |

- ✂ Enfin, chacun peut faire directement appel à l'aide des autres membres de la Garde de Freiburg lorsque le besoin s'en fait sentir.

Hainzl : les Guerriers d'Acier

La Garde de Fer du Hainzl bénéficie d'armes et d'armures en Dracheneisen. Ses membres portent un uniforme noir relevé de gris et s'équipent d'armes lourdes.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Eisenöre ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés dans l'avantage Dracheneisen ;
- ✂ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✧ Faire appliquer la loi dans le Hainzl ;
- ✧ Obéir aux ordres de la famille Hainzl ;
- ✧ Protéger les mines des griffes des brigands.

Bénéfices :

- ✧ Les Guerriers d'Acier se voient offrir équipement, gîte et couvert de la part de Georg Hainzl (du moins pas directement). De plus, ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois ;
- ✧ Enfin, chacun peut faire directement appel à l'aide des autres Guerriers d'Acier lorsque le besoin s'en fait sentir.

Heilgrund : les Spectres

La Garde de Fer du Heilgrund est particulièrement douée pour ne pas se faire remarquer. Ses membres ne parlent guère et il est difficile de les remarquer, même lorsqu'ils s'exposent à la vue de tous ; ils semblent même cligner des paupières moins souvent que les individus normaux. Ils portent un uniforme noir et s'équipent d'armures lourdes.

Conditions de recrutement :

- ✧ Nationalité Eisenöre ;
- ✧ 3 rangs au moins dans les compétences Déplacement silencieux, Discrétion et Filature ;
- ✧ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✧ Faire appliquer la loi dans le Heilgrund ;
- ✧ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Heilgrund ;
- ✧ Ne parler à personne des activités de Stefan Heilgrund.

Bénéfices :

- ✧ Les Spectres se voient offrir équipement, gîte et couvert de la part de Stefan Heilgrund. Ils reçoivent une solde de 20 guilders (en marks) par mois ;
- ✧ Enfin, chacun peut directement faire appel à l'aide des autres Spectres lorsque le besoin s'en fait sentir.

Pösen : les Chiens des Marais

La Garde de Fer du Pösen constitue l'une des meilleures forces d'élite de la nation. Ses membres portent un uniforme noir relevé de bleu, et disposent en permanence de tout un assortiment d'armes. Ces hommes s'entraînent à l'académie militaire de Gelingen avant de pouvoir rejoindre les rangs de la Garde de Fer et ils connaissent un certain nombre de techniques destinées à vaincre leurs adversaires inhumains.

Conditions de recrutement :

- ✧ Nationalité Eisenöre ;
- ✧ L'école d'escrime de Gelingen ;
- ✧ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✧ Faire appliquer la loi dans la Pösen ;
- ✧ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Fauner Pösen ;
- ✧ Patrouiller et terrasser tous les monstres dont ils croisent le chemin.

Bénéfices :

- ✂ Les Chiens des Marais se voient offrir équipement, gîte et couvert de la part de Fauner Pösen. Ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois ;
- ✂ Enfin, chacun peut directement faire appel à l'aide des autres Chiens des Marais lorsque le besoin s'en fait sentir.

Sieger : les Poings Serrés

On dit de la Garde de Fer du Sieger qu'elle est constituée des plus infâmes individus de Théah. Il s'agit généralement de meurtriers, de voleurs, voire pire encore. Ils portent un uniforme noir relevé de rouge et s'équipent toujours d'un Panzerfaust ainsi que d'un gourdin clouté (une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages).

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Eisenöre ;
- ✂ Une réputation de -10 ou pire ;
- ✂ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✂ Faire appliquer la loi dans le Sieger ;
- ✂ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Sieger ;
- ✂ Essayer de ne pas tuer des personnalités de marque.

Bénéfices :

- ✂ Les Poings Serrés se voient offrir équipement, gîte et couvert de la part de Erich Sieger. Ils reçoivent une solde de 20 guilders (en marks) par mois ;
- ✂ Enfin, ils agissent avec pleine autorité dans le Sieger où ils ne tombent pas sous le coup de la loi. Ils peuvent demander de l'aide aux autres Poings Serrés lorsque le besoin s'en fait ressentir mais ne reçoivent généralement pour toute réponse que quelques éclats de rire. Le MJ doit garder à l'esprit qu'une fois la réputation d'un personnage tombée à -30, il devient PNJ.

Wische : les Drachen Rugissants

La Garde de Fer du Wische est constituée d'individus fidèles et inébranlables. Même si ses membres n'ont eu pour toute solde que des reconnaissances de dettes lors des six derniers mois, nombre continuent de remplir leurs devoirs. Par respect envers une telle loyauté, beaucoup de citoyens du Wische acceptent les reconnaissances de dettes comme paiement légal, même s'ils sont persuadés que jamais ils ne seront remboursés. Les Drachen Rugissants portent un uniforme noir parcouru d'or et s'équipent de Zweihänder. Tous sont expérimentés dans le style de combat de Drexel, et la plupart préfèrent la position de Metzger.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Eisenöre ;
- ✂ L'école d'escrime de Drexel ;
- ✂ Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- ✂ Faire appliquer la loi dans le Wische ;
- ✂ Obéir aux ordres de l'Eisenfürst Wische (ou plutôt à ceux de la régente) ;
- ✂ Protéger la population du Wische avant tout.

Bénéfices :

✂ Les Drachen Rugissants se voient offrir équipement, gîte et couvert de la part de Reinhard von Wische (là encore par l'intermédiaire de sa régente). De plus, ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois sous la forme de reconnaissances de dettes ;

✂ Enfin, la population les respecte énormément (+5 points de réputation) et il leur est possible de faire appel à l'aide des autres Drachen Rugissants lorsque le besoin s'en fait sentir.

La Garde de Sandoval (4 PP pour la garde et 2 PP pour les cadets)

Les membres de la garde de Sandoval protègent le roi et sa famille au nom de la Castille. Les membres de la garde sont respectés et révéérés par le peuple castillien. Les cadets sont l'épine dorsale des gardes du roi et gagnent rapidement le respect de son entourage. Les cadets sont la division de formation de la garde de Sandoval.

Conditions de recrutement :

- 👑 Nationalité castillienne ;
- 👑 Avoir suivi les cours d'une école d'escrime castillienne (pas pour les cadets, l'apprentissage de cette école fait partie de leur formation) ;
- 👑 Pas moins de trois entraînements.

Devoirs :

- 👑 Protéger la lignée des Sandoval ;
- 👑 Protéger le roi ;
- 👑 Aider le roi à servir son pays dans l'intérêt national ;
- 👑 Protéger le peuple de Castille ;
- 👑 Se comporter avec honneur et dignité.

Bénéfices :

- 👑 Les membres de la garde bénéficient du gîte, du couvert et de tous le matériel nécessaire pour accomplir leurs missions à travers toute la Castille ;
- 👑 Ils peuvent réquisitionner toutes les armes qu'ils souhaitent dans leur pays (pas pour les cadets, ces derniers reçoivent à la place un mousquet) ;
- 👑 Ils peuvent bénéficier de l'aide de leurs camarades de la garde, mais ceux-ci attendent la même chose de la part des héros ;
- 👑 Ils reçoivent gratuitement le métier garde du corps (pour la garde de Sandoval) ou de sentinelle (pour les cadets).

La Garde du Soleil (4 PP)

Les gardes du Soleil sont choisis parmi les mousquetaires. Ils sont la crème de cette organisation et leur devoir est de protéger coûte que coûte l'Empereur. Et uniquement lui. Les autres membres de sa famille ou ses amis bénéficient de la protection des mousquetaires classiques. La Garde du Soleil a été créée au lendemain de l'Héroïque Défense de Montègue.

Conditions de recrutement :

- * Nationalité Montaginoise ;
- * 3 rangs au moins en Panache ;
- * Avoir suivi les cours d'une école d'escrime.

Devoirs :

- * Obéir à l'Empereur et à vos supérieurs hiérarchiques ;
- * Protéger l'Empereur à tout prix.

Bénéfices :

- * Tous ses besoins (vêtements, armement et hébergement) sont pris en charge par l'Empereur. De plus, il bénéficie d'une solde de 100 guilders par mois ;
- * De même, il est lié à ses compagnons d'armes et peut compter sur eux en cas de besoin. Mais eux aussi...
- * Enfin, il reçoit gratuitement le métier Garde du corps et sa compétence Discretion est portée immédiatement à 3 (si elle n'est pas déjà d'une valeur supérieure).

Les Gardiens de l'Eglise (4 PP)

Les Gardiens de l'Eglise sont formés dès leur plus jeune âge à tout un éventail de travaux. Ils constituent avant tout la garde rapprochée de l'Eglise, protégeant ainsi ses membres et ses biens. Un jour, ils montent la garde devant une porte, escortent un évêque à la cour le lendemain et participent à une escarmouche une semaine après cela. Cependant, tous leurs devoirs ont quelques caractéristiques communes. Premièrement, il leur faut soutenir la dignité de l'Eglise. Ils doivent toujours être présentables, rester silencieux et immobiles quand ils sont en mission. Tous les gardiens de l'Eglise apprennent à se servir d'une hallebarde (l'Eglise est connue pour son conservatisme et en est restée à l'ère de la chevalerie). Dans les situations où il n'est pas possible de se servir efficacement d'une hallebarde, les Gardiens mettent en pratique leurs talents de lutteurs pour maîtriser leurs adversaires.

Les Gardiens de l'Eglise portent toujours les couleurs bleu et noir des soldats qu'Antone forma il y a si longtemps. Toutefois, ils revêtent aujourd'hui une robe légère qui est moins encombrante que celle d'un prêtre mais qui ressemble tout de même à une tenue sacerdotale. Un Gardien de l'Eglise évolue avec grâce aux côtés de son protégé. Il apprend l'agilité et, quoique habile au combat à mains nues, est un adversaire formidable quand il se bat avec une arme d'hast.

Conditions de recrutement :

- * 3 rangs au moins en Détermination ;
- * Appartenir à l'école de Rossini, à celle des Epées de Salomon ou à l'Escuela Pater Noster ;
- * 2 PP minimum investit dans l'épée de Damoclès Serment, ce qui représente le vœu de protéger l'Eglise.

Devoirs :

- * Défendre le Vaticine de ses ennemis ;
- * Obéir à ses supérieurs en tous points ;
- * Se conformer aux bulles de l'Eglise comme s'il s'agissait de lois (c'est-à-dire, pas d'activités pécheresses) ;
- * Respecter les missions assigner par un monsignor ou un évêque de l'Eglise.

Bénéfices :

- * Tous les Gardiens de l'Eglise sont nourris, logés, blanchis ;
- * L'Eglise prend en charge tout leur équipement ;
- * Etant des représentants de l'autorité du Vaticine, les Gardiens peuvent demander asile dans n'importe quel édifice de l'Eglise, cela les immunise donc à toute poursuite séculière ;
- * Accès à toutes les ressources du Vaticine, y compris les zones interdites ;
- * Ils reçoivent gratuitement les entraînements Armes d'hast et Lutte ;
- * Enfin, en cas de problèmes, ils peuvent demander l'aide des autres Gardiens de l'Eglise.

La Guilde des alchimistes (4 PP)

La Guilde des alchimistes est un très lâche regroupement de chercheurs intéressés par l'alchimie. Les objectifs affichés de cette guilde sont l'étude des connaissances ésotériques mais également le moyen de redonner de l'attrait et de l'importance à une profession qui commençait à perdre du prestige en raison des nouvelles sciences étudiées dans les universités.

Conditions de recrutement :

- 3 rangs au moins en Esprit ;
- Détenir le métier Erudit ;
- Être capable de payer la contribution annuelle.

Devoirs :

- Payer une contribution annuelle de 60 Guilders ;
- Chaque membre doit envoyer une copie des résultats de ses recherches au siège de Kirk où il sera rangé dans la bibliothèque de la Guilde ;
- S'opposer par tous les moyens aux hérétiques modernes que sont les chercheurs spécialisés dans la chimie, en particulier le Collège Invisible.

Bénéfices :

- Les membres de la guilde des alchimistes peuvent demander aide et assistance aux autres membres, en particulier dans le cadre de leurs recherches ;
- Ils reçoivent une augmentation gratuite sur tous leurs jets sociaux dans les cours de Théah (à l'exception de la Castille) ainsi qu'auprès des occultistes ;
- Ils reçoivent gratuitement le métier alchimiste et peuvent acheter les compétences avancées de domestique et d'érudit pour un coup de 1 PP à la création de leur personnage.

La Guilde des apothicaires (4 PP)

Vous avez attiré l'attention de l'un des maîtres de la Guilde des Apothicaires. Il vous a pris sous son aile et vous êtes maintenant un membre bien placé de cette Guilde mais devez respecter leur règlement et garder leurs secrets. La guilde des apothicaires est de taille restreinte (moins de quarante membres, y compris les apprentis), limitée dans l'étendue de son commerce et concentrée principalement sur la recherche médicinale et le soin des maladies.

Conditions de recrutement :

- Nationalité vendelare OU 100 guilders pour son adhésion OU avoir un protecteur au sein de la Guilde ;
- 2 rangs au moins en Esprit ;
- 6 rangs au moins dans les métiers Apothicaire et Erudit, et au moins un rang 2 en Fabrication de médicaments ;

Devoirs :

- Ne faire partie d'aucune autre guilde à l'exception de celle des spadassins ;
- Obéir aux ordres des membres les plus anciens de la guilde ;
- Fournir son aide aux autres membres de la guilde en cas de besoin ;
- Reverser 10% de ses revenus à la guilde.

Bénéfices :

- ✎ A la fin de chaque mois, vous lancerez pour votre héros (rang dans la compétence Fabrication de Médications) dés et en garderez deux. Les revenus de votre personnage seront égaux au résultat, converti en guilders ;
- ✎ Epée de Damoclès Loyauté envers la guilde au rang 1 ;
- ✎ Ils reçoivent gratuitement le métier apothicaire ;
- ✎ En dépensant 25 PP, ils peuvent faire passer leur compétence de Fabrication de médicaments de 5 à 6. ;
- ✎ Ils peuvent bénéficier des cours exclusifs de l'école d'empoisonneurs Vergift en payant 25 PP.

La Guilde des jennys (4 PP pour les membres de droit, 2 PP pour les membres affiliés)

La Guilde des jennys tente regrouper sous sa bannière tous les travailleurs de la prostitution afin de les protéger des abus de leurs clients. Seule la Vodacce limite son développement.

Conditions de recrutement :

- Travailler dans le domaine de la prostitution (et encore...).

Devoirs :

- Tous les membres : venir en aide aux autres membres de la guilde ;
- Membres de droit : reverser 70% de ses revenus à la guilde ;
- Membres affiliés : reverser 10% de ses revenus à la guilde ; fournir toutes les informations recueillies auprès de ses clients à la guilde.

Bénéfices :

- Tous les membres : ils reçoivent gratuitement le métier Jenny ; Il gagne également l'un des autres métiers suivants : Escamoteur, Marchand, Domestique ou Guide gratuitement. Si le personnage possède déjà l'un de ces métiers et que les autres ne l'intéressent pas, il peut dépenser 5 points d'expérience pour progresser dans certaines compétences grâce à l'entraînement de la Guilde. Ils ne peuvent utiliser que la moitié de leurs dés de réputation pour leurs jets de relations sociales avec des gens de la "bonne société".
- Membres de droit : protection de la guilde contre les agressions de ses clients ; gratuité de la nourriture et du gîte dans la maison de la Guilde où le personnage exerce ses talents ; bénéfice d'un poste plus "tranquille" à la retraite (Madame, cuisinière, etc.) ; Une augmentation gratuite sur tous ses jets de Séduction et de Jenny.
- Membres affiliés : protection de la guilde contre les agressions de ses clients (mais c'est souvent à posteriori car la prostitution dans la rue est bien plus dangereuse que dans une maison close).

La Guilde des spadassins (4 PP)

La guilde des spadassins regroupe sous sa bannière tous les duellistes qui ont suivi les cours des écoles d'escrime que le cercle intérieur de cette guilde reconnaît ; ainsi que tous les hommes disposant des capacités martiales suffisantes. Tout héros qui a suivi l'enseignement d'une école d'escrime (qui est donc un spadassin) acquiert automatiquement cet avantage.

Conditions de recrutement :

Il y a trois façons de rejoindre la Guilde.

- ✎ La première est en achetant son adhésion ;
- ✎ Le candidat ou sa famille peuvent demander l'adhésion comme faveur politique ;
- ✎ La troisième est d'appartenir à une Ecole reconnue par la Guilde, d'ailleurs, dans ce cas, l'adhésion est automatique, mais le personnage doit alors remplir les conditions ci-dessous :

- Il doit avoir un ND pour être touché d'au moins 15 en Parade ou en Jeu de jambes ;
- Il doit avoir au moins une compétence d'attaque supérieure à 0 (Escrime, Hache à deux mains, Bouclier, Panzerfaust, etc.) ;
- Il doit lancer au moins 4 dés lorsqu'il tente une attaque avec cette compétence.

Devoirs :

✧ Les membres de la guilde doivent connaître les règles de la Guilde et respecter les usages du duel :

- Vous ne pouvez accepter de commission pour combattre un autre membre de la Guilde ;
- Vous ne pouvez accepter de vous battre en duel contre un membre de la Guilde en dehors d'une rencontre rémunérée ;
- Vous devez vous faire enregistrer auprès du chapitre local quand vous entrez ou partez d'une ville ;
- Vous devez vous présenter à la Guilde pour vos épreuves ;
- Vous devez porter votre broche de Guilde en public ;
- Vous devez reverser un pourcentage de vos commissions à la Guilde ;
- Vous ne pouvez utiliser de pistolet en duel ;
- Vous ne pouvez tromper un client de la Guilde ;
- Jamais de remboursements.

✧ Ils doivent régulièrement prouver leur niveau dans les arts du combat afin de porter la broche en rapport avec son rang réel.

Bénéfices :

✧ Le spadassin reçoit une broche en fonction de son rang (fer, bronze, argent, or ou platine) ;

✧ Seul un membre de la Guilde des spadassins a le droit de provoquer un duel. Attention cependant : si un membre d'une école d'escrime a le droit d'initier un duel, tout homme a le droit de se défendre. Les membres des écoles d'escrime considèrent généralement que les duels au pistolet sont vulgaires, réservés aux couards et indignes de gentilshommes ;

✧ Le spadassin peut être rémunéré pour les duels commissionné auxquels il participe (néophyte : aucun tarif particulier, apprenti : 20 Guilders, compagnon : 40 Guilders, maître : 80 Guilders, grand maître : 200 Guilders) ;

✧ Le héros gagne également 3 rangs gratuits à répartir dans les compétences de base des entraînements qu'il a appris ;

✧ De plus tous les membres sont considérés comme possédant les compétences Exploiter les faiblesses au rang 0 dans chaque type d'arme existant. Ainsi, il peut faire progresser ces compétences avancées au coût normal (à savoir 2 x rang à atteindre XP).

Par exemple, un spadassin disposant de la compétence Exploiter les faiblesses (Escrime) à 3 souhaite apprendre la compétence Exploiter les faiblesses (Couteau), il lui en coûtera alors $2 \times 1 = 2$ XP pour acquérir celle-ci au rang 1 ;

✧ Un membre de la Guilde peut demander de la nourriture et les conseils de n'importe quel chapitre, qui est obligé de les lui fournir ;

✧ Enfin, lorsqu'ils deviennent maître dans l'une des écoles assermentées par la Guilde, ils peuvent rejoindre les Rasoirs.

Une autre guilde marchande (4 PP)

Le héros est membre de l'une des autres guildes marchandes. Il peut légalement pratiquer l'activité correspondante (le faire sans être membre –sans "licence" – est un crime très grave puni de pendaison), ce qui lui permet d'en tirer un revenu confortable. Lorsque vous acquérez cet avantage, choisissez la compétence correspondant au métier désiré (Cuisinier ou Vétérinaire par exemple). Cette compétence vous servira à déterminer les revenus mensuels de votre héros.

Conditions de recrutement :

- ♣ Dépenser au moins 10 PP dans les métiers du Négoce ;
- ♣ Avoir une spécialité : cuisinier, dentiste, forgeron, architecte, parfumeur, etc.

Devoirs :

- ♣ Verser 20% des revenus de son métier à sa guilde ;
- ♣ Lutter contre les indépendants ;
- ♣ Aider au développement financier, qui profite à tous.

Bénéfices :

- ♣ Au sein de la guilde concernée, le héros a le statut de compagnon (juste au-dessus d'apprenti), il possède sa propre échoppe et en tire un revenu mensuel. A la fin de chaque mois, vous lancerez pour votre héros (rang dans la compétence professionnelle) dés et en garderez deux. Les revenus de votre héros seront égaux au résultat, converti en guilders. Un héros peut être membre de plusieurs guildes, mais il ne peut tirer ses revenus mensuels que d'une seule profession ;
- ♣ Il peut également obtenir des prêts à 5% de la part de la guilde des banquiers et usuriers ;
- ♣ Il obtient également un rang supplémentaire en calcul et dans sa compétence d'artisan.

Die Kreuzritter (5 PP, interdit aux héros à la création)

Autrefois, Die Kreuzritter finançait les hôpitaux pour les pauvres et luttait contre les infidèles pendant les croisades. Leurs membres venaient en majorité d'Eisen et leur symbole était une croix noire sur fond blanc. Cet ordre prospéra jusqu'en 1411, date à laquelle l'Imperator d'Eisen le fit déclarer hérétique par son hiérophante et l'anéantit à la bataille de Tannen. Comme c'est souvent le cas, des bruits courent encore dans les tavernes, évoquant des Kreuzritter déguisés qui travailleraient toujours pour le hiérophante.

Conditions de recrutement :

- ♣ 3 rangs au moins en Détermination ;
- ♣ Etre un fervent vaticin ;
- ♣ Ne pas appartenir à une autre société secrète.

Devoirs :

- ♣ Détruire les visiteurs ;
- ♣ Limiter l'expansion de la magie ;
- ♣ Protéger les plus faibles ;
- ♣ Toujours venir en aide à un autre membre des Kreuzritter ;
- ♣ Limiter l'accès aux ruines Syrath et empêcher l'utilisation des reliques.

Bénéfices :

- ♣ Ils ont accès aux avantages spécifiques des Kreuzritter ;
- ♣ Un Kreuzritter obtient gratuitement le métier Acolyte ;

✦ Les Croix Noires reçoivent 100 guilders lorsqu'elles partent en mission pour le compte de l'Ordre. Elles sont ensuite censées rendre ce qu'elles n'ont pas dépensé. La plupart des Kreuzritter donnent ce qui leur reste aux pauvres à la fin d'une mission. Avant chaque histoire, les Croix Noires se voient remettre l'un des objets du sac à malice (Voir le supplément Die Kreuzritter page 75) ;

✦ Les Croix Noires ont le droit de demander l'accès aux lieux interdits par l'Eglise, comme l'Empire du Croissant ;

✦ En certaines circonstances, un Kreuzritter peut agir en qualité de prêtre ordonné. Il lui est donc possible de se charger de certaines cérémonies comme les derniers sacrements ;

✦ En outre, les Croix Noires bénéficient de deux dés lancés supplémentaires lorsqu'il s'agit de résister à la torture ou à un interrogatoire ;

✦ Selon la fraction des Kreuzritter qu'il rejoint, un personnage bénéficie d'une remise de 2 PP sur ce qui suit :

- Les Assassins – avantage *Lame d'Ombre* ;
- La Garde Fantôme – avantage *Nacht* ;
- Les Gardiens du Guet – avantage *Acolyte* ;
- Les Veilleurs – avantage *Bénédiction* ;

✦ Un Kreuzritter peut également demander plus d'argent, faire appel aux compagnons de l'Ordre, emprunter des artefacts de marque (comme une *Cape d'Ombre*) ou faire appel aux autres chevaliers.

La Lyre de Seigle (5 PP, interdit aux héros à la création)

Les objectifs de cette organisation sont de sauver les innocents du Conseil des Huit et de les conduire sains et saufs hors de Montaigne. Nombreux sont ceux qui prétendent que des nobles de Montaigne la contrôlent – en réalité, nul ne sait qui la dirige ou y appartient. Des étrangers, des personnes venues de tous les horizons la soitiennent contre les forces de la révolution.

Conditions de recrutement :

- ✦ Simplement s'opposer aux desseins de la Révolution de Montaigne.

Devoirs :

- ✦ Sauver le plus grand nombre possible des victimes de la révolution montaginoise ;
- ✦ N'avoir recours à la violence qu'en cas d'extrême nécessité ;
- ✦ Toujours agir avec panache et héroïsme ;
- ✦ Venir en aide aux autres membres de l'organisation.

Bénéfices :

- ✦ Les héros appartenant à la Lyre de Seigle reçoivent gratuitement le métier *Bateleur* ;
- ✦ Ils bénéficient d'un dé d'héroïsme supplémentaire par aventure qu'ils ne peuvent utiliser que pour contrer les desseins des révolutionnaires ;
- ✦ Ils peuvent bénéficier de l'aide des autres membres, en particulier du contrebandier et du faussaire de l'organisation.

Mécène de l'Ordre de la Rose et la Croix (3 PP)

L'Ordre de la Rose et la Croix est une société de gentilshommes qui se consacrent à rendre la justice, à réparer les torts et à protéger les faibles. Certains nobles achètent une adhésion nominative afin de soutenir leur cause (et surtout pour le prestige de faire partie de l'ordre de chevalerie le plus connu au monde). Les mécènes ne sont pas des membres actifs, ils payent une certaine somme qui leur garantit la protection de l'Ordre contre leurs ennemis. Le montant dont ils s'acquittent détermine la protection dont ils bénéficient. Le montant indiqué est à verser mensuellement. Les sommes indiquées ci-dessous peuvent être versées plusieurs fois par mois afin de disposer de plus d'hommes.

- ♣ 25 guilders : une bande de brutes (six novices) ;
- ♣ 50 guilders : une bande de brutes (six pauvres chevaliers) ;
- ♣ 100 guilders : un homme de main (un chevalier errant) ;
- ♣ 200 guilders : un héros (un chevalier sergent) ;
- ♣ Autres bénéfices : un dé de réputation supplémentaire, un insigne de l'Ordre à arboré et le titre d'Honorable Bienfaiteur.

Vous trouverez les caractéristiques des brutes, hommes de main et héros page 76 du supplément sur Les Chevaliers de la Rose et la Croix.

Les Mousquetaires (4 PP)

Les mousquetaires de Montaigne sont connus à travers tout Théah pour leur loyauté et leur courage. En tant que membre de ce groupe, le héros dispense la justice de l'Empereur à travers la Montaigne.

Conditions de recrutement :

- * Nationalité Montaginoise ;
- * 3 rangs au moins en Panache ;
- * Pas moins de 4 entraînements.

Devoirs :

- * Maintenir l'ordre en Montaigne ;
- * Obéir à l'Empereur et à vos supérieurs hiérarchiques ;
- * Servir d'arbitre, de médiateur dans les disputes mineures qui opposent les citoyens ;
- * Demander l'autorisation pour se marier mais il est par contre certain que ses enfants auront accès aux meilleures écoles de Montaigne.

Bénéfices :

- * Tous ses besoins (vêtements, armement et hébergement) sont pris en charge par l'Empereur. De plus, il bénéficie d'une solde de 20 guilders ;
- * De même, il est lié à ses compagnons d'armes et peut compter sur eux en cas de besoin. Mais eux aussi...
- * Il reçoit gratuitement le métier Mousquetaire ;
- * Enfin, il bénéficie de l'avantage suivant : Montaginois (L/E).

Les Mousquetaires rouges (4 PP)

Dans un monde rempli de sorciers, de démonistes, de syneth et d'empoisonneurs de tous poils, la mission des mousquetaires rouges est d'apporter la lumière dans ces zones d'ombre et de protéger la Montaigne contre les dangers surnaturels qui la guette.

Conditions de recrutement :

Pour tous :

- * Détenir au moins un rang 3 en Esprit ;

Comme mousquetaires :

- * Détenir au moins une école d'escrime ;
- * Détenir au moins 4 entraînements ;
- * Avoir fait partie d'une autre organisation militaire montaginoise (mousquetaires, garde du Soleil ou officier militaire) ;

Avantages

Comme conseiller :

- * Être un sorcier du rang minimum d'adepte OU ;
- * Avoir dépensé au moins 15 PP dans le métier d'Erudit ou d'Alchimiste ;

Devoirs :

- * Les nouvelles recrues vont passer de trois à douze mois à l'école des mousquetaires ;
- * Protection rapprochée de la famille royale (l'Empereur lui-même est protégé par ses gardes du Soleil) et de la cour ;
- * Contre-espionnage surnaturel ;
- * Enquête sur les phénomènes surnaturels qui touchent le royaume ;
- * Missions d'espionnage à l'étranger.

Bénéfices :

- * Les métiers de Mousquetaire et d'Espion et les entraînements Escrime et Cavalier ;
- * Le gîte, le couvert et une solde de 75 guilders par mois ;
- * Le droit de réquisitionner les chevaux dans tous les relais de poste et les casernes du royaume ;
- * Tout l'équipement nécessaire à leurs missions, les alchimistes leur fournissent également régulièrement des potions très utiles contre leurs ennemis surnaturels.

Les Nibelung (20 PP)

Votre héros est un Nibelung, l'un des rares individus investit du secret de transformation du Dracheneisen brut en objets manufacturés. Cela vous confère plusieurs avantages.

Conditions de recrutement :

- * Nationalité Eisenöre ;
- * Au moins 4 rangs en Gaillardise ;
- * Posséder la compétence Forgeron au rang 3 minimum.

Devoirs :

- * Ne jamais révéler la méthode de travail du Dracheneisen hors de l'Ordre ;
- * Former un apprenti et successeur ;
- * Venir en aide aux autres Nibelungen qui en ont besoin ;
- * Ne rien fournir aux nobles qui ont maltraité ou médit sur des Nibelungen.

Bénéfices :

- * Travail du Dracheneisen : si l'on vous donne du Dracheneisen, vous êtes capable de le forger pour en faire des objets véritablement utiles. Chaque unité (1 livre) de Dracheneisen brut équivaut à un point sur la table d'équipement en Dracheneisen. Ainsi, il faut 3 livres de Dracheneisen brut pour forger une arme d'escrime. Il faut deux mois et 1 000 guilders par unité de Dracheneisen pour créer une telle arme ;
- * Entraînement : le héros reçoit gratuitement l'entraînement Masse ;
- * Marteau de Nibelung : lors de la dernière épreuve qu'il accomplit pour entrer dans l'Ordre, chaque Nibelung doit créer un marteau de forgeron. Ce marteau fonctionne avec l'entraînement Masses et inflige 3g2 de dommages, mais il ne faut qu'une main pour le manier. En outre, il témoigne de l'appartenance de son porteur à l'ordre des Nibelungen ;
- * Adhésion à l'Ordre des Nibelungen : on ne peut passer outre le pouvoir social et politique des Nibelungen. Hors d'Eisen, ils n'ont que peu d'autorité, mais en son sein, aucun souverain n'oserait s'opposer à eux, de peur de se voir supprimer à jamais l'accès au Dracheneisen manufacturé ;

✂ Préparation du solvant de Dracheneisen : les Nibelungen ont une dernière activité secrète – un solvant qui dissout le Dracheneisen en l'espace de quelques instants. Chaque fiole coûte 600 guilders et demande un mois de travail ; mais lorsqu'on la jette sur un adversaire portant du Dracheneisen (ce qui exige un jet de Finesse + Lancer contre le ND pour être touché de la victime en ignorant tout bonus d'armure), elle détruit irrémédiablement un objet en Dracheneisen (déterminé au hasard, sauf si le Nibelung porte un coup ciblé pour toucher un objet particulier).

La corrosion fait virer l'objet au vert qui devient alors cassant et inutile. Si l'objet en question est complètement immergé sous l'eau dans les deux phases qui suivent, le processus est interrompu sans dommages sérieux.

Les Pirates du Tiakhar (4 PP, 3 PP pour les Tiakhar)

Vous avez navigué avec les pirates du Tiakhar, et vous avez encore des contacts parmi les coupe-jarrets qui sillonnent le Couloir de Feu.

Conditions de recrutement :

- ✂ Au moins 3 rangs en Gaillardise ;
- ✂ Avoir une réputation au moins inférieure – 10 ;
- ✂ Pas moins de 4 entraînements.

Devoirs :

- ✂ Obéir aux ordres de son capitaine pendant les batailles navales ;
- ✂ Ne pas attaquer les navires du Tiakhar, en dehors de cela, tous les autres sont des proies potentielles ;
- ✂ Reverser 80% des richesses pillées au dirigeant du Tiakhar.

Bénéfices :

- ✂ Ils reçoivent gratuitement le métier Forban ;
- ✂ Il peut se réfugier sur l'île du Tiakhar en cas de problème ;
- ✂ Une part lors de tous les abordages effectués avec les pirates ;
- ✂ Sa réputation chute de 10 points ;
- ✂ Vous connaissez tous les codes et les signaux utilisés par ces pirates, et vous n'avez besoin d'aucun jet pour décoder les messages secrets qu'ils échangent ;
- ✂ De plus, chaque fois que vous rencontrez un pirate du Tiakhar, il y a une chance que l'un de vous connaisse l'autre, voire que vous vous soyez déjà rencontré. Lancez un dé non explosif et consultez la table ci-dessous :

| | |
|-----|--|
| 1-2 | Vous avez déjà combattu l'un contre l'autre, et ne vous appréciez toujours pas. |
| 3-4 | Vous n'avez jamais entendu parler de lui ni jamais vu. |
| 5-6 | Vous l'avez déjà vu sans lui parler, mais vous savez ce qu'il vaut au combat. Il n'a pas de raison de ne pas vous apprécier. |
| 7-8 | Vous avez déjà servi avec lui sur un navire. Tout s'était bien passé entre vous. |
| 9-0 | Vous avez longtemps bourlingué ensemble. Vous vous connaissez très bien, et pouvez être considérés comme des amis. |

Les Rasoirs (4 PP, interdit aux héros à la création)

Ils servent de force de sécurité interne à la Guilde des Spadassins, ce qui signifie qu'ils ont une autorité importante au sein même de celle-ci.

Alors que les héros ne peuvent normalement pas commencer le jeu en appartenant aux Rasoirs (le coût en PP est réservé aux PNJs), ils sont les bienvenus pour les rejoindre ultérieurement, s'ils maîtrisent au moins une école de spadassin assermentée par la Guilde. Comme toujours, le MJ a le dernier mot sur la question, et les héros devraient se rendre compte que rejoindre les Rasoirs entraîne de nombreuses responsabilités, et pas simplement le droit de tuer des spadassins.

Conditions de recrutement :

- ✂ Être membre de la guilde des spadassins ;
- ✂ Être maître dans au moins l'une des écoles de spadassin assermentées par la guilde.

Devoirs :

- ✂ Faire respecter les lois de la guilde des spadassins ;
- ✂ Poursuivre et punir les spadassins ayant contrevenu aux lois de la guilde ;
- ✂ Obéir au chef des Rasoirs et au Conseil Intérieur de la guilde, mais cela s'arrête là ;
- ✂ Faire en sorte de ne pas enfreindre les lois des différentes nations dans lesquelles il voyage pour rendre la justice de la guilde.

Bénéfices :

- ✂ Ils reçoivent gratuitement le métier Chasseur de primes ;
- ✂ Ils bénéficient d'une réduction supplémentaire de 1 XP pour acquérir une compétence Exploiter les faiblesses supplémentaire ou en améliorer une existante ;
- ✂ Ils bénéficient d'un rang de Peur qu'ils peuvent utiliser contre tous les habitants des nations reconnaissant la guilde des spadassins et de deux rangs de Peur contre les membres de la guilde des spadassins ;
- ✂ Ils peuvent demander couvert, gîte et assistance à toutes les maisons de la guilde à travers Théah ;
- ✂ Ils peuvent attaquer un autre spadassin en toute impunité si celui-ci a violé les règles de la Guilde.

La Rilasciare, les Libres-Penseurs (5 PP ; interdit aux Sorciers ; interdit aux héros à la création)

Cette société secrète est connue sous au moins une douzaine de noms différents. C'est la moins orthodoxe de toutes les sociétés secrètes théanes, à la fois la plus unie et la plus éclatée. Le but de la Rilasciare est d'abolir toutes les expressions du pouvoir, qu'elle considère comme l'ennemi. La Rilasciare s'oppose à tout ce qui entrave la liberté de l'homme : l'instruction publique (comprenez : celle dispensée par l'église), le gouvernement, la monarchie, la notion de propriété, l'argent, la religion et la sorcellerie. La philosophie de ses membres est simple : l'être humain n'a aucune raison de demander ou de vouloir quoi que ce soit. Les lois furent promulguées pour protéger les faibles. La Rilasciare sait que la force vient de la liberté de pensée et que de cette dernière découle le vero coraggio, la plus haute vertu de l'humanité. Le héros est un membre de confiance de sa cellule, où qu'elle se situe. Le joueur devra choisir une faction et, vraisemblablement, faire partie d'une cellule correspondant. Si vous ne souhaitez pas rejoindre une cellule déjà existante, créez la vôtre ou restez indépendant. Certains Rilasciare ne font partie d'aucune cellule mais n'en servent pas moins la Rilasciare.

Conditions de recrutement :

♣* Seulement l'envie de lutter contre l'Ordre établi pour améliorer les conditions de vie de la population.

Devoirs :

- ♣* Lutter contre l'injustice partout dans le monde ;
- ♣* Permettre l'égalité entre les hommes ;
- ♣* Lutter contre la sorcellerie ;
- ♣* Punir les dirigeants qui abusent de leurs pouvoirs et prérogatives ;
- ♣* Toujours venir en aide aux Rilasciare de sa faction.

Bénéfices :

- ♣* Ils ont accès aux avantages spécifiques des Libres Penseurs ;
- ♣* Vero Corragio : L'incarnation des libres penseurs est le Vrai courage, cette capacité à cracher au visage de la mort sans y réfléchir à deux fois. Une fois par scénario, il leur est possible d'ajouter un dé à tout jet de Détermination qu'ils effectuent ;
- ♣* Ils peuvent acquérir le chamanisme *Pacte Secret* ;
- ♣* Armes & Munitions : au titre de société de l'ombre, la Rilasciare a accès à un certain nombre d'armes et de munitions. Les membres de la Rilasciare peuvent faire l'acquisition d'une arme à feu ou de mêlée, d'un arc ou d'une arbalète sans en payer le prix. Cela ne concerne pas les Panzerfaust, armes Sidhe, artefacts Syrneth ou autres objets magiques. Cela n'inclut pas non plus les canons et autres pièces d'artillerie. par contre, il est possible de se procurer poudre et munitions. On ne peut se procurer que deux de ces armes à un moment donné, et le libre penseur doit contacter la cellule locale pour en profiter ;
- ♣* Le réseau des Courriers : les libres penseurs peuvent utiliser le réseau des Courriers pour transmettre un message en toute sécurité. Les Courriers constituent la plus sûre forme de communication de Théah ; en effet, toutes les informations qu'on leur transmet sont presque certaines d'arriver à bon port sans être compromises.

En outre, chaque faction offre à ses membres son lot d'avantages :

- ♣* La Ligue des hommes libres : les hommes libres sont passés maîtres dans l'art d'empoisonner la vie des autorités en faisant passer les individus au pouvoir pour des imbéciles et en défiant les institutions les plus intouchables sous toutes leurs formes. Il leur est possible de dépenser un dé d'héroïsme afin de trouver le meilleur moyen d'humilier un vilain ou un homme de main. Le MJ vous donnera alors un indice ou un renseignement qui vous permettra d'œuvrer contre votre cible. Cela ne fonctionne qu'à l'égard d'informations personnelles ; on ne peut s'en servir pour déterminer ses traits, compétences de combat ou autres caractéristiques liées à la feuille de personnage. Vous devez observer la cible sans être dérangé pendant au moins une journée afin d'exploiter cette capacité et il n'est possible d'y avoir recours qu'une fois par scène.
- ♣* La Société de la libre pensée : les membres de la Société de la libre pensée sont instruits et intelligents. Ils savent lire et écrire leur langue maternelle sans qu'il leur soit nécessaire de dépenser de PP. En outre, il leur est possible d'apprendre une langue supplémentaire en bénéficiant d'une réduction de 1 PP à l'achat (minimum 1 PP).
- ♣* L'Alliance de la guérilla : les guérilleros disposent d'une étrange affinité pour les explosifs. Ils peuvent acheter les métiers Artificier et Incendiaire contre seulement 1 PP chacune. En outre, quand ils se servent d'une grenade, ils ajoutent 1 au nombre de phases avant qu'elle n'explose. Ils ne peuvent bien sûr en profiter qu'une fois par grenade.
- ♣* La Gilde de la libération : les membres de la Gilde qui achètent l'un des métiers de Maraude bénéficient gratuitement de un rang gratuit dans deux compétences avancées.
- ♣* Les Opposants : les Opposants sont formés pour détecter les sorciers, qu'ils aient les mains couvertes de sang à cause de la sorcellerie Porté ou qu'ils disposent d'une aura de magie Glamour surnaturelle. L'Esprit des membres est d'un rang plus élevé lorsqu'il s'agit de déterminer si un individu est un sorcier.

☛ Les Courriers : les Courriers reçoivent toujours de l'argent pour couvrir leurs frais de déplacement. Cela leur permet de dormir à l'auberge, ou d'acheter la nourriture et autres produits de première nécessité. Quand ils partent du siège, à Kirk, ils bénéficient d'une traversée payée en bateau, puis d'une voiture ou d'un cheval rapide. Tout ceci appartient bien sûr aux Rilasciare et doit être rendu en bon état si possible (sinon vous risquez de faire un bon nombre de séjours à Pavtlow... au plus froid de l'hiver).

Les Seadogs (4 PP)

L'Avalon compte sur les corsaires pour assurer ses défenses navales. Surnommés les "Chiens de Mer" après un incident survenu avec l'ambassadeur de Castille, ils agissent pour le compte de la Reine Elaine et effectuent des raids contre les ennemis du pays. Les propriétaires de navires sont indépendants mais tous doivent prêter serment à la Reine Elaine, en échange de quoi elle leur fournit une lettre de marque et de représailles. Ils conservent un pourcentage respectable des biens dont ils s'emparent et donnent le reste à la Couronne en échange d'un port d'attache et d'une légitimité tacite. Le peuple d'Avalon a idéalisé leurs exploits et le titre de « marin gentilhomme » est très prisé par les nobliaux désireux de se faire un nom. Sous l'autorité indulgente de Jeremiah Berek, les Chiens de Mer sont à présent l'une des puissances navales les plus efficaces de Théah.

Conditions de recrutement :

- ☛ Être accepté par l'« Amiral » Middleton ;
- ☛ 3 rangs au moins en Panache ;
- ☛ 6 PP au moins dépensés dans les métiers de la Mer.

Devoirs :

- ☛ Tenir un journal de bord à jour ;
- ☛ Verser 50% de ses prises à la Couronne d'Avalon ;
- ☛ Défendre le pays contre ses ennemis : c'est-à-dire harceler les vaisseaux montaginois et castillien, patrouiller dans les eaux d'Avalon pour éviter la présence de pirates et protéger les navires marchands.

Bénéfices :

- ☛ Il reçoit gratuitement le métier Forban ;
- ☛ Il obtient une lettre de marque et de représailles de la Couronne ;
- ☛ Il a la possibilité d'accoster dans tous les ports des Trois Royaumes ;
- ☛ Il peut demander de l'aide à n'importe quel navire battant pavillon avalonien et les autres Chiens de Mer viendront à son secours en cas de besoin ;
- ☛ Il gagne le titre de "marin gentilhomme" et accède à la position de Chevalier d'Elaine (sans gagner les bénéfices des "vrais" chevaliers) ;
- ☛ Il bénéficie d'une augmentation gratuite à toutes ses actions du système de répartition en Avalon.

La Société des Explorateurs (5 PP, interdit aux héros à la création)

La Société des explorateurs est à l'avant-garde des recherches et des découvertes archéologiques depuis presque neuf ans. Ses membres ont mis au jour les sites de villes de l'antique Syrath, ont référencé presque cinq cents objets différents et possèdent la plus importante collection de cartes géographiques de Théah. Ils affichent ouvertement leur appartenance à cette société en portant des épingles et des bagues en argent qui représentent le compas magnétique. Cette société a été créée pour décourager 'les maraudeurs' – des hommes et des femmes qui pillent les villes de Syrath et volent les objets pour les vendre aux nobles. Les membres de la Société s'intéressent bien plus à la classification et à l'étude de ces objets qu'aux richesses qu'ils pourraient accumuler en les vendant. Les plus fervents opposants à la Société des explorateurs sont les prélats de l'église du Vaticine.

Conditions de recrutement :

- 🕒 Au moins 3 rangs en Finesse, Esprit OU Panache ;
- 🕒 10 points au moins dans l'un des groupes suivants :
 - Antiquaire/Archéologue,
 - Erudit,
 - Explorateur/Marin,
 - Garde du corps ;

Devoirs :

- 🕒 Découvrir un maximum de ruines Syrneath ;
- 🕒 Lutter contre les maraudeurs ;
- 🕒 Comprendre le fonctionnement des artefacts Syrneath ;
- 🕒 Toujours venir en aide à un autre explorateur.

Bénéfices :

- 🕒 Ils ont accès aux avantages spécifiques de la Société des Explorateurs ;
- 🕒 Ils bénéficient de 2 augmentations gratuites sur leurs jets des compétences Histoire et Connaissance des Syrneath.

La suite dépend de leur spécialité dans la société :

- 🕒 Archéologue : les archéologues sont les érudits que l'on envoie sur le terrain. Ils connaissent particulièrement bien les ruines Syrneath. Ils reçoivent gratuitement toutes les compétences avancées du métier Archéologue au rang 1 ;
- 🕒 Erudit : les érudits sont des rats de bibliothèque qui étudient les artefacts qu'on leur rapporte. Ils ont de grandes connaissances. Les avantages Université, Education Castilliane et Polyglotte leur coûtent tous 2 PP de moins (minimum 1) ;
- 🕒 Explorateur : les explorateurs maritimes cherchent de nouvelles ruines partout dans le monde. Quand ils les ont trouvés, ils attendent un archéologue avant d'y pénétrer. Ils connaissent particulièrement les ruines Syrneath. Ils reçoivent gratuitement toutes les compétences avancées du métier Marin ou Explorateur au rang 1 suivant leur lieu de recherche privilégié ;
- 🕒 Pavois : les pavois sont des hommes d'action, des garde du corps, des protecteurs, toujours présent dans une équipe afin de protéger érudits et archéologues. Ils peuvent acquérir le style de combat du Pavois pour 20 PP au lieu de 25.

Une Société secrète cathayane (5 PP, interdit aux héros à la création)

Il y a beaucoup d'organisations qui se disent "secrètes" au Cathay, et vous faites partie de l'une d'elles. Comme toutes ne sont pas cachées et en train de fomenter un coup d'état (en fait, certaines ne s'en cachent même pas), être simplement membre signifie que vous en avez mesuré les risques et les responsabilités. Bien que ce ne soit pas toujours facile, vous devez maintenir l'idéal de votre société et tenter d'en accomplir les objectifs. Vous ne pouvez appartenir qu'à une seule société secrète. Les sociétés les plus importantes sont les suivantes :

Lung Yin (L'Ombre du Dragon) (Han Hua)

Organisation dévouée à perpétrer les machinations criminelles et politiques de la Duchesse Meng, la Lung Yin engage ceux qui exécutent consciemment ses basses oeuvres et ceux qui ont été dupés en lui apportant leur aide et leur support. La Lung Yin est définitivement opposée au Jing Chiang Tuan.

Jing Chiang Tuan (Le Sou Doré) (Tiakhar)

Cette organisation secrète cherche à renverser le tyran dégénéré du Tiakhar, mettre fin à la piraterie, et établir le Tiakhar comme un solide royaume marchand. Bien que la plupart de ses membres soient originaires du Tiakhar, les gens venant des autres royaumes sont les bienvenus. Il est possible que des membres de la Rilasciare aient pris contact avec les dirigeants du Jing Chiang Tuan.

Haathi ke Lokh (Le Peuple de l'Éléphant) (Tashil)

Vous êtes dévoué à la libération du Tashil de son statut de vassal du Han Hua, afin qu'il puisse faire valoir son rang de nation indépendante. La plupart des membres de cette société viennent du Tashil, mais les personnes d'autres nations sont les bienvenus si elles peuvent démontrer que leur dévouement à la cause est réel (Note : les membres de la Rilasciare doivent être conscients que le Haathi ke Lokh cherche à restaurer une monarchie, et en aucun cas à établir une démocratie).

Hei Jing Hu (Les Tigres de Métal Noir) (Han Hua)

Certains membres de l'Armée Impériale ne sont pas satisfaits de la taille de l'empire. Ils cherchent à étendre ses frontières au détriment d'autres nations, mais ne peuvent franchir le Huo Qiang (Mur de Feu) et n'ont pas les moyens de contrôler la Marine Impériale. Leurs efforts immédiats tendent à faire tomber le Mur ou à étendre la région qu'il englobe. Ensuite, ils prévoient de balayer l'Occident aussi loin que possible.

Bénéfices de l'appartenance à une société

Ce qui suit est une liste partielle des bénéfices qu'apporte l'appartenance à une société secrète cathayane.

Entraînement de Grand Maître : Il est possible d'atteindre un rang de 6 dans une compétence dans certaines circonstances. D'abord, un personnage doit avoir un rang de 5 dans cette compétence. Ensuite, il doit trouver un Grand Maître pour l'entraîner. L'apprentissage peut prendre de un mois à une année (à la discrétion du MJ). Enfin, le personnage doit dépenser 25 XP pour achever le processus. Cela ne fait pas de lui un Grand Maître, mais lui donne simplement un rang de 6. Note : normalement, seuls des PNJ ou des héros retirés du jeu peuvent posséder le titre de Grand Maître, car l'aptitude à donner un rang de 6 à d'autres peut déséquilibrer le jeu entre les mains d'un joueur. Voici la table des compétences que vous pourrez apprendre des Grands Maîtres de votre organisation :

| | |
|------------------|--|
| Lung Yin | Connaissance des bas-fonds, Intrigant, Sincérité |
| Haathi ke Lokh | Interrogatoire, Equitation (Éléphant), Piéger |
| Jing Chiang Tuan | Comptabilité, Diplomatie, Eloquence |
| Hei Jing Hu | Commandement, Stratégie, Tactique |

Ressources : En général, les sociétés secrètes n'attendent pas de leurs membres qu'ils fournissent les fonds nécessaires à la réalisation des missions qui leur sont confiées. Quand vous êtes envoyés en mission, vous recevez 250 qian (ou l'équivalent en monnaie locale) pour financer vos activités. Tout argent non dépensé doit être rendu après la mission, et toutes ces organisations exigent un compte détaillé des dépenses effectuées.

Réduction du coût d'un avantage : chaque membre d'une société secrète gagne une réduction de 2 PP sur l'achat d'un Avantage (dans la liste ci-dessous).

| | |
|------------------|---------------------|
| Lung Yin | Scélérat |
| Haathi ke Lokh | Volonté indomptable |
| Jing Chiang Tuan | Relation |
| Hei Jing Hu | Charge militaire |

Divers : chaque société apporte un autre bénéfice unique.

- **Lung Yin :** vous connaissez deux codes secrets. L'un vous permet de laisser des messages pour d'autres personnes en disposant des objets suivant des motifs spéciaux. Le second est une série de gestes particuliers et d'intonations qui vous permettent de communiquer secrètement, même en étant observé de près.
- **Haathi ke Lokh :** vous faites particulièrement attention à ce que l'identité nationale du Tashil ne soit pas perdue malgré sa soumission au Han Hua. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour tout jet impliquant l'histoire ou les légendes du Tashil.
- **Jing Chiang Tuan :** dans sa quête du renversement des dirigeants du Tiakhar, le Jing Chiang Tuan a découvert comment fabriquer un onguent qui permet de retirer une Marque de Sang (sorcellerie Mayawi Shakti, réservée aux souverains du Tiakhar) de quelqu'un. En effectuant un jet d'Esprit + Apothicaire contre un ND de 30, vous pouvez en fabriquer une dose, plus une supplémentaire par augmentation prise sur le jet. Appliquer l'onguent sur le front de quelqu'un qui a reçu une Marque de Sang lui causera 1g1 dé de dommages (comme s'il s'agissait de dégâts d'une arme à feu), et retirera la Marque. Les ingrédients principaux de cette mixture sont des racines de lotus, et de la poudre de corail blanc. Le processus de fabrication prend deux jours.
- **Hei Jing Hu :** vous êtes félicité pour votre courage et votre agressivité, et réprimandé au moindre signe d'hésitation ou de couardise. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets d'Intimidation, que ce soit pour intimider ou éviter d'être intimidé. Vous perdez aussi un dé non gardé de moins lorsque vous êtes affecté par la Peur.

Les Stelets (4 PP)

Vous appartenez à la garde d'élite du Gaius et êtes chargé de faire appliquer ses lois en Ussura. Bien que la plupart des Stelets passent leur temps en Ussura (et que certains ne quittent jamais Pavtlow), le Gaius en a envoyé quelques-uns à l'étranger. De tels Stelets constituent de parfaits personnages, protégeant les intérêts du Gaius sur l'ensemble de Théah. Les Stelets portent un uniforme vert décoré du sceau doré de l'Ussura. Les unités des différentes provinces cousent parfois leur écusson d'origine sur les épaules.

Conditions de recrutement :

- ✂ Nationalité Ussurane ;
- ✂ 3 rangs au moins en Gaillardise ;
- ✂ 6 PP au moins dépensés en compétences dans les métiers de la Nature OU avoir suivi les cours de l'école Bogatyr.

Devoirs :

- ✂ Appliquer les lois du Gaius en Ussura ;
- ✂ Défendre le peuple de toute menace ;
- ✂ Protéger le Gaius en personne ;
- ✂ Veiller aux intérêts du pays à l'étranger.

Bénéfices :

- ✂ Ils reçoivent gratuitement le métier Fouineur ;
- ✂ Le Gaius paye aux Stelets le gîte, le couvert et l'équipement tant qu'ils le servent. En outre, ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois ;
- ✂ En Ussura, ils représentent la loi, et les boïars comme les muzhik leur doivent un minimum de respect ;
- ✂ Enfin, chacun peut faire appel à l'aide des autre Stelets en cas de besoin, ils doivent rendre la pareille quand l'un des leurs a besoin d'eux.

Les Tyomnys (4 PP)

Vous appartenez à la Garde Sombre de la Somojez, l'armée de la foi orthodoxe du Tabularius. Les Tyomny s'entraînent à Saint-Andresgorod avant de servir le Patriarche ou le Knias de la Somojez, et surtout l'Eglise dans tout le pays. Techniquement, le Knias a le dernier mot quant aux activités des Tyomny, mais ses décisions entrent rarement en conflit avec celles du Patriarche. En outre, peu de Tyomny sont assez sot pour désobéir aux ordres de leur chef spirituel.

Conditions de recrutement :

- ✂ 3 rangs au moins en Détermination ;
- ✂ L'avantage Ordonné (Orthodoxie Ussurane uniquement).

Devoirs :

- ✂ Défendre l'Eglise orthodoxe contre ses ennemis ;
- ✂ Obéir au Knias de la Somojez ;
- ✂ Protéger les fidèles de toute menace.

Bénéfices :

- ✂ Il reçoit gratuitement le métier Prêtre ;
- ✂ L'Orthodoxie Ussurane paye aux Tyomny le gîte, le couvert et l'équipement dont ils ont besoin, ainsi qu'un traitement de 10 guilders par mois ;
- ✂ En outre, ils peuvent demander asile dans n'importe quelle église orthodoxe du monde ;
- ✂ En tant que représentants du Knias de la Somojez, ils peuvent être amenés à faire appliquer la loi dans cette province, arrêtant les criminels si nécessaire ;
- ✂ Enfin, au titre de prêtre ordonné, un Tyomny a le droit de célébrer les mariages, baptêmes et autres cérémonies habituellement confiées aux prêtres de l'Eglise.

Los Vagos (2, 3, 5 ou 7 PP, interdit aux héros à la création)

Pour devenir un membre de Los Vagos, le coût en PP dépend du "cercle" que l'on souhaite rejoindre. Chaque cercle offre des avantages différents à ses membres, ce qui explique la différence de coût. Les ressources mises à disposition des membres de chaque nouveau cercle sont décrites dans le paragraphe correspondant.

Conditions de recrutement :

- 👉 Etre de nationalité castilliane ;
- 👉 Au moins 3 rangs en Panache ;
- 👉 Avoir une réputation au moins égale à 5.

Devoirs :

- 👉 Lutter contre les Montaginois ;
- 👉 Lutter contre l'Inquisition ;
- 👉 Protéger les faibles ;
- 👉 Défendre les intérêts du roi et de la Castille.

Bénéfices :

- 👉 Ils ont accès aux avantages spécifiques de Los Vagos ;
- 👉 Ils peuvent acquérir le chamanisme *Estafador* ;
- 👉 Variables suivant la branche, attention, certaines ont des conditions d'admission complémentaires.

El Corazón (7 PP, Nobles uniquement)

Les personnages qui atteignent cette place au sein de Los Vagos prennent de gros risques. Ils mettent en jeu leur famille, leurs possessions et leur honneur face à deux ennemis si puissants que les plus courageux des hommes fuient généralement devant eux. Malgré le danger, ces hommes et femmes font tout ce qui est en leur pouvoir pour défendre les faibles. Ils ont prêté le serment d'*El Manifiesto* et sont disposés à sacrifier leur vie pour arrêter l'Inquisition et les chanchos montagiños (« porcs Montaginois »).

Ces individus ne connaissent pas l'identité des autres membres d'El Corazón (certains en connaissent tout de même un ou deux) mais ils sont parfaitement conscients d'appartenir à une vaste organisation de patriotes Castillians ayant prêté le même serment et risquant autant pour les mêmes raisons. Ainsi, El Corazón a des ressources quasi illimitées. Tant qu'ils vivront, le mythe d'El Vago perdurera.

Comme presque tous les membres d'El Corazón sont issus des rangs de la noblesse, ils ne dépendent pas généralement des ressources financières de Los Vagos. D'ailleurs, ils sont sensés verser un pécule mensuel à l'organisation (le montant exact est fixé par les joueurs et le MJ mais doit être raisonnable). En outre, ils doivent en permanence tenir à disposition un cheval rapide, une cape noir et un masque blanc. Nul ne sait quand le Vagabond aura besoin de leur aide...

En contrepartie de ces inconvénients, les membres d'El Corazón profitent des avantages suivants :

☞ Ils peuvent compter sur le soutien des autres Vagos en cas de problème. Ceux qui ont été exproprié par l'armée Montaginoise peuvent compter sur leurs compatriotes en ce qui concerne des fonds, provisions et asile si nécessaire, et le cercle intérieur s'efforcera de les aider en cas de souci. Tous les membres d'El Corazón sont capables de contacter un des quatre membres du Cercle Intérieur (son identité est fixée par le MJ) et peuvent lui demander de l'aide. Il s'agit là de l'équivalent de l'avantage Relation d'une valeur de 3 PP.

☞ Les membres qui achètent l'entraînement Athlétisme gagnent automatiquement l'une des compétences suivantes au rang 1 : Amortir une chute ou Sauter.

☞ Quand ils agissent dans le cadre de Los Vagos, les membres reçoivent un dé de Réputation supplémentaire par histoire.

☞ Les membres ont leur mot à dire quand à la politique de Los Vagos : choix des cibles, élaboration des missions et grandes lignes de l'orientation générale que doit prendre l'organisation. Bien que cela ne leur donne pas le droit de prendre des décisions pour le compte de Los Vagos, cela leur confère une influence certaine sur la manière d'explorer les ressources. Les détails exacts sont à la discrétion du MJ.

☞ Ils peuvent demander à emprunter l'identité d'El Vago pour une mission précise, ce qui leur donne alors le droit de porter le masque d'El Vago et leur confère les avantages attenants. On ne peut profiter de cet avantage plus d'une fois toutes les quatre aventures, et il est impératif de le faire pour Los Vagos.

Membre affilié (5 PP)

Il s'agit du rang de départ normal. A ce niveau, le personnage est en contact direct avec un membre d'El Corazón, même s'il ne connaît normalement pas l'identité de ce contact (au MJ d'en fixer les détails exacts). Il reçoit des fonds et renseignements d'El Corazón et doit en échange s'acquitter de missions de temps en temps.

Ces membres ont de nombreuses ressources à disposition. Ils ont les renseignements que leur fournissent les Patrónes en plus de ceux que leur envoie El Corazón. En outre, ils ont le soutien de plus de Compañeros qu'un simple groupe de Vagos non affiliés. Les membres affiliés profitent donc des avantages suivants :

☞ Un traitement de 200 guilders par an, uniquement utilisable en mission pour le compte d'El Vago.

☞ Un contact régulier avec un membre d'El Corazón qui les tient au courant des missions à venir et des dangers potentiels. Il s'agit là de l'équivalent de l'avantage Relation d'une valeur de 2 PP.

☞ Les membres qui achètent l'entraînement Athlétisme gagnent automatiquement l'une des compétences suivantes au rang 1 : Amortir une chute ou Sauter.

☞ Accès aux ressources de Los Vagos par le biais des Patrónes. Les membres affiliés peuvent gratuitement faire l'acquisition d'une arme personnelle (arme à feu, arc, arbalète, arme de mêlée). Cela n'inclut évidemment pas les armes en Dracheneisen, les armes Sidhe, les artefacts syrneath et autres armes spéciales. Cela n'inclut pas également les canons et autres artilleries lourdes. Par contre, cela comprends la poudre et les munitions, ainsi que de l'équipement « exotique » comme un rossignol ou un pistolet à grappin. On ne peut faire l'acquisition que de deux objets ou armes à un moment donné.

☞ Enfin, quand ils voyagent en Castille, on les défraye (couvert, gîte et autres frais). Il s'agit du soutien qu'ils reçoivent des Compañeros. S'ils le demandent expressément, ils peuvent avoir accès à un chariot ou à un cheval rapide pour la durée d'une aventure. Ils doivent restituer ce genre de ressources au terme de l'aventure (intactes si possible).

Membre non affilié (3 PP)

A ce niveau, le personnage est un membre, voire le chef, d'un groupuscule indépendant de Castillians qui mettent leur vie au service de leur pays, de l'intérieur dans le cas de l'Inquisition, ou de l'extérieur dans le cas des envahisseurs montagiños. Ils n'ont aucun lien direct avec El Corazón mais s'inspirent des exploits d'El Vago et se font souvent passer pour le Vagabond lors de leurs escapades.

Les membres non affiliés profitent des mêmes avantages que les membres affiliés, sauf qu'ils n'ont aucun contact avec El Corazón et ne dispose donc pas de l'avantage Relation d'une valeur de 2 PP. Toutefois, ils ont leurs propres Patrónes et Compañeros qui justifient la présence des autres bénéfices.

Patrón (3 PP ; Nobles uniquement)

Cercle situé au-dessus de celui de Compañeros, les Patrónes ne s'impliquent gère de manière directe dans Los Vagos. En raison de leur exposition ou de leurs obligations familiales, il leur est impossible de prendre des risques mais ils soutiennent la cause comme ils le peuvent. Si un Patrón ne part jamais en mission avec Los Vagos, il lui est possible de mener une vie palpitante : espionner la noblesse, mettre des bâtons dans les roues de l'Inquisition, etc. Nombre de Patrónes rassemblent fonds et renseignements pour le groupe de Vagos auquel ils sont affiliés. Certains, comme la famille Cordoba, produisent à l'égard du mouvement un effort financier extraordinaire sans s'impliquer autrement.

Bien que les ressources ne fassent généralement que transiter par eux, les Patrónes savent qu'ils peuvent compter sur Los Vagos en cas de besoin pressant. Quand ils sont en danger, il leur est également possible de demander la protection de Los Vagos et de faire appel aux Compañeros locaux. L'aide fournie prend alors la forme de l'asile, d'argent et d'un moyen de transport visant à fuir, qu'il s'agisse d'un cheval ou d'un chariot rempli de foin. En outre, ils sont en contact régulier avec un membre de Los Vagos, qu'il soit affilié ou issu d'El Corazón. Il s'agit là de l'équivalent de l'avantage Relation d'une valeur de 2 PP.

Compañero (2 PP)

C'est le cercle le plus bas au sein de l'organisation de Los Vagos. Les Compañeros participent rarement aux aventures et Los Vagos travaillent très dur pour qu'ils ne se mettent pas en danger – pas par manque de respect à l'égard de leurs talents de combattant mais parce qu'ils dépendent beaucoup d'eux. Parfois, on fait des erreurs et la vie d'un Compañero peut être très dangereuse. Ils offrent l'asile, pansent les blessures, dissimulent les fugitifs et réalisent un nombre incroyable d'actes dangereux.

Un Compañero ou une Compañera n'a pas forcément accès à quelque ressource que ce soit. Toutefois, il sera (généreusement) récompensé pour les efforts déployés pour le compte de Los Vagos et l'organisation l'aidera d'une manière ou d'une autre s'il a des ennuis. La nature exacte de ces aide et récompense est à l'entière discrétion du MJ. Toutefois, gardez à l'esprit que les Compañeros qui soutiennent régulièrement le Vagabond ont plus de chances d'obtenir de l'aide que ceux qui collaborent rarement.

Les Veuves (4 PP, interdit aux héros à la création)

L'organisation secrète connue sous le nom des "Veuves" terrifie toutes les personnes qui connaissent son existence. Ce groupe se compose de puissantes Stregha del Sorte qui agissent sous l'autorité des marraines. Seules les marraines savent où se trouvent "Les Veuves" et combien elles sont. Souvent deux ou trois Veuves travaillent ensemble, mais il n'y a aucune réunion secrète qui leur permettent de se rencontrer. En fait, les Veuves se retrouvent souvent à travailler avec les mêmes personnes afin de limiter ce qu'elles savent sur l'ordre, les marraines ou le Tessatore.

Les marraines ont donné un très large mandat à l'ordre des Veuves. Elles passent leur temps de la même manière que les autres sorcières du destin, gardant les yeux et les oreilles ouverts et transmettant toutes les informations qu'elles apprennent aux marraines. Quand une sorcière du destin doit être punie ou amenée devant un Tessatore, une Veuve (ou plus en fonction de la puissance de la stregha à ramener) est envoyée pour faire ce qui doit être fait. Habituellement, une seule de ces femmes suffit pour faire le travail, mais certains des nombreux rituels secrets qu'elles connaissent nécessitent de l'aide. Les Veuves travaillent souvent avec le Fouet quand la force physique est nécessaire.

On ne peut devenir une Veuve que sur invitation, et seules les marraines peuvent les nommer. Beaucoup de gens pensent que les veuves sont simplement le cercle de Nacosto Sorella de chaque marraine. Et, bien que beaucoup fassent partie de ce cercle, ce n'est pas toujours le cas.

Conditions de recrutement :

- ☞ Être une stregha della sorte ayant atteint le rang d'atropos ;
- ☞ Être veuve, au sens propre du terme (peu importe la méthode...), ce qui leur permet de bénéficier de revenus élevés et de jouir d'un statut social important ;
- ☞ Connaître au moins un rituel.

Devoirs :

- ☞ Obéir aux ordres des marraines ;
- ☞ Protéger les marraines et les autres veuves ;
- ☞ Punir les stregha del sorte condamnées par un tribunal du Tessatore ;

Bénéfices :

- ☞ Elles peuvent obtenir l'aide des autres Veuves et des membres du Fouet en cas de besoin ;
- ☞ Elles peuvent apprendre un certain nombre de rituels réservés aux veuves ;
- ☞ Elles savent utiliser le Segreto Mano ;
- ☞ En outre, quand ils agissent sur l'ordre des marraines, elles ne tombent pas sous le coup des lois de Vodacce. Si elles créent des ennuis à quelqu'un, celui-ci doit en parler aux marraines.

Les Yeux du Paon (4 PP)

Vous appartenez aux Yeux du Paon, le réseau d'espionnage personnel du sultan et de sa garde personnelle. En effet, le sultan est la cible privilégiée d'un grand nombre d'ennemis et le danger peut se cacher derrière le prochain couloir ou le morceau de baklava qu'il s'apprête à manger. L'histoire croissante est pleine de coup d'états et d'assassinats. Aussi, la meilleure manière de protéger le monarque est d'anticiper toutes les attaques que l'on pourrait porter contre lui. Pour cela, il faut des centaines de personnes qui doivent espionner et rapporter tout ce qu'elles voient et entendent. Ainsi sont nés les Yeux du Paon, la police très secrète de l'Empire du Croissant, qui n'existe que dans un seul but – protéger la vie du Sultan et préserver la lignée royale. Cette organisation est si mystérieuse que seul le Sultan connaît l'identité de son chef.

Conditions de recrutement et devoirs :

Il n'y a pas de conditions particulières pour rejoindre les Yeux du Paon. Les besoins de cette organisation sont tels que de nombreuses personnes aux compétences extrêmement variées en font partie. Toutefois, tous les agents ont en commun les deux choses suivantes : une loyauté indéfectible envers la couronne et une foi inébranlable dans la Patika, même la nationalité croissante n'est pas une obligation. Ceux qui servent les Yeux du Paon ne connaissent pas l'identité des autres agents.

Bénéfices :

Tous les agents reçoivent gratuitement le métier Espion.

Ensuite, pour s'assurer que personne ne pourra faire pression sur lui par le chantage, l'organisation apure toutes ses dettes lorsqu'il la rejoint. Bien entendu, s'il venait à contracter à nouveau des dettes, l'organisation se passerait immédiatement de ses services.

Tous les agents signent également un contrat où sont indiqués les conséquences d'une trahison de l'Ordre. L'agent appose alors l'empreinte de son pouce au bas du document et promet, en substance, de servir l'Ordre jusqu'à sa mort. Un agent peut toujours demander à annuler son contrat en cas de circonstances extraordinaires, telles que le décès d'un conjoint ou d'un enfant ou bien encore s'il a contracté une grave maladie. Le chef de l'Ordre examine alors cette demande, prend sa décision finale et en informe l'agent par son contact habituel.

Les agents qui fournissent des informations de manière irrégulière sont rémunérés grassement pour toutes les informations fournies et véridiques, tandis que ceux qui se voient assigner une mission spécifique reçoivent une rémunération confortable, mais pas assez pour attirer l'attention sur leur personne. Si les renseignements fournis ne sont pas vérifiables ou sont manifestement faux, l'agent court le risque de perdre son emploi, au minimum.

Archipel de Minuit

| Avantage | Coût |
|---------------------------|------|
| Accoutumance à la chaleur | 1 PP |
| Grand | 5 PP |
| Lanceur de première | 3 PP |
| Petit | 2 PP |
| Sens aiguisés | 1 PP |

Accoutumance à la chaleur (1 PP)

Vous êtes habitué à la chaleur, et n'en souffrez pas autant que les autres. Mais à l'inverse, le froid vous affecte davantage que la normale. Vous ne pouvez posséder cet avantage concomitamment avec Accoutumance au froid. Quand vous encaissez des blessures à cause de la chaleur, vous lancez deux dés de moins (-2g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué aux climats froids, ainsi lorsque vous encaissez des blessures en raison du froid, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Grand (5 PP, 4 PP pour les My'ar'pa)

Le héros fait au moins 30 centimètres de plus que la moyenne. Vous faites tous vos jets de dommages et d'intimidation (système de répartition) en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Petit.

Lanceur de première (3 PP, 2 PP pour les Kanus)

Le lancement de la lance vous vient naturellement, et vous ne manquez jamais vos cibles. Des années de pratique vous ont enseigné à ajuster votre jet pour exploiter le souffle du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec une lance.

Petit (2 PP, 1 PP pour les Kanus)

Le héros fait au moins 30 centimètres de moins que la normale. Vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux ou de Filature en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous devez aussi garder un dé de moins lors de votre premier jet de dommages d'un combat. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Grand.

Sens aiguisés (1 PP)

Le héros a les sens particulièrement aiguisés, ce qui lui permet de repérer plus facilement une marque sur le sol ou un léger goût d'amande dans son thé. Vous faites tous les jets liés à l'utilisation de l'un des sens de votre héros, ainsi que tous les jets de surprise en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire.

Avalon

| Avantage | Coût |
|-----------------------------|--------------|
| Accoutumance au froid | 2 PP |
| Allié Sidhe | 2 PP |
| Archer précis | 3 PP |
| Arme du clan MacEachern | 5 PP |
| Artefact Sidhe | De 1 à 4 PP |
| Geis | 3 ou 5 PP |
| Grand buveur | 1 PP |
| Héritage du clan MacCodrum | 5 PP |
| Héritage du clan MacEachern | 10 PP |
| Loup de mer | 2 PP |
| Noble | De 3 à 40 PP |
| Sang Sidhe (minimum 1 PP) | De 1 à 26 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Siège au parlement | 7 PP |
| Trait légendaire | 1 PP |

Avantages

Accoutumance au froid (2 PP ; 1 PP pour les Highlanders)

Vous êtes habitué à la froidure. Lorsque vous recevez des dommages à cause du froid, vous lancez deux dés de moins (-2g0) pour les blessures. Malheureusement, vous n'appréciez guère les climats chauds. Lorsque vous recevez des dommages à cause de la chaleur, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Allié Sidhe (2 PP)

Vous vous êtes fait un allié à la cour des Sidhe, un avantage à double tranchant. Il pourra vous aider de temps en temps, mais il aura également parfois besoin d'aide. Bien que ses problèmes soient de bien plus vaste ampleur que les vôtres, il vous a sauver la vie plus souvent que vous ne sauriez en faire le compte.

Archer précis (2 PP)

Vous êtes un tireur né et manquez rarement votre cible. Des années d'entraînement vous permettent aujourd'hui d'apprécier correctement les distances et la force du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec un arc, que vous soyez à pied ou à cheval.

Arme du clan MacEachern (5 PP)

Bien que vous ne sachiez pas exactement d'où elle provient, vous êtes en possession d'une arme du clan MacEachern. Cette arme de fer froid fut forgée au moyen des techniques secrètes du clan MacEachern, et il peut s'agir de n'importe quelle type de lame, d'un couteau à une claymore. Si une telle arme frappe un Sidhe, faites un jet de dommages comme d'habitude. En revanche, le Sidhe n'effectue pas de jet de blessure. Au lieu de cela, divisez le nombre total de blessures par 5. Le résultat est le nombre de blessures graves infligées au Sidhe. Bien qu'il ressente la douleur avec une intensité dépassant les limites de l'imagination humaine, ce dernier ne souffre d'aucune pénalité. La plupart peuvent endurer sept blessures graves avant de succomber. Vous pouvez posséder autant d'armes du clan MacEachern que vous le désirez. Toutefois, si le groupe auquel appartient votre personnage en détient plus d'une, les Sidhe pourront vous détecter où que vous alliez... et vous écraser à leur guise tel un insecte. Une seule arme par groupe est le meilleur moyen de ne pas avoir d'accident.

Artefacts Sidhe Dde 1 à 4 PP)

Certains personnages ont eu la chance de recevoir un jour un artefact de la part des Sidhe. Les personnages possédant l'avantage Sang Sidhe avec la bénédiction Bonne réputation peuvent acheter celui-ci pour 1 PP de moins que le coût indiqué. Il est possible d'acquérir cet avantage plusieurs fois.

Arc et flèches Sidhe (3 PP)

Les arcs et flèches Sidhe sont des armes particulières. Un arc Sidhe ne peut jamais se briser et on peut toujours récupérer les six flèches qui l'accompagnent après qu'elles aient été décochées. Toute personne tuée par une telle flèche tombe en réalité dans un sommeil magique qui dure aussi longtemps que le MJ l'estime nécessaire (une simple nuit est courant, mais il est arrivé que ce sommeil dure jusqu'à cent ans).

Dague Sidhe (2 PP)

Une dague Sidhe peut être aussi mortelle qu'une épée. Elle inflige des dommages de 2g2 (1g2 ailleurs qu'en Avalon) et possède les mêmes qualités qu'une épée Sidhe, y compris le bonus d'initiative.

Épée Sidhe (4 PP)

Une épée Sidhe est aussi légère que la fumée et aussi mortelle que le feu. N'importe quel personnage possédant les spécialisations Escrime ou Épée à deux mains peut manier de telles épées. Elles infligent des dommages de 4g2 dans les Trois Royaumes et de 3g2 ailleurs. Lorsque vous déterminez l'initiative, leur utilisateur peut réduire de 1 l'un de ses dés d'action au début du tour.

Lance Sidhe (5 PP)

Une lance Sidhe est aussi légère que mortelle qu'une épée Sidhe. Elle exige d'utiliser les compétences Armes d'hast, et fait des dommages de 6g2 dans les Trois Royaumes et de 5g2 ailleurs. Lorsque vous déterminez l'initiative, leur utilisateur peut réduire de 1 l'un de ses dés d'action au début du tour.

Geis (3 ou 5 PP)

Les gessa sont de puissants sorts lancés sur les personnages. Seuls ces derniers et les vilains peuvent posséder un geis ; jamais les hommes de main et les brutes. Le coût de cet avantage dépend du geis lancé ; les gessa mineurs coûtent 3 PP tandis que les majeurs en demandent 5. Quelques exemples de gessa : ne jamais ôter ses bottes, ne jamais refuser la demande d'un seigneur/dame, ne jamais utiliser d'épée/pistolet/couteau sont des gessa mineurs ; ne peut être tué qu'à la lumière de la lune, ne peut pas être tué par un barbu / une femme / un chauve sont des gessa majeurs. L'avantage d'un geis mineur est que s'il affecte le personnage au cours de l'histoire, il reçoit 1 XP supplémentaire. L'avantage d'un geis majeur est que le personnage ne peut pas mourir si les conditions spécifiées par le geis ne sont pas réunies. Pour de plus amples renseignements sur les gessa, reportez-vous au supplément Avalon ou à l'ebook *Derrière le Voile*.

Grand buveur (1 PP ; 0 PP pour les Inish)

L'alcool semble n'avoir aucun effet sur le héros, que cela soit dû à une impressionnante constitution ou à une mithridatisation de longue date. Quelles que soient les quantités d'alcool absorbées par votre héros, vous ne tenez jamais compte des malus liés à son état d'ébriété.

Héritage du clan MacCodrum (5 PP)

Les MacCodrum descendent des selkies et en tant que tels, ils possèdent une version particulière de l'avantage Sang Sidhe. A savoir Séduisant : éblouissant, Enfant de la mer, Vieillesse ralentie et immunité aux maladies, Lié à la mer, Vulnérabilité au fer et Cœur de pierre.

Héritage du clan MacEachern (10 PP)

Les MacEachern, censés avoir été décimés par les Sidhe il y a bien longtemps, n'ont pas entièrement disparus et se cachent parmi les highlanders. Les personnages possédant l'avantage Héritage du clan MacEachern détiennent un terrible secret : l'art d'occire les Sidhe.

Tous les MacEachern connaissent les secrets des armes du clan, néanmoins, seuls ceux qui disposent de talents de forgeron sont capables d'en créer. En outre, ils résistent légèrement au Glamour et à la magie Sidhe. Ils lancent et gardent toujours un dé supplémentaire sur leurs jets de résistance au Glamour. Lorsqu'ils sont confrontés à la sorcellerie des Sidhe, les MacEachern ont toujours un dé d'héroïsme (qu'ils ne peuvent pas dépenser), ce qui signifie que tous les sorts qu'on leur lance ne durent que jusqu'au matin suivant. De la même manière, s'ils s'entourent d'un cercle continu de douze couteaux de fer, aucune magie Sidhe (de Lumière ou d'Ombre) ne peut les affecter. A propos, les Sidhe vous tueront s'ils prennent connaissance de votre véritable héritage. Evitez donc que cela n'arrive, à moins que vous n'appréciez les fins horribles et macabres.

Loup de mer (2 PP)

Mousse, tu commenças ton enfance, matelot, tu poursuivis ton adolescence, quartier-maître tu continuas ta prime jeunesse. Aujourd'hui, tu connais le pont et les entrecales des navires comme s'il s'agissait de la poche de tes culottes. Tu as rôdé sur la plupart des océans du globe et ne rêve que de reprendre la mer. Votre héros a suivi les enseignements de grands marins et navigateurs, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de la mer pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la mer.

Noble (3 à 40 PP)

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de la lignée royale, suivant les PP dépensés. Cet avantage est fort différent de l'acquisition de talents de sorciers. Un héros sorcier qui n'aura pas cet avantage sera un individu qui a perdu ou a été déchu de son statut familial, ou dont la famille a perdu ou a été déchue de son rang de noblesse. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez déjà choisi des talents de Glamour. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Grand.

| <i>Titre</i> | <i>Traduction</i> | <i>Coût en PP</i> |
|--|--------------------|-------------------|
| <i>Famille royale</i> | | |
| King/Queen | Roi/Reine | Interdit |
| Princes/Princess | Prince/Princesse | Interdit |
| <i>Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse)</i> | | |
| Duke/Duchess | Duc/Duchesse | Interdit |
| Marquess/Marchioness | Marquis/Marquise | 40 PP |
| Earl/Countess | Comte/Comtesse | 25 PP |
| <i>Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse)</i> | | |
| Viscount/Viscountess | Vicomte/Vicomtesse | 15 PP |
| Baron/Baroness | Baron/Baronne | 10 PP |
| Baronet | Baronnet | 8 PP |
| Knight/Lady | Chevalier/Dame | 6 PP |

Les membres de la petite noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Un entraînement ;
- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Courtisan.

Les membres de la haute noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Courtisan ;
- Une appartenance à un Club de Gentilshommes ;
- Une réduction de 2 PP sur l'acquisition d'un domestique et de ses spécialités.

Marquess/Marchioness (40 PP)

Vous êtes marquis, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 1 000 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une grande province (un duché ne compte pas plus de 5 ou 6 marquis). Votre grand château se trouve dans la capitale de cette province. Vous bénéficiez également d'un grand hôtel particulier dans la capitale (Luthon en 1656, Carleon en 1666). Votre réputation initiale est incrémentée de 20 points.

Earl/Countess (25 PP)

Vous êtes comte, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 500 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une grande ville et de ses environs. Votre grand château se trouve dans cette cité. Vous bénéficiez également d'un hôtel particulier dans la capitale (Luthon en 1656, Carleon en 1666). Votre réputation initiale est incrémentée de 15 points.

Viscount/Viscountess (15 PP)

Vous êtes vicomte, vos revenus mensuels sont de 300 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une ville de taille moyenne et de ses environs OU de terres très étendues à la campagne. Dans les deux cas, votre château (ou votre grand manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un très bel appartement dans la capitale (Luthon en 1656, Carleon en 1666). Votre réputation initiale est incrémentée de 10 points.

Baron/Baroness (10 PP)

Vous êtes baron, vos revenus mensuels sont de 200 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une petite ville et de ses environs OU de terres plus vastes à la campagne. Dans les deux cas, votre petit château (ou votre manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un appartement dans la capitale (Luthon en 1656, Carleon en 1666). Votre réputation initiale est incrémentée de 5 points.

Baronet (8 PP)

Vous êtes baronnet, au service d'un autre noble plus puissant, il pourvoit à vos besoins de large manière ce qui vous permet de bénéficier de 100 guilders par mois pour vos menus dépenses. Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une "gentilhommière" à la campagne ou d'une petite maison dans une grande ville.

Knight/Lady (6PP)

Vous êtes chevalier, au service d'un noble plus puissant, il pourvoit à vos besoins de large manière ce qui vous permet de bénéficier de 50 guilders par mois pour vos menus dépenses. Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une maisonnette à la campagne ou d'une petite chambre dans une grande ville.

Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Avalon. Les noms des nobles avaloniens se portent ainsi : Prénom suivi du nom du père. Par exemple, Erwin Pershing-Carlisle.

Haute Noblesse

Avalon

Les nobles de haute noblesse d'Avalon utilise le même principe que la Montaigne qui les a occupé si longtemps : Nom de famille "de" Nom de leur région d'origine.



Beacon de Iovaine

Les personnages appartenant à cette famille sont intrépides et un peu fous, ils reçoivent 2 dés d'héroïsme supplémentaires, une réduction de 2 PP sur l'avantage Porte-poisie mais sont obligé de prendre le Travers Téméraire.



Cholmondeley-Featheringstonehaugh de Percis

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 10 % de leurs revenus mensuels, mais disposent de deux dés de réputation en moins (minimum 1) quand ils se trouvent à la cour d'Elaine, ce qui limite leurs succès en temps que courtisan. Par contre, ils possèdent tous l'avantage Polyglotte : Avalonien (L/E) et Montaginois.



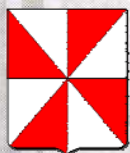
Garloise de Camlann

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent deux points de compétences de sorcellerie supplémentaires à la création. Par contre, ils sont tous obligés de prendre le travers Fier.



Lancaster De Balig

Les personnages appartenant à cette famille sont aimés du peuple qui sait ce qu'ils font pour lui. C'est pourquoi, ils sont toujours prêts à les aider, cela se traduit par l'obtention gratuite de 1 dé de réputation supplémentaire en Avalon et de la compétence Contact au rang 4.



Ilyod De Gaavane

Les personnages appartenant à cette famille peuvent devenir druide en ne payant que 17 PP et acquièrent gratuitement le métier Herboriste. Par contre, comme ils sont parents du célèbre Derwyddon, ils font tous leurs jets sociaux avec un dé (à lancer et à garder) de moins en Avalon.



Sheridan De Breg

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 25 % de plus par mois et la compétence Sens des affaires au rang 2, mais disposent de deux dés de réputation en moins (minimum 1) quand ils se trouvent à la cour d'Elaine, ce qui limite leurs succès en temps que courtisan.

Washbourne De Iothian

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent tous le travers Borné mais peuvent acquérir les métiers de la Nature pour un coût divisé par deux, comme s'ils possédaient l'avantage Baroudeur. S'ils possèdent cet avantage, ils acquièrent les métiers de la nature par deux pour seulement 1 PP.

Highlands

Les nobles highlanders ont tous leur patronyme précédé de Mac.

MacBride

Les personnages appartenant à cette famille obtiennent tous gratuitement l'avantage Académie militaire mais héritent malheureusement du Travers Fanatique.

MacCodrum

Les personnages appartenant à cette famille ne paient que 4 PP pour l'avantage Héritage du clan MacCodrum, reçoivent tous gratuitement le métier Pêcheur et ont la compétence Pêche au rang 2. De plus, ils ne paient que 22 PP pour l'école d'escrime MacCodrum. Mais le problème, c'est qu'ils viennent de l'une des régions les plus pauvres des Marches des Highlands, aussi leurs revenus sont-ils amputés de 20 % par mois.

MacDonald

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent l'Épée de Damoclès Défait (2 PP), le métier Espion gratuitement et ne paient que 22 PP pour l'école d'escrime MacDonald. Par contre, ils ne peuvent acheter la Sorcellerie Glamour et leurs revenus sont amputés de 10%.

MacDuff

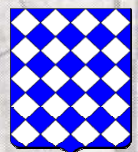
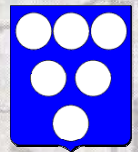
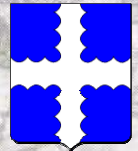
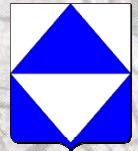
Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir les avantages Charge militaire, Université OU Chevalier de la Rose et la Croix pour 2 PP de moins (minimum 0 PP) et ne peuvent apprendre aucun métier du négoce.

MacEachern

Les personnages appartenant à cette famille ont tous l'épée de Damoclès Véritable identité (3 PP), reçoivent gratuitement le métier Artisan : forgeron et peuvent acquérir l'avantage Héritage du clan MacEachern pour seulement 7 PP. Par contre, comme ils se cachent parmi les autres highlanders pour échapper aux Sidhe, leurs revenus sont amputés de 50 % pour payer leur couverture.

MacIntyre

Les personnages appartenant à cette famille font des guerriers terribles. Ils peuvent acquérir les avantages Réflexes de combat et Dure à cuire pour 1 PP de moins et l'école d'escrime MacIntyre pour 20 PP. Par contre, les métiers leur coûtent 3 PP à la création (à l'exception des métiers des Armes, de la Mer et de la Nature) ; les avantages Bon Samaritain, Criminel de haut vol, Diarrhée verbale, Enfant de la Balle, Enquêteur doué, Magouilleur de première, Seigneur de la courbette et Université leur sont interdits ainsi que les métiers des Arts et des Belles Lettres et l'entraînement Armes à feu. Les membres de ce clan gagnent également automatiquement un niveau de Peur et sont considérés comme des sauvages, ils perdent 1 dé de réputation quand ils sont dans une grande ville ; de même qu'un dé (à lancer et à garder) pour toutes leurs relations sociales avec d'autres personnes que des Highlanders.





MacLeod

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Sang Sidhe pour 3 PP de moins (minimum 1 PP) et deux points de compétences de sorcellerie supplémentaires à la création, mais disposent de 5 PP de moins.

Inismore

Une grande partie des nobles inish fait précéder son patronyme d'un "o".



Lynch

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir des talents de sorcier pour 7 PP de moins mais possèdent tous le travers Fier.



MacKenna

Les personnages appartenant à cette famille gagnent tous le métier Artiste et la vertu Baroudeur qui leur rapporte 3 PP. Par contre, leur province étant très rurale et très pauvre, leurs revenus sont amputés de 20 %, le métier de Courtisan leur coûte 4 PP à la création et ils perdent un dé de réputation (minimum 1) quand ils sont dans une cour d'Avalon.



O'Brien

Les personnages appartenant à cette famille ont tous été dans les meilleures universités de Théah, ils ont tous l'avantage Université et reçoivent gratuitement le métier Estudiant. Par contre, venant de l'une des régions les plus pauvres d'Inismore, leurs revenus mensuels sont amputés de 20 %.



O'Toole

Les personnages appartenant à cette famille ne peuvent avoir des talents de sorcier qu'en dépensant 5 PP supplémentaires. La bonne nouvelle, c'est que les sorciers qui tentent d'utiliser la magie sur un O'Toole subissent une pénalité de un dé (à lancer et à garder). De plus, les O'Toole gagnent l'avantage Scélérat.

Petite Noblesse

Avalon

Les nobles avaloniens de petite noblesse ont tous des noms composés qui font plus prestigieux et roulent dans la bouche.



Arkwright-Danforth

Les personnages appartenant à cette famille voient leurs revenus augmentés de 10%.



Bancroft-Whistler

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Barde.



Bennett-Prochnow

Les personnages appartenant à cette famille voient leur réputation augmentée de 1 dé.

Bentham-Coabden

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement le métier de Soldat mais la sorcellerie leur coûte 2 PP de plus.

Chesterton-Falkirk

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent automatiquement le travers Arrogant mais bénéficient gratuitement le métier Diplomate.

Cowley-Stonehaugh

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent tous l'épée de Damoclès Exilé d'une valeur de 3 PP et leurs revenus sont amputés de 20 %.

Donovan-Rowland

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 3 PP sur l'école d'escrime Donovan mais ne peuvent acquérir de métier des Belles Lettres.

Felton-Hawthorne

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent gratuitement l'avantage Loup de mer mais ne peuvent acquérir aucun des métiers de la Nature.

Fowler-Beckinsale

Les personnages appartenant à cette famille sont naturellement résistant à la magie Glamour, tout sort dont ils sont la cible se voit amputé d'un dé lancé et gardé.

Gillyard-Stafford

Les personnages appartenant à cette famille sont impressionnants et connus pour leur caractère brutal et sans cœur. Un tel personnage acquiert gratuitement 2 niveaux de peur mais perd 5 points de réputation.

Gordon-Huxley

Les personnages appartenant à cette famille voient leurs revenus mensuels augmentés de 15%.

Griffith-Townsend

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Chasseur.

Hamley-Coolidge

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent gratuitement l'entraînement Cavalier mais voient leurs revenus amputés de 10%.

Harrow-Rutherford

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement la compétence Facteur d'arcs au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.





Hayworth-Shannon

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Cartographe.



Holmes-Maughan

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent automatiquement le métier de Fouineur mais voient leur réputation chuter de 5 points.



Howard-Masterton

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement Armes à feu.



Hughes-Galloway

Les personnages appartenant à cette famille sont très résistants, ils ignorent 1 blessure légère sur chaque horizon.



Keynes-Talbot

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent la compétence Sens des affaires au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.



Kingsley-Andrews

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Porte-poisie.



Levenson-Gower

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent automatiquement l'arcane Libertin mais possèdent la compétence Séduction au rang 4 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.



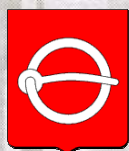
Lindsay-Whitmore

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Commandement.



Livingstone-Killworth

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent gratuitement l'avantage Trait légendaire.



Marriot-Humberstone

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent une réduction de 1 PP sur l'avantage Sang Sidhe.



Pershing-Carlisle

Les personnages appartenant à cette famille voient leurs revenus mensuels amputés de 10 % mais ne paient que 3 PP pour l'avantage Appartenance : Société des Explorateurs.

Purcell-Thorpe

Les personnages appartenant à cette famille gagnent automatiquement 1 dé de réputation supplémentaire.

Russel-Dallimore

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir un rang supplémentaire en Détermination pour 2 PP de moins.

Scott-Langley

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier d'Arnaqueur.

Stanley-Wycombe

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier d'Explorateur.

Steel-Hampstead

Les personnages appartenant à cette famille ont automatiquement un rang 3 dans la compétence Tirer (Arc) et peuvent atteindre le rang 6 dans cette-dites compétence.

Stewart-Eastbourne

Les personnages appartenant à cette famille obtiennent gratuitement l'avantage Avalonien (L/E).

Thornhill-Stockton

Les personnages appartenant à cette famille font toujours un point de dégâts supplémentaire quelle que soit l'arme qu'ils utilisent.

West-Marlbrough

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement Escrime.

Wilson-Cornwallis

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'avantage Appartenance : Chevaliers d'Elaine.

Winslow-Lawrence

Les personnages appartenant à cette famille peuvent obtenir un geis pour 1 PP de moins.

Woodlyne-Alsenby

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement Hache à deux mains.





Wyatt-Chamberlain

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Sens de l'équilibre pour 1 PP seulement.



York-Winningham

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier Précepteur.

Highlands

Les nobles highlanders ont tous leur patronyme précédé de Mac.



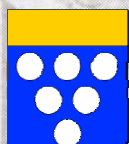
MacAdam

Les personnages appartenant à cette famille obtiennent gratuitement l'avantage Accoutumance au froid.



MacAllister

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier d'Assassin.



MacArthur

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Marchand.



MacCabe

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Marin.



MacCloud

Les personnages appartenant à cette famille infligent 2 points de dégâts supplémentaires lorsqu'ils manient la claymore.



MacCormick

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Garde du corps.



MacCowley

Les personnages appartenant à cette famille voient leurs revenus amputés de 10 % mais peuvent acquérir l'avantage dure à cuir pour 3 PP seulement.



MacDonnegan

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient tous d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Héritage du clan MacEachern.



MacEvans

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent gratuitement l'avantage Grand buveur.

MacEveety

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Paysan.

MacGee

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent obligatoirement l'arcane Chanceux.

MacGowan

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Prospecteur.

MacGraine

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent tous la compétence Course d'endurance au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.

MacGrath

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Héritage du clan MacCodrum.

MacKenzie

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Mercenaire.

MacTaglen

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement Arbalète.

MacTane

Les personnages appartenant à cette famille possèdent tous la compétence Survie (Marécages) au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.

MacTeffan

Les personnages appartenant à cette famille peuvent augmenter leur Gaillardise d'un rang pour 2 PP de moins.

MacMahon

Les personnages appartenant à cette famille peuvent atteindre le rang 6 dans les compétences Stratégie et Tactique.

MacMillan

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier Guérillero.





MacNeice

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'un dé lancé gardé supplémentaire sur tous leurs jets de Peur.



MacPherson

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Foi pour seulement 4 PP.

Inismore

Une grande partie des nobles inish fait précéder son patronyme d'un "o'", mais pas la totalité.



Calloway

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement de Lutte.



Campbell

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent 1 PP supplémentaire s'ils prennent l'avantage Grand buveur.



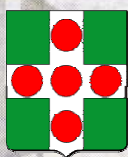
Cavendish

Les personnages appartenant à cette famille voient leurs revenus augmentés de 25 % mais ils commencent avec une réputation à -5, et ce, quels que soient les avantages qu'ils prennent pour l'augmenter.



Flaherty

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Capitaine.



Kendall

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Contrebandier.



MacClintock

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'un dé lancé gardé pour leurs jets d'encaissement dans des bagarres au corps à corps (Coups de poings, pieds, lutte, etc.).



MacCuill

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'augmentation de leur Gaillardise.



MacIntosh

Les personnages appartenant à cette famille possèdent systématiquement l'avantage Bricoleur au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans ce même avantage.

MacNab

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'école de Finnegan pour 3 PP de moins.

MacQuaid

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1PP sur l'entraînement Arbalète.

Mahonney

Les personnages appartenant à cette famille peuvent avoir des dons de Glamour pour 2 PP de moins.

Malone

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'école Malone pour 3 PP de moins.

Murray

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Bûcheron.

O'Connell

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Volonté indomptable pour seulement 2 PP.

O'Connor

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement l'entraînement Athlétisme mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

O'Dugan

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'entraînement Armes d'hast.

O'Faolain

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'école O'Faolain pour 3 PP de moins.

O'Flannagan

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Scélérat pour seulement 2 PP.

O'Flynn

Les personnages appartenant à cette famille peuvent obtenir l'avantage Ordonné pour seulement 3 PP.





O'Gorney

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une augmentation gratuite sur tous leurs jets de Cancanier.



O'Hearthy

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier Moine.



O'Keefe

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier Collecteur d'impôts.



O'Malley

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'un dé d'héroïsme supplémentaire par aventure.



O'Meara

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Sang Sidhe pour 2 PP de moins.



O'Neale

Les personnages appartenant à cette famille peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Seadogs pour seulement 4 PP.



O'Really

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Navigateur.



O'Shea

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de 3 augmentations gratuites pour résister à toute tentative d'interrogatoire.



Powell

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur le métier de Bateleur.



Raleigh

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient d'un niveau de Peur supplémentaire.



Wallace

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement le métier Paysan mais voient leurs revenus amputés de 15 %.

Sang Sidhe (de 1 à 26 PP)

Les personnages possédant du Sang Sidhe peuvent en profiter ou en subir les inconvénients. Le coût de cet avantage varie en fonction des traits dont vous avez hérité de votre côté Sidhe. Les bénédictions coûtent des PP alors que les malédictions vous en redonnent. Le coût minimal de cet avantage est de 1 PP. De plus, ils peuvent acquérir la Sorcellerie Glamour de Sang Pur pour un coût diminué de 10 points.

Bénédictions

Il s'agit d'avantages découlant de vos origines Sidhe. Il n'est possible de choisir chaque bénédiction qu'une seule fois.

Avantage déjà existant (variable)

Vous pouvez choisir l'un des avantages ci-dessous au prix indiqué : Séduisant : Séduisant (4 PP), Eblouissant (8 PP), Intimidant (12 PP) ou Beauté divine (16 PP) ; Beauté du diable (2 PP) ; Expression inquiétante : Sombre (1 PP), Angoissant (3 PP) ou Inquietant (5 PP) ; Sens aiguisés (1 PP) ; Grand (4 PP) ou Petit (1 PP).

Bonne réputation (2 PP)

Le côté Sidhe de votre famille est en bon terme avec la cour de la Reine. Vous bénéficiez d'un dé de réputation supplémentaire lorsque vous êtes confronté à la Cour de Lumière. En outre, vous pouvez acheter l'avantage Arme Sidhe pour 1 PP de moins.

Détection du Glamour (3 PP)

Votre origine Sidhe vous permet de « sentir » le Glamour. Choisissez une odeur particulière comme celle d'une orange mûre, de la gaulthérie ou du soufre. Cette odeur vous remplira les narines lorsqu'un Sidhe ou un mage Glamour utilisera ses pouvoirs dans un rayon de 10 mètres autour de vous. Certaines personnes peuvent également « entendre » le Glamour et une poignée peut même le « goûter ».

Enfant du ciel (3 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec le ciel et un faible lien avec la Reine des Sidhe. Le doux bruit de la pluie vous berce dès que vous commencez à vous endormir, même lors de la pire des sécheresses. Vous sentez qu'il existe un autre monde aux limites de votre champ de perception visuel et pouvez vous servir une fois par acte d'une compétence de Glamour sans utiliser de dé d'héroïsme.

Enfant de la mer (2 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la mer. Vous sentez l'odeur caractéristique de la marée, peu importe la distance vous séparant des côtes. Vous ressentez l'imminence d'une tempête, et lorsque vous utilisez les règles de noyade, votre Détermination est considérée comme augmentée de 3 points.

Enfant de la terre (2 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la généreuse terre Avalonienne. Vous sentez le cœur des montagnes battre lentement sous vos pieds. Vous ressentez l'imminence d'un tremblement de terre comme les animaux, et lorsque vous subissez des dommages dus à une chute, la surface sur laquelle vous atterrissez est toujours considérée d'un niveau plus mou que la normale.

Vieillesse ralentie et immunité aux maladies (2 PP)

Votre origine Sidhe vous permet de vieillir plus lentement que la normale (divisez votre âge par deux, arrondi à l'inférieur, lorsque vous utilisez la règle du vieillissement) et êtes immunisé à toutes les maladies (y compris la peste blanche).

Malédiction

Il s'agit de désavantages liés à vos origines Sidhe. Il n'est possible de choisir chaque malédiction qu'une seule fois.

Cœur de pierre (2 PP)

Votre héritage Sidhe vous a conféré un cœur de pierre. Vous ne connaîtrez jamais le véritable amour (sauf grâce à des moyens magiques), et toutes les histoires d'amour que vous vivez sont condamnées à s'achever une fois que vous vous lassez de votre amant. En termes de jeu, toute romance vécue par votre personnage doit être terminée au début de l'histoire suivante. Chaque aventure close de la sorte réduit votre réputation de 3 points. Pire, vous commencez la partie avec l'épée de Damoclès Amour perdu (2 PP) pour laquelle vous ne recevez jamais de points d'expérience.

Diurne (2 PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous êtes privé de la lumière du soleil. A moins que vous ne vous trouviez en plein soleil, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez pas prendre la malédiction Nocturne.

Dons (2 PP)

Au pays des Sidhe, faire un don est un rite important. A chaque fois que vous acceptez un présent, vous devez rendre la faveur aussi vite que possible. Pour chaque jour de retard, vous lancez un dé de moins sur tous vos jets. Les effets sont cumulatifs.

Eau courante (1 PP)

Vous ne pouvez traverser l'eau courante autrement que sur un pont. Vous ne sauriez expliquer pourquoi. Vous aimeriez pourtant ; cela vous aiderait sans doute à surmonter votre interdit.

Lié à la mer (2 PP)

Vous êtes affaibli lorsque vous ne sentez pas les embruns sur votre peau. Quand vous vous trouvez à plus de quinze kilomètres d'une étendue d'eau salée, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction Lié à la terre.

Lié à la terre (2 PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous ne pouvez fouler la terre ferme. Dès que vous vous trouvez sur une étendue d'eau ou dans les airs, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction Lié à la mer.

Nocturne (1 PP)

Vous avez du mal à agir en plein soleil. Dans le cas où vous seriez dans l'ombre, vous lancez un dé de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez pas prendre la malédiction Diurne.

Sensibilité au fer (1 PP)

Vous êtes sensible au fer froid, bien qu'à un niveau bien moindre que certains de vos cousins. Le fait d'en toucher à mains nues provoque en vous une sensation désagréable, sans véritable malus. Si vous êtes frappé par une arme de fer froid, votre adversaire lance un dé supplémentaire lors du jet de dommages. Si ce dernier est équipé d'une arme du clan MacEachern, il lance et garde ce dé supplémentaire.

Vulnérabilité au fer (2 PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au fer froid. Dès que ce terrible métal entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le reste de la scène. Si vous êtes frappé par une arme de fer froid, votre adversaire lance et garde un dé supplémentaire sur le jet de dommages. Les armes du clan MacEachern vous affectent comme si vous étiez un Sidhe à part entière.

Vulnérabilité au sel (2 PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au sel. Dès que cette substance entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le reste de la scène. Vous ne pouvez bien sûr pas prendre la malédiction Lié à la mer.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Le héros peut bénéficier d'un autre type de domestique :

Serviteur Sidhe (3 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Panache où il en possède 3. Le serviteur a toutes les compétences de base du métier Courtisan à 3 et les avancées à 2. En outre, il dispose encore de 10 PP qu'il doit impérativement allouer à l'avantage Sang Sidhe. En sus, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements, Sang Sidhe ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Siège au parlement (7 PP, 5 PP pour les nobles)

Vous êtes l'une des rares personnes à détenir un siège au parlement d'Avalon. A ce titre, vous êtes en mesure de participer au développement de la législation d'Avalon et de préparer l'avenir de votre nation. Vous pouvez participer aux réunions du parlement et disposer d'un vote lors des réunions. Vous recevez également 1d10 (explosif) x 10 guilders par mois en "soutien financier" (Qui a dit Pot-de-vin ?). Suivant votre statut social, vous êtes membres de la chambre des lords (pour les nobles) ou de la basse chambre (pour la roture).

Trait légendaire (1 PP)

Un des traits du héros est supérieur à la moyenne : ce dernier a peut-être des aptitudes spécifiques, à moins qu'il n'ait particulièrement développé ce trait en s'entraînant. Lorsque vous acquérez cet avantage, choisissez un trait : lorsque vous aurez accumulé des points d'expérience, ce trait pourra atteindre le rang 6. Cet avantage ne modifie en rien la règle selon laquelle un héros ne peut commencer le jeu avec un trait supérieur au rang 3 (ou 4 avec le bonus de nationalité).

Castille

| Avantage | Coût |
|-----------------------|--------------|
| Education castilliane | 10 PP |
| Grande famille | 5 PP |
| Lame castilliane | De 1 à 6 PP |
| Noble | De 3 à 40 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Université | 2 PP |

Éducation Castilliane (10 PP)

Les Castillians ont tout fait pour développer le système éducatif de leur pays, peut-être en réaction à la perte de leurs talents de sorcier. Lorsque vous acquérez cet avantage, vous allouez une importante part de vos PP à l'héritage culturel de la nation d'origine de votre personnage. En ce sens, cet avantage fonctionne de la même manière que la sorcellerie pour les autres nations : il permet d'acquérir l'avantage Noble à moindre coût et traduit l'existence d'un lien entre le héros et la lignée royale de Castille (à déterminer avec votre MJ). Cet avantage permet d'acquérir, lors de la création, toutes les compétences avancées associées au(x) métier(s) du héros pour 1 PP par rang ; par la suite, les coûts restent inchangés. Enfin, le héros sait automatiquement parler, lire et écrire le théan.

Grande famille (5 PP)

Vous pouvez toujours compter sur votre famille pour obtenir un repas chaud et un bon lit, ainsi que toute autre forme d'aide. Du reste, vous avez des parents et cousins dans tout Théah. Ainsi, même dans les étendues sauvages d'Ussura, vous êtes susceptible de tomber sur quelqu'un qui s'est marié à votre troisième cousine au deuxième degré. Lorsque vous souhaitez faire appel à cet avantage, lancez un dé et reportez-vous à la table qui suit. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la fréquence précisée pour la nation dans laquelle vous vous trouvez, un membre de votre famille habite bien la région. Autrement, il vous faut faire au moins 160 kilomètres avant de pouvoir relancer le dé. Comme votre famille se déplace beaucoup, vous n'en retrouverez pas forcément les membres deux fois au même endroit.

| Nation | Fréquence |
|--------------------------------|-----------|
| Castille (province natale) | 10 |
| Castille (autre province) | 9 |
| Vodacce | 8 |
| Eisen (province vaticine) | 7 |
| Eisen (province protestataire) | 6 |
| Avalon | 5 |
| Vendel | 4 |
| Montaigne | 3 |
| Empire du Croissant | 2 |
| Ussura | 1 |
| Autres contrées | jamais |

Lame Castilliane (2, 3 ou 6 PP ; 1 PP de moins pour ceux qui choisissent la lame de leur province natale)

Comme tout Castillien vous le dira, les meilleures lames du pays viennent de sa province natale. Evidemment, on peut soutenir que les habitants de Soldano sont les plus proches de la vérité, mais il ne fait nul doute que la Castille est la patrie de certains des forgerons les plus talentueux du monde. Un personnage ne peut acheter qu'une seule des lames Castilliennes qui suivent.

Lame d'Aldaña (3 PP)

Les épées d'Aldaña sont légères et souples, parfaites pour porter des coups rapides et exécuter des parades éclairs. Dans la main d'un spadassin de talent, une lame d'Aldaña est presque aussi dangereuse qu'une épée de Soldano. Une Lame d'Aldaña est une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages qui permet de diminuer l'un de vos dés d'action de 1 point au début de chaque tour.

Lame de Gallegos (3 PP)

Les épées de Gallegos sont parfaitement équilibrées et résistantes. On peut les plier en deux et elles se redressent quand même. Une Lame de Gallegos est une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages qui ajoute 2 points à vos jets d'attaque. En outre, lorsque l'on tente de briser une Lame de Gallegos, il faut ajouter 5 au ND.

Lame de Soldano (6 PP)

Les meilleurs forgerons Castillians font du magnifique acier de Soldano des épées véritablement exceptionnelles. Ces lames ont un fil plus long, sont plus difficiles à briser et leur équilibre est sans pareil. Une Lame de Soldano est une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages qui ajoute 2 points à tout jet effectué avec elle. Cela inclut les jets d'attaque, de dommages, les défenses actives de parade et toute compétence de spadassin relevant de l'Escrime. En outre, lorsque l'on tente de briser une Lame de Soldano, il faut ajouter 5 au ND.

Lame de Torres (3 PP)

Les épées de Torres sont réputées pour leur fil particulièrement tranchant. Cela se traduit par des blessures plus profondes et de plus gros dommages en général. Une Lame de Torres est une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages qui ajoute 3 points au jet de dégâts de son possesseur.

Lame de Zepeda (2 PP)

Les Lames de Zepeda sont prises pour les moins précieuses des lames Castillians. Bien qu'elles soient plus légères et plus aiguës qu'une épée normale, on ne peut les comparer aux splendides lames de Soldano. Une Lame de Zepeda est une arme d'Escrime infligeant 2g2 de dommages qui ajoute 1 aux jets d'attaque et de dommages de son possesseur.

Noble (de 3 à 40 PP)

En Castille, tous les nobles ont techniquement le même rang. Ils sont tous Don ou Doña, propriétaires fonciers. Toutefois, les nobles eux-mêmes firent en sorte de créer des catégories différentes dans leurs rangs. Il peut par exemple s'appeler Don Alexandro, mais il pourra utiliser son titre pour bien montrer sa supériorité : Don Alexandro, duc d'Ochoa. Mais contrairement aux autres nations, il n'est pas obligé de détenir en personne les terres de la famille Ochoa pour s'enorgueillir de ce titre. Il suffit que les membres de sa famille possèdent ces terres et qu'il soit le chef de cette famille ; ainsi, c'est par leur intermédiaire qu'il dirige ces terres. Ainsi, en Castille, le titre de noblesse reflète autant la puissance du noble que son rang au sein de sa famille. Les titres castillians sont copiés sur ceux de la Montaigne.

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de la lignée royale, suivant les PP dépensés. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez acheté l'avantage Education castilliane. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Grand.

| Titre | Traduction | Coût en PP |
|---|--------------------|------------|
| Famille royale | | |
| Rex Castillium | Roi | Interdit |
| Prince / Infante | Prince/Princesse | Interdit |
| Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse) | | |
| Duque/Duquesa | Duc/Duchesse | Interdit |
| Marqués/Marquesa | Marquis/Marquise | 40 PP |
| Conde/Condesa | Comte/Comtesse | 25 PP |
| Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse) | | |
| Vizconde/Vizcondesa | Vicomte/Vicomtesse | 15 PP |
| Barón/Baronesa | Baron/Baronne | 10 PP |
| Caballero/Dama | Chevalier/Dame | 8 PP |
| Hidalgo | Don errant | 6 PP |

Les membres de la petite noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Un entraînement ;
- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Courtisan ;
- Une réduction de 2 PP sur une charge militaire.

Les membres de la haute noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Courtisan ;
- Une réduction de 2 PP sur l'acquisition d'une lame castilliane ;
- Une réduction de 2 PP sur l'acquisition d'un domestique et de ses spécialités.

Marqués/ Marquesa (40 PP)

Vous êtes marquis, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 1 000 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une grande province (un duché ne compte pas plus de 5 ou 6 marquis). Votre grand château se trouve dans la capitale de cette province. Vous bénéficiez également d'un grand hôtel particulier à San Christobal. Votre réputation initiale est incrémentée de 20 points.

Conde/Condesa (25 PP)

Vous êtes comte, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 500 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une grande ville et de ses environs. Votre grand château se trouve dans cette cité. Vous bénéficiez également d'un hôtel particulier à San Christobal. Votre réputation initiale est incrémentée de 15 points.

Vizconde/Vizcondesa (15 PP)

Vous êtes vicomte, vos revenus mensuels sont de 300 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une ville de taille moyenne et de ses environs OU de terres très étendues à la campagne. Dans les deux cas, votre château (ou votre grand manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un très bel appartement à San Christobal. Votre réputation initiale est incrémentée de 10 points.

Barón/Baronesa (10 PP)

Vous êtes baron, vos revenus mensuels sont de 200 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une petite ville et de ses environs OU de terres plus vastes à la campagne. Dans les deux cas, votre petit château (ou votre manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un appartement à San Christobal. Votre réputation initiale est incrémentée de 5 points.

Caballero/Dama (8 PP)

Vous êtes chevalier, au service d'un autre noble plus puissant, ils pourvoient à vos besoins de large manière ce qui vous permet de bénéficier de 100 guilders par mois pour vos menus dépenses. Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une "gentilhommière" à la campagne ou d'une petite maison dans une grande ville.

Hidalgo (6 PP)

Votre personnage s'est fait prendre ses terres (que ce soit par les montagnais après 1666 ou par un Don plus puissant en 1656) mais vous avez réussi à sauver la majeure partie de vos économies. Malheureusement, tant que vous n'aurez pas récupéré vos terres, vous n'aurez plus de sources de revenus. Votre fortune de base s'élève à 6 000 guilders mais vous n'avez pas de revenus. En outre, vous devez dépenser 50 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé. Si vous parvenez à récupérer vos terres, vous redeviendrez un noble à part entière.

Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Castille. Les noms des nobles castillians se portent ainsi : Prénom suivi du nom du père, y, puis du nom de la mère. Par exemple, Joaquin de Gallegos y Urtado.

Haute Noblesse

Les particules sont "de" si elle est suivie d'une consonne ou "d" si une voyelle ou un h suit.

D'Aldaña

Les personnages de la famille Aldaña ne payent que 20 PP pour acheter l'école d'escrime Aldaña à la création du personnage. Toutefois, lorsqu'ils utilisent le système de répartition contre un membre de la famille Gallegos, leur ND augmente de 5 points.

De Gallegos

Les personnages de la famille Gallegos ne payent que 20 PP pour acheter l'école d'escrime Gallegos à la création du personnage. Toutefois, ils ont deux dés de Réputation en moins quand ils sont en Castille.

D'Ochoa

Les personnages issus de la famille Ochoa voient leur revenus augmenter de 40% mais reçoivent tous le travers Cupide.

D'Orduño

Les personnages de la famille Orduño reçoivent gratuitement le métier Marin et une réduction de 2 PP sur l'avantage Charge militaire mais ne peuvent sous aucun prétexte acheter les métiers Chasseur ou Veneur.





De Soldano

Les personnages de la famille Soldano ne payent que 20 PP pour acheter l'école d'escrime Soldano à la création du personnage et bénéficient toujours d'une augmentation gratuite lorsqu'ils utilisent le système de répartition. Toutefois, leurs revenus mensuels sont diminués de 20 %.



De Torres

Les personnages de la famille Torres ne payent que 20 PP pour acheter l'école d'escrime Torres à la création du personnage et reçoivent gratuitement l'épée de Damoclès Dépossédé (2 PP). En outre, ils doivent prendre un travers et ils ne bénéficient que de 7 PP en retour.



De Zepeda

Les personnages de la famille Zepeda ne payent que 20 PP pour acheter l'école d'escrime Zepeda à la création du personnage et reçoivent gratuitement le métier Prêtre. Toutefois, ils ne peuvent sous aucun prétexte prendre une vertu.

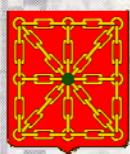
Petite Noblesse

Les particules sont "de" si elle est suivie d'une consonne ou "d" si une voyelle ou un h suit.



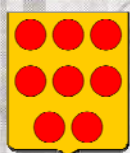
D'Acedo

Les personnages issus de la famille Acedo bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Pêcheur.



D'Albeniz

Les personnages issus de la famille Albeniz peuvent acquérir l'avantage Grande famille pour seulement 3 PP.



D'Alcantara

Les personnages issus de la famille bénéficient de deux augmentations gratuites dès qu'ils marchendent.



D'Almeida

Les personnages issus de la famille Almeida reçoivent le métier Forgeron au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans ce dernier.



D'Arciniega

Les personnages issus de la famille Arciniega bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier d'Erudit.



D'Avila

Les personnages issus de la famille Avila bénéficient de 2 augmentations gratuites en Orientation citadine et toutes autres compétences relatives à la ville (Histoire, Connaissance des bas-fonds, etc.) lorsqu'ils se trouvent dans la cité de Avila.

De Balboa

Les personnages issus de la famille Balboa peuvent acquérir l'avantage Résistance à la douleur pour seulement 3 PP.

De Bejarano

Les personnages issus de la famille Bejarano bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Paysan.

De Belgrano

Les personnages issus de la famille Belgrano voient leurs revenus augmentés de 15 %.

De Cabezon

Les personnages issus de la famille Cabezon peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Alcade pour seulement 3 PP.

De Calderon

Les personnages issus de la famille Calderon bénéficient de deux augmentations gratuites dans toutes leurs relations avec des membres de l'Eglise du Vaticine.

De Canaveral

Les personnages issus de la famille Canaveral peuvent acheter l'avantage Appartenance : Collège Invisible pour seulement 4 PP.

De Celles

Les personnages issus de la famille Celles peuvent augmenter leur Finesse en économisant 2 PP.

De Colonna

Les personnages issus de la famille Colonna reçoivent systématiquement un dé de réputation supplémentaire.

D'Espinel

Les personnages issus de la famille Espinel ne payent que 8 PP pour acquérir l'avantage Education castilliane.

D'Espinoza

Les personnages issus de la famille Espinoza peuvent acquérir des talents de sorcier pour 2 PP de moins.

De Figueroas

Les personnages issus de la famille Figueroas reçoivent gratuitement l'avantage Université.





De Garcia

Les personnages issus de la famille Garcia bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Marchand.



De Granjero

Les personnages issus de la famille peuvent acquérir l'école Caballo Rojo pour seulement 22 PP.



De Grijalva

Les personnages issus de la famille Grijalva bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier d'Eclaireur.



De Guannazar

Les personnages issus de la famille Guannazar reçoivent automatiquement l'avantage : Polyglotte : Montaginois.



De Guevara

Les personnages issus de la famille Guevara commencent avec la compétence Eloquence au rang 2, mais on considère cette dernière comme systématiquement d'un niveau supérieur.



De Guzman

Les personnages issus de la famille Guzman bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Pilote fluvial.



D'Haredo

Les personnages issus de la famille Haredo peuvent acquérir une augmentation du trait Détermination pour 2 PP de moins.



D'Herrera

Les personnages issus de la famille Herrera reçoivent gratuitement l'avantage Membre du clergé mais voient leurs revenus amputés de 10 %.



D'Hojeda

Les personnages issus de la famille Hojeda reçoivent tous l'épée de Damoclès Crise de religion (2 PP) mais perdent 2 dés de réputation tant qu'ils sont en Castille.



D'Hirojosa

Les personnages issus de la famille Hirojosa bénéficient d'une réduction de 3 PP sur la sorcellerie.



D'Hurtado

Les personnages issus de la famille Hurtado peuvent acquérir l'avantage Académie militaire pour seulement 4 PP.

De Ibañez

Les personnages issus de la famille Ibañez bénéficient d'un dé d'héroïsme supplémentaire par aventure.

De Jimenez

Les personnages issus de la famille Jimenez peuvent acquérir l'avantage Gaucher pour seulement 1 PP.

De Lobos

Les personnages issus de la famille Lobos peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Los Vagos pour 3 PP de moins (minimum 0) mais voient leurs revenus amputés de 20 %.

De Lopez

Les personnages issus de la famille Lopez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier d'Incendiaire.

De Lorca

Les personnages issus de la famille Lorca voient leurs revenus augmentés de 25 % mais la difficulté de tous leurs jets de Peur est augmenté de 10.

De Manantello

Les personnages issus de la famille Manatello bénéficient de 15 % de revenus supplémentaires.

De Mariana

Les personnages issus de la famille Mariana peuvent acquérir l'avantage Foi pour seulement 4 PP.

De Menem

Les personnages issus de la famille Menem peuvent acquérir l'école d'escrime Escuela Pater Noster pour 20 PP mais voient leurs revenus amputés de 20 %.

De Montalvo

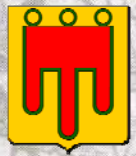
Les personnages issus de la famille bénéficient d'une réduction de 1 PP sur les métiers des Belles Lettres par paire de ces derniers acquise.

De Montoya

Les personnages issus de la famille Montoya bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Commandement.

De Natchez

Les personnages issus de la famille Natchez bénéficient de 10 PP supplémentaires à dépenser dans leurs domestiques s'ils en acquièrent.





De Nuñez

Les personnages issus de la famille Nuñez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier d'Artiste.



D'Ontiveros

Les personnages issus de la famille Ontiveros bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Diplomate.



D'Ortega

Les personnages issus de la famille Ortega peuvent acquérir l'école d'escrime Ortega pour seulement 22 PP.



De Pessoa

Les personnages issus de la famille Pessoa reçoivent gratuitement l'avantage Grand buveur.



De Pinzon

Les personnages issus de la famille Pinzon voient leurs revenus augmentés de 50 % mais sont automatiquement affublés du travers Cupide qui ne leur rapporte que 8 PP.



De Ramirez

Les personnages issus de la famille Ramirez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Prêtre.



De Riberto

Les personnages issus de la famille Riberto bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'entraînement Armes à feu mais voient leurs revenus amputés de 10%.



De Rios

Les personnages issus de la famille Rios bénéficient de 10 % de revenus supplémentaire.



De Rivera

Les personnages issus de la famille Rivera bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Sentinelle.



De Rodriguez

Les personnages issus de la famille Rodriguez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Malandrin.



De Roja

Les personnages issus de la famille Roja bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier d'Arnaqueur.

De Sepulveda

Les personnages issus de la famille Sepulveda reçoivent l'épée de Damoclès Informateur de l'Inquisition (2 PP).

De Sotelo

Les personnages issus de la famille Sotelo commencent avec un rang de 3 dans la compétence Danse et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.

De Spiñola

Les personnages issus de la famille Spiñola reçoivent 2 PP de plus qu'ils peuvent dépenser comme bon leur semble ; c'est une famille très adaptable.

De Torquemada

Les personnages issus de la famille peuvent acquérir l'école d'escrime de Rossini pour seulement 22 PP.

De Trujillo

Les personnages issus de la famille bénéficient de trois augmentations gratuites dans toutes leurs relations avec des personnes venant de l'Empire du Croissant.

D'Urquija

Les personnages issus de la famille Urquija peuvent acquérir l'école d'escrime des Epées de Salomon pour seulement 20 PP mais ils sont obligés de prendre le travers Fanatique.

De Vasquez

Les personnages issus de la famille Vasquez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Bûcheron.

De Vedras

Les personnages issus de la famille Vedras acquiert systématiquement l'épée de Damoclès Romance (1 PP). Ils sont amoureux de l'amour.

De Velasquez

Les personnages issus de la famille Velasquez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier de Marchand.

De Yañez

Les personnages issus de la famille Yañez bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement de Cavalier.





De Zuniga

Les personnages issus de la famille Zuniga peuvent acquérir l'avantage Scélérat pour seulement 2 PP.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Les castillians disposent d'un autre type de domestique possible :

Écuyer (5 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Panache où il en possède 3. L'écuyer a toutes les compétences de base des spécialisations Écuyer et Escrime à 3 et les compétences avancées à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences de métiers supérieures à 2.

Université (2 PP)

Comme les académies militaires, les universités (dont la plupart ont été fondées par l'église des Prophètes) commencent à se répandre à Théah. Ces hauts lieux du savoir dispensent un large éventail d'enseignements. Le héros a suivi les enseignements de l'une de ces universités, ce qui vous permet d'acquérir les métiers des belles lettres pour 1 PP, au lieu de 2, lors de la création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers des belles lettres.

Cathay

| Avantage | Coût |
|----------------------------------|---------------|
| Accoutumance à la chaleur | 1 PP |
| Accoutumance au froid | 1 PP |
| Aptitude innée | 6, 7 ou 10 PP |
| Désarticulation | 1 PP |
| Entraînement au port de l'armure | 6 PP |
| Petit | 1 PP |
| Poney des steppes | 3 PP |
| Serviteur cathayan | 5 PP |

Accoutumance à la chaleur (2 PP; 1 PP pour les Tashil et Tiakhar)

Vous avez l'habitude des climats chauds, et ne souffrez pas de leurs effets. Toutefois, le froid vous affecte plus que les autres. Vous ne pouvez avoir à la fois cet avantage et celui d'Accoutumance au froid. Quand vous prenez des blessures dues à la chaleur, vous recevez un dé de blessure de moins (-1g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué au froid, donc vous encaissez un dé de plus (+1g0).

Accoutumance au froid (2 PP; 1 PP pour les Khimal et Koryo)

Vous avez l'habitude des climats froids, et ne souffrez pas autant que les autres de leurs effets. Toutefois, la chaleur vous affecte plus que les autres. Vous ne pouvez avoir à la fois cet avantage et celui d'Accoutumance à la chaleur. Quand vous prenez des blessures dues au froid, vous recevez un dé de blessure de moins (-1g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué à la chaleur, donc vous encaissez un dé de plus (+1g0).

Aptitude innée (6 PP pour une compétence de base, 7 PP pour une compétence avancée, 10 PP pour une compétence de sorcellerie)

Vous avez une aptitude naturelle pour une compétence de votre choix, qui doit être sélectionnée à l'achat de cet avantage. Cela vous permet d'atteindre des résultats spectaculaires sans vraiment vous forcer. Vous ne pouvez avoir qu'une seule aptitude de ce genre. Si vous ne possédez pas la compétence, vous ne souffrez pas des pénalités habituelles des jets effectués avec des compétences inconnues (dés non explosifs, ND plus élevé). Quand vous faites un jet avec cette compétence, vous pouvez déclarer des Augmentations après avoir effectué le jet au lieu de le faire avant.

Désarticulation (1 PP)

Vous pouvez plier vos doigts en arrière sans vous faire mal. Vous êtes insensible aux dommages causés par un Blocage d'articulation sur vos doigts, et vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour vous dégager d'un tel Blocage. Vous bénéficiez également d'une augmentation gratuite sur votre Jet de Blessure lorsque vous êtes désarmé et que vous maniez une lame avec une bague d'escrime. Cet avantage ne vous donne aucun bonus pour échapper à une Prise, ni pour vous dégager d'un Blocage d'articulation autre que sur vos doigts.

Intraînement au port de l'armure (6 PP, 4 PP pour les cathayans avec l'avantage Charge militaire)

Vous avez l'habitude de porter des pièces d'armure toute la journée, à tel point que vous n'êtes pas gêné dans vos mouvements comme vous le seriez normalement. Quand vous portez une armure, vos malus sur la table des Pénalités d'Armure sont traités comme si votre type d'armure était de la colonne immédiatement à droite de la votre.

Petit (2 PP)

Le héros fait au moins 30 centimètres de moins que la normale. Vous faites tous vos jets de Déplacement silencieux ou de Filature en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous devez aussi garder un dé de moins lors de votre premier jet de dommages d'un combat. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Grand.

Poney des steppes (3 PP, 2 PP pour le Xian Bei)

Vous possédez un cheval des steppes du Xian Bei. Les poneys des steppes, desquels sont issus les purs-sangs croissantins, sont plus petits que la plupart des autres chevaux théans. Comme ils n'ont pas été sélectionnés avec autant de soin que les purs-sangs croissantins, il y a peu de poneys qui présentent les capacités qui ont fait des nomades du Xian Bei des conquérants si victorieux par le passé. Vous possédez un tel poney.

Poney des steppes

Gaillardise : 4 ; Dextérité : 3 ; Esprit : 1 ; Détermination : 2 ; Panache : 1

ND : 15 (30 au galop)

Attaque : Morsure 3g2, Coup de sabots 3g2, Piétinement 3g2

Dommages : Morsure 0g1, Coup de sabots 4g2, Piétinement 4g3

Compétences : Jeu de Jambes 2, Course d'endurance 1, Course de vitesse 5, Sauter 3.

Capacités spéciales : Les poneys des steppes peuvent porter deux fois la charge normale pour leur Gaillardise. De plus, ces poneys sont particulièrement faciles à dresser; vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour tout jet de Dressage lorsque vous essayez de leur apprendre un tour. Leur docilité vous donne également une augmentation gratuite sur vos jets d'Equitation et de Voltige quand vous en montez un.

Serviteur cathayan (5 PP)

Les cathayans disposent d'un autre type de domestique possible :

Cao yao (5 PP)

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Finesse où il en possède 3. Le Cao yao (ou médecin) a toutes les compétences du métier Cao yao à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences de métiers supérieures à 2.

Eisen

| Avantage | Coût |
|--------------------|-----------------|
| Académie militaire | 4 PP |
| Dracheneisen | 10, 20 ou 40 PP |
| Noble | De 3 à 25 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |

Académie militaire (4 PP)

Certaines institutions de Théah sont dédiées à l'apprentissage des sciences militaires, notamment la tactique et la stratégie, le commandement, ainsi qu'un large éventail de pratiques athlétiques. Ces académies militaires n'ont rien à voir avec les écoles d'escrime et on n'y enseigne aucune botte secrète. Votre héros a suivi les enseignements de l'une de ces académies militaires, ce qui vous permet d'acquérir les entraînements et les métiers des armes pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base du métier des armes et des entraînements.

Dracheneisen (10, 20 ou 40 PP)

Les natifs d'Eisen n'ont jamais été des sorciers, mais leur pays est parcouru de filons de Dracheneisen (ou « fer du dragon »). Il s'agit d'un minerai à base de fer d'une qualité supérieure à tout ce que l'on peut trouver sur Théah que des forgerons d'Eisen, les Nibelungen, passent leur vie à travailler. Il s'agit d'un procédé long et difficile, mais le résultat final est, pour le moins, impressionnant.

Lorsque vous acquérez cet avantage, vous allouez une importante part de vos PP à l'héritage culturel de la nation d'origine de votre héros. En ce sens, cet avantage fonctionne de la même manière que la sorcellerie pour les autres nations : il permet d'acquérir l'avantage Noble à moindre coût et traduit l'existence d'un lien entre le héros et la lignée royale d'Eisen (à déterminer avec votre MJ).

Vous pouvez choisir entre la Haute noblesse (40 PP), la Petite noblesse (20 PP) et la noblesse mineure (10 PP). ce choix modifie la quantité de Dracheneisen à laquelle vous pourrez avoir accès :

- Haute noblesse : 16 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust.
- Petite noblesse : 6 points à dépenser sur la table d'équipement Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust.
- Noblesse mineure : 3 points à dépenser sur la table d'équipement en Dracheneisen et en modifications de Panzerfaust (en partant du principe que vous vous êtes débrouillez pour en trouver un).

Nom* Coût Effet

Eléments d'armure

| | | |
|-----------------|---|---|
| Bouclier (1) | 4 | 1g1 dommages, +1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec la compétence de la spécialisation Bouclier |
| Brassard (2) | 2 | Armure ** |
| Cuirasse (1) | 6 | Armure |
| Cuissard (2) | 2 | Armure |
| Gantelet (1) | 2 | Armure |
| Heaume (1) | 3 | Armure |
| Jambière (2) | 1 | Armure |
| Panzerfaust (1) | 6 | +1 dé lancé lorsqu'il est utilisé conjointement avec les compétences de la spécialisation Panzerfaust, Armure (3 points d'armure) |

Armes

| | | |
|------------------|---|--|
| Arbalète | 4 | -5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres |
| Arme d'escrime | 3 | 2g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Escrime |
| Arme d'hast | 5 | 3g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Arme d'hast |
| Epée/Hache à 2 M | 4 | 3g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences des spécialisations Epées ou Haches à deux mains |
| Mousquet | 7 | -5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres |
| Pistolet | 5 | -5 au ND pour être touché de l'adversaire ; la portée est augmentée de 20 mètres |
| Poignard | 2 | 1g2 dommages, +1 dé lancé lorsqu'elle est utilisée conjointement avec les compétences de la spécialisation Couteau |
| Zweihänder | 6 | 3g3 dommages, +1 dé lancé conjointement avec les compétences de la spécialisation Epée à deux mains |

Divers

| | | |
|-------------------|---|---|
| Cadenas | 2 | Un cadenas incassable |
| Dracheneisen brut | 2 | 3 unités de Dracheneisen (voir l'avantage Nibelung) |

* le nombre entre parenthèse indique le nombre d'objet du même type qu'il est possible d'acheter et de porter

* l'effet « Armure » fait gagner un nombre de points d'armure équivalent au coût de l'équipement, à l'exception du Panzerfaust qui ne fait gagner que 3 points d'armure (pour 24 points d'armure au maximum pour une armure complète).

Après avoir arrêté le nombre de points d'armure du héros, utilisez la seconde table ci-dessous pour déterminer le bonus à son ND pour être touché et le malus aux jets de dommages de ses adversaires.

PP d'armure Modif. au ND Réduction des dommages

| | | |
|-------|-------|--|
| 1-6 | Aucun | L'assaillant garde un dé de moins (min. 0). |
| 7-12 | +5 | L'assaillant garde un dé de moins (min. 0). |
| 13-18 | +5 | L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0). |
| 19-24 | +10 | L'assaillant garde deux dés de moins (min. 0). |

Ces bonus ne sont pas cumulatifs. Comme les bonus au ND obtenus grâce au Dracheneisen ne peuvent normalement pas être annulés, un Eisenör bénéficiant d'un bonus de +5 qui serait surpris ou à terre aura malgré tout un ND pour être touché de 10.

Modifications de Panzerfaust

Note : vous devez avoir acheté un Panzerfaust en Dracheneisen pour choisir l'une de ces modifications. On ne peut s'offrir qu'une modification par Panzerfaust.

Arbalète montée (4 points)

Une arbalète infligeant 1g3 de dommages a été installée sur votre Panzerfaust. Hormis les dommages qu'elle inflige et sa petite taille, elle a tout d'une arbalète normale.

Articulations lestées (1 point)

Le Panzerfaust a été fondu pour prendre l'apparence d'un poing fermé et présente de lourdes articulations lestées. Cela accroît les dommages qu'il inflige à 2g2, mais il ne sert à rien d'autre qu'à donner des coups de poing. Il ne permet donc pas l'utilisation des compétences Désarmer (Panzerfaust) et Lier (Panzerfaust). Cependant, le MJ pourra autoriser certaines actions avec des modifications.

Pistolet incorporé (5 points)

Un pistolet est incorporé dans le Panzerfaust. Lorsqu'il est chargé (ce qui nécessite 20 actions), un coup part dès que l'utilisateur réussit une attaque avec la compétence Attaque (Panzerfaust), infligeant alors 4g3 dommages, +1 dé lancé par rang de Finesse du porteur.

Pointes (2 points)

Le Panzerfaust est recouvert de pointes, ce qui accroît ses dommages à 2g2.

Prise de blocage (3 points)

Lorsque vous utilisez la compétence Lier (Panzerfaust), votre adversaire ne peut briser votre étreinte, et il vous est possible de vous servir de votre compétence Désarmer (Panzerfaust) ou de votre capacité de compagnon de l'école de Eisenfaust. Il faut une clef de 3 actions pour relâcher votre poigne. Dans l'attente, votre main non directrice ne vous sert à rien d'autre.

Noble (3 à 25 PP)

Comme dans tous les domaines, l'Eisen a une hiérarchie nobiliaire très simple. L'Imperator dirige la nation, aidé des Eisenfürsts (équivalent des ducs des autres nations), mais qui disposent sur leurs propres terres d'autant de pouvoir qu'un roi. Bien entendu, pour administrer un tel domaine, ils ont besoin de gens de qualité pour les aidés, aussi existe-t-il quelques autres rangs de noblesse. Les grafs dirigent les grandes villes et les cités au nom de leur eisenfürst. Les vizegrafs ont en charge des villes plus petites et de gros villages. Quant aux freiharr, ils avaient en charge les villages, mais comme la guerre de la Croix les a exterminés, ils ne sont plus très nombreux. De plus, leurs terres sont souvent rasées, ce qui fait du titre de Freiharr plus une marque de respect à l'instar des hidalgos castillians.

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de la lignée royale, suivant les PP dépensés. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez acheté l'avantage Dracheneisen. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Grand.

Les nobles d'Eisen ont des noms très variables, puisqu'il suffit bien souvent de posséder du Dracheneisen pour le devenir de fait, et avoir le droit de porter le préfixe "von" devant son nom. Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Eisen. Les noms des nobles eisenör se portent ainsi : Prénom suivi de "von" puis du nom du père. Par exemple, Klaus-Hans von Hainzl.

| Titre | Traduction | Coût en PP |
|---|--------------------|------------|
| Famille royale | | |
| Imperator | Empereur | Interdit |
| Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse) | | |
| Eisenfürst | Duc/Duchesse | Interdit |
| Graf/Gravin | Comte/Comtesse | 25 PP |
| Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse) | | |
| Vizegraf/Vizegravin | Vicomte/Vicomtesse | 15 PP |
| Freiharr/Freifrau | Baron/Baronne | 6 PP |

Les membres de la petite noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Un entraînement ;
- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Mercenaire ;
- Une réduction de 2 PP sur une charge militaire.

Les membres de la haute noblesse peuvent choisir gratuitement l'un des bonus suivant :

- Le métier Commandement ;
- Un rang dans une compétence de base et dans une compétence avancée du métier de Courtisan ;
- Une réduction de 2 PP sur une charge militaire ;
- Une réduction de 2 PP sur l'acquisition d'un domestique et de ses spécialités.

Graf/Gravin (25 PP)

Vous êtes comte, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 500 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux dirigeant d'une grande cité et de ses environs. Votre grand château se trouve dans cette cité. Votre réputation initiale est incrémentée de 15 points.

Vizegraf/Vizegravin (15 PP)

Vous êtes vicomte, vos revenus mensuels sont de 300 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également l'heureux dirigeant d'une petite ville et de ses environs. Votre château se trouve dans cette cité. Votre réputation initiale est incrémentée de 10 points.

Freiharr/Freifrau (6 PP)

Votre personnage a vu ses terres rasées et son village brûlé mais vous avez réussi à sauver une partie de vos économies. Votre fortune de base s'élève à 2 500 guilders mais vous n'avez pas de revenus. Si vous parvenez à remettre vos terres en état et à repeupler votre village, vous redeviendrez un noble à part entière.

Haute Noblesse



Von Fischler

Les personnages issus de la famille Von Fischler voient le ND de leurs jets de Peur systématiquement augmenté de 5 et le coût de toutes capacités qui vous permettent d'ignorer la peur (même de manière temporaire) est augmenté de 2 PP. Par contre, ils peuvent acquérir gratuitement pour 5 points de Dracheneisen supplémentaire.



Von Hainzl

Les personnages issus de la famille Von Hainzl reçoivent l'avantage Petit, le métier Marchand et leurs revenus sont augmentés de 35 %. Par contre, si plusieurs de vos dés explosent lors d'un même jet, votre MJ reçoit un dé d'héroïsme dont il ne peut se servir que contre vous.



Von Heilgrund

Les personnages issus de la famille Von Heilgrund ont toujours 5 blessures légères qui ne disparaissent jamais. Vous pouvez en avoir davantage mais ne pouvez pas en avoir moins. Par contre, vous recevez gratuitement l'avantage Académie militaire et le métier Commandement (dont toutes les compétences avancées sont au rang 1).



Von Pösen

Les personnages issus de la famille Von Pösen peuvent acquérir les écoles d'escrime Pösen ou Gelingen pour seulement 20 PP.



Von Sieger

Les personnages issus de la famille Von Sieger ne peuvent pas acheter de vertus, et vous devez prendre un travers qui ne vous rapporte que 5 PP. En outre, vous recevez les avantages Grand et Dur à cuire.



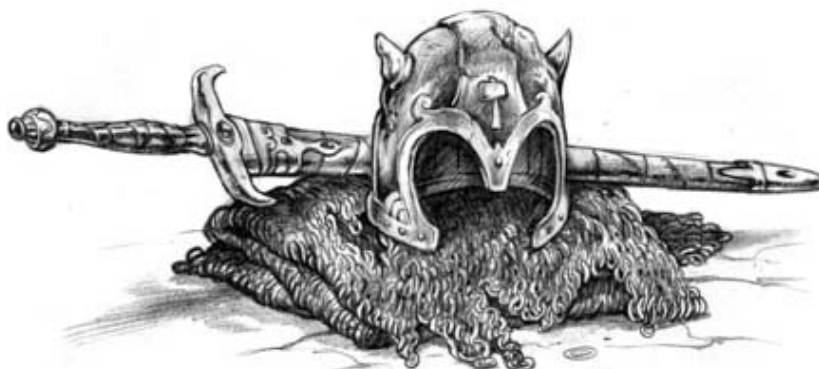
Von Trägue

Les personnages issus de la famille Von Trägue voient le ND de tous ses jets de compétences liés à un métier augmenté de 5 lorsqu'ils ne sont pas dans une ville. Par contre, ils reçoivent 4 PP à dépenser dans les langues et peuvent acquérir l'avantage Scélérat pour seulement 2 PP.



Von Wische

Les personnages issus de la famille Von Wische ne disposent d'aucune fortune de départ, et leurs revenus mensuels sont diminués de 50 %. Par contre, vous recevez l'épée de Damoclès Waise à charge d'une valeur de 3 PP ainsi que 5 PP à dépenser comme bon vous semble.



Petite Noblesse

Von Auberzeit

Les personnages issus de la famille Auberzeit reçoivent gratuitement l'entraînement Combat de rue mais leur réputation chute de 5 points.

Von Beeckerhoffen

Les personnages issus de la famille Beeckerhoffen peuvent acquérir l'entraînement Panzerfaust avec 1 PP de réduction.

Von Berling

Les personnages issus de la famille Berling peuvent acquérir des talents de sorcier pour 5 PP de moins mais bénéficient toujours d'un dé d'héroïsme de moins.

Von Bild

Les personnages issus de la famille Bild bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Appartenance : Garde de fer.

Von Bottenfeld

Les personnages issus de la famille Bottenfeld peuvent augmenter leur trait Gaillardise pour 1 PP de moins.

Von Deoderlein

Les personnages issus de la famille Deoderlein peuvent acquérir le métier Contrebandier avec 1 PP de réduction.

Von Drexel

Les personnages issus de la famille Drexel peuvent acquérir l'école d'escrime de Drexel pour seulement 22 PP.

Von Einhaerjars

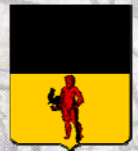
Les personnages issus de la famille Einhaerjars disposent d'un rang 3 en Forgeron et peuvent atteindre le rang 6 dans cette compétence.

Von Eschbach

Les personnages issus de la famille Eschbach reçoivent gratuitement l'entraînement Escrime et un rang supplémentaire dans toutes les compétences dudit entraînement mais voient le coût de toute augmentation du trait Gaillardise augmentée de 2 PP.

Von Eschller

Les personnages issus de la famille Eschller peuvent acquérir le métier Malandrin avec 1 PP de réduction.





Von Fieberstadt

Les personnages issus de la famille Fieberstadt reçoivent gratuitement le métier Ingénieur mais voient leurs revenus amputés de 10 %.



Von Franken

Les personnages issus de la famille Franken bénéficient d'un rang de Peur supplémentaire.



Von Gelingen

Les personnages issus de la famille Gelingen peuvent acquérir l'école d'escrime de Gelingen pour seulement 22 PP.



Von Gemmel

Les personnages issus de la famille Gemmel peuvent acquérir l'avantage Académie militaire pour seulement 2 PP.



Von Gottlieb

Les personnages issus de la famille Gottlieb peuvent acquérir le métier Soldat avec 1 PP de réduction.



Von Grafendorf

Les personnages issus de la famille Grafendorf acquièrent automatiquement l'épée de Damoclès A la rue d'une valeur de 2 PP.



Von Haagen

Les personnages issus de la famille Haagen peuvent acquérir l'école d'escrime Haagen pour seulement 20 PP mais leurs revenus sont amputés de 20 %.



Von Hammer

Les personnages issus de la famille Hammer peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Nibelung pour seulement 17 PP.



Von Hänslau

Les personnages issus de la famille Hänslau peuvent acquérir l'entraînement Couteau avec 1 PP de réduction.



Von Hazel

Les personnages issus de la famille Hazel peuvent acquérir l'entraînement Epée à deux mains avec 1 PP de réduction.



Von Herzberg

Les personnages issus de la famille Herzberg peuvent acquérir l'entraînement Fouet avec 1 PP de réduction.

Von Hochbild

Les personnages issus de la famille Hochbild peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Die Kreuzritter pour seulement 3 PP mais seulement s'ils appartiennent aux Gardiens du Guet.

Von Höpken

Les personnages issus de la famille Höpken peuvent acquérir l'école d'escrime de Höpken pour seulement 22 PP.

Von Huber

Les personnages issus de la famille Huber bénéficient de 2 points de Dracheneisen supplémentaires.

Von Jägerwald

Les personnages issus de la famille Jägerwald reçoivent gratuitement le métier Chasseur mais voient le ND de toutes leurs actions via le système de répartition augmenté de 5.

Von Kalsberg

Les personnages issus de la famille Kalsberg peuvent acquérir l'entraînement Arme à feu avec 1 PP de réduction.

Von Katzberg

Les personnages issus de la famille Katzberg peuvent acquérir l'avantage Troqueur pour seulement 1 PP.

Von Kemmler

Les personnages issus de la famille Kemmler peuvent acquérir l'école d'escrime de Kemmler pour seulement 22 PP.

Von Kippenberg

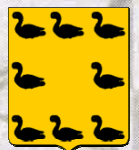
Les personnages issus de la famille Kippenberg acquièrent automatiquement l'épée de Damoclès Vie sacrée d'une valeur de 2 PP.

Von Krudendorf

Les personnages issus de la famille Krudendorf peuvent acquérir l'école d'escrime Donnerwetter pour seulement 20 PP, mais ils commencent le jeu avec 10 points de réputation de moins (minimum -9).

Von Kuerten

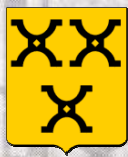
Les personnages issus de la famille Kuerten peuvent acquérir l'entraînement Arbalète avec 1 PP de réduction.





Von Lanthen

Les personnages issus de la famille Lanthen peuvent acquérir une Citation pour seulement 2 PP.



Von Lebevogt

Les personnages issus de la famille Lebevogt bénéficient d'un rang initial de 3 dans la compétence Orfèvre et peuvent par la suite atteindre le rang 6.



Von Lüdenberz

Les personnages issus de la famille Lüdenberz peuvent acquérir le métier Guerillero avec 1 PP de réduction.



Von Mecklenburg

Les personnages issus de la famille Mecklenburg peuvent acquérir l'avantage Beauté du diable pour 2 PP.



Von Mittelmarkt

Les personnages issus de la famille Mittelmarkt peuvent acquérir l'école d'escrime de Keiferhund pour seulement 21 PP mais voient leurs revenus amputés de 15 %.



Von Niemantz

Les personnages issus de la famille Niemantz reçoivent gratuitement le métier Explorateur mais leurs adversaires peuvent utiliser la magie contre eux avec un bonus de 5 points.



Von Oederschloss

Les personnages issus de la famille Oederschloss reçoivent gratuitement l'entraînement Pugilat mais dispose toujours d'un dé de réputation de moins.



Von Richten

Les personnages issus de la famille Richten peuvent acquérir l'école d'escrime de Winckler pour seulement 21 PP mais leurs revenus sont amputés de 10 %.



Von Richthoffen

Les personnages issus de la famille Richthoffen peuvent acquérir l'entraînement Arme d'hast avec 1 PP de réduction.



Von Riebendorf

Les personnages issus de la famille Riebendorf reçoivent gratuitement l'entraînement Athlétisme mais leurs revenus sont amputés de 10 %.



Von Sauermann

Les personnages issus de la famille Sauermann peuvent acquérir l'école d'escrime de Kippe pour seulement 22 PP.

Von Scheinendorf

Les personnages issus de la famille Scheinendorf reçoivent gratuitement l'avantage Affinité animale mais voient leurs revenus amputés de 15 %.

Von Schroeder

Les personnages issus de la famille Schroeder peuvent acquérir le métier Acrobate avec 1 PP de réduction.

Von Steil

Les personnages issus de la famille Steil peuvent acquérir l'école d'escrime de Steil pour seulement 22 PP.

Von Stocklein

Les personnages issus de la famille Stocklein peuvent acquérir le métier Marine avec 1 PP de réduction.

Von Strüben

Les personnages issus de la famille Strüben peuvent acquérir l'avantage Vétéran à la création de leur personnage.

Von Tschammer

Les personnages issus de la famille Tschammer peuvent acquérir le métier Mercenaire avec 1 PP de réduction.

Von Unabwendbar

Les personnages issus de la famille Unabwendbar peuvent acquérir l'école d'escrime d'Unabwendbar pour seulement 22 PP.

Von Waldenheim

Les personnages issus de la famille Waldenheim peuvent acquérir une Charge militaire pour 2 PP de moins.

Von Weber

Les personnages issus de la famille Weber peuvent acquérir l'entraînement Cavalier avec 1 PP de réduction.

Von Weeger

Les personnages issus de la famille Weeger peuvent acquérir le métier Médecin avec 1 PP de réduction.

Von Weisgerger

Les personnages issus de la famille Weisgerger voient leurs dommages augmentés de 2 points lorsqu'ils manient une arme à deux mains.



Avantages



Von Weissmark

Les personnages issus de la famille Weissmark voient leurs revenus augmentés de 15 %.



Von Wellenbad

Les personnages issus de la famille Wellenbad peuvent acquérir le métier Bûcheron avec 1 PP de réduction.



Von Wendling

Les personnages issus de la famille Wendling peuvent augmenter leur trait Détermination avec une réduction de 1 PP.



Von Zwimmer

Les personnages issus de la famille Zwimmer peuvent acquérir l'entraînement Lutte avec 1 PP de réduction.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Un eisenör bénéficie d'un type de serviteur supplémentaire.

Rücken

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Gaillardise où il en possède 3. Le rücken (ou dos en eisenör) à toutes les compétences de base des métiers Mercenaire et Epée à deux mains à 3 et les compétences avancées à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences de métiers supérieures à 2.

Empire du Croissant

| Avantage | Coût |
|------------------------------|--------------|
| Accoutumance à la chaleur | 1 PP |
| Arme en acier damasquiné | De 5 à 9 PP |
| Charge militaire (Yenicer'i) | De 3 à 9 PP |
| Coursier du vent | 3 PP |
| Frondeur précis | 3 ou 2 PP |
| Maître Ajedrez | 1 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |

Accoutumance à la chaleur (1 PP)

Vous êtes habitué à la chaleur, et n'en souffrez pas autant que les autres. Mais à l'inverse, le froid vous affecte davantage que la normale. Vous ne pouvez posséder cet avantage concomitamment avec Accoutumance au froid. Quand vous encaissez des blessures à cause de la chaleur, vous lancez deux dés de moins (-2g0). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué aux climats froids, ainsi lorsque vous encaissez des blessures en raison du froid, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Arme en acier damasquiné (de 5 à 9 PP)

Vous possédez une épée ou un autre objet en acier damasquiné, une technique qui n'a été développée que dans l'Empire du Croissant. De nombreux aciers à des taux plus ou moins bas en carbone et en fer sont utilisés pour forger ces outils exceptionnels. Des couches successives d'acier chauffé à blanc sont forgées ensemble. Un nombre élevé de couches (comme un mille-feuille) sont accumulées, martelées, torsadées et plongées dans l'eau glaciale pour obtenir une ébauche. Le processus se termine alors par une série de gravures à l'eau-forte. Le résultat final est une arme à l'acier indestructible et d'une incroyable finition artistique.

Une arme en acier damasquinée permet d'ajouter 3 points à tous les jets effectués avec elle. Cela inclut les jets d'attaque, de dommages, de parades actives et toutes les compétences de spadassin qui utilisent l'arme. En outre, le ND pour briser cette arme est augmenté de 5.

Le coût d'une arme en acier damasquiné est déterminé par le type de l'arme. Les couteaux réclament 6 PP, les armes d'escrime et les haches à une main, 7 PP, les armes à deux mains 8 PP et les armes d'hast 9 PP. Le coût de cet avantage est réduit de 1 PP si vous possédez déjà l'avantage Noble. Si vous acquérez plus d'une arme en acier damasquiné, sachez que les suivantes coûtent 1 PP de moins.

Charge militaire (Yenicer'i) (de 5 à 9 PP)

A l'origine, le Yenicer'i est un corps d'élite composé de soldats qui sont les gardes du corps personnels du Sultan mais qui, depuis le 14^{ème} siècle, compose également l'armée de l'Empire du Croissant. Ils recrutent leurs membres uniquement chez les fils de leurs soldats et des enfants enlevés très jeunes chez leurs ennemis. Il arrive pourtant que le Sultan accorde une Charge militaire dans les Yenicer'i à une personne qui l'aura méritée. Tu commences le jeu avec une compétence martiale de ton choix (parmi toutes celles disponibles, quelle soit de base ou avancée) au rang 1.

| Yenicer'i | | |
|------------|----|------------------|
| Grade | PP | Solde |
| Caporal | 3 | 8 guilders/mois |
| Sergent | 5 | 20 guilders/mois |
| Lieutenant | 7 | 50 guilders/mois |
| Capitaine | 9 | 75 guilders/mois |

Coursier du vent (3 PP)

Le coursier du vent croissantin est célèbre pour sa résistance et sa vitesse qui lui permettent de laisser les autres races de chevaux de Théah sur place. Non seulement tu détiens un coursier du vent, mais en plus le vôtre est très spécial. Votre cheval descend des étalons des écuries royales, et sa lignée en fait un coursier du vent encore plus rapide et résistant. Traiter ce cheval comme un homme de main, qui vous est entièrement fidèle, avec les caractéristiques suivantes :

Coursier du vent (de lignée royale), homme de main : ND : 15 (30 au galop), Gaillardise 4, Finesse 3, Détermination 2, Esprit 1, Panache 1. Attaques : Morsure 3g2, Coup de pied 3g2 et Piétinement 3g2. Dommages : Morsure 0g1, Coup de pied 4g2, Piétinement 4g3. Compétences : Jeu de jambes 2, Course d'endurance 4, Course de vitesse 5, Sauter 2. Description : Le coursier du vent croissantin est exceptionnel, même par rapport à d'autres membres de sa race. Il est plus agile et a une plus grande endurance que d'autres coursiers du vent. Capacités Spéciales : Les coursiers du vent croissantins peuvent porter deux fois leur Gaillardise en encombrement normal s'il est correctement chargé.

Avantages

Frondeur précis (3 PP, 2 pour les Ruzgar'hala)

Tu es très adroit avec une fronde et manque rarement tes cibles. Des années de pratique t'ont permis de juger facilement les distances et la vitesse du vent. Tu bénéficies d'une augmentation gratuite sur toutes tes attaques effectuées avec une fronde.

Maître Ajedrez (1 PP)

En raison d'une longue pratique ou d'un don naturel, tu es l'un des meilleurs joueurs d'Ajedrez de l'Empire du Croissant. Tu gagnes une augmentation gratuite pour n'importe quel jet de Jeu ou Tricher effectués pendant une partie d'Ajedrez.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Un croissantin bénéficie d'un type de serviteur supplémentaire.

Linguiste

Ce serviteur dispose de cinq langues lues, écrite et parlée en plus du croissantin. Le linguiste a toutes les compétences de base du métier Erudit à 3 et les avancées à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Ligue de Vendel

| Avantage | Coût |
|----------------------------|--------------|
| Arme achetée | Variable |
| Associé | De 1 à 4 PP |
| Dock personnel | 1 PP |
| Grand | 3 PP |
| Magouilleur de première | 2 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Siège à la Ligue de Vendel | 5 PP |
| Troqueur | 1 PP |

Arme achetée (Variable)

Les Vendelars ne disposent d'aucune arme natale particulière. En fait, ils en achètent, échangent ou dérobent à d'autres nations. Les armes Sidhe d'Avalon, les épées du Mystère de Montaigne, l'acier de Castille, les lames épaissies de Vodacce, les Mains de Matuschka d'Ussura et même les armes runiques du Vestenmannavnjar sont disponibles aux Vendelars. Par contre, les armes en Dracheneisen ne le sont pas.

Les Vendelars peuvent faire l'acquisition de telles armes en dépensant 2 PP de plus que ne coûterait l'avantage en question pour un natif du pays concerné. Par exemple, un personnage Vendelar qui souhaite disposer d'une Lame de Soldano doit payer 8 PP.

Associé (de 1 à 4 PP ; minimum 1 PP)

Vous êtes l'associé d'un marchand et partagez donc ses profits. Evidemment, il vous faut de l'argent pour créer de l'argent, aussi les profits générés par le marchand dépendent-ils du volume et de la fréquence de vos investissements. Plus vous investissez souvent, plus vite vous récupérez de l'argent. Le coût total de cet avantage est égal à la somme des Profits et de la Fréquence de votre investissement.

| Coût | Investissement | Profits |
|------|----------------|-------------|
| 0 PP | 10 guilders | 5 guilders |
| 1 PP | 20 guilders | 8 guilders |
| 2 PP | 40 guilders | 10 guilders |

| Coût | Fréquence |
|------|----------------------|
| 0 PP | Une fois par mois |
| 1 PP | Deux fois par mois |
| 2 PP | Une fois par semaine |

Dock personnel (1 PP)

Dans votre port d'attache, vous disposez de docks réservés à votre usage personnel. Vous ne payez jamais rien pour eux, quel que soit l'importance du trafic dans ce port. Les individus particulièrement entreprenants peuvent gagner de l'argent (la somme reste à déterminer, par le MJ et par quelques négociations entre les personnages et leurs interlocuteurs) en louant leurs docks.

Grand (3 PP)

Le héros fait au moins 30 centimètres de plus que la moyenne. Vous faites tous vos jets de dommages et d'intimidation en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Petit.

Maquilleur de première (2 PP)

Tu as passé presque toute ta vie sur les marchés, dans la boutique de ton paternel, dans les échoppes diverses des quartiers commerçants... Enfin, bref, tu connais parfaitement le milieu du négoce et du plumage du pigeon. Votre héros a acquis un bagout à faire peur à un maquignon, il peut acquérir les métiers du négoce pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers du négoce.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Drago

Le drago dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Esprit où il en possède 3. Le drago a toutes les compétences de la spécialisation Avoué à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Siège à la Ligue de Vendel (5 PP)

Tous les ans, la Ligue de Vendel met aux enchères une partie de ses sièges. Ils coûtent très cher mais rapportent énormément à ceux qui les détiennent. Cette année, vous avez réussi à vous en procurer un. Votre réputation augmente de 10 points et vos revenus augmentent de 100 guilders par semaine. Les revenus et la réputation liés à un siège à la Ligue de Vendel disparaîtront lorsque votre siège sera remis aux enchères dans trois ans. Toutefois, rien ne vous empêchera alors de le racheter. Quand on dispose d'un siège, on peut voter lors des rassemblements de la Ligue.

Troqueur (1 PP)

Sur Théah, on marchande sur chaque place de marché et les commerçants expérimentés sont capables de négocier pendant des heures. Vous affichez un mélange d'expérience et d'obstination qui se prête naturellement à de tels procédés et sortez presque toujours la main haute de vos négociations. Vous lancez et gardez deux dés supplémentaires sur tous vos jets de Marchandage.

Montaigne

| Avantage | Coût |
|--------------------------|---------------|
| Androgyne | 1 PP |
| Hémophile | 2 PP |
| Lames du Mystère | 2, 5 ou 10 PP |
| Noble | De 2 à 40 PP |
| Parent proche | De 1 à 10 PP |
| Seigneur de la courbette | 2 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Tireur d'élite | 3 PP |

Androgyne (1 PP)

Tu a un physique très androgyne, il est courant que l'ont te prenne pour quelqu'un du sexe opposé ; même si cela t'agace la plupart du temps, cela comporte également des avantages. Ton personnage gagne deux dés lancés non gardés à tous ses jets de déguisement. Tu ne peux pas acheter l'avantage Beauté du diable.

Hémophile (2 points, Sorcier Porté uniquement)

Votre sang est plus fluide que celui de la plupart des gens. Vous pouvez ensanglanter 4 objets par niveau de maîtrise (contre 3, normalement). Cependant, tous les jets de Premiers soins et de Chirurgie effectués sur ce héros se font avec un ND augmenté de 10. Cet avantage peut être acquis deux fois (4 points, 5 objets par rang de maîtrise, +20 aux jets de Premiers soins et de Chirurgie).

Lame du Mystère (2, 5 ou 10 PP)

Un personnage qui choisit cet avantage a acquis l'une des infâmes Lames du mystère Montagnoises. Commencez par déterminer la nature de votre arme en lançant un dé sur la table des Lames du mystère. Suivez les instructions de ladite table et payez les PP lorsqu'on vous le demande. Selon son fabricant, une Lame du mystère coûte 2, 5 ou 10 PP. Une fois que vous commencez à lancer les dés, vous **devez** payer tous les coûts indiqués sur la table ; vous ne pouvez décider de ne pas effectuer de jet sur la table suivante pour éviter de dépenser des PP. ainsi, nous vous conseillons de mettre de côté 10 PP avant de commencer vos jets de dés.

Les personnages originaires des provinces occidentales (Verrier, Viltoille, Martise, Rachecourt, Torignon et La Motte) soustraient 1 point sur tous les jets effectués sur la table des Lames du Mystère. Les personnages originaires des provinces septentrionales (Douard, Crieux, Aury et Arrange) ajoutent 1 point sur tous leurs jets effectués sur la table des Lames du Mystère. Les personnages originaires des provinces méridionales (Sicée, Charousse, Pourcy, Glavène et Surly) ne font l'objet d'aucun modificateur.

Règles générales sur les Lames du Mystère :

Nombre de Lames du Mystère disposent de boutons cachés, crans dissimulés, etc. Ces mécanismes secrets font l'objet des règles suivantes :

✂ Il faut effectuer un jet d'Esprit contre une difficulté de 30 pour les découvrir, sauf lorsque l'utilisateur les connaît déjà.

✂ Il n'est nul besoin d'utiliser quelque action pour enfoncer un bouton, libérer un cran de sûreté, etc., du moment que l'individu en question tient l'épée à la main.

✂ Nombre de Lames du Mystère disposent de parties détachables comme des dards, réservoirs d'huile, etc. Ôter ou vider l'un d'eux affecte l'équilibre fragile de l'épée. Lorsqu'une Lame du Mystère est mal équilibrée, son utilisateur souffre d'une pénalité d'un dé (à lancer et à garder) sur tous ses jets d'attaque et de défense active effectués à l'aide de l'épée.

Jet Résultat

0-5 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Renart. Payez 2 PP.

6-11 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère d'Isengrin. Payez 2 PP.

Lames du Mystère de Renart

0 : Garrot. La garde de l'épée dissimule un garrot. En cas d'attaque dans le dos, la victime est incapable d'émettre le moindre son et commence à suffoquer. La victime est considérée comme Prise (voir la compétence correspondante) et peut tenter de se libérer normalement.

1 : Poignée ouvragée. La poignée particulièrement bien réalisée de l'épée permet à son utilisateur de se livrer à quelques feintes osées. Ajoutez 5 au ND de quiconque effectue une défense active contre une telle attaque.

2 : Fourreau maquillé. L'épée ressemble à une canne lorsqu'elle est au fourreau. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites dès lors qu'il s'agit de la dissimuler.

3 : Bien équilibrée. L'équilibre de l'épée est tel que lorsque vous l'utilisez, vous ajoutez 1 à tous vos jets d'attaque (un 18 passera ainsi à 19).

4 : Entrave. Les détails de la garde de l'épée entravent les attaques. Elle augmente ainsi la défense active de son utilisateur de 2 points (un 19 passera à 21).

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3 PP et effectuez un jet sur la table des Lames Rares.

7 : Bonne allonge. L'utilisateur ajoute toujours 5 points de plus à son allonge totale.

8 : Garde de serrurier. La poignée de l'épée dissimule un jeu d'outils de crochetage (jet d'Esprit contre un ND 40 pour les découvrir). Ces outils sont de si bonne qualité qu'ils donnent toujours une augmentation gratuite lorsque l'utilisateur souhaite user de sa compétence Crochetage.

9 : Compartiment secret. Le pommeau de l'épée s'ouvre sur un tout petit compartiment secret. On peut y dissimuler messages, bijoux et autres petits objets utiles qu'il ne sera alors possible de trouver qu'en effectuant un jet d'Esprit contre un ND de 40.

10 : Antirouille. L'épée est immunisée aux effets de l'âge et du temps. Elle ne rouille pas, ne se ternit pas et n'est sujette à aucune corrosion (même la magie *Zerstörung* est sans effet sur elle).

11 : Fourreau de sûreté. Il y a sur le fourreau un cran de sûreté qui garde l'épée en place tant qu'on ne la débloque pas. Il est impossible de l'en ôter sans une Gaillardise de 6 au moins. Libérez ainsi l'épée brisera au passage le fourreau.

Lames du Mystère d'Isengrin

0 : lame en dent de scie. La lame de cette épée est conçue pour infliger de vilaines et douloureuses entailles. Lorsque l'utilisateur parvient à obtenir une augmentation sur son ND pour être touché, le jet de dommages qui suit augmente de 2 points (ainsi un 18 passera à 20) par augmentation (en plus de tous les dés de dommages normaux supplémentaires).

1 : Flamberge. Lorsqu'il effectue un jet de dommage pour des blessures infligées à l'aide de cette épée, l'utilisateur relance tous les 1 jusqu'à ce qu'il n'en reste plus.

2 : lame légère. Cette épée est extrêmement légère. Lorsque vous faites une Riposte, vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets d'attaque (en partant du principe que vous avez réussi votre défense active).

3 : Indestructible. Il est impossible de briser cette épée. En outre, elle se redresse toute seule quand on la tord.

4 : Garde barbelée. La garde de l'épée est parcourue de filigranes conçus pour coincer les lames. L'utilisateur bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'il tente de désarmer un adversaire.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 3 PP et effectuez un jet sur la table des Lames Rares.

7 : Fil tranchant. Le fil de l'épée est si tranchant qu'il augmente les jets de dommage de son utilisateur d'un point (un 14 devient ainsi un 15).

8 : Garde pointue. La garde de l'épée est décorée de plusieurs pointes aiguisées. Les coups de pommeau infligés à l'aide de cette épée inflige 2g2 de dommages plutôt que 0g2.

9 : Jamais émoussé. Cette épée ne perd jamais son fil tranchant. Il n'est jamais nécessaire de l'aiguiser ou de l'entretenir. Il est néanmoins possible qu'elle rouille ou qu'elle se brise.

10 : lame lourde. Cette épée est particulièrement lourde et offre deux augmentations gratuites à son utilisateur lorsqu'il se sert de la compétence Coup puissant.

11 : Dague. Une dague sort du pommeau de l'épée quand on enfonce un bouton caché. Cela permet à l'utilisateur de se servir de sa compétence Attaque (Couteau) lorsque son adversaire lie son épée. A l'instar d'un poignard classique, la dague inflige 1g2 de dommages et brise automatiquement le Lien de l'adversaire quand elle inflige des dommages.

Table des Lames Rares

Jet Résultat

0-5 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Bonnegrâce.

6-11 Lancez un dé sur la table des Lames du Mystère de Malemort.

Lames du Mystère de Bonnegrâce

0 : Nuage de fumée. L'épée diffuse un nuage de fumée sur trois mètres quand on enfonce un bouton caché, plongeant ainsi la zone dans le noir complet pendant 10 phases. L'épée renferme suffisamment de fumée pour une utilisation, suite à quoi il faut la recharger avec un mélange d'huile et d'herbes assez courantes (1 guilden, ce qui nécessite 5 actions. Quand le réservoir est vide, l'épée est mal équilibrée (voir plus haut).

1 : Poignée articulée. La poignée de l'épée s'adapte particulièrement bien à la paume de son utilisateur. L'épéiste peut utiliser un dé d'action pour parer comme s'il était une phase avant (un dé d'action utilisé en phase 5 permettra de passer en phase 4).

2 : Queue de lézard. L'épée dispose d'une fausse pointe dont elle peut se séparer. Quand l'adversaire réussit une parade, la pointe tombe. Il lui faut alors refaire son jet de parade. S'il l'emporte une seconde fois, l'attaque est bloquée ; autrement, la ruse fonctionne et l'attaque finit par passer. Il faut 5 actions pour refixer correctement la pointe ; sans elle, l'épée est mal équilibrée (voir plus haut).

3 : Garde serpentine. A moins qu'il ne relâche le cran de sûreté, la garde de l'épée se referme soudainement sur la main de son utilisateur une phase après qu'il s'en soit emparé. Libérez la main de la victime exige une Gaillardise de 5 une fois que la garde s'est refermée. La victime doit lancer un dé et obtenir moins que son rang de Détermination ou avoir la main brisée pendant un mois (période pendant laquelle elle aura -1 en Finesse). La garde s'ouvre en appuyant sur le bouton.

4 : Garde serrée. La garde de l'épée est d'une conception telle qu'elle s'enroule autour de la main de son porteur lorsqu'il s'en saisit. Cela présente deux avantages. Premièrement, il n'est pas possible de désarmer l'utilisateur. Deuxièmement, le cran qui permet de relâcher la garde est dissimulé, ce qui signifie qu'un utilisateur étranger aura la main piégée comme dans un étau.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5 PP et effectuez un jet sur la table des Lames de Lemaître.

7 : Garde réglable. La garde de cette épée peut être raccourcie ou allongée en dépensant une action. Elle devient alors une Epée d'Escrime (2g2) ou une Epée à deux mains (3g2). L'utiliser comme une Epée à deux mains nécessite les deux mains, alors que l'utiliser comme une arme d'escrime n'en requiert qu'une.

8 : Garde à grappin. La garde de l'épée peut faire office de pistolet à grappin. Elle dispose d'une solide corde de 6 mètres de long et il faut 10 actions pour la rembobiner. Si l'on se bat avec pendant que la corde est déroulée, l'épée est mal équilibrée.

9 : Propriétés curatives. Au contact d'un bouton dissimulé, l'épée injecte au porteur un liquide qui le soigne de 15 blessures légères. La formule de ce liquide est connue du porteur et coûte 5 guilders la dose mais n'est efficace qu'injectée. Une seule dose marchera chaque jour sur un même individu, et le réservoir de l'épée ne peut en contenir qu'une. Ensuite, il faut le recharger, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

10 : Garde loyale. Une aiguille empoisonnée pique le pouce du porteur une phase après qu'il se soit saisi de l'épée, sauf si un minuscule verrou dissimulé est débloqué. Le poison peut être de l'arsenic comme un soporifique, à la discrétion du propriétaire de l'épée. Un lourd gantelet ou un Panzerfaust viendront à bout de cette mesure de sécurité. Il faut remplir le réservoir après chaque utilisation, mais il n'est pas assez grand pour affecter l'équilibre de l'épée.

11 : Brise lames. Il s'agit d'un objet conçu pour frapper la lame de l'adversaire en un point fragile afin de la briser. Cela n'est utile que lorsqu'un adversaire vient de parer la lame du Mystère. Le porteur appuie alors sur un bouton caché, et une partie de la garde de l'épée surgit brutalement, tentant de briser l'autre arme. Cela fonctionne sur le même modèle que la technique de compagnon de l'école d'escrime Eisenfaust, l'épée disposant dans ce but d'une Gaillardise de 4. Une fois déclenché, il faut remonter le mécanisme avant de pouvoir l'exploiter de nouveau, ce qui prend 10 actions. Dans l'attente, l'épée est mal équilibrée.

Lames du Mystère de Malemort

0 : Poignée pistolet. Il y a dans la poignée de l'épée un pistolet à un coup dissimulé dont on peut se servir en appuyant sur un bouton. Si l'utilisateur appuie sur le bouton au moment même où il cause des dommages à son adversaire, le pistolet touche automatiquement au but, infligeant des dégâts normaux (4g3). Autrement, le porteur doit réussir un jet d'Attaque (Armes à feu) avec une augmentation pour toucher.

1 : Cracheuse de feu. Lorsque l'on brandit l'épée et que l'on appuie sur un bouton dissimulé, elle vaporise de l'huile qu'elle enflamme à l'aide d'un silex incorporé. Le résultat produit un arc de feu qui part de l'extrémité de l'épée. La cible peut éviter l'arc en effectuant un jet de Finesse + Roulé-boulé contre un ND de 20 (sans dépenser d'action). L'épée renferme suffisamment d'huile pour une utilisation et doit ensuite être rechargée, ce qui prend 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

2 : Jet aveuglant. L'épée dispose d'un réservoir de liquide qu'il est possible de pulvériser au visage de son adversaire par simple pression sur un bouton caché. Cela nécessite un jet d'Attaque réussi accompagné de deux augmentations. Plutôt que de subir des dommages, la victime est aveuglée (comme si elle était dans le noir complet) jusqu'à ce qu'elle se rince les yeux ou qu'une heure se soit écoulée. L'épée renferme suffisamment de liquide pour une utilisation et il faut 5 actions pour la remplir (avec de l'eau et des herbes pour une valeur de 1 guilder). Quand le réservoir de l'épée est vide, celle-ci est mal équilibrée.

3 : Poignée dard. L'épée peut projeter une petite fléchette. Celle-ci sort du pommeau et va jusqu'à 3 mètres quand on appuie sur un bouton. Pour toucher, il faut réussir un jet d'attaque accompagné de trois augmentations. On enduit généralement le dard de poisons mortels ou soporifiques. Si la fléchette est perdue, un forgeron qualifié (au moins 4 rangs dans la compétence du même nom) la remplacera contre 10 guilders. Sans le dard, l'épée est mal équilibrée. Il faut réappliquer le poison après chaque utilisation.

4 : Métal étrange. L'épée est faite d'un métal si léger que le porteur peut diminuer l'un de ses dés d'action d'une phase ou bénéficier de +10 à son initiative totale lors de la phase 1.

5-6 : Effectuez un nouveau jet sur cette table. Ignorez tout nouveau résultat de 5 ou 6. Ensuite, dépensez 5 PP et effectuez un jet sur la table des Lames de Lemaître.

7 : Double lame. Cette épée est dotée d'un puissant ressort qui se trouve entre deux moitiés de lame. Lorsqu'on enfonce un bouton caché, les deux moitiés de l'épée se séparent. Cela cause souvent des fractures de côtes et autres blessures horribles. En termes de jeu, lorsqu'une attaque est couronnée de succès, le personnage peut activer cette capacité pour infliger deux dés (lancés & gardés) de blessures supplémentaires (appliqués séparément après les dommages normaux de l'épée). Toutefois, le ND pour être brisé de l'épée est réduit de 5 points. En outre, une fois qu'elle est activée, elle est inutile tant que 10 actions n'ont pas été utilisées pour la remettre en place.

8 : Réservoir de poison. Il y a un petit compartiment étanche dans la poignée de l'épée. Lorsque l'on tortille une certaine décoration du pommeau, cela ouvre le compartiment, ce qui permet au liquide qui est à l'intérieur de s'écouler. Si l'on tient l'épée la pointe vers le bas quand on l'ouvre, le liquide coule le long, enduisant la lame. Cela prend une action. Cependant, le liquide reste collé à l'épée jusqu'à la fin du tour et s'infiltre dans toute blessure qu'elle inflige. Généralement, on met dans le réservoir des poisons mortels ou soporifiques. L'épée renferme suffisamment de poison pour une utilisation et la recharger nécessite 25 actions. Une fois vide, l'épée est mal équilibrée.

9 : Garde fragile. Si l'on dégaine l'épée sans enfoncez un cran de sûreté, lancez un dé. Autant de phases plus tard, l'épée tombe en morceau dans les mains du porteur. Il faut (10 - Esprit) actions pour la réassembler.

10 : Métal souillé. Lorsqu'un adversaire rate son jet de blessure après avoir été frappé par cette épée, il ne peut effacer qu'un nombre de blessures légères égal à son jet de blessures. Par exemple, si l'adversaire a 87 blessures légères et qu'il obtient 42 sur son jet de blessures, il subit 3 blessures graves (1 + 2 pour avoir raté de plus de 40) et a toujours 45 blessures légères (87 - 42).

11 : Rasoir. Pour chaque 10 que garde le porteur lorsqu'il effectue des dommages avec cette épée, il inflige automatiquement une blessure grave à la cible. Les 10 n'explorent pas et ne comptent pas dans le total du jet de dommages, mais il ne font pas non plus disparaître les blessures légères. Par exemple, si le porteur a obtenu un 9 et un 10 sur son jet de dommages, la victime subit une blessure grave et effectue un jet de Gaillardise contre son ancien total de blessures légères augmenté de 9.

Lames du Mystère de Lemaître

0-1 : La Lame Passionnée. Cette épée peut instantanément bondir dans la main de son propriétaire quand il le souhaite et quelle que soit la distance qui les sépare. Si jamais il la tend à autrui garde en avant, l'épée obéira aux ordres de ce nouvel individu. Si le propriétaire meurt, la première personne qui touche l'épée en devient le nouveau propriétaire.

2-3 : La lame Fantomatique. Hormis son propriétaire, nul ne peut se saisir de cette épée. Quand son propriétaire s'en empare, l'épée est tangible et n'importe qui peut la toucher (il en va de même pour elle), mais dès qu'il la lâche, elle reprend son apparence fantomatique. Si jamais il la tend à autrui garde en avant, l'épée n'autorisera plus que ce nouvel individu à s'en saisir. Si le propriétaire meurt, l'épée devient tangible et la première personne qui la touche en devient le nouveau propriétaire.

4-5 : La lame Aigre. Une fois par acte, cette épée peut attaquer à de vastes distances. Si le porteur est en mesure de voir sa cible, il peut l'attaquer avec l'épée, où qu'elle se trouve, la lame se volatilise et apparaît près de la cible. Cette dernière peut toujours utiliser ses défenses passives et actives, comme d'ordinaire. Il faut évidemment effectuer un jet de surprise (le porteur reçoit deux augmentations gratuites) pour déterminer si la cible est consciente ou non du porteur.

6-7 : La lame Chatoyante. Une fois par acte, cette épée peut « chatoyer ». Elle commence à trembler comme un mirage, et jusqu'à la fin du tour suivant, elle ignore toute forme d'armures et de protection, et ne peut être parée (qu'il s'agisse d'une défense active ou passive).

8-9 : La lame Cupide. Le porteur de cette épée peut utiliser une action pour ouvrir une brèche dans les airs à l'aide son arme et y plonger son autre main. Cela permet au porteur d'agir comme s'il disposait de 3 rangs dans la compétence Porté Poche, sauf que les objets qui se trouvent à l'intérieur ne disparaissent jamais.

10-11 : La lame Assoiffée. Une fois par acte, cette épée peut dérober du sang à l'adversaire de son porteur. Le porteur déclare qu'il souhaite activer l'épée avant de faire son jet de dommages. Il peut alors doubler la valeur de dommages d'un dé lancé gardé. Ainsi, si l'un des dés explose et fait 15, il peut utiliser cette capacité pour le transformer en 30, en plus de tous les autres dés qu'il garde pour la résolution des dommages.

Noble (2 à 40 PP)

La hiérarchie nobiliaire montagnaise a servi de modèle pour toutes les autres cours de Théah. Techniquement, le chef de l'état montagnais est le roi, et son épouse est la reine. Mais l'arrogance de Léon l'a amené à s'autoproclamer Empereur. La Montaigne est divisée en duchés, eux-mêmes séparés en marquisat, à l'intérieur desquels ont trouvé des comtés, puis des vicomtés et enfin des baronnies. Ainsi, le nombre de nobles de chaque catégorie devrait être stable. Seulement, il arrive régulièrement que telle ou telle baronnie ou comté soit divisée en deux pour anoblir un nouveau protégé de l'Empereur. A ces titres, pour complexifier encore un peu plus la chose, il faut ajouter les catégories de noblesse, même si elles ne s'annoncent pas. Chacune de ces catégories peut contenir autant de rangs qu'il existe de titres (à l'exception des ducs, qui sont presque tous de la vieille noblesse).

Noblesse d'épée (ou noblesse de race ou vieille noblesse) : ce sont les familles nobles les plus anciennes qui ont combattu pour créer la Montaigne moderne, il faut pouvoir montrer au moins dix quartiers de noblesses (dix ancêtres) pour appartenir à cette catégorie. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement le métier Courtisan.

Noblesse de cabinet : ces hommes ont gagné leur titre de noblesse en servant l'état à de hautes fonctions à la cour. Bien que l'on y trouve d'anciennes familles qui servent les rois de Montaigne depuis des générations, il contient également des érudits et des intendants très compétents qui ont gagné leur titre. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement le métier Intendant.

Noblesse de lettre : ces personnes sont généralement des amis du roi qui leur a accordé une "lettre patente" qui dit en substance : "je n'ai aucune raison de vous anoblir, mais comme vous êtes l'un de mes amis, je vous élève tout de même". C'est l'une des catégories de noblesse les moins respectées, mais comme elle a l'oreille du roi, il est préférable de les ménager. Parfois, ces "lettres patentes" furent accordées par les rois contre de confortables sommes afin de leur permettre de renflouer leurs caisses. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement l'avantage Protecteur : Léon-Alexandre XIV.

Noblesse de robe : ces nobles se sont vus accorder leur titre en raison de leur fonction comme celle de juge. Ce sont plus souvent des barons que des ducs. Il s'agit d'une récompense accordée par le roi afin de garder la loi de son côté. Car si seul le roi peut édicter les lois, les magistrats sont là pour les interpréter et les mettre en œuvre, il a donc beaucoup à gagner à s'attirer leurs faveurs. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement le métier Avoué.

Noblesse de cloche : cette noblesse est à peine mieux considérée que la roture. Elle recouvre les titres de noblesse accordés aux maires et autres dirigeants des grandes villes. Ces positions sont souvent occupées par des bourgeois fortunés. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement un métier du Négoce de son choix.

Noblesse d'armée : cette catégorie respectée n'est pas très importante car elle n'est accordée qu'aux héros de guerre. Le général Montègue appartient à cette catégorie, et bien qu'ils soient souvent d'origine modeste, ils n'ont pas hésités à mettre leur vie en péril pour leur pays. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit gratuitement le métier Commandement.

Noblesse de chevalerie ; cette catégorie regroupe tous les nobles qui sont capables de faire remonter leur arbre généalogique jusqu'aux fondateurs de la Montaigne. Ils sont très peu nombreux mais presque tous les ducs et duchesses en sont issus. Un personnage appartenant à cette catégorie reçoit un point de sorcellerie supplémentaire.

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de la lignée royale, suivant les PP dépensés. Cet avantage est fort différent de l'acquisition de talents de sorciers. Un héros sorcier qui n'aura pas cet avantage sera un individu qui a perdu ou a été déchu de son statut familial, ou dont la famille a perdu ou a été déchue de son rang de noblesse. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez déjà choisi des talents de Porté ou de Mirage. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Grand.

| Titre | Coût en PP |
|---|-------------------|
| Famille royale | |
| Roi/Reine puis Empereur/Impératrice | Interdit |
| Prince/Princesse | Interdit |
| Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse) | |
| Duc/Duchesse | Interdit |
| Marquis/Marquise | 40 PP |
| Comte/Comtesse | 25 PP |
| Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse) | |
| Vicomte/Vicomtesse | 15 PP |
| Baron/Baronne | 10 PP |
| Baronnet/Chevalier banneret | 8 PP |
| Chevalier/Dame | 3 PP |

Marquis/Marquise (40 PP)

Vous êtes marquis, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 1 000 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'un marquisat, une vaste province (un duché ne compte pas plus de 5 ou 6 marquis). Votre grand château se trouve dans la capitale de cette province. Vous bénéficiez également d'un grand hôtel particulier à Pau ou Charousse. Votre réputation initiale est incrémentée de 20 points.

Comte/Comtesse (25 PP)

Vous êtes comte, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 500 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'un comté qui comprend une grande ville et ses environs. Votre grand château se trouve dans cette cité. Vous bénéficiez également d'un hôtel particulier à Charousse ou Pau. Votre réputation initiale est incrémentée de 15 points.

Vicomte/Vicomtesse (15 PP)

Vous êtes vicomte, vos revenus mensuels sont de 300 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'une vicomté qui comprend une ville de taille moyenne et ses environs OU de terres très étendues à la campagne. Dans les deux cas, votre château (ou votre grand manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un très bel appartement à Charousse ou Pau. Votre réputation initiale est incrémentée de 10 points.

Baron/Baronne (10 PP)

Vous êtes baron, vos revenus mensuels sont de 200 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'une baronnie qui comprend une petite ville et ses environs OU de terres plus vastes à la campagne. Dans les deux cas, votre petit château (ou votre manoir) se trouve sur vos terres. Vous bénéficiez également d'un appartement à Charousse ou Pau. Votre réputation initiale est incrémentée de 5 points.

Baronnet ou chevalier banneret (8 PP)

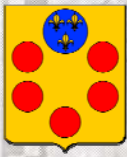
Vous êtes chevalier, au service d'un autre noble plus puissant, ils pourvoient à vos besoins de large manière ce qui vous permet de bénéficier de 100 guilders par mois pour vos menus dépenses. Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une "gentilhommière" à la campagne ou d'une petite maison dans une grande ville.

Chevalier/Dame (3 PP)

Votre personnage n'a que son titre de noblesse. En dehors de cela, il n'est pas différent des gens du commun. Toutefois, il peut espérer épouser la fille d'un riche bourgeois afin de finir sa vie dans le confort. Il bénéficie d'un bonus de deux augmentations sur ses compétences Pique-assiette, Sincérité et Séduction.

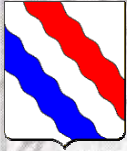
Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Montaigne. Les noms des nobles montagnais se portent ainsi : Prénom suivi du nom du père. Par exemple, Jean-Charles Saint-Bernard de Ventadour. Tous les noms montagnais sont bâtis sur le même principe : Nom de famille « de » Région d'origine.

Haute Noblesse



Affais de Crieux

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 50 % de plus par mois, mais disposent de deux dés de réputation en moins (minimum 1) quand ils se trouvent à la cour de Charousse, ce qui limite leurs succès en temps que courtisan.



Bisset de Verrier

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent 12 PP s'ils choisissent le travers cupide, et bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 30 % de plus chaque mois. Cependant, il doit payer 4 PP pour s'offrir la vertu Altruiste, et si la guerre venait à s'achever, il perdrait non seulement les 30 % de revenus supplémentaires, mais également 10 de plus chaque mois.



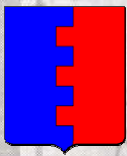
De Tréville de Torignon

Les personnages appartenant à cette famille peuvent prendre l'avantage Appartenance : Mousquetaire gratuitement et bénéficient d'une réduction de 3 PP sur l'école de Tréville. Cependant, ils doivent choisir un travers pour arcane, lequel ne leur rapporte que 8 PP.



Deneuve de Surfy

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement le métier Domestique. De plus, on considère que leur compétence Cancanier est d'un rang plus élevé (elle peut atteindre le rang 6) et de 2 rangs plus élevé dans la ville de Pau (7 maximum). Cependant, le ND de leurs actions de réputation augmente de 5 lorsqu'ils sont confrontés à un noble Montaginois.



Dubois d'Arrange

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent automatiquement la vertu Amical et voient leurs revenus augmentés de 10 %. De plus, ils bénéficient de deux augmentations gratuites pour toutes leurs actions de Réputation et l'utilisation du système de répartition. Quoi qu'il advienne, il leur en coûte 3 PP pour acheter des entraînements à la création de personnage, et 15 XP par la suite.



Etalon de Vilstoille

Les personnages appartenant à cette famille doivent obligatoirement acquérir une vertu. De plus, ils reçoivent un bonus de +1 en Gaillardise en plus de l'habituel bonus Montaginois de +1 en Panache. Comme on est droit de s'y attendre de la part d'hommes d'honneur, tous les Etalon donnent la moitié de leurs revenus mensuels à des œuvres de charité.



Flaubert de Douard

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 60 % par mois, mais disposent de deux dés de réputation en moins (minimum 1) et trois dés quand ils se trouvent en Montaigne.



Gautier de La Mothe

Les personnages appartenant à cette famille ne peuvent pas apprendre le métier de Courtisan et perdent un dé de réputation (minimum 1) quand ils sont en Montaigne. Cependant, ils reçoivent gratuitement les métiers Archéologue et Erudit, et en raison de l'habitude qu'ils ont de vivre aux côtés d'êtres surnaturels, ils bénéficient de deux augmentations gratuites lorsqu'ils font un jet pour résister à l'effet de la peur.

Lévéque de l'Aury

Les personnages appartenant à cette famille ne sont soumis à aucun impôt ou taxe en Montaigne. De plus, ils reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire. Cependant, tous les métiers leur coûtent 3 PP à la création et 15 XP ensuite. Enfin, en raison de leurs talents et privilèges militaires, l'Empereur a tendance à garder un œil sur leurs affaires.

Praisse de Rachecourt

Les personnages doués de magie et appartenant à cette famille reçoivent deux points de compétences de sorcellerie supplémentaires à la création. Cependant, les chiens les détestent, grognant ou les attaquant si l'occasion se présente. Les personnages de la famille Praisse qui ne sont pas sorciers ne gagnent pas de compétences de sorcellerie et n'encourent pas l'inimitié des chiens.

Riché de Pourcy

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent automatiquement et gratuitement l'avantage Petit, ainsi que 12 PP s'ils prennent le travers Impulsif pour arcane. Cependant, ils doivent payer 2 PP pour s'offrir la vertu Maître de soi, reçoivent 20 % de revenus en moins par mois, et leur Gaillardise maximum est réduite d'un rang (et donc limitée à 4 dans la majorité des cas).

Saint Michel de Glavène

Les personnages appartenant à cette famille ne peuvent jamais acheter quelque compétence de sorcellerie que ce soit. En plus de cela, ils reçoivent 10 % de moins en ce qui concerne leurs revenus. La bonne nouvelle, c'est que les sorciers qui tentent d'utiliser la magie sur un St Michel subissent une pénalité de deux dés (à lancer mais pas à garder) et, de plus, ils bénéficient de 2 dés d'héroïsme supplémentaires par aventure.

Sicée de Sicée

Les personnages appartenant à cette famille acquièrent gratuitement toutes les compétences avancées de Courtisan au rang 1 et bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils utilisent le système de répartition - qu'ils résistent à ses effets ou qu'ils l'utilisent à leur avantage. Quand ils dépensent des dés d'héroïsme dans le cadre du système de répartition, ils bénéficient de deux dés (à lancer et à garder) pour chaque dé d'héroïsme dépensé. Toutefois, il leur faut utiliser deux dés d'héroïsme pour obtenir un dé (à lancer et à garder) supplémentaire lors d'un jet de compétence martiale.

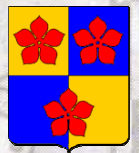
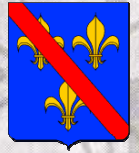
Valroux de Martise

Les personnages appartenant à cette famille peuvent apprendre les techniques de l'école d'escrime Valroux pour 20 PP seulement. De plus, ils reçoivent toujours une augmentation gratuite lorsqu'ils tentent d'intimider ou de provoquer un adversaire. D'un autre côté, leurs autres actions de réputation voient leur ND augmenter de 5 en Montaigne. En outre, ils doivent acheter leurs autres écoles de spadassin comme s'ils n'en remplissaient pas les conditions.

Petite Noblesse

Argoult de Montessus

Les personnages appartenant à la famille Argoult de Montessus peuvent acquérir l'avantage Lames du Mystère pour 2 PP de moins.





Aventure de Bazelaire

Les personnages appartenant à la famille Aventure de Bazelaire bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Mousquetaire.



Bailly de Girval

Les personnages appartenant à la famille Bailly de Girval bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Hache à deux mains.



Barbezat de Regnancour

Les personnages appartenant à la famille Barbezat de Regnancour bénéficient d'un point de compétence de sorcellerie supplémentaire lorsqu'ils prennent des talents de sorcier mais leurs revenus sont amputés de 10 %.



Barnave de Montabert

Les personnages appartenant à la famille Barnave de Montabert bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Intendant.



Barère de Vieuzac

Les personnages appartenant à la famille Barère de Vieuzac peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Collège Invisible pour 2 PP de moins.



Beaucourt de Rochas

Les personnages appartenant à la famille Beaucourt de reçoivent gratuitement le métier Capitaine mais sont plus sensibles à la magie. Tout sort les prenant pour cible bénéficie d'une augmentation gratuite.



Beaumanoir de Raie

Les personnages appartenant à la famille Beaumanoir de Raie peuvent acquérir l'école d'escrime de Lévêque pour seulement 20 PP mais doivent obligatoirement prendre un travers.



Bizouard de Vrézille

Les personnages appartenant à la famille Bizouard de Vrézille peuvent acquérir l'avantage Beauté du diable pour seulement 1 PP.



Casal d'Onville

Les personnages appartenant à la famille Casal d'Onville reçoivent gratuitement le métier Arnaqueur mais voient leurs revenus amputés de 10 %.



Chabert de l'Aiguiers

Les personnages appartenant à la famille Chabert de l'Aiguiers peuvent acquérir l'école d'escrime de Trécy pour seulement 22 PP.

Champly d'Arbaumont

Les personnages appartenant à la famille Champly d'Arbaumont bénéficient gratuitement de l'avantage Os sensibles.

Charron de Tierre-Vallée

Les personnages appartenant à la famille Charron de Tierre-Vallée reçoivent gratuitement l'avantage Seigneur de la Courbette.

Chassac de Cointet

Les personnages appartenant à la famille Chassac de Cointet reçoivent gratuitement l'entraînement Arme d'hast, mais voient leurs revenus amputés de 15 %.

Clémencier d'Halleine

Les personnages appartenant à la famille Clémencier d'Halleine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Erudit.

Coudray d'Ussel

Les personnages appartenant à la famille Coudray d'Ussel bénéficient reçoivent gratuitement le métier Moine mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

Cuvellier de Pellegrin

Les personnages appartenant à la famille Cuvellier de Pellegrin peuvent acquérir l'avantage Académie militaire pour seulement 4 PP.

Danière d'Anguillaume

Les personnages appartenant à la famille Danière d'Anguillaume bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Arme à feu.

Darcy d'Auttancoure

Les personnages appartenant à la famille Darcy d'Auttancoure reçoivent gratuitement le métier Escamoteur mais ont toujours 1 dé de réputation de moins.

Dautrey de Vazehles

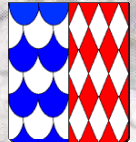
Les personnages appartenant à la famille Dautrey de Vazehles peuvent acquérir l'avantage Foi pour seulement 3 PP.

Degouve de Nuncques

Les personnages appartenant à la famille Degouve de Nuncques bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Athlétisme.

De Pau

Le nom 'de Pau' est un pseudonyme souvent utilisé par les Montaginois en fuite, ou qui ont une raison de dissimuler leur véritable nom ; on pourra par exemple rencontrer un Alexis Gaillard de Pau, anciennement Alexis Gaillard de Saint-Vorles. Le personnage de Pau bénéficiera des avantages de son ancienne famille.





Descliee de la Valade

Les personnages appartenant à la famille Descliee de la Valade peuvent acquérir l'avantage Associé pour 2 PP de moins.



D'Estres de Fonteneau

Les personnages appartenant à la famille D'Estres de Fonteneau bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Soldat.



Dieuleveult de Courcival

Les personnages appartenant à la famille Dieuleveult de Courcival peuvent acquérir l'avantage Grand pour seulement 3 PP.



Donnadieu du Bisset

Les personnages appartenant à la famille Donnadieu du Bisset peuvent acquérir l'avantage Porte-poisie pour seulement 3 PP.



Savary Du Lac

La famille Savary Du Lac n'a plus de possessions et ne peut se réclamer de la noblesse qu'en théorie. Seuls quelques-uns sont encore en vie.



Ducloux de l'Estoille

Les personnages appartenant à la famille Ducloux de l'Estoille bénéficient gratuitement de l'avantage Sens aiguisés.



Duperret de la Torrelle

Les personnages appartenant à la famille Duperret de la Torrelle peuvent acquérir l'école d'escrime de Boucher pour seulement 22 PP.



Escale d'Orphalée

Les personnages appartenant à la famille Escale d'Orphalée bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Archéologue.



Eugémont de la Clavière

Les personnages appartenant à la famille Eugémont de la Clavière peuvent acquérir l'école d'escrime des Cadets pour seulement 20 PP mais ne peuvent acquérir de talents de sorcellerie.



Ferret d'Echiny

Les personnages appartenant à la famille Ferret d'Echiny acquièrent un point d'expérience supplémentaire par aventure mais on considère toujours qu'ils ont 20 points de réputation de moins que la réalité.



Flacellière de Carré

Les personnages appartenant à la famille Flacellière de Carré bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Recruteur.

Flahout de la Billarderie

Les personnages appartenant à la famille Flahout de la Billarderie peuvent acquérir l'avantage Magouilleur de première pour seulement 2 PP.

Fontgallant Defay de la Roches

Les personnages appartenant à la famille Fontgallant Defay de la Roches bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Exilé (2 PP).

Fourrazon des Trebecq

Les personnages appartenant à la famille Fourrazon des Trebecq bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Rivalité (2 PP).

Fronteau de Broissia

Les personnages appartenant à la famille Fronteau de Broissia peuvent acquérir des talents de sorcier pour 3 PP de moins.

Gaillard de Saint-Vorles

Les personnages appartenant à la famille Gaillard de Saint-Vorles bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Cavalier.

Galoche d'Espalingues

Les personnages appartenant à la famille Galoche d'Espalingues bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Crise de religion (2 PP).

Galzain de Saint-Roch

Les personnages appartenant à la famille Galzain de Saint-Roch peuvent acquérir l'avantage Dur à cuire pour seulement 3 PP.

Garnier des Garets

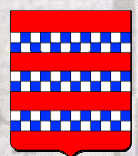
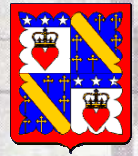
Les personnages appartenant à la famille Garnier des Garets bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Navigateur.

Gasselin de Vaussuzenet

Les personnages appartenant à la famille Gasselin de Vaussuzenet reçoivent gratuitement l'entraînement Cape.

Gigny d'Argonne

Les personnages appartenant à la famille Gigny d'Argonne peuvent acquérir l'école d'escrime des Cadets pour seulement 22 PP.





Girardet d'Hennequin

Les personnages appartenant à la famille Girardet d'Hennequin peuvent acquérir l'avantage Parent proche pour 2 PP de moins.



Grandcour d'Avrainville

Les personnages appartenant à la famille Grandcour d'Avrainville bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Antiquaire.



Gravel de Beauchamps

Les personnages appartenant à la famille Gravel de Beauchamps peuvent acquérir l'avantage Réflexes de combat pour seulement 1 PP.



Hardy de Baillancourt

Les personnages appartenant à la famille Hardy de Baillancourt bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Bouclier.



Horizon de Gosse

Les personnages appartenant à la famille Horizon de Gosse reçoivent gratuitement le métier Forban, mais sont obligés de prendre une vertu.



Huon de Camerzine

Les personnages appartenant à la famille Huon de Camerzine peuvent acquérir l'école d'escrime de Viltoille pour seulement 22 PP.



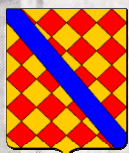
Jacquet de Mayzière

Les personnages appartenant à la famille Jacquet de Mayzière bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Garde du corps.



Jandot de Pradier d'Agrain

Les personnages appartenant à la famille Jandot de Pradier d'Agrain bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Diplomate.



L'Archembault de Bricquebec

Les personnages appartenant à la famille L'Archembault de Bricquebec peuvent acquérir l'avantage Scélérat pour seulement 1 PP.



Lancray de la Moureyre

Les personnages appartenant à la famille Lancray de la Moureyre bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Eclaireur.



Lautrec de Bronac

Les personnages appartenant à la famille Lautrec de Bronac bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Veneur.

Lavergne de Buchy

Les personnages appartenant à la famille Lavergne de Buchy bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Malandrin.

Lebéharn des Touches

Les personnages appartenant à la famille Lebéharn des Touches peuvent acquérir l'avantage Grand buveur pour 1 PP seulement.

Le Moyre d'Ibberville

Les personnages appartenant à la famille Le Moyre d'Ibberville bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Précepteur.

Lemaistre de Sancy

Les personnages appartenant à la famille Lemaistre de Sancy bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Commandement.

Lestiennes de Taillandier

Les personnages appartenant à la famille Lestiennes de Taillandier bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Garde.

Lormal d'Huez

Les personnages appartenant à la famille Lormal d'Huez bénéficient gratuitement de l'avantage Orateur.

Mennecier de Saint-Tour Payerne

Les personnages appartenant à la famille Mennecier de Saint-Tour Payerne bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Dépossédé (2 PP).

Mercier de Huet

Les personnages appartenant à la famille Mercier de Huet reçoivent gratuitement le métier Chasseur mais voient toutes leurs difficultés du système de répartition augmentées de 5.

Mercy d'Argenteuil

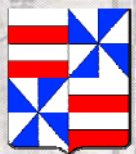
Les personnages appartenant à la famille Mercy d'Argenteuil bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Fouineur.

Montansier de Carvillac

Les personnages appartenant à la famille Montansier de Carvillac peuvent acquérir l'avantage Apprentissage rapide pour 2 PP de moins.

Montmorency de Saint-Julien

Les personnages appartenant à la famille Montmorency de Saint-Julien reçoivent gratuitement l'avantage Œil de faucon.





Montsange de Chevallier

Les personnages appartenant à la famille Montsange de Chevallier reçoivent gratuitement l'entraînement Escrime mais sont obligés de prendre une vertu.



Ormesson de Fronssac

Les personnages appartenant à la famille Ormesson de Fronssac peuvent acquérir l'école d'escrime de Scarron pour seulement 20 PP mais bénéficient de revenus diminués de 25 %.



Pallestel de Segonzac

Les personnages appartenant à la famille Pallestel de Segonzac bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Explorateur.



Parvis de Chastillon

Les personnages appartenant à la famille Parvis de Chastillon peuvent acquérir l'école d'escrime du Chariot de Thespis pour seulement 22 PP.



Pérard de Montfaucon

Les personnages appartenant à la famille Pérard de Montfaucon bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Marine.



Perrier d'Harcourt

Les personnages appartenant à la famille Perrier d'Harcourt bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Artiste.



Picard d'Assourne

Les personnages appartenant à la famille Picard d'Assourne peuvent acquérir l'avantage Appartenance : la Société des Explorateurs pour 2 PP de moins.



Pierson de Boccon-Liaudet

Les personnages appartenant à la famille Pierson de Boccon-Liaudet bénéficient gratuitement de l'avantage Polyglotte : Montaginois (L/E).



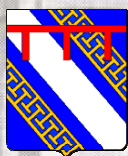
Planchenot d'Onzel

Les personnages appartenant à la famille Planchenot d'Onzel peuvent acquérir des talents de sorciers pour 4 PP de moins mais leurs revenus sont amputés de 10 %.



Renaudin de Garidel

Les personnages appartenant à la famille Renaudin de Garidel bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Collecteur d'impôts.



Rochat d'Erlon-le-bail

Les personnages appartenant à la famille Rochat d'Erlon-le-bail peuvent acquérir l'avantage Routard pour seulement 13 PP.

Roques de Rochefort

Les personnages appartenant à la famille Roques de Rochefort peuvent acquérir l'école d'escrime de Rochefort pour seulement 22 PP.

Royer d'Espagnac

Les personnages appartenant à la famille Royer d'Espagnac peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Chevaliers de la Rose et la Croix pour 2 PP de moins.

Rumel de Vathaire

Les personnages appartenant à la famille Rumel de Vathaire bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Combat de rue mais voient tous leurs jets de réputation augmentés de 5.

Saint-Bernard de Ventadour

Les personnages appartenant à la famille Saint-Bernard de Ventadour bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'avantage Séduisant.

Saint-Pol des Salves

Les personnages appartenant à la famille Saint-Pol des Salves bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Avoué.

Saint-Priest d'Outreban

Les personnages appartenant à la famille Saint-Priest d'Outreban peuvent acquérir l'avantage Trait légendaire pour seulement 1 PP.

Saint-Rose de Ternessienne

Les personnages appartenant à la famille Saint-Rose de Ternessienne reçoivent gratuitement le métier Cartographe mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

Sannac de Lestang Labrousse

Les personnages appartenant à la famille Sannac de Lestang Labrousse peuvent acquérir l'avantage Volonté indomptable pour seulement 1 PP.

Sarment d'Amaury

Les personnages appartenant à la famille Sarment d'Amaury bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Lutte.

Sauradet d'Anglas

Les personnages appartenant à la famille Sauradet d'Anglas peuvent acquérir l'avantage Appartenance : La Rilasciare pour 2 PP de moins.

Savine de Jarnac

Les personnages appartenant à la famille Savine de Jarnac bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Espion.





Sicée de Paix

Les personnages appartenant à la famille Sicée de Paix bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Marchand et de 10% de revenus supplémentaire mais perdent 8 points de réputation.



Tardy de Montravel

Les personnages appartenant à la famille Tardy de Montravel peuvent acquérir l'avantage Charge militaire pour 2 PP de moins.



Tessière de Blanzac

Les personnages appartenant à la famille Tessière de Blanzac bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Marin.



Thenadey de la Messelière

Les personnages appartenant à la famille Thenadey de la Messelière reçoivent gratuitement l'avantage Appartenance : Club mondain mais voient tous leurs seuils de jets de peur augmentés de 10.



Thomassin de Germigny

Les personnages appartenant à la famille Thomassin de Germigny bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Ridiculisé (2 PP).



Viennot d'Escouvières

Les personnages appartenant à la famille Viennot d'Escouvières bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'achat de l'entraînement Pugilat mais voient tous leurs seuils du système de répartition augmentés de 5.



Villiers de Truffey

Les personnages appartenant à la famille Villiers de Truffey bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Chroniqueur.



Vissac de Garylhe

Les personnages appartenant à la famille Vissac de Garylhe bénéficient gratuitement de l'épée de Damoclès Informateur de l'inquisition (2 PP).

Parent proche (de 1 à 10 PP)

Le personnage a un parent proche qui se démènera en toute occasion pour l'aider. Le héros ne peut faire appel à lui qu'une fois par trimestre (même en Montaigne, les liens du sang ne permettent pas tout). Le coût de cet avantage dépend de la profession du parent et de son utilité pour le personnage. La nature exacte de la relation est au choix du joueur. Il est possible de prendre cet avantage jusqu'à trois fois. Les joueurs incarnant un personnage noble ont tout intérêt à lire les descriptions des familles du chapitre I du supplément Montaigne pour trouver des personnalités auxquelles s'apparenter.

Chef de famille (10 PP)

Ce parent est le chef de votre famille et compte vous laisser sa place lorsqu'il mourra. En outre, il peut faire appel à tout autre type de parent présent dans cette liste (jusqu'à 8 PP de valeur) pour le compte du personnage.

Commandant (5 PP)

Ce parent dispose d'une place de prestige au sein de l'armée ou de la marine et est capable de faire jouer ses relations lorsque le personnage est dans le besoin. Cela peut permettre au personnage de traverser des zones interdites, de se faire détacher quelques hommes pour une mission officielle, voire de faire « disparaître » du matériel militaire.

Courtisan (3 PP)

Ce parent est connu à la cour et capable d'offrir au personnage une faveur de 3 points maximum (à l'exclusion du prêt d'argent) s'il en a besoin.

Duelliste (4 PP minimum)

Ce parent est un duelliste de talent (maître de l'une des écoles de spadassin) et peut remplacer le personnage dans un combat quand il fait appel à lui. Pour chaque PP supplémentaire investi dans cet avantage, votre personnage possède un rang de plus dans une école de spadassin. Par exemple, Sébastien Valroux de Martise, maître de trois écoles et compagnon de deux autres coûterait 10 PP de plus, soit 14. Cela est énorme mais autant dire que vos ennemis trembleront d'épouvante s'il fait une apparition pour se battre à votre place.

Érudit (1 PP)

Ce parent est un érudit de grand renom capable de trouver la réponse à une question ou énigme obscure.

Génie (3 PP)

Ce parent fait preuve d'un grand talent dans une compétence qui ne relève pas de la sorcellerie (5 rangs dans la compétence et le trait correspondant et donc un jet de 10g5). Il la mettra à disposition du personnage quand celui-ci en fera la demande. Connaissance des bas-fonds, Contact, Forgeron, Pister et Séduction constituent de bons exemples de choix de compétence.

Membre d'une société (3 PP)

Ce parent est membre d'une société secrète et peut demander une faveur à son organisation lorsque le héros en a besoin.

Prêtre (2 PP)

Ce parent occupe une bonne place au sein de l'église des Prophètes et peut intercéder en faveur du personnage. Il est sans doute capable de convaincre l'Inquisition de relâcher le personnage.

Riche marchand (3 PP)

Ce parent est un marchand cossu qui peut prêter de l'argent et de l'équipement au personnage (jusqu'à 1 000 guilders). Il faut le rembourser ou lui restituer ses biens dans les trois mois, sans quoi l'avantage est perdu à jamais.

Sorcier (2 PP)

Ce parent, un puissant mage Porté, peut transporter le personnage et ses amis où ils le souhaitent.

Seigneur de la courbette (2 PP)

Tu as toujours vécu dans l'ombre de la noblesse. Tu les as servis avec diligence et loyauté, apprenant tout ce que tu pouvais. En retour, tu n'eus pas affaire à des maîtres ingrats, puisqu'ils te permirent de découvrir plusieurs professions intéressantes.

Votre héros est au service de la noblesse depuis si longtemps qu'il peut acquérir les métiers des serviteurs pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de serviteurs.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Messenger Porté

Le domestique dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Panache où il en possède 3. Le messenger est un sorcier Porté qui à la compétence Amener à 5 ; son frère ou sa sœur reste chez le personnage et tous deux se passent une ardoise Ensablantée sur laquelle ont écrit des messages. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Tireur d'élite (3 PP)

Vous êtes un tireur né et manquez rarement votre cible. Des années d'entraînement vous permettent aujourd'hui d'apprécier correctement les distances et la puissance de votre arme. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec une arme à feu.

Ussura

| Avantage | Coût |
|-------------------------------|--------------|
| Accoutumance au froid | 1 PP |
| Affinité animale | 1 PP |
| Archer précis | 3 PP |
| Baroudeur | 2 PP |
| Dur à cuire | 3 PP |
| Main de Matuschka | Variable |
| Noble | De 3 à 25 PP |
| Pizkaya (Réservé aux Fidheli) | 20 PP |
| Relations fidheli | De 3 à 5 PP |
| Résistance à la douleur | 3 PP |
| Sens du spectacle | 5 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |

Accoutumance au froid (1 PP)

Vous êtes habitué à la froidure. Lorsque vous recevez des dommages à cause du froid, vous lancez deux dés de moins (-2g0) pour les blessures. Malheureusement, vous n'appréciez guère les climats chauds. Lorsque vous recevez des dommages à cause de la chaleur, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Affinité animale (1 PP)

Vous vous entendez parfaitement bien avec les animaux et vice versa. Même si cela ne vous sauvera pas des griffes d'un sanglier enragé, cela vous aidera à dresser un animal domestique. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Dressage.

Archer précis (3 PP ; 2 PP pour les Kosars)

Vous êtes un tireur né et manquez rarement votre cible. Des années d'entraînement vous permettent aujourd'hui d'apprécier correctement les distances et la force du vent. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec un arc, que vous soyez à pied ou à cheval.

Baroudeur (2 PP)

Tu as passé l'essentiel de ta vie dans les forêts et la nature. Cette dernière n'a plus de secrets pour toi, tu sais exactement où trouver de quoi te nourrir et te sustenter. Le travail physique de la paysannerie ne te fait pas peur et tu trouves toutes ces professions de grand air très saines. Votre héros a vécu tellement longtemps dans la campagne que les métiers de la nature ne lui coûtent que 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la nature.

Dur à cuire (3 PP)

Que cela soit dû à une forte constitution naturelle, à un entraînement intensif, ou à un épiderme (ou un crâne) particulièrement dur, le héros est « dur au mal ». Vous faites vos jets de blessure en lançant et gardant un dé supplémentaire.

Main de Matushka (variable)

Certains adeptes de la magie Pyeryem parviennent à enfermer l'esprit d'un animal valeureux dans le cœur d'une arme. Une fois par jour, l'esprit animal peut vous conférer un aspect de sa forme (cet aspect doit être clairement identifiable) qui demeure actif une pleine journée. Le possesseur de la main peut résorber ce trait bestial (et les pouvoirs associés) en réussissant un jet de Détermination contre le ND de la forme animale choisie. Il n'est pas possible de cumuler deux aspects en même temps. Le coût en PP est égal au ND de la forme animale choisie divisée par 5.

Noble (3 à 25 PP)

L'Ussura a le système nobiliaire le plus simple de Théah. Le Gaius dirige le pays avec l'aide de la Knias Douma et des Knias. En dessous, les Boïars administrent leurs provinces. Toutefois, on trouve également le titre de Dvoryan qui désigne les enfants des boïars et les gens de noble origine sans terres. A cela, il faut ajouter les bogatyrs qui parcourent le pays pour faire respecter la justice et défendre le peuple contre les abus des boïars.

Avantages

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de la lignée du Gaius, suivant les PP dépensés. Cet avantage est fort différent de l'acquisition de talents de sorciers. Un héros sorcier qui n'aura pas cet avantage sera un individu qui a perdu ou a été déchu de son statut familial, ou dont la famille a perdu ou a été déchue de son rang de noblesse. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez déjà choisi des talents de Pyeryem. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Grand.

| Titre | Traduction | Coût en PP |
|---|------------------|------------|
| Famille royale | | |
| Gaius/Gaïerin | Roi | Interdit |
| Prince/Princesse | Prince/Princesse | Interdit |
| Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse) | | |
| Knias | Duc/Duchesse | Interdit |
| Boïar | Comte/Comtesse | 25 PP |
| Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse) | | |
| Dvoryan | Chevalier/Dame | 8 PP |
| Bogatyr | Chevalier errant | 6 PP |

Bogatyr (6 PP)

Vous êtes un boïar qui a fait le choix de parcourir l'Ussura (et parfois au-delà) plutôt que de devenir le vassal d'un autre noble. Vous êtes un chevalier errant qui promène sa carcasse et sa destinée de cités en cités et de provinces en provinces afin de protéger le peuple. De nombreux bogatyrs deviennent mercenaires, vendant leur épée à des unités militaires ou comme sentinelle. Vous recevez 5 PP de réduction sur une Ecole d'escrime ussurane. En outre, vous commencez le jeu avec un pécule de 3000 guilders en équipement, bijoux, pierres précieuses et armement. Cela inclut également les chevaux.

Dvoryan (8 PP)

Vous êtes dvoryan, au service d'un autre noble plus puissant, ils pourvoient à vos besoins de large manière ce qui vous permet de bénéficier de 100 guilders par mois pour vos menus dépenses. Vous êtes également l'heureux propriétaire d'une "douma" à la campagne ou d'une petite maison dans une grande ville.

Boïar (25 PP)

Vous êtes un boïar, vous faites partie de la haute noblesse, vos revenus mensuels sont de 500 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'une grande province qui comprend au moins une grande ville. Votre grand château se trouve dans cette cité. Vous bénéficiez également d'un hôtel particulier à Pavtlow afin de pouvoir vous rendre régulièrement à la Knias Douma. Votre réputation initiale est incrémentée de 15 points.

Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Ussura. Les noms des nobles ussurans se portent ainsi : Prénom suivi du nom de la mère "y" et nom du père. Par exemple, Alexii Mouraviev y Kolodenko.

Haute Noblesse

La haute noblesse fait précéder son patronyme d'un "v".

v'Novgorov

Les personnages appartenant à cette famille bénéficient de revenus supplémentaires s'élevant à 40 % de plus par mois ; ils doivent toutefois prendre un travers pour lequel ils ne reçoivent que 8 PP.

v'Petrov

Les personnages de cette famille reçoivent gratuitement l'avantage Accoutumance au froid et l'épée de Damoclès Maudit pour 3 PP mais leurs revenus se retrouvent amputés de 10 % en raison de l'annexion récente d'une partie de leurs terres par les Kosars.

v'Pscov

Les personnages issus de cette famille sont très religieux. Ils paient 1 PP de moins pour les avantages Foi, Faiseur de miracles, Ordonné, Appartenance : les Tyomny et le métier Prêtre. En contrepartie, ils doivent prendre le travers Fanatique pour lequel ils ne reçoivent que 8 PP.

v'Riasanovich/v'Riasanova

Les personnages qui appartiennent à cette famille reçoivent gratuitement la compétence Création littéraire (Poésie), l'entraînement Cavalier et 3 PP à répartir entre cette compétence et cet entraînement. Par contre, ils ont des difficultés à apprendre les langues étrangères, qui leur coûtent 1 PP supplémentaire.

v'Mladimirovich/v'Mladimirova

Les personnages issus de cette famille reçoivent 13 PP s'ils prennent un Travers et l'avantage Scélérat gratuitement. En contrepartie, leurs revenus sont amputés de 10 % et leur Réputation chute de 10 points car ils appartiennent à une famille de triste renommée.

Petite Noblesse

Le personnage n'appartient pas à la famille de l'un des 5 Knias mais au reste de la noblesse.

Andreïev

Les personnages appartenant à la famille Andreïev bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Cavalier.

Bakounine

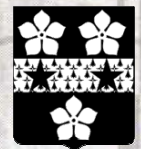
Les personnages appartenant à la famille Bakounine reçoivent gratuitement l'avantage Accoutumance au froid.

Balakirev

Les personnages appartenant à la famille Balakirev voient leurs revenus mensuels augmentés de 10 %.

Borodounov

Les personnages appartenant à la famille Borodounov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Erudit.





Chevichenko

Les personnages appartenant à la famille Chevichenko acquièrent la compétence Conduite de traîneau au rang 3 et peuvent atteindre le rang 6 dans cette dernière.



Cholokhov

Les personnages appartenant à la famille Cholokhov bénéficient d'une réduction de 2 PP sur l'achat de dons de Sorcellerie Sang Pur, Sang mêlé et Demi-sang.



Chostakovsky

Les personnages appartenant à la famille Chostakovsky bénéficient gratuitement de l'avantage Œil de faucon.



Diaghilev

Les personnages appartenant à la famille Diaghilev reçoivent l'épée de Damoclès Barbare d'une valeur de 3 PP mais voient leurs revenus mensuels amputés de 10 %.



Dimitrov

Les personnages appartenant à la famille Dimitrov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Explorateur.



Dobrynyich/Dobrynya

Les personnages appartenant à cette famille payent 20 PP pour l'école d'escrime Dobrynya. Par contre, leurs revenus sont sérieusement amputés de 25 %.



Fedulyov

Les personnages appartenant à la famille Feodirovich peuvent acquérir l'avantage Expression inquiétante pour 3 PP de moins mais ils lancent 1 dé de moins (non gardé) lorsqu'ils ont recours au système de répartition.



Feodirovich

Cette famille est très proche de Matushka, c'est pourquoi les talents de Pyeryem, Sang Pur, Sang mêlé et Demi sang leur coûtent 5 PP de moins. Ils rejettent par contre toute technologie trop avancée et refusent de les utiliser : ils ne peuvent apprendre les métiers et entraînements suivants : Armes à feu, Artificier, Faussaire, Incendiaire, Ingénieur, Erudit, Professeur, Prospecteur et certains avantages ne leur sont pas autorisés (comme appartenir au Collège Invisible) sans quoi Matushka leur retirera sa bénédiction. Tout lien avec la technologie (à la discrétion du MJ) leur est strictement interdit.



Fodeiev

Les personnages appartenant à la famille Fodeïev peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Collège Invisible pour seulement 3 PP.



Galaktionovich/Galaktionovia

Les personnages appartenant à la famille Galaktionovich/ Galaktionovia bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Diplôme.

Galitzine

Les personnages appartenant à la famille Galitzine reçoivent gratuitement l'avantage Dur à cuire mais tous les métiers des Belles Lettres leurs sont interdits.

Glinkov

Les personnages appartenant à la famille Glinkov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Mercenaire.

Godsunov

Les personnages appartenant à la famille Godsunov bénéficient de 2 augmentations gratuites sur toute utilisation de la compétence Facteur d'arc.

Gontchakov

Les personnages appartenant à la famille Gontchakov reçoivent gratuitement le métier Précepteur mais voient leurs revenus mensuels amputés de 10 %.

Ikaterinaslovich/Ikaterinaslovia

Les personnages appartenant à la famille Ikaterinaslovich/ Ikaterinaslovia bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Pugilat.

Iliev

Les personnages de cette famille reçoivent automatiquement l'avantage Petit et ne payent que 23 PP pour l'école d'escrime usurane de leur choix. Par contre, ils sont un peu soupe au lait en ce qui concerne leur taille, aussi ont-ils l'Epée de Damoclès Fier à 3 PP qui ne leur rapporte aucun XP.

Iourievich/Iourievia

Les personnages appartenant à la famille Iourievich/Iourievia peuvent acquérir l'avantage Vétéran à la création de leur personnage.

Jordanov

Les personnages appartenant à la famille Jordanov peuvent acquérir l'école d'escrime Bogatyr pour seulement 22 PP mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

Kalenikov

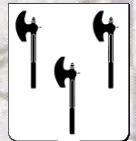
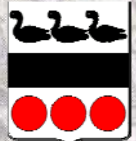
Les personnages appartenant à cette famille reçoivent deux entraînements gratuitement mais payent 2 PP supplémentaires pour chaque avantage Lire/Ecrire qu'ils prennent.

Kameniev

Les personnages appartenant à la famille Kameniev bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Arc.

Khmefinkisirov

Les personnages issus de cette famille reçoivent gratuitement l'avantage : les Tyomny mais ne peuvent acquérir d'Epées de Damoclès d'une valeur inférieure à 3 PP.





Khmielnitsky

Les personnages appartenant à la famille Khmielnitsky bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Marchand.



Kiriakin

Les personnages de cette famille ne payent que 20 PP pour l'école d'escrime de Kiriakin. Par contre, leurs revenus sont amputés de 10 % et toutes leurs relations sociales de un dé (à lancer mais pas à garder).



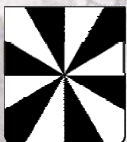
Kochanowsky

Les personnages appartenant à la famille Kochanowsky bénéficient d'une réduction de 2 PP sur une augmentation de leur trait Gaillardise.



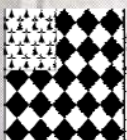
Kosodenko

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent 10 % de revenus supplémentaires par mois et le métier Marchand pour 0 PP. Par contre, les terres dont ils sont originaires semblent leur coller à la peau, ils sentent la tourbe et le marécage, ce qui indispose beaucoup les membres du sexe opposé (1 dé de moins pour toutes les relations sociales avec une telle personne).



Komensky

Les personnages appartenant à la famille Komensky voient leurs revenus mensuels augmentés de 15 %.



Koraleskayitch/Koraleskayia

Les personnages appartenant à la famille Koraleskayitch/ Koraleskayia bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Arnaqueur.



Kornikov

Les personnages appartenant à la famille Kornikov reçoivent gratuitement l'avantage Accoutumance au froid sans les inconvénients liés à la chaleur.



Korsakov

Les personnages appartenant à la famille Korsakov bénéficient de 2 dés lancés non gardés supplémentaires sur toute utilisation du système de répartition en Ussura.



Kouropatkine

Les personnages appartenant à la famille Kouropatkine bénéficient d'une augmentation gratuite sur toutes leurs activités liées, et effectuées, dans la nature comme la chasse, le pistage, allumer un feu ou grimper à un arbre...



Koutousov

Les personnages appartenant à la famille Koutousov bénéficient de 2 dés lancés et gardés pour toutes leurs relations avec des membres du peuple kosar.

Kropotkine

Les personnages appartenant à la famille Kropotkine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Lutte.

Lemontov

Les personnages appartenant à la famille Lemontov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Athlétisme.

Liakhov

Les personnages appartenant à la famille Liakhov reçoivent gratuitement l'avantage Grand buveur.

Lolatchevsky

Les personnages appartenant à la famille Lolatchevsky acquièrent le rang 2 dans la compétence Perception du temps et bénéficient d'une augmentation gratuite sur l'utilisation de cette dernière.

Lomonokine

Les personnages appartenant à la famille Lomonokine bénéficient d'une réduction de 5 PP sur l'achat de talent de sorcier Pyeryem mais ils doivent prendre un Travers qui ne leur rapporte que 8 PP.

Magidovich/Magidova

Les personnages appartenant à cette famille ne payent que 22 PP pour avoir suivi les cours d'escrime de l'école de la Gouge. Par contre, ils ont subi une blessure défigurante, comme une balafre, une oreille déchirée, un nez arraché, etc. qui les rendent facilement identifiables.

Maksarov

Les personnages de cette famille reçoivent gratuitement l'avantage Dure à cuire mais voient le coût de toute compétence, Métier, Entraînement ou Avantages destiné à améliorer leurs compétences sociales (à la discrétion du MJ) augmentés de 1 PP.

Maïakovsky

Les personnages appartenant à la famille Maïakovsky voient leurs revenus mensuels augmentés de 25 % mais leur réputation chute de 15 points.

Malenkov

Les personnages issus de cette famille ne payent que 2 PP pour l'avantage Université et voient leurs revenus augmentés de 10 %. Ils reçoivent par contre automatiquement le Travers Cupide pour lequel ils ne reçoivent que 7 PP.

Meneleyevich/Meneleyevia

Les personnages appartenant à la famille Meneleyevich / Meneleyevia reçoivent l'épée de Damoclès Endetté d'une valeur de 2 PP mais voient leur nombre de dés de réputation diminué de 1 pour un minimum de 0.





Mitchourine

Les personnages appartenant à la famille Mitchourine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Guerillero.



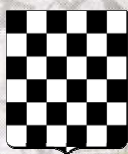
Mouraviev

Les personnages appartenant à la famille Mouraviev bénéficient de 1 dé lancé et non gardé supplémentaire sur toute utilisation du système de répartition.



Norichkine

Les personnages appartenant à la famille Norichkine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Eclaireur.



Obrenovich/Obrenovia

Les personnages appartenant à la famille Obrenovich/Obrenovia peuvent acquérir l'avantage Trait légendaire pour seulement 1 PP.



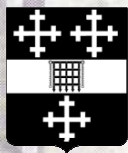
Orlov

Les personnages appartenant à la famille Orlov reçoivent l'épée de Damoclès Gadjó pour 2 PP mais toutes leurs utilisations du système de répartition avec des usuriers non fidèles se voient amputées de 1 dé lancé et gardé.



Oulianov

Les personnages appartenant à la famille Oulianov acquièrent gratuitement le métier Fauconnier mais voient leurs revenus amputés de 10 %.



Pastovich/Pastovia

Les personnages de cette famille acquièrent automatiquement l'avantage Appartenance : Stelets. Par contre, ce sont de piètres commerçants et leurs interlocuteurs s'en rendent compte, aussi payent-ils leur équipement et tous leurs achats 25% de plus que les autres.



Potiomkine

Les personnages appartenant à la famille Potiomkine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Chasseur.



Poudovkine

Les personnages appartenant à la famille Poudovkine bénéficient d'une réduction de 2 PP sur une augmentation du Trait Détermination.



Prokoviev

Les personnages appartenant à la famille Prokoviev bénéficient d'un dé de Réputation supplémentaire.

Rostopchine

Les personnages appartenant à la famille Rostopchine reçoivent gratuitement le métier Bûcheron mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

Saficevich/Saficeva

Les personnages issus de cette famille acquiert automatiquement l'avantage Grand. Par contre, leur force étant difficilement contrôlable, ils doivent faire très attention car une simple poignée de main de leur part peut broyer les phalanges de leur interlocuteur (tout cela à la discrétion du MJ).

Samsonov

Les personnages appartenant à la famille Samsonov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Hachette.

Skialine

Les personnages appartenant à la famille Skialine bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Paysan.

Smirnov

Les personnages issus de cette famille ont un don pour l'observation, ils acquièrent l'avantage Sens aiguisés gratuitement et ne payent que 23 PP pour l'école d'escrime du même nom. Par contre, ils voient difficilement ce qui se trouve sous leur nez et héritent du Travers Naïf pour seulement 7 PP.

Sokolovsky

Les personnages appartenant à la famille Sokolovsky bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Herboriste.

Tchaikovich/Tchaikova

Les personnages appartenant à la famille reçoivent gratuitement le métier Artiste et 3 rangs dans la compétence Compositeur (où ils peuvent atteindre le rang 6) mais sont limités à un maximum de 3 dés d'héroïsme.

Tchernivich/Tcherniva

Les personnages appartenant à cette famille reçoivent gratuitement l'avantage Académie militaire. Par contre, ils héritent également du Travers Dévoué qui ne leur rapporte que 6 PP.

Timochenko

Les personnages appartenant à la famille Timochenko bénéficient de deux augmentations gratuites sur toutes leurs utilisations de la compétence Pistage.

Tolboukine

Les personnages appartenant à la famille Tolboukine bénéficient d'une augmentation gratuite pour toutes leurs activités effectuées à cheval (du tir à la voltige en passant par la résistance au sommeil, etc.).



Tomiech



Les personnages de cette famille reçoivent gratuitement les avantages Beauté du Diable et Eblouissant. En contrepartie, ils sont maudits par Matushka ; toutes leurs actions ayant lieu en Ussura se voient amputées de 2 dés à lancer et à garder et leurs blessures graves, maladies et autres problèmes de santé mettent deux fois plus de temps à guérir. Un tel personnage est donc difficilement viable.

Trentsky



Les personnages appartenant à cette famille gagnent 13 PP au lieu de 10 lorsqu'ils prennent un Travers mais doivent payer 3 PP pour l'achat de toute vertu.

Vestoujev



Les personnages appartenant à la famille Vestoujev voient leur réputation augmentée de 10 points dès le début.

Virineich/Virineia



Les personnages issus de cette famille ont adopté un rythme de sommeil particulier (voir l'avantage du même nom) pour lutter contre leur malédiction. En contrepartie, ils héritent de l'Épée de Damoclès Maudit, à 1 PP pour les femmes et 3 PP pour les hommes pour lesquels ils ne reçoivent pas de XP. Les hommes de cette famille reçoivent, par contre, gratuitement la vertu Baroudeur, car ils doivent rapidement quitter leur ville natale s'ils veulent vivre longtemps.

Vlassov



Les personnages appartenant à la famille Vlassov voient leurs revenus mensuels augmentés de 10 %.

Zakharii



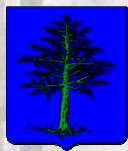
Les personnages de cette famille reçoivent gratuitement l'avantage Grand buveur et les métiers Bûcheron et ne payent que 1 PP pour celui de Chasseur. Par contre, ils sont mal à l'aise en villes et toutes leurs interactions sociales dans ce milieu voient leur difficulté augmentée de 10.

Zamenov



Les personnages appartenant à la famille Zamenov bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Avoué.

Timurbek



Les personnages issus de la lignée de Timurbek descendent à la fois du redoutable Jaala Khan et de déserteurs croissantins ; ils reçoivent gratuitement l'entraînement Cavalier, payent les compétences avancées de ce métier seulement 1 PP et l'école d'escrime de Buslayevich leur coûte 3 PP de moins. Par contre, ils ne peuvent apprendre de langage écrit à la création et toutes leurs relations sociales avec des personnes autres que Kosar sont amputées de 1 dé (à lancer et à garder).

Pizkaya (20 PP, réservé aux fidheli)

On considère que tous les fidheli détiennent cet avantage. Il les immunise contre toutes les formes de sorcelleries et de chamanisme. Rien ne peut les influencer. Par contre, ils ne sont pas immunisés aux effets indirects de ces magies, comme une tempête levée par un sorcier Laerdom ou un incendie déclenché par un sorcier El Fuego Adentro.

Relation fidheli (3 à 5 PP)

A un moment de sa vie, votre personnage a passé du temps avec les Fidheli. D'ailleurs, ces derniers l'ont peut-être même adopté. Cela signifie que vous avez passé une partie de votre vie en Ussura si vous n'êtes pas originaire de ce pays. Les PP investis dans cet avantage déterminent ce que votre personnage sait au sujet des Fidheli et l'accueil qu'ils vous réserveraient si vous reveniez parmi eux.

Contacts (3 PP)

Les Fidheli vous connaissent et vous accordent leur confiance. Vous êtes considéré comme un ami dans presque tous les camps.

Adoption (4 PP)

Vous avez été adopté par un Vitzi et avez appris à vivre comme un Fidheli. L'avantage Fidheli ne vous coûte que 2 PP au lieu de 4.

Dans le secret (5 PP)

Non seulement vous avez été adopté par un vitzi, mais les Fidheli vous ont également appris leurs plus grands secrets. Vous pouvez prendre l'avantage Fidheli pour 2 PP et vous connaissez la vérité au sujet du Vayu. Toutefois, vous devez prendre garde. A la discrétion du MJ, un personnage ainsi respecté qui trahit les Fidheli risque de gagner l'épée de Damoclès Maudit d'une valeur de 3 PP.

Résistance à la douleur (3 PP)

Vous résistez particulièrement bien à la douleur. Vous êtes sonné lorsque vous recevez un nombre de blessures graves égal à votre Détermination +1. Le nombre de blessures graves requis pour que vous sombriez dans l'inconscience reste le même. En outre, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour résister aux interrogatoires accompagnés de torture.

Sens du spectacle (5 PP ; 3 PP pour les fidheli)

Vous avez un sens du rythme et remuez les foules comme personne. Vous avez depuis longtemps compris que lorsque l'on fait quelque chose, on doit y mettre le chic. Vous vous déplacez, parlez, combattez et mangez avec style. Si cela est très utile sur scène pour ébranler les foules, cela trouve également d'autres applications.

Toute action réalisée devant un public qui rapporterait au personnage un ou plusieurs points de Réputation lui en vaut un de plus. En outre, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite dans le cadre d'une utilisation réussie du système de répartition. En d'autres termes, si le jet n'est pas réussi, le personnage échoue, mais s'il l'emporte, on considère que le joueur avait fait appel à une augmentation. Si le joueur avait déjà fait appel à une augmentation, cela lui en fait donc une deuxième. Lorsqu'il souhaite affecter plus d'un individu, le joueur doit choisir entre l'augmentation gratuite ou une cible supplémentaire.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Les usurans bénéficient d'un type de serviteur supplémentaire :

Forestier

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Détermination où il en possède 3. Le forestier a toutes les compétences de base des spécialisations Eclaireur et Arc à 3 et les compétences avancées à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Vestenmannavnjar

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|-----------------------|--------------|
| Accoutumance au froid | 1 PP |
| Arme runique | De 1 à 8 PP |
| Grand | 3 PP |
| Jarl | 4 ou 8 PP |
| Loup de mer | 2 PP |
| Nom véritable | 2 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Thrall | 1 PP |

Accoutumance au froid (1 PP)

Vous êtes habitué à la froidure. Lorsque vous recevez des dommages à cause du froid, vous lancez deux dés de moins (-2g0) pour les blessures. Malheureusement, vous n'appréciez guère les climats chauds. Lorsque vous recevez des dommages à cause de la chaleur, vous lancez un dé de plus (+1g0).

Arme runique (De 1 à 8 PP)

Vous possédez une arme ou quelque autre objet sur lequel est inscrite une rune. Il peut s'agir de n'importe laquelle des runes décrites dans le chapitre Magie. Le coût de cet avantage dépend du genre de rune qui y est inscrite. Les runes de temps coûtent 1 PP, plus 1 PP par augmentation utilisée, jusqu'à un maximum de 3 augmentations. Les runes qui confèrent des dés de bonus coûtent 4 PP. Une rune permanente coûte deux fois plus cher qu'une rune ordinaire du même type.

Grand (3 PP)

Le héros fait au moins 30 centimètres de plus que la moyenne. Vous faites tous vos jets de dommages et d'intimidation en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. Vous ne pouvez pas choisir l'avantage Petit.

Jarl (4 ou 8 PP)

Cet avantage ne coûte que 4 PP si vous avez déjà des talents de sorcellerie. Vous êtes un jarl, un membre de la caste des guerriers du Vestenmannavnjar. Vous n'avez ni titres ni terres, et vivez en apportant votre soutien à d'autres jarls. Vous êtes certainement un officier de moindre importance dans l'armée d'un autre jarl, quoique bien payé. Vous débutez le jeu avec 500 guilders et avez des revenus mensuels de 100 guilders. En outre, vous disposez d'un grade équivalent à celui de lieutenant mais n'en tirez aucun revenu. Vous ne pouvez pas prendre l'avantage Thrall.

Nom véritable (2 PP)

Votre nom est ancien et révérend au sein du peuple Vesten. Si vous prenez l'avantage Scélérat, votre réputation tombe à -16. Dans le cas contraire, vous gagnez 6 points de Réputation.

Loup de mer (2 PP)

Mousse, tu commences ton enfance, matelot, tu poursuis ton adolescence, quartier-maître tu continues ta prime jeunesse. Aujourd'hui, tu connais le pont et les entrecales des navires comme s'il s'agissait de la poche de tes culottes. Tu as rôdé sur la plupart des océans du globe et ne rêves que de reprendre la mer. Votre héros a suivi les enseignements de grands marins et navigateurs, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de la mer pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la mer.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Frère de Sang

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Gaillardise où il en possède 3. Le frère de sang a toutes les compétences du métier Marine à 3. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences de métiers supérieures à 2.

Thrall (1 PP)

Vous étiez un thrall, un membre de la classe servile du Vestenmannavnjar. Votre jarl perdit ses terres et son argent au profit de la Vendel, et sa vie arriva à son terme peu après. Vous n'aviez nulle part où aller et êtes devenu un homme libre. Vous gagnez la spécialisation Domestique et commencez le jeu avec 5 guilders que vous avez réussi à rassembler. Vous ne pouvez pas prendre l'avantage Jarl.

Vodacce

| Avantage | Coût |
|----------------------|--------------|
| Araignée dressée | 2 PP |
| Criminel de haut vol | 2 PP |
| Dock personnel | 1 PP |
| Famille de Vigiles | 2 PP |
| Gaucher | 1 PP |
| Lame épaissie | De 2 à 10 PP |
| Noble | De 4 à 25 PP |
| Non lié | 15 PP |
| Relations cymbre | 3 PP |
| Scarovese | 1 ou 3 PP |
| Sens du spectacle | 5 PP |
| Serviteur | De 5 à 16 PP |
| Troqueur | 1 PP |

Araignée dressée (2 PP ; 1 PP pour les Strega del Sorte)

L'araignée est la personnification même des sorcières de la destinée de Vodacce, et nombre de femmes dressent des arachnides à diverses fins. Vous avez fait l'acquisition de l'une de ces araignées élevées de manière spéciale qui vont de la taille d'un ongle à celle d'une assiette. Les araignées sont des brutes disposant d'un niveau de menace de 1. Elles ne peuvent participer à un combat normal et sont des animaux de compagnie, pas des domestiques. Elles ne sont capables d'accomplir qu'une tâche. Choisissez-en une ou lancez les dés dans la table suivante :

1. **Lueur.** Vous possédez une petite sphère remplie de minuscules araignées qui produisent une vive lueur phosphorescente. Le globe illumine une zone de 3 mètres sur 3.
2. **Poison.** On entraîne cette araignée à mordre toute personne qui rentre dans une zone pas plus grande qu'une simple pièce. La morsure est profondément douloureuse et inflige 3g2 dés de dommages. L'araignée ne peut mordre qu'une fois par jour.
3. **Marque du larcin.** On a entraîné cette araignée pour quelle mordre quiconque touche un objet précis. Bien qu'il ne soit pas mortel, le poison fait en sorte que la peau enfle comme un ballon. Les effets durent plusieurs jours, et il est donc très facile de repérer le voleur.
4. **Marques de la porte.** On a entraîné l'araignée pour qu'elle tisse des toiles en travers des portes, fenêtres et autres entrées, ce qui permet au propriétaire de savoir quand on les franchit. L'araignée a besoin de dix minutes pour « marquer » une entrée. Une fois marquée, le propriétaire saura d'un simple coup d'œil si quelqu'un l'a franchie ou non.
5. **Recherche.** Cette grosse araignée est entraînée pour retrouver de petits objets – plumes, anneaux, liasses de papiers, etc. – et les ramener à son propriétaire. Les objets ne doivent pas peser plus de 500 grammes, et l'araignée est limitée soit à un seul type d'objet (plume, anneau, etc.) soit à un objet qu'elle a eu l'occasion de marquer avec son odeur.
6. **Soie résistante.** L'araignée produit des fils très résistants, dont on peut faire de minces cordes. Il lui faut une semaine pour tisser 4,5 mètres de fils, qui pourront supporter jusqu'à 125 kilos.
7. **Transfert de message.** La morsure de l'araignée a pour effet de transférer un court message d'un sujet à un autre. Le message doit se limiter à quinze mots maximum et être composé d'une seule phrase. Les renseignements ne vont que dans un sens (de l'expéditeur au destinataire) et ne peuvent être transférés qu'à une personne. Veuillez garder à l'esprit qu'un sujet qui n'est pas au courant écrasera peut-être l'araignée avant qu'elle ne le morde. L'araignée ne peut exploiter cette capacité que trois fois par semaine.
8. **Pistage.** L'araignée est capable de suivre à la trace une personne en particulier, laissant des fils sur les bâtiments et autres points de repères pour que sa maîtresse puisse suivre à son tour. La distance importe peu ; l'araignée peut suivre le sujet sur des centaines de kilomètres si nécessaire. Cette capacité de pistage ne fonctionne que si le sujet est à pied : l'araignée est trop lente pour suivre chevaux et chariots, et les navires ne laissent aucune trace derrière eux.
9. **Dissimulation d'objet.** L'araignée peut prendre un objet (500 grammes au plus) et le cacher en un lieu secret, l'envelopper dans un cocon de soie et le récupérer quand on le lui ordonne. On considère l'objet invisible en ce qui concerne les recherches visant à le retrouver ; on ne peut tout simplement pas mettre la main dessus par des moyens normaux. L'araignée peut cacher jusqu'à trois objets en même temps par le biais de cette capacité.
10. Lancez deux fois le dé sur cette table en ignorant tout nouveau 10.

Criminel de haut vol (2 PP)

Depuis tout petit, tu traînes dans les milieux les plus interlopes, tu as l'habitude des caïds du milieu comme des petites frappes. Tu as toi-même exercé plusieurs de ces « professions » peu recommandables. Et tu n'es pas encore prêt d'avoir fait le tour du métier de Cache-muraille. Votre héros a suivi les enseignements de la rue ainsi que celles de maîtres de la cambriole et de la tchatche, ce qui vous permet d'acquérir les métiers de la Maraude pour 1 PP, au lieu de 2, lors de sa création puis pour 5 XP au lieu de 7 par la suite. Il peut également, à la création, atteindre le rang 4 dans les compétences de base des métiers de la Maraude.

Dock personnel (1 PP)

Dans votre port d'attache, vous disposez de docks réservés à votre usage personnel. Vous ne payez jamais rien pour eux, quelle que soit l'importance du trafic dans ce port. Les individus particulièrement entreprenants peuvent gagner de l'argent (la somme reste à déterminer, par le MJ et par quelques négociations entre les personnages et leurs interlocuteurs) en louant leurs docks.

Famille de vigile (2 PP)

Vous avez une plus grande résistance à la magie Sorte. Tout sort lancé par une stregha del sorte dont vous êtes la cible voit sa difficulté augmenter de 5 points.

Gaucher (1 PP)

Ce n'est pas que le héros ne sait pas manier son arme de la main droite, c'est plutôt qu'il préfère se servir de sa main gauche. Qu'il soit né comme ça ou que ce soit à force d'entraînement, il est parvenu à surmonter le handicap naturel consistant à utiliser sa main gauche. Comme la plupart des combattants (même les autres gauchers) s'entraînent généralement à affronter des droitiers, le héros gêne ses adversaires de duel. Vous faites tous vos jets d'attaque de la main gauche en lançant (sans le garder) un dé supplémentaire. La main non-directrice du héros est sa main droite.

Lame épaissie (De 2 à 10 PP)

Les sorcières Vodacci fixent parfois des filaments du destin aux armes nouvellement forgées pour en accroître la force. Ces « lames épaissies » sont très recherchées au sein de la noblesse du pays. Même si les sorcières épaississent généralement des épées, elles peuvent également exercer leur influence sur des poignards, pistolets et autres armes de leur choix. Pour chaque tranche de 2 PP que vous dépensez dans cet avantage, votre arme dispose d'un dé du destin. Vous pouvez acheter ainsi jusqu'à cinq dés du destin. Il vous est possible de dépenser ces dés afin d'effectuer ainsi un jet lié à votre arme (jets d'attaque et de dommages, compétences de spadassin, défense active, etc.). Chaque dé ainsi dépensé ajoute 1g1 au jet. Vos dés du destin reviennent au début de chaque acte.

Noble (3 à 40 PP)

Il n'y a qu'un seul pouvoir en Vodacce : les Princes. Toutefois, comme les Eisenfürsts eisenors, ils sont bien obligés de le partager pour le diriger efficacement. Les princes sont l'équivalent des rois des autres nations. Et leurs enfants reçoivent le titre de Don ou Donna.

Comme les autres nations, la Vodacce a pris modèle sur la Montaigne, mais l'a adapté à ses besoins. Comme dans les autres pays, les nobles reçoivent le contrôle d'une partie de l'état princier. Toutefois, en Vodacce, cela représente plus un partage de la responsabilité qu'un partage des terres. Les nobles de faibles rangs exploitent les terres au nom de leur prince, mais leur surface est sans commune mesure avec ce qu'ils peuvent contrôler dans les autres nations.

Le titre le plus important de Vodacce est le duc, qui est responsable de la puissance militaire du Prince. Ils peuvent, mais cela n'est pas obligatoire, diriger son armée au combat. Ils doivent surtout s'assurer qu'elle est bien formée, prête à obéir aux ordres du Prince et stratégiquement placée à travers la principauté.

Le titre de marquis, historiquement "chargé de la sécurité des marches" (ou frontières) est aujourd'hui le maître-espion du Prince. Ces personnages louches sont rarement vus, mais sont à craindre autant que le Prince lui-même. La plupart des "Billets du Seigneur" travaillent d'abord pour ces nobles. Il va sans dire que la marquise et sorcière du destin travaille également beaucoup au succès de son époux. Toutefois, certaines rumeurs affirment que cette position est souvent plus occupée par la femme que par l'homme, le second obéissant à la première.

Votre héros est un membre de la noblesse, il peut simplement être un chevalier ou être très proche de l'une des lignées princières, suivant les PP dépensés. Cet avantage est fort différent de l'acquisition de talents de sorciers. Un héros sorcier qui n'aura pas cet avantage sera un individu qui a perdu ou a été déchu de son statut familial, ou dont la famille a perdu ou a été déchue de son rang de noblesse. Cet avantage voit son coût divisé par deux (arrondi au-dessus) si vous avez déjà choisi des talents de Sorte. Si vous désirez vous intéresser aux aspects les plus complexes de la gestion du patrimoine de votre personnage, de manière à avoir plus de contrôle sur les terres et les gens qui vous appartiennent, demandez à votre MJ de pouvoir consulter les règles avancées consacrées à la gestion des propriétés importantes se trouvant dans le Guide du maître. Quel que soit votre titre de noblesse, vous commencez avec une chevalière frappée à vos armoiries (à définir) qui est votre sceau, le nom de votre terre et une lettre de recommandation d'un Prince ou du Hiérophante.

| Titre | Traduction | Coût en PP |
|---|---------------------|------------|
| Famille royale | | |
| Principe/Principessa | Prince/Princesse | Interdit |
| Don/Donna | Héritiers du Prince | Interdit |
| Haute noblesse (choix du nom dans les familles de la haute noblesse) | | |
| Duca/Duchesa | Duc/Duchesse | Interdit |
| Marchese/Marchesa | Marquis/Marquise | Interdit |
| Patricio/Patricia | Gouverneur | 25 PP |
| Petite noblesse (choix du nom dans les familles de la petite noblesse) | | |
| Conte/Contesa | Comte/Comtesse | 15 PP |
| Vizconte/Vizcontessa | Vicomte/Vicomtesse | 10 PP |
| Barone/Baronessa | Baron/Baronne | 8 PP |

Patrício/Patrícia (25 PP)

Dans les cités continentales, le titre de Patricien (Patrizio) est un héritage de l'Empire Numain. Un patricien est un un gouverneur qui est nommé par le Prince pour s'occuper d'une grande province (chaque prince en désigne quatre ou cinq au maximum). Ils ont sous leur coupe un nombre important de nobles de rien inférieur. Dans les îles méridionales, le patricien est désigné par le Prince et est souvent l'un de ses plus proches collaborateurs. Ils sont extrêmement puissants car ils contrôlent l'île de leur seigneur et ont toute sa confiance. La plupart du temps, il s'agit d'un Billet du Seigneur (la Mano del Cavaliere) qui s'est particulièrement distingué. Il s'agit souvent de l'un de ses meilleurs espions et assassins.

Vous avez le contrôle d'un certain territoire sur la partie continentale de la Vodacce et le gouvernez pour le compte d'une famille régnante. Chaque mois, vous recevez de la part de votre prince une certaine somme d'argent destinée à améliorer le sort de la province : construction de routes, emplois de gardes et gestion de divers problèmes. Bien que cette charge présente de nombreux avantages, elle représente également beaucoup de travail et la plupart des gouverneurs jouent un rôle actif dans le Grand Jeu. Prenez garde où vous mettez les pieds si vous souhaitez réussir. Vous recevez 10 000 guilders au titre de fortune de départ. Par contre, vos revenus mensuels ne sont pas fixes. Normalement, vous recevez 500 guilders par mois mais vous avez le droit de tenter de détourner plus d'argent des caisses de votre prince. Si vous êtes désireux de le faire, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Comptabilité contre un ND de 5 + 5 par tranche de 500 guilders que vous voulez détourner ce mois-ci. Si vous ratez votre jet, vous êtes pris la main dans le sac et votre MJ déterminera la suite des événements. Vous recevez gratuitement le métier intendant avec toutes ses compétences avancées au rang 1.

Comte/Comtesse (15 PP)

Le titre le plus ancien de Vodacce est celui de comte. Ces nobles disposent d'un comté sur le continent, mais ce n'est pas le Prince qui le leur a donné. Ces titres sont remis aux familles vaticines les plus fidèles au Hiérophante il y a des centaines d'années et est maintenant héréditaire. Si une famille s'éteint complètement, ce qui est extrêmement rare, c'est le Hiérophante qui désigne une autre famille pour les remplacer. Les comtes sont fidèles au Prince qui contrôle leurs terres, mais ne sont pas des vassaux. Sa responsabilité va au peuple dont il a la garde, ainsi les comtés sont-ils protégés des ravages des guerres princières depuis des siècles. Toutefois, ils doivent tous une certaine forme d'obéissance à leur Prince, c'est inévitable.

Vous êtes comte, vos revenus mensuels sont de 300 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'un comté qui comprend une ville et ses environs. Votre château se trouve dans cette cité. Votre réputation initiale est incrémentée de 10 points. Enfin, vous recevez gratuitement le métier Courtisan.

Vicomte/Vicomtesse (10 PP)

Chaque prince envoie un vicomte surveiller chacun des comtes de sa principauté. Un vicomte est un Billet du Seigneur avec de plus grands pouvoirs. S'il ne peut lui-même prendre de décisions, il peut tout à fait rappeler au comte que la décision qu'il va prendre n'est pas du tout dans l'intérêt du Prince. Un Prince ne peut pas tuer un comte s'il ne l'aime pas, mais il peut veiller à ce qu'il soit remplacé par son héritier lorsque celui-ci disparaîtra mystérieusement. Avec la récente chute des Caligari et l'expansion des Mondavi, de nombreux comtes se sont retrouvés sur les terres d'autres Princes, ces derniers ne peuvent tous les remplacer, mais mieux vaut que ceux-ci fassent bien attention à ne pas froisser leur nouveau maître.

Vous êtes vicomte, vos revenus mensuels sont de 200 guilders (il s'agit d'"argent de poche", vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous bénéficiez d'un hôtel particulier dans la cité du comte que vous devez surveiller. Votre réputation initiale est incrémentée de 5 points. Enfin, vous recevez gratuitement le métier Espion.

Baron/Baronne (8 PP)

Le baron est le plus bas des titres de noblesse vodacci. Ils servent les comtes et gèrent de petits domaines. Toutefois, ils sont nommés par les Princes, même s'ils sont responsables devant les comtes de toutes leurs actions. Après le récent déplacement des frontières, de nombreux barons ont été déplacés par leurs Princes respectifs, mais pas autant que l'on aurait pu penser. Ceux qui n'ont pas bougé ont souvent versé des pots-de-vin ou fournis des informations à leur nouveau Prince pour garder leur place.

Vous êtes baron, vos revenus mensuels sont de 100 guilders (il s'agit d'argent de poche, vos revenus sont bien supérieurs mais sont réinvestis dans votre domaine). Vous êtes également à la tête d'une baronnie qui comprend une petite ville ou un village et ses environs. Vous disposez d'un petit hôtel particulier dans cette cité. Votre réputation initiale est incrémentée de 3 points. Enfin, vous recevez gratuitement le métier Collecteur d'impôts.

Pour plus de renseignements sur les familles ci-dessous, reportez-vous au supplément Vodacce. Les noms des nobles vodacci se portent ainsi : Prénom "di" suivi du nom du père "di" nom de la mère. Par exemple, Gianlucca di Sannazzaro di Monteverdi.

Haute Noblesse

La haute noblesse vodacci fait toujours précédé son patronyme de "di".

Di Bernouilli



Les personnages appartenant à la famille Bernouilli reçoivent gratuitement le métier Erudit et 5 points de compétences à y dépenser. Ils reçoivent également une augmentation gratuite lorsqu'ils effectuent des recherches ou utilisent une compétence d'Erudit (Astronomie, Mathématiques, Sciences, etc.).

Di Bianco (famille disparue)



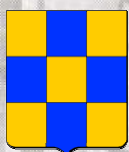
Les personnages appartenant à la famille Bianco reçoivent l'avantage Non-lié pour 5 PP seulement. Toutefois, ils doivent prendre l'épée de Damoclès Lorenzo d'une valeur de 3 PP et sont en permanence pourchassés par l'église du Vaticine (et ses serviteurs), ce qui permet au MJ de leur rendre la vie extrêmement difficile s'il le souhaite.

Di Caligari



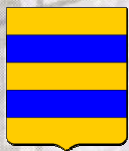
Les personnages nobles appartenant à la famille Caligari reçoivent gratuitement l'avantage Porte-poisse. En outre, leurs revenus mensuels sont augmentés de 20 % du fait du besoin constant de leur patriarche de les envoyer dans de nombreuses missions. Toutefois, ils sont obligés d'acheter l'épée de Damoclès Défait pour une valeur d'au moins 2 PP pour simuler l'insulte faite par les Villanova à leur famille.

Di Falisci



Les personnages nobles appartenant à la famille Falisci reçoivent augmentations gratuites quand ils tentent de manipuler quelqu'un. En outre, ils reçoivent 15 PP en prenant le Travers Arrogant. Enfin, ce sont des joueurs invétérés, et ils doivent réussir un jet de Détermination contre un ND de 15 pour résister à une proposition de pari.

Di Lucani



Les personnages nobles appartenant à la famille Lucani et possédant des capacités de magie Sorte reçoivent 3 rangs de sorcellerie Sorte supplémentaires à la création. Cependant, ils ne peuvent jamais utiliser leurs pouvoirs magiques pour aider directement un membre de leur famille ou eux-mêmes. Les personnages nobles de la famille Lucani reçoivent 5 PP supplémentaires à la création à répartir comme bon leur semble.

Di Mondavi

Les personnages nobles appartenant à la famille Mondavi peuvent acheter le style de combat Ambrogia ou Provolone pour 18 PP ; toutefois, ils sont obligés de prendre un Travers.

Di Serrano (famille disparue)

Les personnages appartenant à la famille Serrano reçoivent gratuitement 4 PP d'avantages Immunité au poison et bénéficient de deux augmentations gratuites lors de tout jet d'empoisonnement. Toutefois, en tant qu'ennemi juré de la famille Vestini, ils doivent acheter l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 3 PP. Au moins un Vestini connaît votre véritable identité : un jour, il vous rattrapera.

Di Vestini

Les personnages nobles appartenant à la famille Vestini reçoivent gratuitement l'avantage Séduisant (10 PP). Toutefois, ils doivent prendre le Travers Hédoniste, pour lequel ils ne reçoivent que 8 PP.

Di Villanova

Les personnages nobles appartenant à la famille Villanova peuvent acquérir l'école d'escrime de Villanova pour seulement 22 PP et reçoivent deux dés de Réputation supplémentaires lorsqu'ils se trouvent dans une cour de Vodacce, mais ils doivent acheter l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 3 PP pour simuler le ressentiment de l'église envers eux.

Petite Noblesse

La petite noblesse vodacci fait toujours précédé son patronyme de "di" ou "d'".

D'Alberonni

Les personnages appartenant à la famille D'Alberonni peuvent acquérir le métier Monte-en-l'air pour 1 PP de moins.

D'Alfieri

Les personnages appartenant à la famille D'Alfieri peuvent prendre l'avantage Appartenance : Chevalier de la Rose et la Croix pour seulement 3 PP.

D'Ambrogia

Les personnages appartenant à la famille D'Ambrogia peuvent acquérir l'école d'escrime Ambrogia pour seulement 23 PP.

D'Ampezzo

Les personnages appartenant à la famille D'Ampezzo bénéficient d'une réduction de 2 PP sur une augmentation du Trait Esprit.

D'Angelo

Les personnages appartenant à la famille D'Angelo peuvent acquérir l'école d'escrime Angelo pour seulement 23 PP.





D'Animuccio

Les personnages appartenant à la famille D'Animuccio peuvent acquérir le métier Courtisan pour 1 PP de moins.



D'Annunzio

Les personnages appartenant à la famille D'Annunzio peuvent acheter des dons de sorcellerie avec 4 PP de réduction mais leur réputation est diminuée de 2 dés.



D'Arrezio

Les personnages appartenant à la famille D'Arrezio peuvent acquérir l'école d'escrime Scola Carnavale pour 22 PP mais leur réputation est diminuée de 1 dé.



Di Baccaccio

Les personnages appartenant à la famille Di Baccaccio bénéficient de 2 augmentations gratuites à chaque fois qu'ils utilisent la compétence Interrogatoire.



Di Bassano

Les personnages appartenant à la famille Di Bassano bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Sentinelle.



Di Belgiojoso

Les personnages appartenant à la famille Di Belgiojoso peuvent acquérir l'avantage Relation cymbre pour seulement 1 PP.



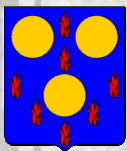
Di Bentovoglio

Les personnages appartenant à la famille Di Bentovoglio bénéficient d'un dé d'héroïsme supplémentaire au début de chaque scénario.



Di Bernandanti

Les personnages appartenant à la famille Di Bernandanti bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Malandrin.



Di Borgo

Les personnages appartenant à la famille Di Borgo voient leurs revenus mensuels augmentés de 10 %.



Di Brancusi

Les personnages appartenant à la famille Di Brancusi reçoivent l'épée de Damoclès Code de l'honneur à 3 PP mais voient leur réputation chuter de 10 points.

Di Brogglie

Les personnages appartenant à la famille Di Brogglie bénéficient de 2 augmentations gratuites sur toute utilisation de leur compétence Nager.

Di Calfieri

Les personnages appartenant à la famille Di Calfieri peuvent acquérir l'avantage Beauté du diable pour seulement 1 PP.

Di Campanella

Les personnages appartenant à la famille Di Campanella commencent avec 3 rangs dans la compétence Séduction et peuvent atteindre le rang 6 dans ladite compétence.

Di Campeggi

Les personnages appartenant à la famille Di Campeggi bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Assassin.

Di Caneghiano

Les personnages appartenant à la famille Di Caneghiano peuvent acquérir l'avantage Non-lié pour seulement 13 PP.

Di Capistano

Les personnages appartenant à la famille Di Capistano reçoivent gratuitement le métier Espion mais voient leur réputation diminuée de 1 dé.

Di Cappuntina

Les personnages appartenant à la famille Di Cappuntina peuvent acquérir l'école d'escrime de Cappuntina pour seulement 22 PP mais voient leur réputation diminuée de 1 dé.

Di Castelfranco

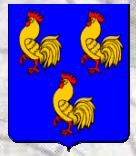
Les personnages appartenant à la famille Di Castelfranco reçoivent gratuitement le métier de Capitaine mais voient leurs revenus amputés de 10 %.

Di Cavalieri

Les personnages appartenant à la famille Di Cavalieri bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Cavalier.

Di Cinamone

Les personnages appartenant à la famille Di Cinamone reçoivent gratuitement l'avantage Araignée dressée.





Di Cioni

Les personnages appartenant à la famille Di Cioni reçoivent gratuitement le métier Courtisane mais voient leurs ND à tous les jets de Peur augmentés de 5.



Di Concorezia

Les personnages appartenant à la famille Di Concorezia reçoivent gratuitement l'avantage Scarovese (3 PP) mais voient leur réputation diminuée de 1 dé.



Di Dallapiccola

Les personnages appartenant à la famille Di Dallapiccola bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Escamoteur.



Di Diavolo

Les personnages appartenant à la famille Di Diavolo peuvent acquérir l'école d'escrime Falisci pour seulement 22 PP mais voient leurs revenus amputés de 10 %.



Di Duccio

Les personnages appartenant à la famille Di Duccio reçoivent gratuitement l'avantage Orateur.



Di Fagganello

Les personnages appartenant à la famille Di Fagganello bénéficient d'une réduction de 2 PP sur une augmentation de leur Trait Finesse.



Di Gaggio

Les personnages appartenant à la famille Di Gaggio bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Contrebandier.



Di Geminiani

Les personnages appartenant à la famille Di Geminiani reçoivent l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 2 PP.



Di Giordanno

Les personnages appartenant à la famille Di Giordanno peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Filles de Sophie pour seulement 3 PP.



Di Graziani

Les personnages appartenant à la famille Di Graziani reçoivent gratuitement le métier Arnaqueur mais voient leur Réputation amputée de 1 dé.



Di Greco

Les personnages appartenant à la famille Di Greco bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Eventail.

Di Lorenzanni

Les personnages appartenant à la famille Di Lorenzanni peuvent acquérir l'école d'escrime Provolone pour seulement 21 PP mais leurs revenus sont amputés de 20 %.

Di Manchini

Les personnages appartenant à la famille Di Manchini acquièrent gratuitement l'avantage Gaucher ainsi qu'une augmentation de 5 % de leurs revenus mensuels.

Di Manzoni

Les personnages appartenant à la famille Di Manzoni bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Receleur.

Di Martini

Les personnages appartenant à la famille Di Martini bénéficient de 2 augmentations gratuites sur tous leurs tests de Jeu, aussi bien intellectuel que hasardeux.

Di Medico

Les personnages appartenant à la famille Di Medico bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Médecin.

Di Meghlio

Les personnages appartenant à la famille Di Meghlio bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Incendiaire.

Di Melozzo

Les personnages appartenant à la famille Di Melozzo peuvent acquérir l'avantage Entraînement nocturne pour seulement 2 PP.

Di Monteverdi

Les personnages appartenant à la famille Di Monteverdi bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat de l'entraînement Escrime.

D'Ocagna

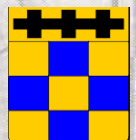
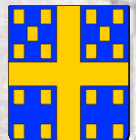
Les personnages appartenant à la famille D'Ocagna peuvent acquérir l'avantage Lame épaissie pour 2 PP de moins avec un minimum de 1 PP.

D'Orsini

Les personnages appartenant à la famille D'Orsini bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Gitan.

Di Paesiello

Les personnages appartenant à la famille Di Paesiello peuvent acquérir l'école d'escrime de Bernouilli pour seulement 23 PP.





Di Paganini

Les personnages appartenant à la famille Di Paganini reçoivent gratuitement l'entraînement Arbalète mais voient tous les ND de leurs tests de Peur augmentés de 5 points.



Di Pallavicino

Les personnages appartenant à la famille Di Pallavicino bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Marin.



Di Quaregna

Les personnages appartenant à la famille Di Quaregna commencent avec 3 rangs dans la compétence Connaissance des bas-fonds ; de plus, ils peuvent atteindre le rang 6 dans cette aptitude.



Di Quercia

Les personnages appartenant à la famille Di Quercia reçoivent l'épée de Damoclès Informateur de l'Inquisition d'une valeur de 2 PP.



Di Ricciarelli

Les personnages appartenant à la famille Di Ricciarelli bénéficient gratuitement du métier Marchand mais voient leur Réputation amputée de 10 points.



Di Rienzo

Les personnages appartenant à la famille Di Rienzo bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Cambrioleur.



Di Sacchetti

Les personnages appartenant à la famille Di Sacchetti voient leurs revenus mensuels augmentés de 25 % mais voient leur réputation amputée de 1 dé.



Di Sannazzano

Les personnages appartenant à la famille Di Sannazzano peuvent acquérir l'école d'escrime de Ricardo pour seulement 23 PP.



Di Sansovino

Les personnages appartenant à la famille Di Sansovino bénéficient de 1 dé lancé et gardé pour tous ses tests de Résistance à la magie.



Di Scarlatti

Les personnages appartenant à la famille Di Scarlatti peuvent acquérir l'école d'escrime de Scarlatti pour seulement 23 PP.



Di Sforza

Les personnages appartenant à la famille Di Sforza bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Fouineur.

Di Sica

Les personnages appartenant à la famille Di Sica peuvent acquérir l'avantage Gouverneur pour seulement 3 PP.

Di Spada

Les personnages appartenant à la famille Di Spada peuvent acquérir l'avantage Appartenance : Billet du Seigneur pour seulement 2 PP.

Di Tessino

Les personnages appartenant à la famille Di Tessino reçoivent l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 2 PP.

Di Uccelo

Les personnages appartenant à la famille Di Uccelo bénéficient d'une réduction de 1 PP sur l'achat du métier Détrousseur.

Di Vercelis

Les personnages appartenant à la famille Di Vercelis reçoivent gratuitement l'avantage Troqueur.

Di Veneto

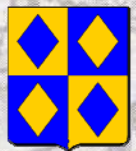
Les personnages appartenant à la famille Di Veneto bénéficient de 3 rangs dans leur compétence Cancanier et ils peuvent également atteindre le rang 6 dans cette dernière.

Non lié (15 PP ; Réservé aux hommes)

A chaque génération, une poignée d'hommes Vodacci naît hors des toiles du destin. Aucun filament ne va jusqu'à eux, et la sorcellerie Sorte glisse sur eux comme l'eau sur le plumage d'un canard. Tout effort visant à lire leur destin n'a pour résultat qu'une sorte de charabia incompréhensible. Les « non liés », comme les appellent les sorcières de la destinée, constituent quelques-uns des plus grands héros de l'histoire de Vodacce, mais également les pires vilains. Vous êtes immunisés contre toutes les utilisations de la sorcellerie Sorte. On considère que les filaments qui vous sont attachés sont des têtes, et ce quelle que soit leur puissance. En outre, lorsque vous affrontez une sorcière de la destinée, vous disposez à son encontre d'un niveau de peur de 2.

Relation cymbre (3 PP)

Que ce soit en raison de votre extraction ou de quelque exploit passé, vous avez acquis la confiance du peuple errant des Cymbri. Vous connaissez l'emplacement de plusieurs villages cymbri et comprenez les signes qu'ils utilisent pour communiquer entre eux. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous servir de ces signes pour trouver de l'aide ou vous cachez en trouvant asile dans l'une de leurs enclaves permanentes. Bien que vous ne jouissiez d'aucun bénéfice tangible, les Cymbri vous connaissent, vous font confiance et feront preuve de bienveillance à l'égard de vos compagnons et de vous-même (du moment que vous ne faites rien pour briser cette amitié).



Scarovese (1 ou 3 PP)

Tous les Vodacci étudient les travaux de Cristoforo Scarovese, mais vous faites montre d'une véritable perspicacité à l'égard de son œuvre. Vous êtes capable d'exploiter ses leçons pour dissimuler vos traces, rejeter les blâmes sur autrui et de manière plus générale vous épanouir au sein du Grand Jeu. En dépensant 1 PP dans cet avantage, votre Réputation peut descendre à -40 avant que vous ne deveniez PNJ. En dépensant 3 PP dans cet avantage, votre Réputation peut descendre à -50 avant que vous ne deveniez PNJ.

Sens du spectacle (5 PP ; 3 PP pour les Cymbres)

Vous avez un sens du rythme et remuez les foules comme personne. Vous avez depuis longtemps compris que lorsque l'on fait quelque chose, on doit y mettre le chic. Vous vous déplacez, parlez, combattez et mangez avec style. Si cela est très utile sur scène pour ébranler les foules, cela trouve également d'autres applications.

Toute action réalisée devant un public qui rapporterait au personnage un ou plusieurs points de Réputation lui en vaut un de plus. En outre, le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite dans le cadre d'une utilisation réussie du système de répartition. En d'autres termes, si le jet n'est pas réussi, le personnage échoue, mais s'il l'emporte, on considère que le joueur avait fait appel à une augmentation. Si le joueur avait déjà fait appel à une augmentation, cela lui en fait donc une deuxième. Lorsqu'il souhaite affecter plus d'un individu, le joueur doit choisir entre l'augmentation gratuite ou une cible supplémentaire.

Serviteur (de 5 à 16 PP)

Valet

Ce serviteur dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf en Finesse où il en possède 3. Le valet a toutes les compétences de base des métiers Arnaqueur et Escamoteur à 3 et les compétences avancées à 2. En outre, il bénéficie de 25 PP que le joueur alloue comme bon lui semble à d'autres métiers, entraînements ou compétences en gardant à l'esprit qu'il ne peut commencer avec des compétences d'entraînements supérieures à 2.

Troqueur (1 PP)

Sur Théah, on marchandise sur chaque place de marché et les commerçants expérimentés sont capables de négocier pendant des heures. Vous affichez un mélange d'expérience et d'obstination qui se prête naturellement à de tels procédés et sortez presque toujours la main haute de vos négociations. Vous lancez et gardez deux dés supplémentaires sur tous vos jets de Marchandage.

Les Chevaliers de la Rose et de la Croix

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|----------------------|-------------|
| Entraînement antique | 3 PP/jet |
| Epée de Dietrich | 2 PP |
| Novice | 2 PP |
| Secret | 5 PP |
| Volonté indomptable | 1 PP |

Intraînement antique (3 PP ou un jet sur la table des lésions)

Grâce à leurs bibliothèques bien remplies, les chevaliers de la Rose et la Croix ont accès à des informations exotiques et étranges. Ils découvrent parfois des techniques de disciplines mentales et physiques qui se révèlent utiles lors de leurs frasques. Naturellement, comme de nombreux chevaliers peuvent en témoigner, une formation théorique n'est pas ce qu'il y a de plus sûr au monde. Les chevaliers de la Rose et la Croix peuvent effectuer un jet (et un seul) sur la table des Arts Oubliés ci-dessous. En ce cas, ils doivent dépenser 3 PP ou jeter un dé sur la table des lésions.

Table des Arts Oubliés

1 - Méditation curative. Vous pouvez dépenser une action afin de guérir cinq blessures légères. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le désirez.

2 - Résistance au sommeil. Vous pouvez rester éveillé durant un nombre de jours égal à votre Détermination. Par la suite, vous devez dormir un nombre de jours égal à la moitié de votre Détermination (arrondie à l'inférieur). vous ne pouvez pas faire usage de cette capacité plus d'une fois par mois.

3 - Concentration absolue. Vous pouvez dépenser une action afin d'ajouter une augmentation gratuite à votre prochain jet d'attaque. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le désirez, mais si vous n'utilisez pas ce bonus avant la fin du tour, il est perdu.

4 - Ignorer la douleur. Une fois par acte, vous pouvez ignorer toute pénalité due à une blessure grave qui vous sonne.

5 - Retenir son souffle. Lorsque vous vous noyez, votre Détermination est augmentée de 3.

6 - Rage. Vous pouvez choisir de réduire votre ND pour être touché de 5 au début de chaque tour. Vous pouvez le faire aussi souvent que vous le désirez (jusqu'à atteindre un minimum de 5). Pour chaque réduction de 5 points, vous lancez à ce tour un dé de dommages supplémentaire (sans le garder). Ces effets cessent à la fin du tour.

7 - Mort feinte. Vous pouvez donner l'impression que vous ne respirez plus. Toute personne procédant à un examen superficiel de votre corps pensera que vous êtes mort. Toutefois, un examen plus approfondi révélera la supercherie.

8 - Sens améliorés. Une fois par acte, vous pouvez lancer et garder un dé supplémentaire lorsque vous faites un jet de perception.

9 - Résistance au chaud et au froid. Le MJ lance (et garde) un dé de dommage de moins lorsque vous êtes affecté par des dommages climatiques (froid, chaud, etc.).

10 - Endurance. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors d'une Course d'endurance ou lorsque vous testez d'une manière ou d'une autre vos limites physiques.

Table des Lésions

1 - Léger boitement. Il vous est parfois difficile de bouger rapidement. Une fois par acte, votre MJ peut augmenter votre ND de 5 lorsque vous usez d'une défense active, un jet d'esquive ou une action similaire.

2 - Poignet affaibli. Vos adversaires reçoivent une augmentation gratuite lorsqu'ils tentent de vous désarmer.

3 - Œil fatigué. Vous lancez un dé de moins lors de tous vos jets de perception impliquant la vue.

4 - Cicatrice. Vous portez au visage une cicatrice que vous ne pouvez dissimuler, et les gens se souviennent de vous. Le ND de toute personne utilisant sur vous la compétence Déguisement est augmenté de 5.

5 - Hanche douloureuse. L'air marin et le roulis des bateaux font souffrir votre hanche, et vous avez du mal à prendre la mer. Vous lancez un dé de moins lorsque vous utilisez votre compétence Equilibre sur un navire.

6 - Torticollis. Vous avez du mal à tourner la tête. Il est donc plus facile de vous prendre par surprise. Vous lancez un dé de moins à tous vos jets de surprise.

7 - Oreille abîmée. Vous lancez deux dés de moins à tous vos jets de perception impliquant l'ouïe.

8 - Genou faible. Une fois par acte, le MJ peut augmenter votre ND de 10 lorsque vous utilisez une compétence de l'entraînement Athlétisme.

9 - Main raide. Votre main se raidit par temps froid. Lorsque la température ambiante est de 10°C ou moins, le ND de tous vos jets impliquant votre main directrice (et pas l'autre) augmente de 5.

10 - Pas de lésion. Le chevalier est parvenu à apprendre son art oublié sans subir de lésion particulière.

Épée de Dietrich (2 PP)

Le chevalier possède l'une des célèbres épées de Dietrich. Lorsque vous effectuez votre jet de dommage avec l'épée, vous relancez chaque 1 que vous obtenez. Vous pouvez relancer à nouveau les dés jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de 1.

Novice (2 PP)

Le chevalier entraîne un novice. Ce dernier est considéré comme un homme de main de 50 PP (créé par votre MJ, ou par vous si le MJ est d'accord) loyal envers le chevalier. Il cuisine pour lui, selle son cheval et s'occupe en général de toutes les petites contrariétés qui surviennent au quotidien. En retour, le chevalier fait de son mieux pour enseigner les voies de la Rose et la Croix. Si le novice devait mourir au service du chevalier, l'avantage serait perdu au moins un an (l'Ordre n'aurait pas assez confiance en lui pour lui confier un autre novice avant un moment).

En outre, le novice doit obtenir des XP à la même vitesse que le reste du groupe ; dès qu'il a atteint les 100 PP, il devient un héros et quitte le service du chevalier. Ce dernier reçoit alors un nouveau novice, en même temps qu'un allié fidèle au sein de la Rose et la Croix.

Secret (5 PP)

Les membres de la Rose et la Croix connaissent le message secret du Troisième Prophète, ce qui leur permet de s'entraîner au-delà des limites normales de l'homme. Cet avantage est en fait le même que celui de Trait légendaire, ce qui permet à un héros d'augmenter l'un de ses traits jusqu'au niveau 6. On peut acheter cet avantage en plus de Trait légendaire, mais il ne peut affecter le même trait.

Volonté indomptable (1 PP)

Le héros est un esprit résolu, convaincu de la justesse de ses opinions et qui ne change pas facilement d'avis. Il peut parfaitement rester dans une pièce pleine de nobles se querellant sans jamais éprouver le besoin de prendre parti. Vous faites vos jets d'opposition dans des situations sociales en lançant (sans les garder) deux dés supplémentaires.

Le Collège Invisible

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|-----------------------------|-------------|
| Alchimiste | 10 PP |
| Bibliothèque de recherché | 1 ou 3 PP |
| Brillant | 3 PP |
| Etincelle de génie | 2 PP |
| Habile | 3 PP |
| Protégé | 2 PP |
| Publié | 1 ou 2 PP |
| Rythme de sommeil singulier | 1 PP |

Alchimiste (10 PP)

A l'instar de la foi, la véritable alchimie repose sur l'intime conviction qu'elle fonctionne. C'est pour cette raison que presque tous les amateurs qui s'y livrent ne connaissent que des échecs. Avec le reniement systématique de l'alchimie par certains des plus grands esprits du Collège Invisible, la pratique de cet art s'est faite plus rare encore.

La fervente pratique de l'alchimie tourne autour de la transformation de l'esprit, une technique qui se développa d'abord par l'intermédiaire de la transformation de la matière. Le véritable alchimiste réalise que le fait de transformer le plomb en or et les autres mythes imputés à cette science sont certainement impossibles à réaliser, mais également que le sujet ne tourne de toute façon pas autour de telles transformations. En manipulant son environnement, l'alchimiste espère être également transformé.

Les personnages dotés de l'avantage Alchimiste parviendront peut-être à réaliser une transformation personnelle. Choisissez un trait à la création du personnage. La limite maximale de ce trait augmente d'un point, pour un maximum de 6. En outre, l'alchimie constitue la base de la science « bâtarde » d'Alvaro Arciniega, la Science du Sang. Il faut être doté de l'avantage Alchimiste pour réussir des extractions et concevoir des formules de Science du Sang viables. Pour tout savoir sur la science du sang, reportez-vous aux pages 94 à 97 du supplément consacré au Collège Invisible. Des aspects plus traditionnels de l'alchimie sont également décrits dans le supplément consacré aux Chevaliers de la Rose et la Croix et aux Filles de Sophie.

On peut acheter cet avantage en plus de Trait légendaire mais il ne peut être affecté au même Trait.

Bibliothèque de recherche (1 ou 3 PP)

Le personnage dispose d'une bibliothèque privée d'ouvrages dont il se sert dans le cadre de ses recherches. Toute personne qui passe au moins 1 mois dans la bibliothèque gagne 1 XP supplémentaire à la fin de chaque histoire (utilisable dans les métiers des Belles Lettres uniquement). On ne peut gagner ainsi qu'un XP, quel que soit le nombre de bibliothèques que le personnage visite. En outre, tout scientifique peut se servir de la bibliothèque pour réduire le ND de son jet de Conception de 5 du moment qu'il y passe au moins la moitié du temps requis (Voir les règles sur les inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible). Ce bonus s'applique également aux jets d'Ebauche. Pour 1 PP, la bibliothèque est incomplète ou renferme des textes erronés. Avant le jet de Conception, le MJ effectue un jet secret. Sur un résultat de 9 ou un résultat de 0, la bibliothèque ajoute 5 au ND du jet de Conception plutôt que de le réduire.

Brillant (3 PP)

L'esprit du personnage fonctionne de manière étonnante. Il fait toujours montre d'une logique intuitive qui lui permet d'imaginer de nouvelles technologies et branches de la science. Il lance un dé supplémentaire quand il effectue un jet de Conception (cf. Règles des inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible).

Étincelle de génie (2 PP)

Le personnage a une compréhension intuitive d'un domaine théorique. Il est capable de résoudre des problèmes liés à ce domaine sans se reporter à ses gribouillis et notes. Choisissez l'une des compétences suivantes : Astronomie, Cartographie, Chant, Code secret, Composition, Comptabilité, Création littéraire, Dessin, Droit, Histoire, Logistique, Mathématiques, Musique, Occultisme, Philosophie, Sciences de la nature, Sculpture, Stratégie, Tactique ou Théologie. Lorsque vous effectuez un jet basé sur cette compétence, vous obtenez une augmentation gratuite.

Habile (3 PP)

A l'instar de Brillant, ce personnage fait preuve d'aptitudes de construction naturelles. Il comprend instinctivement comment assembler les choses. Avec rien de plus que quelques outils, il est capable de transformer un diagramme abstrait en un objet pratique. Cet avantage confère une augmentation gratuite aux jets de Construction qu'effectue le personnage (cf. Règles des inventions pages 85 à 88 dans le supplément sur le Collège Invisible).

Protégé (2 PP)

Le scientifique forme un jeune étudiant prometteur dans l'espoir que lui aussi rejoindra le Collège Invisible. Le protégé est un homme de main de 50 PP (conçu par le MJ, ou par le joueur avec l'approbation du MJ). Le personnage enseigne à l'élève ce qu'il souhaite, aussi longtemps qu'il le veut. De son côté, le protégé est censé l'aider dans ses recherches et ses expériences. Le Collège Invisible finira par demander au personnage de faire de l'élève un membre à part entière de l'organisation. Si le protégé meurt au service du personnage, ce dernier perd l'avantage jusqu'à ce qu'il en trouve et parraine un nouveau. Le protégé gagne des XP au même rythme que le scientifique. Ce dernier peut à n'importe quel moment décréter que le protégé est admis et qu'il devient à son tour un scientifique. Si le protégé accumule plus de 50 XP, le Collège Invisible insiste pour que le personnage le laisse rejoindre la société.

Publié (1 ou 2 PP)

Une ou plusieurs de vos théories ont été publiées, augmentant ainsi votre réputation parmi vos collègues. Ceux qui appartiennent aux bons cercles reconnaissent votre nom et votre travail bénéficie de plus d'attention que s'il était resté dans votre bureau. Pour chaque PP que vous dépensez dans cet avantage, votre réputation augmente de 5 points et vous gagnez un petit traitement de 10 guilders, ce qui représente les ventes de votre texte.

Rythme de sommeil singulier (1 PP)

Le personnage a adopté une bien étrange habitude de sommeil. Peut-être fait-il cinq sommes d'une heure toutes les vingt-quatre heures plutôt que de dormir la nuit. Peut-être dort-il quatre heures par nuit puis deux heures dans l'après-midi. Dans tous les cas, il a besoin de moins de sommeil que le personnage moyen et a donc davantage de temps pour étudier. Ce personnage bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets de Recherche.

Les Filles de Sophie

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|-----------------------------|--------------|
| Baume | Variable |
| Liste de clients importante | 1 PP |
| Oiseau chanteur | 1 PP |
| Sang Sidhe | De 1 à 26 PP |
| Stérile | 0 PP |

Baume (variable, minimum 5 PP ; réservé aux femmes)

Vous avez bu le baume de Westmoreland et profitez désormais de ses bienfaits. Pour chaque tranche de 5 PP investis, vous avez cinquante ans de plus que votre apparence ne semble le montrer. Vous n'êtes pas victime des effets de l'âge et êtes immunisé contre les maladies, y compris la peste blanche. En outre, vous recevez gratuitement le métier Erudit ainsi que 1 PP à dépenser dans l'avantage Polyglotte.

Pour chaque tranche supplémentaire de 4 PP investis, vous bénéficiez de 2 PP à dépenser dans l'avantage Polyglotte et de 2 rangs gratuits dans la compétence Histoire (rang 5 maximum). Si votre compétence Histoire est déjà à 5, vous pouvez ajouter 2 rangs dans une compétence de votre choix relevant d'un métier.

Les effets de la potion se font sentir durant un à trois quarts de siècle à partir du début de la campagne. Les Filles n'administrent le baume qu'en cas exceptionnel aussi le joueur doit-il avoir une bonne raison pour que son personnage ait vécu aussi longtemps. En outre, veillez à l'esprit que le Baume ne rend pas son utilisatrice invincible. Le personnage reçoit toujours des dommages et peut donc se faire tuer comme n'importe qui. Ce n'est pas parce que l'on ne vieillit pas que l'on est immortel.

Liste de clients importante (1 PP, réservée aux Jenny et Courtisane)

Il y a parmi vos clients réguliers (ou même occasionnels) quelques personnes puissantes qui tiennent à garder leurs identités secrètes. Ce peut être parce qu'elles ont des goûts sexuels embarrassants, ou juste car leur épouse n'apprécieraient pas de telles activités. L'information que vous détenez peut être utilisée pour le faire chanter, ou au minimum afin d'obtenir quelques faveurs. Cependant, vous devez faire attention à la façon de l'employer. Révéler un tel secret vous ferait certainement perdre de nombreux clients, et pourrait même entraîner votre mort.

Oiseau chanteur (1 PP)

Vous disposez d'un rossignol capable de transporter des messages et de vous en ramener. Tant que l'oiseau chanteur connaît l'endroit où vous l'envoyez (il faut qu'il l'ait vu, pas qu'il l'ait simplement aperçu dans un bassin d'hydromancie), il peut s'y rendre à coup sûr et revenir vers un lieu prédéfini. Le rossignol ne saurait se rendre à Bryn Bresail ou vers d'autres mondes parallèles et il lui est impossible de transporter un objet plus lourd qu'un simple parchemin. Le temps de vol varie bien évidemment suivant la distance.

Sang Sidhe (de 1 à 26 PP)

Les personnages possédant du Sang Sidhe peuvent en profiter ou en subir les inconvénients. Le coût de cet avantage varie en fonction des traits dont vous avez hérité de votre côté Sidhe. Les bénédictions coûtent des PP alors que les malédictions vous en redonnent. Le coût minimal de cet avantage est de 1 PP. De plus, ils peuvent acquérir la Sorcellerie Glamour de Sang Pur pour un coût diminué de 10 points.

Bénédictions

Il s'agit d'avantages découlant de vos origines Sidhe. Il n'est possible de choisir chaque bénédiction qu'une seule fois.

Avantage déjà existant (variable)

Vous pouvez choisir un et un seul des avantages ci-dessous au prix indiqué : Séduisant : Séduisant (4 PP), Eblouissant (8 PP), Intimidant (12 PP) ou Beauté divine (16 PP) ; Beauté du diable (2 PP) ; Expression inquiétante : Laid (1 PP), Répugnant (3 PP) ou Hideux (5 PP) ; Sens aiguisés (1 PP) ; Grand (4 PP) ou Petit (1 PP).

Bonne réputation (2 PP)

Le côté Sidhe de votre famille est en bon terme avec la cour de la Reine. Vous bénéficiez d'un dé de réputation supplémentaire lorsque vous êtes confronté à la Cour de Lumière. En outre, vous pouvez acheter l'avantage Arme Sidhe pour 1 PP de moins.

Détection du Glamour (3 PP)

Votre origine Sidhe vous permet de « sentir » le Glamour. Choisissez une odeur particulière comme celle d'une orange mûre, de la gaulthérie ou du soufre. Cette odeur vous remplira les narines lorsqu'un Sidhe ou un mage Glamour utilisera ses pouvoirs dans un rayon de 10 mètres autour de vous. Certaines personnes peuvent également « entendre » le Glamour et une poignée peut même le « goûter ».

Enfant du ciel (3 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec le ciel et un faible lien avec la Reine des Sidhe. Le doux bruit de la pluie vous berce dès que vous commencez à vous endormir, même lors de la pire des sécheresses. Vous sentez qu'il existe un autre monde aux limites de votre champ de perception visuel et pouvez vous servir une fois par acte d'une compétence de Glamour sans utiliser de dé d'héroïsme.

Enfant de la mer (2 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la mer. Vous sentez l'odeur caractéristique de la marée, peu importe la distance vous séparant des côtes. Vous ressentez l'imminence d'une tempête, et lorsque vous utilisez les règles de noyade, votre Détermination est considérée comme augmentée de 3 points.

Enfant de la terre (2 PP)

Vous possédez une certaine affinité avec la généreuse terre Avalonienne. Vous sentez le cœur des montagnes battre lentement sous vos pieds. Vous ressentez l'imminence d'un tremblement de terre comme les animaux, et lorsque vous subissez des dommages dus à une chute, la surface sur laquelle vous atterrissez est toujours considérée d'un niveau plus mou que la normale.

Vieillesse ralentie et immunité aux maladies (2 PP)

Votre origine Sidhe vous permet de vieillir plus lentement que la normale (divisez votre âge par deux, arrondi à l'inférieur, lorsque vous utilisez la règle du vieillissement) et êtes immunisé à toutes les maladies (y compris la peste blanche).

Malédiction

Il s'agit de désavantages liés à vos origines Sidhe. Il n'est possible de choisir chaque malédiction qu'une seule fois.

Cœur de pierre (2 PP)

Votre héritage Sidhe vous a conféré un cœur de pierre. Vous ne connaîtrez jamais le véritable amour (sauf grâce à des moyens magiques), et toutes les histoires d'amour que vous vivez sont condamnées à s'achever une fois que vous vous lassez de votre amant. En termes de jeu, toute romance vécue par votre personnage doit être terminée au début de l'histoire suivante. Chaque aventure close de la sorte réduit votre réputation de 3 points. Pire, vous commencez la partie avec l'épée de Damoclès Amour perdu (2 PP) pour laquelle vous ne recevez jamais de points d'expérience.

Diurne (2 PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous êtes privé de la lumière du soleil. A moins que vous ne vous trouviez en plein soleil, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez pas prendre la malédiction Nocturne.

Dons (2 PP)

Au pays des Sidhe, faire un don est un rite important. A chaque fois que vous acceptez un présent, vous devez rendre la faveur aussi vite que possible. Pour chaque jour de retard, vous lancez un dé de moins sur tous vos jets. Les effets sont cumulatifs.

Eau courante (1 PP)

Vous ne pouvez traverser l'eau courante autrement que sur un pont. Vous ne sauriez expliquer pourquoi. Vous aimeriez pourtant ; cela vous aiderait sans doute à surmonter votre interdit.

Lié à la mer (2 PP)

Vous êtes affaibli lorsque vous ne sentez pas les embruns sur votre peau. Quand vous vous trouvez à plus de quinze kilomètres d'une étendue d'eau salée, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction Lié à la terre.

Lié à la terre (2 PP)

Vous vous sentez faible lorsque vous ne pouvez fouler la terre ferme. Dès que vous vous trouvez sur une étendue d'eau ou dans les airs, vous lancez deux dés de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez prendre la malédiction Lié à la mer.

Nocturne (1 PP)

Vous avez du mal à agir en plein soleil. Dans le cas où vous seriez dans l'ombre, vous lancez un dé de moins sur tous vos jets. Vous ne pouvez pas prendre la malédiction Diurne.

Sensibilité au fer (1 PP)

Vous êtes sensible au fer froid, bien qu'à un niveau bien moindre que certains de vos cousins. Le fait d'en toucher à mains nues provoque en vous une sensation désagréable, sans véritable malus. Si vous êtes frappé par une arme de fer froid, votre adversaire lance un dé supplémentaire lors du jet de dommages. Si ce dernier est équipé d'une arme du clan MacEachern, il lance et garde ce dé supplémentaire.

Vulnérabilité au fer (2 PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au fer froid. Dès que ce terrible métal entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le reste de la scène. Si vous êtes frappé par une arme de fer froid, votre adversaire lance et garde un dé supplémentaire sur le jet de dommages. Les armes du clan MacEachern vous affectent comme si vous étiez un Sidhe à part entière.

Avantages

Vulnérabilité au sel (2 PP)

Votre origine Sidhe vous a rendu vulnérable au sel. Dès que cette substance entre en contact avec votre chair, vous ressentez une vive douleur et lancez un dé de moins sur toutes vos actions pour le reste de la scène. Vous ne pouvez bien sûr pas prendre la malédiction Lié à la mer.

Stérile (0 PP, mais le personnage n'est pas obligé de le prendre)

Le personnage est incapable de concevoir et de donner naissance à un enfant. Cela peut venir d'une particularité héréditaire ou être le résultat d'un accident ; sur Théah, une naissance difficile peut rendre une femme stérile ou les oreillons un homme. Cela peut être un grand avantage, particulièrement pour une jenny ou une courtisane, puisque le personnage n'aura aucun besoin de s'astreindre à une contraception ennuyeuse ou à s'inquiéter de mourir en couche. Toutefois, une telle situation n'est pas sans contreparties à l'époque. Les femmes qui ne peuvent donner le jour à un enfant sont souvent considérées comme inutiles et ne pourront jamais se marier. En effet, les hommes et les femmes se marient alors dans le seul but de donner le jour à des enfants et une femme ou un homme incapable d'avoir un héritier le vivra comme une grande honte. Toutefois, si c'est l'homme qui est atteint, la faute en rejaillira la plupart du temps sur son épouse. Cette situation pourrait également avoir une influence sur la psyché du personnage si elle désirait avoir ses propres enfants. Ainsi, un joueur qui déciderait de prendre un tel avantage doit s'attendre à profiter des avantages, comme des inconvénients, d'une telle situation.

Die Kreuzritter

| Avantage | Coût |
|-------------------------------------|--------------|
| Acolyte | 3 PP |
| Bénédiction (interdit aux sorciers) | 3 PP |
| Expression inquiétante | 1, 2 ou 4 PP |
| Lame d'ombre | 6 PP |
| Nacht | 25 PP |

Acolyte (3 PP)

Le chevalier forme un acolyte. Ce dernier est un homme de main loyal créé avec 60 PP (conçu par le MJ, ou par le joueur avec l'agrément du MJ). Le chevalier instruit l'acolyte comme il l'entend (polir les épées, nettoyer l'écurie, garder les chevaux, etc.) et aussi longtemps qu'il le souhaite. Toutefois, au bout d'un moment, l'Ordre finira par lui demander de faire de l'acolyte un chevalier à part entière. Si l'acolyte meurt au service du chevalier, ce dernier perd cet avantage jusqu'à ce qu'il en trouve et parraine un nouveau.

L'acolyte gagne des XP au même rythme que le chevalier et celui-ci peut lui octroyer une promotion quand il le souhaite. L'acolyte effectue alors sa première mission en solo. S'il survit, il devient un chevalier (et passe du statut d'homme de main à celui de héros) et un allié de confiance de son maître. Si l'acolyte est tué pendant la mission, il disparaît à jamais ; personne n'a dit qu'il était facile de rejoindre les rangs des Croix Noires. Il vous suffit donc de jeter un dé et de consulter la table qui suit. Dans tous les cas, le chevalier perd cet avantage jusqu'à ce qu'il trouve et parraine un nouvel acolyte.

Chances de survie d'un acolyte en mission

| Nb de XP accumulés par l'acolyte | Meurt | Vit |
|----------------------------------|-------|-----|
| 0-10 | 1-8 | 9-0 |
| 11-15 | 1-7 | 8-0 |
| 16-20 | 1-6 | 7-0 |
| 21-25 | 1-5 | 6-0 |
| 26-30 | 1-4 | 5-0 |
| 31-35 | 1-3 | 4-0 |
| 36-40 | 1-2 | 3-0 |
| 41-50 | 1 | 2-0 |

Si l'acolyte accumule plus de 50 XP, l'Ordre insiste pour qu'il soit promu et il devient automatiquement un chevalier.

Bénédiction (interdit aux sorciers ; 3 PP)

Le chevalier croit fermement que Theus le protège alors qu'il vaque à ses occupations. Même si seul Theus le sait, cela à l'air vrai dans une certaine mesure. Tous les dommages que votre personnage reçoit sont réduits d'une blessure légère. Cela s'applique à chaque coup. Dans le cas d'une bande de brutes, réduisez les dommages de leurs armes d'un point par coup.

Expression inquiétante (1, 2 ou 4 PP)

Physiquement, vous n'êtes guère attirant et tous ceux qui vous entourent se sentent mal à l'aise en votre présence. Bien que cela soit embarrassant dans de nombreuses situations, il est parfois utile d'être laid. D'aucun pensent que votre laideur s'applique également à votre âme, ce qui vous rend d'autant plus intimidant. Cette apparence ingrate peut se traduire par une caractéristique flagrante (vous êtes bossu, avez de nombreuses balafres, une énorme verrue, des dents en moins, etc.) ou par une expression subtile que vous laissez derrière vous (vous ne clignez jamais des yeux, etc.). Quelle que soit votre explication, les modificateurs sont les suivants :

Sombre (1 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant un dé de moins (-1g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un dé à lancer et garder (+1g1). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation.

Angoissant (2 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant deux dés de moins (-2g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de deux dés à lancer et garder (+2g2). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation.

Inquiétant (4 PP)

Vous effectuez tous les jets se rapportant à des actions sociales en lançant deux dés de moins (-3g0), sauf lorsque votre apparence tourne à votre avantage (marchander, par exemple). Dans ce cas, vous bénéficiez d'un bonus de trois dés à lancer et garder (+3g3). Ce bonus s'applique également à toutes vos tentatives d'intimidation. En outre, vous pouvez utiliser une action par tour pour afficher votre air inquiétant et ajoutez +1 à votre niveau de peur pour le reste du tour. Si vous n'avez pas de niveau de peur de base, vous en gagnez un temporaire de 1.

Lame d'Ombre (6 PP)

Une année, on décida de vous confier le Gant Noir, qui vous offre la possibilité de créer un poignard d'ombre qui ne laisse aucune blessure visible sur ceux que vous frappez avec. Du coup, vous avez au milieu de la paume de la main une marque noire d'environ un centimètre de diamètre. Vous pouvez, dès que vous le souhaitez, faire sortir une « Lame d'Ombre » de votre main, sans dépenser d'action. Une telle lame est un stylet (Couteau, 0g2 dommages, +1 dé lancé sur tous les jets d'attaque) composé d'ombre qui inflige des dommages normaux. Toutefois, il ne laisse derrière lui aucune blessure visible et vous pouvez le dissiper quand vous le voulez, sans dépenser d'action. La Lame d'Ombre traverse les objets non-vivants. Cela signifie qu'une armure n'est d'aucune utilité et qu'on ne peut la parer. Cependant, cela signifie aussi qu'il est impossible de parer avec une Lame d'Ombre. La Lame d'Ombre disparaît et ne peut être rappelée pendant une heure si on en expose ne serait ce qu'un centimètre à la lumière du soleil.

Attention, tout ce qui révoque la sorcellerie est à même d'affecter cet avantage. Lorsqu'il l'acquiert, un sorcier perd tous ses pouvoirs magiques (à l'exception de ceux de Nacht). Il est impossible de lancer une Lame d'Ombre comme un poignard ordinaire.

Nacht (25 PP)

Le chevalier a la faculté de passer d'un endroit à un autre en s'enfonçant dans les ombres. Ce pouvoir est semblable à la sorcellerie Porté de Montaigne, mais des différences majeures les séparent. Le chevalier n'a pas besoin d'ouvrir un portail – il fait un pas dans les ombres et y pénètre d'un simple effort de volonté. Pendant un instant, le chevalier semble devenir une ombre lui-même, puis il disparaît sans laisser la moindre trace derrière lui, voyageant alors dans les Contrées Obscures. Même si certains chevaliers sont passés au travers des mailles de cette règle par égard pour des camarades de confiance, chacun prête le serment de tuer tout étranger à la société qui verra une manifestation de cette sorcellerie, sous peine d'être exécuté par l'Ordre. Elle ne fait appel à aucune compétence. Un sorcier qui apprend la sorcellerie Nacht perd l'usage de toutes les formes de sorcellerie ou de chamanisme qu'il possédait.

La Rilasciare

| <i>Avantage</i> | <i>Coût</i> |
|--------------------|-------------|
| Abri | 3 PP |
| Manteau de Uppmann | 2 PP |

Abri (3 PP)

Vous savez où se trouve l'un des abris de la Rilasciare à Théah – qu'il s'agisse du siège d'une cellule locale ou d'un lieu sûr appartenant à un sympathisant. Vous pouvez en profiter pour vous dissimuler aux yeux des autorités, récupérer d'éventuelles blessures ou vous réapprovisionner si nécessaire. Le MJ et vous devez travailler les détails de l'abri (emplacement, taille, etc.) et déterminer la faction qui le contrôle.

Manteau de Uppmann (2 PP)

Vous avez fait l'acquisition de l'un des ingénieux manteaux de Hans Uppmann. Il renferme quelque instrument caché ou dispose d'une propriété toute particulière. Il peut également s'agir d'un couvre-chef, d'une paire de bottes ou de tout autre accessoire vestimentaire ; les stocks de Uppmann sont assez variés. Un personnage ne peut posséder qu'un seul accessoire : Uppmann a de nombreux clients et ne fait pas de favoritisme. Tous ces vêtements servent aussi à communiquer via le code du manteau, quelles que soient leurs particularités. Choisissez une capacité dans la liste qui suit ou lancez un dé :

1 - Rossignols. Un ensemble d'outils de crochetage est dissimulé dans le col. Pour les trouver, il faut réussir un jet simple d'Esprit contre un ND de 35.

2 - Poignards. Le manteau renferme deux petites dagues (VD : 1g1) dissimulées dans un poussoir à ressort qui lui-même se trouve dans les manches. Lorsqu'on active ces poussoirs, les deux dagues tombent directement dans les mains du porteur. Il faut entreprendre deux actions pour remettre chaque lame dans son poussoir une fois qu'on ne s'en sert plus.

3 - Pistolet. Le manteau renferme un pistolet dissimulé dans un poussoir à ressort qui, lui-même, se trouve dans une manche. Lorsqu'on active le poussoir, le pistolet tombe directement dans la main du porteur. Il a une portée de 10 mètres et inflige 4g3 dés de dommages. Le pistolet est bien peu solide et ne peut servir qu'une seule fois avant de tomber en morceaux. Il faut déboursier 25 guilders pour le remplacer.

4 - Poches secrètes. Le manteau renferme deux poches bien dissimulées et introuvables, même en cas de recherche approfondie. Chaque poche contient un objet, au mieux de la taille d'un pistolet (à la discrétion du MJ).

5 - Lesté. Le bas du manteau est lesté, ce qui en fait une Arme improvisée efficace. Le manteau inflige 0g2 dés de dommages (mous). Le personnage qui possède la compétence Attaque (Arme improvisée) ou qui appartiennent à l'école de Scarron, de Torres ou des Cadets bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils se battent à l'aide de ce manteau.

6 - Réversible. Le manteau est réversible et a une apparence totalement différente sous la doublure. Le possesseur peut donc le retourner pour donner l'illusion de porter une tenue totalement différente. Si le personnage le souhaite, l'intérieur de son manteau peut ressembler à une tenue particulière, comme un uniforme de l'armée ou une bure de prêtre. Néanmoins, il aura sans doute besoin d'un chapeau et autres accessoires pour compléter son déguisement. De tels pardessus ne permettent pas d'utiliser le code du manteau quand ils sont retournés. Il faut trois actions pour retourner le manteau ; cinq si on court.

7 - Boutons secrets. Trois des boutons du manteau renferment de petites réserves de poudre à canon qu'il est possible de faire exploser en les ôtant et en leur donnant un bon coup. L'explosion inflige 1g1 dés de dommages à toutes les personnes se trouvant dans un rayon de 1 mètre. On peut également s'en servir pour donner du jeu à un barreau de cellule, souffler une fenêtre, etc. Les boutons peuvent aussi renfermer de petites doses de poison, un garrot ou un court message.

8 - Armure. Une mince couche de mailles métalliques est cousue dans la doublure, offrant au porteur protection contre sabres, épées et Arme d'hast. Cette cotte de mailles réduit les dommages infligés par les armes de mêlée de 2 blessures légères par coup. Les Arme à feu ne sont pas soumises à cette pénalité.

9 - Etanche. Le manteau a été imperméabilisé grâce à des matériaux rares importés du Cathay. Il est possible de le gonfler via un tube dissimulé et il devient alors un gilet de sauvetage. Le porteur peut flotter pendant des jours si nécessaire. Seule une personne peut l'utiliser à un moment donné (il s'agit d'un gilet de sauvetage, pas d'un radeau).

0 - Relancez les dés deux fois sur la table en ignorant tout nouveau résultat de 0.

La Société des Explorateurs

| Avantage | Coût |
|----------------------|----------------------|
| Apprentissage rapide | 8 PP |
| Artefact Syrneath | Coût diminué de 2 PP |
| Cosmopolite | 0, 1 ou 4 PP |
| Routard | 12 PP |

Apprentissage rapide (8 PP)

Certains apprennent beaucoup plus rapidement que d'autres de leurs réussites et de leurs échecs. Vous recevez 1 XP supplémentaire par session de jeu.

Artefact Syrneth (de 1 à 3 PP)

Les héros commencent le jeu avec un artefact Syrneth. Il est possible d'acheter cet avantage plusieurs fois. Le joueur doit choisir un objet dans la liste suivante :

Bille d'or (1 PP)

Vous avez trouvé cette bille dans un champ près de la maison de votre enfance. Vous avez accidentellement découvert que si vous lui donniez un petit coup d'ongle, l'emmeniez autre part et la laissiez tomber sur le sol, elle commençait à rouler en direction de l'endroit où vous l'aviez tapotée la première fois.

Elle ne « se souvient » que du dernier endroit où elle a pris un petit coup et « n'oublie » jamais un lieu tant qu'on ne l'active pas de nouveau. Dès qu'elle roule, elle parcourt en sens inverse le chemin qu'on lui a fait faire depuis, à la vitesse d'un marcheur lent. Il est possible de ramasser la bille pendant qu'elle retrace le parcours, de faire une halte, puis de la laisser reprendre son voyage plus tard. Si la bille atteint un point d'eau, elle s'arrête au bord, et reprend son chemin si on la dépose de l'autre côté.

Boîte argentée (1 PP)

La première fois que vous avez ramassé cette boîte, elle s'est ouverte à votre contact. Depuis, vous avez été la seule personne à pouvoir l'ouvrir. La boîte s'est révélée invulnérable à toute tentative classique pour la forcer ou la détruire, bien qu'il soit possible qu'un autre artefact Syrneth puisse accomplir une telle tâche. L'intérieur de la boîte mesure 10x5x2,5 cm, ce qui fait que vous n'y déposez que vos biens les plus précieux.

Bracelet vert (1 PP)

Vous avez trouvé ce bracelet vert dans vos filets alors que vous étiez en train de pêcher. Vous l'avez mis, et plus tard, alors que vous étiez en train d'éviscérer un poisson, votre couteau a glissé et vous vous êtes ouvert la main. Le bracelet a émis une pâle lueur verte et la blessure s'est refermée toute seule. Une fois par scène, ce bracelet soigne son porteur de 10 blessures légères. Il s'agit toujours des premières blessures infligées au porteur au cours de cette scène : elles se referment instantanément et on ne les prend donc pas en compte lors du jet de blessure.

Brassard grimaçant (1 PP)

Ce large brassard doré est incrusté d'un petit crâne d'animal en argent. Vous l'avez acheté à un vieux marin ratatiné qui affirmait qu'il avait autrefois appartenu au capitaine Rogers lui-même. Quand vous le portez et raidissez rapidement le bras deux fois de suite, les mâchoires du crâne s'entrouvrent et une main squelettique en est éjectée, entraînant un fin câble d'argent. La main peut atteindre un point situé jusqu'à une quinzaine de mètres et s'agrippe fermement à ce qu'elle touche. Une fois que la main a une prise solide, le câble se rétracte, vous entraînant à sa suite jusqu'au point où la main est accrochée. Le brassard fonctionne comme un pistolet à grappin, hormis le fait qu'il est plus simple d'utilisation (ND 10 au lieu de 15) et que vous ne risquez ni de glisser ni de lâcher la corde.

Ceinture étincelante (1 PP)

Une fois attachée autour de votre taille, cette ceinture segmentée émet une pâle lueur blanche qui éclaire à six mètres dans toutes les directions, tout en vous laissant les mains libres. Une fois la ceinture attachée, seul le porteur peut l'ôter. La ceinture s'arrête de luire si on l'expose à la lumière du soleil ou si on la détache.

Chope et cannelle ternies (1 PP)

Vous avez acquis ces objets auprès d'un marchand itinérant qui n'en réalisait pas la valeur. La cannelle est le genre de robinet qu'on utilise pour percer les tonnelets de bière. La chope est un récipient haut et étroit, muni d'une poignée bien trop épaisse pour assurer une prise adaptée à des mains humaines. Les deux objets semblent invulnérables aux dommages classiques. Quand la cannelle est placée sur un baril ou un tonneau et qu'on l'ouvre, rien n'en sort. Cependant, si quelqu'un tente de boire à la chope, du liquide provenant du tonneau y apparaît. Le liquide ne coule que si quelqu'un boit à la chope : il ne peut se répandre au dehors. La cannelle ne fonctionne que si on l'a insérée dans un tonneau. La jeter dans un lac ne garantirait en aucun cas des réserves infinies en eau potable.

Coutelas (1 PP)

Vous avez acheté cet étrange couteau gris à un individu louche, dans une ruelle sombre. Vous avez découvert que les blessures qu'il inflige sont plus profondes et plus longues à guérir. Le couteau inflige 3 blessures légères supplémentaires à chaque fois qu'il touche.

Gant ouvragé et couteau de lancer (3 PP)

Vous avez reçu cette paire d'objets en cadeau d'un de vos amis archéologues. Le gant au filigrane d'argent dissimule un fourreau contenant un couteau bleuté, équilibré pour le lancer. Dès que vous faites un mouvement de votre main gantée, comme si vous vous apprêtiez à lancer un couteau, la dague apparaît dans votre main. Vous pouvez lancer la dague une fois par phase uniquement. Dans le cas contraire, elle revient dans votre main avant de toucher sa cible. De plus, il faut laisser le couteau dans son fourreau au moins deux heures par jour, sans quoi il perd sa capacité à revenir. Le gant lui-même semble tenir son énergie du simple fait qu'on le porte. Vous devez le porter au moins dix heures par jour, sans quoi la dague cesse de revenir avant qu'il ait été porté pendant dix heures consécutives.

Main mécanique (1 PP)

Cette main est composée d'un étrange métal aux reflets rouges. Quand vous l'avez découverte, vous veniez de perdre votre main gauche (si vous êtes droitier) au cours d'un combat. Avec curiosité, vous l'avez placée contre le moignon et elle s'est fixée dessus. Il s'est avéré qu'elle n'est ni plus forte ni plus habile que votre main perdue, mais elle ne se fatigue jamais. Elle peut être endommagée aussi facilement qu'une main normale mais se répare d'elle-même en quelques jours. En outre, si elle est tranchée, il est possible de la fixer de nouveau.

Sabre d'abordage rougeâtre (1 PP)

La marée a rejeté ce sabre sur la plage. Remarquant sa forme inhabituelle, vous en avez déduit qu'il s'agissait d'un artefact Syrneth et l'avez conservé. La lame semble capable de dupliquer une attaque portée contre un adversaire. Une fois par scène, dès que vous avez touché et infligé des dommages à un ennemi à l'aide de cette arme, vous pouvez consacrer votre action suivante (une fois que la phase se présente) à l'activation du pouvoir du sabre, et ce en utilisant un dé d'héroïsme. ce dernier reproduit alors à la perfection la précédente attaque, ce qui inclut les résultats du jet d'attaque et du jet de dommages (dès lors que le jet d'attaque de la phase en cours permet de toucher l'adversaire).

Cosmopolite (0, 1 ou 4 PP)

Un héros qui possède cet avantage se sent à l'aise partout, il est rarement surpris par les particularités d'une ville. Ainsi, lorsqu'il arrive dans une ville inconnue, il fait un jet d'Esprit contre un ND de 25 (-5 s'il s'est documenté, -5 s'il parle la langue). En cas de réussite, il bénéficie, selon le coût qu'il a payé de :

- -1g0 sur les jets de contacts, de connaissance des bas-fonds et d'orientation citadine (0 PP) ;
- -2g0 (1 PP) ;
- Pas besoin de jet et jamais de malus (4 PP).

Routard (12 PP)

Vous êtes un vrai baroudeur, vous avez parcouru le monde en tout sens et effectuez tous les métiers imaginables pour gagner votre croûte, si bien que vous savez presque tout faire. Vous bénéficiez d'un rang virtuel dans toutes les compétences des métiers et pouvez donc exploser les dés comme si vous les possédiez réellement. Mais attention, pour apprendre une nouvelle compétence, il vous faudra d'abord commencer à apprendre le niveau 1, votre rang de Routard est VIRTUEL.

Los Vagos

Connaissance des environs (3 PP)

Nombre des membres de Los Vagos connaissent sur le bout des doigts la région dans laquelle ils vivent et les meilleurs endroits où tendre des embuscades et trouver refuge. Connaître une région est bien utile quand on est pourchassé par monts et par vaux ou quand on souhaite trouver l'endroit parfait depuis lequel surveiller un campement montagiño. Choisissez une ville ou une région campagnarde. Le personnage lance un dé supplémentaire quand il effectue des jets de Guet-apens et bénéficie d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite qu'il réalise dans les environs en question.

Les Vilains

| Avantage | Coût |
|-----------------------------------|-----------|
| Appartenance : L'Agiotage | 15 PP |
| Appartenance : Le NOM | 20 PP |
| Appartenance : La Caldera | 5 PP |
| Appartenance : Le Crimson Rogers | 4 PP |
| Appartenance : l'Opus Theus | 5 PP |
| Appartenance : Les Tabards Noirs | 4 PP |
| Appartenance : le Septième Cercle | 5 PP |
| Appartenance : l'Inquisition | 4 PP |
| Appartenance : Qatihl'i | 4 ou 5 PP |
| Réputation maléfique | 13 PP |
| Sur son domaine | 0 PP |

Appartenance : l'Agiotage (15 PP)

L'histoire de Théah est truffée d'événements où des hommes maléfiques tentent d'utiliser les puissances du Mal afin de dépasser les limites des sorcelleries reconnues. Le cas le plus dramatique s'est produit en 1400 AV, lors la bataille qui opposa la famille adoratrice de Légion des Bianco aux forces de l'église de Vaticine, menées par l'ambitieuse famille Vestini et aidées par "le chevalier blanc" Andare del Casigula Rosa. D'autres groupes à travers l'histoire ont également recherché de semblables puissances ; les prêtres déviants du Vaticine qui se sont compromis dans la Caldera en sont un exemple. Mais aucun groupe n'a été aussi persévérant et dangereux que l'agiotage.

Ennemi atavique des Filles de Sophie, l'Agiotage s'est mis au service de Légion, travaillant à son retour sur Théah et prévoyant de régner à ses côtés. Ils ont recherché et étudié les textes antiques et ont essayé d'entrer en contact avec les Négociateurs, avec un des succès mitigés. Néanmoins, ils ont poursuivi leurs travaux et ont continué de progresser et ce en dépit des apparitions récurrentes de peste blanche qui décimèrent leurs rangs. Puis, le destin s'est détourné d'eux, les Filles de Sophie ont découvert leurs machinations et ont décidé afin d'en finir avec les menaces que cette société secrète vouée au mal faisait peser sur l'humanité.

Enfin, c'est ce qu'elles croient.

Aujourd'hui, l'héritage de l'Agiotage est toujours vivace et ses membres persistent dans leurs objectifs. Les grimoires du savoir interdit et des connaissances oubliées attendent dans de poussiéreuses chambres fortes d'être découvert par un vilain (ou un idiot). Des survivants ont réussi à échapper au génocide des Filles de Sophie- certains ont d'ailleurs rejoint la Caldera, ajoutant leurs propres connaissances venimeuses à celles de cette société secrète déjà très dangereuse. Mais que dire de plus ? Que les serviteurs de Légion continuent à chasser dans les nuits vodaccis ? Que parmi eux ce cache peut-être un nouvel agiotage ressuscité ?

Les vestiges de ce mal indicibles continuent donc de menacer les humains depuis les endroits les plus sombres de Théah. Il ne suffirait que d'un petit coup de pouce du destin pour les réunir et ressusciter l'une des plus grandes menaces que Théah n'est jamais connu.

D'ailleurs, cette renaissance a déjà débuté...

Ce personnage a fait un pacte indicible avec Légion, offrant son âme (et une partie de son intégrité physique) en échange de la puissance et de la certitude de régner sur les hommes aux côtés de Légion après sa libération.

Appartenance : NOM (20 PP)

Le vilain ou l'homme de main appartient au NOM (le Novus Ordum Mundi). Cette organisation cherche à repasser un pacte avec les thalusiens, comme l'on fait de par le passé les sénateurs. Seul le maître et ses conseillers pourraient en tirer partie.

Appartenance : La Caldera (5 PP)

Le vilain ou l'homme de main appartient à la Caldera ("le Chaudron" en castillien). Il s'agit d'une secte d'adeptes de Légion infiltrés dans l'Eglise. Ils cherchent à saper cette dernière de l'intérieur pour gagner de la puissance et aider leur seigneur.

Appartenance : le Crimson Rogers (4 PP)

Le vilain ou l'homme de main fait partie de l'équipage du Crimson Rogers de Reis.

Appartenance : L'Opus Theus (5 PP)

Le vilain ou l'homme de main appartient à l'Opus Theus ("La Gloire de Theus" en théan). Cette société a pour but d'instaurer une théocratie mondiale. Elle est infiltrée aux plus hauts rangs de l'Eglise du Vatican.

Appartenance : les Tabards Noirs (4 PP)

Le vilain ou l'homme de main fait partie des Tabards Noirs, une organisation post-révolution montaginoise qui souhaite rétablir la véritable noblesse montaginoise sur le trône tout en continuant de garder vivante la "culture" de cette noblesse déchue et décadente.

Appartenance : l'Inquisition (4 PP)

Cet avantage représente une position d'autorité au sein de l'Inquisition - généralement de Grand inquisiteur ou de chevalier inquisiteur. Ainsi, ces vilains peuvent demander le soutien des curés de l'Eglise qu'ils rencontrent (quoiqu'il leur faille alors révéler leur statut d'inquisiteurs), mais également prendre la tête d'inquisiteurs classiques, de défenseurs de la foi et autres serviteurs. Ils disposent de toutes les ressources du Vatican et ont même le droit de se rendre dans les zones normalement interdites. Ils reçoivent un traitement de 100 guilders par mois, qui leur sert à renouveler leur équipement, payer leurs informateurs, etc. En certaines circonstances, il leur arrive de recevoir des fonds spéciaux. En échange, ils doivent obéir à leurs supérieurs et rendre compte de leurs activités au cardinal de l'Inquisition.

Appartenance : Le Septième Cercle (5 PP)

Le vilain ou l'homme de main appartient au Septième Cercle. Il s'agit d'une secte adorant les synraths implantée en Montaigne.

Appartenance : Qatihl'i (5 PP, 4 pp pour les Vilan-bazlik, Croissantins uniquement)

Le vilain ou l'homme de main est un membre du culte des assassins connu sous le nom de Qatihl'i. Il est le bienvenu sur le Mont Karada et ne sera jamais attaqué par les serpents en cet endroit. Il peut avoir accès à l'école Qor'qunq, la sorcellerie secrète connue sous le nom d'Al'a est maintenant à sa disposition. Réduisez sa Réputation de 10 points.

Réputation maléfique (13 PP ; réservé aux vilains)

Cependant, il est possible de l'autoriser pour certains héros (à condition d'avoir une sacrée raison). La simple évocation du nom du vilain évoque tellement de mythes et de légendes que les mères racontent ses histoires à leurs enfants pour qu'ils ne fassent pas de bêtises. Une fois par scène, le personnage peut utiliser l'une des capacités suivantes :

Pas de quartier ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour acquérir un niveau de peur de 2 jusqu'à la fin de la scène en cours. S'il dispose déjà d'un niveau de peur, celui-ci augmente de 2 rangs.

J'ai entendu parler de lui ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour diminuer sa Réputation de 20 points jusqu'à la fin de la scène en cours. Les dés de Réputation déjà dépensés restent de côté.

Sur son domaine (0 PP, réservé aux vilains)

Dans certaines circonstances, les vilains sont beaucoup plus dangereux que d'ordinaire, mais ils sont incroyablement plus dangereux quand on les affronte sur leur terrain. Quand les héros sont confrontés à un vilain sur son bateau, sa maison ou son domaine, il gagne des Dés de Domaine. On calcule ces derniers en divisant son nombre de dés de réputation par deux (arrondis à l'inférieur). Ils se régénèrent à chaque acte. Un dé de Domaine peut être utilisé par un vilain pour ajouter +1g0 à tout jet de dés que lui-même, ses hommes de mains et ses brutes effectuent sur son domaine.