

Combat d'escarmouche

Vous trouverez ci-dessous les règles du combat rapproché en tenant compte de tout ce qui est paru dans les différents suppléments ainsi que quelques modifications personnelles.

Table des matières

Initiative	2	Jet de blessure	16
Action de réserve	2	Blessures graves	16
Interruption	2	Inconscient	16
Défense passive	2	Les armures	16
Limitation des compétences utilisables en défense	3	Bonus de protection	16
Se relever une fois au sol	4	Pénalités	17
Effectuer une attaque	4	La surprise	19
Pénalité de main non directrice	4	Combattre dans le noir	19
Prendre des augmentations	4	Combattre sur une monture	20
Défense active	5	Combattre dans des situations difficiles	20
Défenses passive et active contre des armes de distance	5	Les dés d'héroïsme	20
Déplacements durant le combat	5	Les blessures des PNJ	20
Attaques à distance	6	Les brutes	21
Armes à feu	6	Les hommes de main	21
Problèmes d'ignition	6	Les vilains	21
Domages normaux	7	Bande de brutes	21
Armes de distance	7	Brutes contre héros	21
Armes de corps à corps	9	Brutes combattant un eisenör portant une armure en Dracheneisen	22
Signification des symboles	14	Brutes aidant des héros ou des vilains	22
Coup flamboyant	14	Brutes avancées	22
Armes improvisées	14	Particularités nationales	22
Explosions	15	Particularités des différentes appartenances	25
		Autres aptitudes	31

Initiative

Lancez un nombre de dés égal au rang de Panache de votre héros : ce sont ses dés d'action et ils n'explorent pas, à la différence des dés ordinaires.

Ces dés servent à déterminer les phases au cours desquelles votre héros va pouvoir agir, indiquées par les résultats obtenus, en partant du résultat le plus bas vers le plus élevé.

Quand le MJ annonce une phase au cours de laquelle votre héros peut agir, vous pourrez :

- Soit utiliser le dé pour effectuer une action ;
- Soit laisser le dé et mettre l'action en réserve.

Si vous avez plusieurs actions au cours de la même phase, chaque action en plus de la première voit son niveau de difficulté augmenté de 5 (sauf utilisation de compétences spéciales tel que Double attaque).

Si plusieurs belligérants veulent agir au cours de la même phase, on calcule leur initiative totale en faisant la somme de tous les dés d'action qu'il reste à chacun. Celui qui a l'initiative totale la plus élevée agit en premier. S'il y a toujours égalité, celui qui a le plus haut Panache agit en premier. Si l'égalité persiste, déterminez qui agit en premier de manière aléatoire.

A la phase 10, toutes les actions doivent être dépensées, sinon elles sont perdues. Une fois tous les dés utilisés ou abandonnés, un nouveau tour de combat commence.

Action de réserve

Le dé mis en réserve reste sur la table. Son résultat ne change pas et il pourra être utilisé au cours de n'importe quelle phase à venir. Ne l'oubliez pas si vous avez à calculer votre initiative totale.

Interruption

Si vous voulez effectuer une action rapidement alors que vous ne disposez pas du résultat d'initiative nécessaire pour l'effectuer, vous pouvez accomplir une interruption.

Vous échangez alors deux dés d'action à venir contre un dé d'action correspondant à la phase actuelle. Si un autre joueur doit agir durant cette phase, il vous faudra tout de même comparer votre résultat d'initiative totale, mais vous aurez une chance d'agir.

Vous ne pouvez utiliser une interruption pour effectuer une attaque.

Défense passive

La défense passive de votre héros est effective en permanence, sans que vous ayez besoin d'utiliser d'actions.

Il y avait un léger problème dans le calcul de la défense passive. En effet, un personnage avec une bonne compétence de défense finit toujours par être meilleur en défense passive qu'active, ce qui enlève tout intérêt à cette dernière. Les héros se contentant alors d'effectuer une attaque à chacune de leurs actions. Pour compenser cela, la technique est simple, utilisez la petite règle ci-dessous.

Les Secrets de la Septième Mer

Défense passive = (compétence de défense + Esprit) x 2,5 + Rang d'école de spadassin x 5.

Notez bien que la parade passive est inutilisable contre des armes de traits (type arc ou arbalète) et les armes à feu.

Table 1 : Calcul de la Défense passive

Sans Ecole				Apprenti			
Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P
1	5	8	20	1	7	8	25
2	5	9	22	2	10	9	27
3	7	10	25	3	12	10	30
4	10	11	27	4	15	11	32
5	12	12	30	5	17	12	35
6	15	13	32	6	20	13	37
7	17	14	35	7	22	14	40

Compagnon				Maître			
Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P	Esprit + Comp.	Def P
1	12	8	30	1	17	8	35
2	15	9	32	2	20	9	37
3	17	10	35	3	22	10	40
4	20	11	37	4	25	11	42
5	22	12	40	5	27	12	45
6	25	13	42	6	30	13	47
7	27	14	45	7	32	14	50

Exemple : un compagnon Donovan avec 4 en Parade et 3 en Esprit aura une défense passive de : $(3 + 4) \times 2,5 + (2 \times 5) = 27$, comme indiqué dans le tableau.

Limitation des compétences utilisables en défense

Le fait d'utiliser Escalade, Natation, Roulé-boulé ou encore Equitation comme défense m'a toujours semblé étrange. Ce sont déjà des compétences très utiles en elles-mêmes, pourquoi les lier autant au combat ?

Aussi, voilà une petite règle simple et qui facilite la gestion des combats : les personnages ne peuvent utiliser que les compétences Parade ou Jeu de jambes pour leurs défenses actives ou passives.

Sauf pour certains spadassins qui apprennent à utiliser un autre type de compétences pour leur défense, comme Yesukai avec Voltige.

Se relever une fois au sol

Lorsque votre héros se retrouve au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il chute, votre héros perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever.

S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple).

Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, en dépensant une action, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Effectuer une attaque

Vous pouvez choisir d'utiliser une action pour effectuer une attaque. Pour cela, vous devez faire un jet de : Finesse + Attaque (arme ou technique utilisé), en gardant un nombre de dés égal à votre score d'Attaque. Il s'agit de votre jet d'attaque. Votre coup porte s'il est supérieur au ND pour être touché de votre adversaire et que ce dernier rate ou n'utilise pas de défense active.

Pénalité de main non directrice

Lorsque votre héros utilise un objet à l'aide de sa main non directrice, il fait son jet en lançant un dé de moins.

Prendre des augmentations

Il est possible à un héros de prendre des augmentations pour réussir avec plus de panache l'action qu'il veut entreprendre. Lorsqu'un joueur estime que son personnage est non seulement capable d'atteindre le niveau de difficulté fixé mais aussi de le dépasser, il peut décider de prendre une ou plusieurs augmentations.

Le nombre d'augmentations qu'il peut prendre sur une seule action est limité par son score de Panache.

Au combat, elles peuvent permettre deux choses :

- **Coups précis** : un joueur peut également vouloir utiliser ses augmentations de manière à choisir là où le coup de son héros portera.

Table 2 : Coup précis	
Localisation visée	Nb d'augmentations
Bras / Jambes	2
Poitrine	2
Visage	4
Pied	3
Main / Arme	3
Ceil, oreille, nez	6

Les joueurs qui utilisent leurs augmentations pour toucher des parties précises du corps de l'adversaire ne bénéficient pas de dés supplémentaires de dommages, ni d'éventuels bonus pour avoir touché telle ou telle partie du corps. En revanche, il peut toujours être intéressant de passer outre une armure partielle en dracheneisen ou de faire sauter une relique syrneath des mains d'un vilain.

- **Blessures supplémentaires** : il s'agit de la première, et de la plus simple, utilisation d'une augmentation au combat. Lorsque votre héros tente de toucher un adversaire, vous annoncez une augmentation (ou plus) : si vous réussissez votre jet d'attaque, vous ferez votre jet de dommages en lançant (mais pas en gardant) un dé supplémentaire.

Défense active

Si votre adversaire est passé outre votre défense passive, vous pouvez toujours tenter d'éviter cette attaque grâce à une défense active. Vous effectuez un jet d'Esprit + compétence de défense en gardant (rang d'Esprit de défense) dés contre un ND égal à (Finesse + Compétence de Combat utilisée) x 5. Pour effectuer une défense active, vous pouvez utiliser des actions en réserve ou des interruptions.

Défenses passive et active contre des armes de distance

Pourquoi la compétence Jeu de jambes ne peut-elle pas être utilisée en défense passive contre un archer ou un pistoler ? En partant de ce principe, j'utilise maintenant le petit tableau ci-dessous pour savoir si la parade passive est utilisable.

Table 3 : Utilisation de la parade et du jeu de jambes contre des armes de distance

Défense	Armes de jet	Armes de trait	Armes à feu
Défense passive (Jeu de jambes)	Possible	Possible	Possible avec malus
Défense passive (Parade)	Possible	Possible avec malus	Impossible
Défense active (Jeu de jambes)	Possible	Possible avec malus	Impossible
Défense active (Parade)	Possible avec malus	Impossible	Impossible

Quant on parle de malus, il s'agit de deux augmentations sur le ND pour être touché ou à atteindre pour réussir la défense active.

Déplacements durant le combat

Un héros peut, en même temps que n'importe quelle autre action, se rendre en n'importe quel endroit de la zone de combat situé au même niveau, ou un niveau en dessous, de sa position actuelle. En revanche, vous devrez utiliser une action pour que votre héros puisse franchir un niveau en hauteur.

Il en sera de même pour franchir plusieurs niveaux vers le bas, mais s'il ne maîtrise pas la compétence Amortir une chute, il devra en subir les dommages. Enfin, utilisez votre bon sens, si des gardes bouchent l'escalier vous ne pouvez le descendre pour rejoindre le méchant, à moins que vous n'utilisiez le lustre. Restez logique.

Attaques à distance

Toutes les armes de distance ont une portée maximale à laquelle on peut encore raisonnablement espérer toucher sa cible. Quand votre héros tire sur une cible à la moitié, ou moins, de sa portée maximale, appliquez les modificateurs de tir à courte portée ; dans le cas contraire, ceux de longue portée. Au-delà, il n'y a aucune chance de toucher.

Attention, il n'y a pas de modificateur de courte portée lorsque l'on utilise les armes à moins de 3 mètres, au contraire. Les dommages sont, dans ce cas, augmentés de 1 dé gardé.

Armes à feu

Quand un héros utilise une arme à feu, il tire uniquement contre la défense passive de sa cible. La compétence Parade ne peut être utilisée comme compétence passive contre une arme à feu, seul Jeu de jambes peut être utilisé. On ne peut utiliser de défense active contre un tir d'armes à feu.

Un héros peut tirer avec deux pistolets sur la même cible dans la même action. Cela augmente le ND pour être touché de la cible de 5 mais permet au joueur de faire son jet de dommage en gardant un dé supplémentaire (augmentant le rang de dommages à 5g4). Vous n'avez pas à faire deux jets d'attaque séparés ; une attaque avec deux pistolets est considérée comme une seule attaque infligeant 5g4 points de dommages.

Attention cependant, lorsqu'un héros utilise une arme à feu, il y a toujours un risque d'ignition, c'est-à-dire un problème d'inflammation de la poudre qui provoque une catastrophe. Un bon tireur a peu de chances de rencontrer ces problèmes alors qu'un mauvais devrait voir son arme lui exploser au nez !

Problèmes d'ignition

Lorsque l'utilisateur d'une arme à feu n'obtient que des "1" à son jet d'attaque, il provoque un problème d'ignition sur son arme. Sans doute était-il trop stressé lors du chargement... Dans ce cas là, lancez 1d10 et consultez la table ci-dessous :

Table 4 : problèmes d'ignition

Jet	Résultat
01-02	Combustion partielle - la poudre ne s'est pas intégralement consumée ; la portée et les dommages sont réduits de moitié (en arrondissant au-dessus) pour ce seul tir.
03-04	La charge ne s'enflamme pas - essayez de nouveau à votre prochaine action.
05-06	La charge ne s'enflamme pas - rechargez et essayez de nouveau.
07	Combustion lente - l'amorce part mais rien d'autre ne semble se produire. L'arme va cependant partir 1d10 phases plus tard, avec des conséquences pouvant être dangereuses. Quiconque est assez stupide pour regarder à l'intérieur du canon avant que la détonation ne parte encaisse automatiquement un coup à bout portant en plein visage !
08	Long feu - la poudre s'enflamme, mais le coup ne part pas. L'arme doit être préparée à nouveau avant de tirer.
09	Feu de paille - la poudre autour du bassinet s'enflamme en produisant un éclair brillant, mais l'arme ne part pas. Elle doit être réamorcée avant de pouvoir tirer à nouveau, ce qui prend 5 actions. Le tireur subit une pénalité de deux augmentations pour le tir suivant, due à une inquiétude compréhensible sur ce qui va se produire...
10	Relancez le dé, si vous obtenez de 1 à 6, appliquez le résultat "Fusion". si le dé affiche de 7 à 0, alors appliquez les effets de "L'arme explose". Fusion - la poudre s'enflamme mais elle ne fonctionne pas comme elle le devrait : la balle a fondu dans le canon. L'arme est inutilisable. Si l'on essaie de s'en servir à nouveau, elle explose. L'arme explose - l'utilisateur encaisse les dommages d'une explosion de niveau 4 (en raison des éclats métalliques), l'arme est détruite.

Dommages normaux

Chaque arme présentée dans la table ci-après a une valeur de dégâts.

Armes de distance

Table 5 : Armes de distance

Arme	Dégâts	Portée (en m)	Portée		Nb actions/ recharger	Poids (en kg)	Malus en jeu de jambes (augmentations)	Règles spéciales
			courte	longue				
Arbalète								
Arbalète légère	2g3	100	-5	-10	6	2	impossible	
Arbalète à cranequin	4g3	150	-5	-10	10	6	impossible	
Arbalète à étrier	3g3	120	-5	-10	8	4	impossible	
Arbalète à moufle	3g3	150	-5	-10	9	5	impossible	
Arbalète de poing	1g2	50	-5	-10	5	1	impossible	
Arbalète de Ricardo ⚔	1g2	50	-5	-10	1	1	impossible	Oui
Chu-ko-nu ㄩ	1g2	60	-5	-15	0/18	3	impossible	Oui
Arme de jet exotique								
Chakram ㄩ	1g2	25	+5	-5	-	0,5	0	
Maratta ㄩ	1g1	(GAI x 2)+5	0	-5	-	1	0	Oui
Paku ㄩ	1g1	(GAI x 2)+5	0	-10	-	1	0	Oui
Arc								
Arc rabougri	1g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	impossible	Oui
Arc court	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	impossible	Oui
Arc standard	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	impossible	Oui
Arc long ㄥ	2g2	Cf.	-5	-10	1	Cf.	impossible	Oui
Bolas								
Bolas de chasse ㄥㄩ	0g1	(GAI x 5)+5	-	-5	-	1	3	Oui
Bolas de guerre ㄥㄩ	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	2,5	3	Oui
Couteau								
Baïonnette à cheville	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	Oui
Bazelaire ♥	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5 à 1	1	
Cinquedea ⚔	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Couteau	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	
Couteau alla stradiota ⚔	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	
Couteau de chasse	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	1	
Couteau de lancer	1g1	(GAI x 5)+5	-	-5	-	0,5	2	Oui
Coutelas	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Dague	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	
Epée courte	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1,5	0	
Jambiya ☪	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	0,5	1	

Combat d'escarmouche

Karambit ☐	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5	0	
Kris ☐	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	
Main-gauche	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Manople ☙	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	1	1	
Miséricorde	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5	1	Oui
Navaja ☞	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	1	
Poignard	1g1	(GAI x 3)+5	-	-5	-	0,5 à 1	1	
Sax ✂	1g1	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	0	
Sgain Dubh ☉	1g1	(GAI x 4)+5	-	-5	-	0,5	2	
Fronde								
Fronde	1g2	50	-5	-10	1	0,5	impossible	
Lance-pierres ☙	1g1	30	-5	-10	1	0,5	impossible	
Grenade								
Grenade	Spécial	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	impossible	
Grenade au phosphore ☼	Spécial	(GAI x 2)+5	-	-5	-	1	impossible	
Hache								
Francisque ✂	1g2	(GAI x 3)+5	-	-5	-	2	2	
Hache de jet	1g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	1,5	3	Oui
Lance légère								
Epieu de chasse	2g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	2	2	Oui
Fourche de guerre	2g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	2	1	Oui
Harpon ✂	2g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	1,5	2	Oui
Hu Tsa ☐	3g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	3	2	Oui
Javelot	2g2	(GAI x 7)+5	-	-5	-	1	3	Oui
Lance	2g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	2	2	Oui
Pilum ☙	2g2	(GAI x 6)+5	-	-5	-	1,5	3	Oui
Sagaie ☙	2g2	(GAI x 5)+5	-	-5	-	1,5	3	Oui
Shua Tou Quiang ☐	3g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	2	2	Oui
Trident ☉	2g2	(GAI x 4)+5	-	-5	-	3	2	Oui
Mousquet								
Arquebuse	5g3	70	-10	-15	35	13	impossible	
Canon à croc	7g4	50	-10	-15	35	20	impossible	
Carabine	4g3	65	-10	-15	30	7	impossible	
Jezail ☙	5g3	80	-10	-15	30	10	impossible	
Jezail de chameau ☙	5g3	100	-10	-15	35	14	impossible	
Lance-grenades ☼	-	30	-10	-15	30	6	impossible	
Mousquet	5g3	75	-10	-15	30	8	impossible	
Mousquet de Teschen	4g3	90	-10	-15	30	5	impossible	
Mousquet de voiture	5g3	100	-10	-15	35	12	impossible	
Tromblon	5g2	60	-10	-15	40	7	impossible	
Tromblon d'affût	6g2	70	-10	-15	45	15	impossible	
Tromblon de marine	5g2	50	-10	-15	40	6	impossible	

Pistolet								
Henricus Salus	5g3	30	-10	-15	30	2	impossible	
Patte-d'oie	4 x 3g3	25	-10	-15	30/canon	2	impossible	
Pistolet	4g3	30	-10	-15	30	1	impossible	
Pistolet à grappin	1g1	20	-10	-15	25	1,5	impossible	
Pistolet à tromblon	4g2	20	-10	-15	40	1,5	impossible	
Pistolet de duel	4g3	40	-10	-15	30	1	impossible	
Pistolet de poche	3g2	10	-10	-15	30	0,5	impossible	
Pistolet de signalisation	1g1	20	-10	-15	25	2	impossible	
Poivrière	5g4	20	-10	-15	30/canon	2,5	impossible	
Sarbacane								
Mei Far Chen 卐	Spécial	10	-5	-15	1/3	0,5	impossible	Oui
Sarbacane ㊄	Spécial	50	-5	-15	2	0,5	impossible	Oui

Armes de corps à corps

Table 6 : Armes de corps à corps				
Arme	Dégâts	Poids (en kg)	ND pour être brisée	Règles spéciales
Armes d'hast				
Bardiche	4g2	6	30	Oui
Chai Dao 卐	4g2	4	30	Oui
Corsèque	4g2	4	30	Oui
Demi-lune ☾	4g2	5,5	30	Oui
Esponton ✱	4g2	5	30	Oui
Fauchard	4g2	4,5	30	Oui
Faux de guerre ♥	4g2	4	30	Oui
Guan Dao 卐	4g2	4,5	30	Oui
Guisarme	4g2	4	30	Oui
Hallebarde	4g2	7	30	Oui
Langue-de-bœuf	4g2	4,5	30	Oui
Lie Dao 卐	3g2	3,5	30	Oui
Marteau de Lucerne	4g2	7	30	Oui
Partisan ㊄	4g1	5	30	Oui
Pertuisane	4g2	4	30	Oui
Pique	3g2	10	30	Oui
Pu Dao 卐	3g2	4	30	Oui
Ronçone ㊄	4g2	5	30	Oui
Shen Dao 卐	4g2	5	30	Oui
Shuang Pian Yue Ya Chan 卐	4g2	6	30	Oui
Vouge	4g2	6	30	Oui

Combat d'escarmouche

Armes exotiques jumelées

Chakram Baji ☐	1g2	1	25	Oui
Kama ☐	1g2	1	20	Oui
Karambit ☐	1g2	0,5	20	Oui
Niu Er Jian Dao ☐	1g2	1,5	30	Oui
Shuang Quiang ☐	1g2	0,5	20	Oui
Sai ☐	1g2	0,5	30	Oui
Shuang Gao ☐	2g2	2	30	Oui
Shuang Huan ☐	1g2	2	30	Oui
Tieh Shan Gong ☐	0g2	1	25	Oui
Yin Jian ☐	1g2	1	30	Oui
Zaghnal ☐	1g2	1,5	25	Oui

Bâton

Bâton	1g1	1,5	25	Oui
Bâton de marche	1g1	2	30	Oui
Bâton ferré ✂	1g2	3	35	
Canne	1g1	1	25	
Gourdin	1g1	0,5	20	
Gwon ☐	1g1	2	30	
Pipe de métal ☐	1g1	2	35	Oui
Zan Hui ☐	1g2	3	30	

Bouclier

Bouclier ovale	-	1,5 à 6	de 15 à 50	Oui
Bouclier rectangulaire	1g1	1,5 à 6	de 15 à 50	Oui
Petit écu	1g1	1,5	50	Oui
Ecu de cavalier	1g1	2,5	50	Oui
Grand écu	-	4	50	Oui
Pavois	-	2 à 8	de 15 à 50	Oui
Petite rondache ✂	1g1	0,5 à 1	50	Oui
Rondache	1g1	1 à 2	de 15 à 50	Oui
Grande rondache	-	2,5 à 6	de 15 à 50	Oui

Cape

Cape	-	0,5 à 5	-	
Couverture	-	1 à 5	-	
Manteau	-	1 à 5	-	

Couteau

Baïonnette à cheville	1g2	0,5	25	Oui
Baïonnette à fusil ✳	Couteau 1g1 Arme d'hast 3g2	0,5	25	Oui
Balisong ☐	1g1	0,5	20	Oui
Bazelaire ♥	1g1	0,5 à 1	25	
Bhan Tan ☐	1g2	0,5	25	
Celurit ☐	2g2	1,5	25	Oui
Cinquedea ✳	1g2	1	30	

Les Secrets de la Septième Mer

Couteau	1g1	0,5	20	
Couteau alla stradiota 🗡	1g1	0,5	20	
Couteau de chasse	1g2	1	25	
Couteau de lancer	1g1	0,5	15	Oui
Couteau de tranchée ♥	Couteau 1g2 Garde 0g1	1	25	Oui
Coutelas	1g2	1	25	
Dague	1g1	1	25	
Dague de corne ⚔	1g1	1	25	
Dague de manche	1g1	1,5	25	Oui
Epée courte	1g2	1,5	30	
Jambiya ⚔	1g1	0,5	30	
Kris ⚔	1g2	1	20	
Kukri ⚔	1g2	1	25	
Machette	1g2	1,5	30	
Main-gauche	1g2	1	30	
Manople ⚔	1g2	1	25	
Miséricorde	1g2	0,5	20	Oui
Moplah ⚔	1g2	1,5	25	Oui
Navaja 🗡	1g1	1	20	
Poignard	1g2	0,5 à 1	25	
Sax 🗡	1g2	1	25	
Sgain Dubh ☼	1g1	0,5	15	
Tanjore ⚔	1g1	1	25	

Epée à deux mains

Claymore ☼	4g2	8	45	Oui
Dao ⚔	3g2	8	40	Oui
Dilmekiri ⚔	3g2	7	40	Oui
Epée à deux mains	4g2	12	45	Oui
Epée bastarde	3g2	6	40	Oui
Kan dao ⚔	3g2	8	40	Oui
Zweihander ♥	3g3	10	45	Oui

Escrime















Broadsword ou Pallasch ♥ ☼	2g2	3	40	
Canne-épée 🗡	2g2	2	25	
Cimeterre ⚔	2g2	2	35	
Darn dao ⚔	2g2	4	35	
Épée longue	3g2	5	40	Oui
Fauchon 🗡	2g2	2,5	40	
Fleuret 🗡	1g2	1	25	Oui
Flyssa ⚔	1g2	1	25	Oui
Golok Pamor ⚔	2g2	1,5	30	
Kastane ⚔	2g2	4	35	
Katzbalger ♥	3g2	4,5	35	Oui
Khopesh ⚔	3g2	2	30	Oui
Kora ⚔	2g2	3	35	

Combat d'escarmouche

Qi Jian 卐	2g2	1,5	25	
Rapière	2g2	2	35	
Sabre	2g2	1,5	35	
Sabre d'abordage	3g2	2,5	40	Oui
Sabre de cavalerie ㄣ	2g2	2	35	
Schiavone ㄣ	2g2	2	40	
Shamshir ㄣ	2g2	1,5	30	
Shi Zi Jian 卐	2g2	1	25	
Tulwar 卐	2g2	1,5	30	
Yatagan ㄣ卐	2g2	1	25	
Eventail				
Eventail Charmine ㄣ	0g2	0,5	30	Oui
Eventail Falisci ㄣ	1g2	0,5	30	
Tieh Shan Gong 卐	0g2	1	25	
Filet				
Filet	-	2 à 10	-	
Rets	-	2 à 6		
Fléau				
Fléau d'armes	3g2	3	35	Oui
Fléau de guerre	4g3	5	40	Oui
Kabastin ㄣ	3g2	3	40	Oui
Sa Tjat Koen 卐	3g2	4	35	Oui
Seurng Tjat Koen 卐	2g2	3	30	Oui
Fouet				
Chat-à-neuf-queues	1g1	0,5	-	Oui
Fouet	0g1	1 à 2	-	Oui
Fouet à chameau	1g1	0,5	-	Oui
Lasso	0g1	1 à 2	-	Oui
Jie Jie Bien 卐	3g3	2 à 3	-	Oui
Shen Biao 卐	1g1	1 à 2	-	Oui
Gant de combat				
Bichwa 卐	1g2	1	25	Oui
Gant de cuir clouté	0g1	0,5	-	Oui
Gantelet en acier	0g1	0,5	-	Oui
Griffes ㄣ	0g2	0,5	20	Oui
Hora 卐	0g2	0,5	25	Oui
Katar ㄣ	1g2	1	30	Oui
Panzerfaust ㄣ	0g2	1	-	Oui
Hache				
Francisque ㄣ	2g2	2	30	
Hache d'arçon	2g2	3,5	35	
Hache d'arme	3g2	3	40	
Hache de brèche	3g2	2,5	30	

Hache de guerre	2g2	2,5	30	
Hache de jet	1g2	1,5	20	Oui
Hachette	1g2	1,5	25	Oui
Kandjar ☙	2g2	2	30	Oui
Lohar Π	2g2	1,5	30	
Piolet	1g2	1,5	20	Oui
Hache à deux mains				
Cognée de bûcheron	3g2	4	30	Oui
Hache bipenne	4g2	8	40	Oui
Hache de bataille	3g3	6	45	Oui
Hache de marche	3g2	4	35	Oui
Lance de cavalerie				
Epieu de guerre ♥	2g3	4	30	Oui
Lance de tournoi	2g2	5	25	Oui
Lance lourde	2g3	8	35	Oui
Lance légère				
Epieu de chasse	3g2	2	30	Oui
Fourche de guerre	3g2	2	30	Oui
Harpon ✂	3g2	1,5	35	Oui
Hu Tsa Π	3g2	3	35	Oui
Javelot	3g2	1	30	Oui
Lance	3g2	2	30	Oui
Pilum ☙ ☙	3g2	1,5	30	Oui
Sagaie 🏹	3g2	1,5	30	Oui
Shua Tou Quiang Π	3g2	3	30	Oui
Trident	3g2	3	35	Oui
Masse				
Bec de Corbin	3g2	3	35	Oui
Bulawa ✂ ☙	2g2	3	30	
Madu Π	3g2	4	30	
Marteau de guerre	4g2	8	35	Oui
Masse d'arme	2g2	3	30	
Morgenstern	3g2	4	35	
Plommée	4g2	5	35	
Matraque				
Cabillot d'amarrage	0g1	0,5	20	
Casse-tête ☙ 🏹	0g2	2	25	
Massette 🏹	0g2	2,5	25	
Massue	0g1	1,5	15	
Masse cloutée ☙ Π	1g2	3	15	
Matraque	0g1	0,5	20	
Pied-de-biche	0g1	2,5	30	

Signification des symboles

Symbole	Pays d'origine
	Avalon
	Archipel de Minuit, ses habitants n'utilisent normalement que leurs armes nationales et quelques autres armes "primitives" (épieu, bâton, arc, etc.)
	Castille
	Cathay, les Cathayans n'utilisent normalement que leurs armes nationales.
	Eisen
	Empire du Croissant, les Croissantins n'utilisent normalement que leurs armes nationales.
	Inismore
	Kosars
	Ligue de Vendel
	Marches des Highlands
	Montaigne
	Ussura
	Vestenmannavnjar
	Vodacce

Vous trouverez dans le supplément *La Guilde des Spadassins* la description et les règles concernant les armes citées dans les tableaux ci-dessus.

Pour déterminer les dommages infligés à l'aide d'une arme de mêlée, ajoutez le rang de Gaillardise du héros au premier chiffre de la valeur de dommage et faites votre jet en lançant ces dés. La seconde valeur (qui suit le "g") vous indique combien de dés garder.

Cette règle ne s'applique pas au calcul des dommages pour les armes à distance. Les points de dommages ainsi infligés sont aussi appelés blessures.

Coup flamboyant

Il y a Coup Flamboyant si le score de votre jet d'attaque est du double du score de Défense passive de votre adversaire. Un coup flamboyant inflige 1 Blessure Grave en sus des Blessures Légères normales.

Armes improvisées

Pour effectuer une attaque avec une telle arme, vous utilisez la compétence : Attaque (Arme improvisée). Les dégâts dépendront de la taille et de la forme de l'arme.

Vous ferez le jet de dommages en lançant (rang de Gaillardise + modificateur lié à la taille) dés et garderez un dé, s'il s'agit d'un objet contondant, ou deux dés, s'il est tranchant.

Malheureusement, ces armes improvisées cassent facilement : les armes souples se tordent et se redressent, les armes solides se brisent dès que vous obtenez un 10 sur l'un de vos jets de dommage que vous choisissiez ou non de le garder ; même les armes improvisées résistantes (métal ou pierre) se brisent dès que l'un de vos dés de dommage explose plus d'une fois (plus de 20 blessures). Vous pouvez l'éviter en ne relançant pas ce dé.

Table 7 : Armes improvisées

Taille	Modificateur de taille	Modificateur au jet d'attaque
Tient dans la main	+0	NA
Plus petit qu'un être humain	+1	NA
Aussi grand qu'un être humain	+2	-1 dé non gardé au jet d'attaque
Plus grand qu'un être humain	+3	-2 dés non gardés au jet d'attaque

Explosions

Dans les Secrets de la Septième Mer, il arrivera souvent que vos personnages se retrouvent dans des scènes explosives, mais elles ne sont portant pas banales : ces dernières doivent en effet leur faire peur sans les tuer sur-le-champ.

Les explosifs sont classés sur une échelle de 1 à 10 et infligent un nombre de dés de dommages égal à leur classification. Ces points de dommages se transforment en blessures graves pour chaque tranche de 10 points sous le niveau de difficulté du jet de blessures. Une explosion peut ainsi très rapidement devenir mortelle, mais un héros ou un vilain a une chance d'y échapper si le joueur qui l'incarne réussit un jet de Panache + Sauter ou Course de vitesse (en fonction de la situation) contre un ND égal à cinq fois le niveau de l'explosif. S'il réussit son jet, le personnage sera projeté par le souffle de l'explosion, mais ne subira pas de dommages.

Table 8 : Explosifs

Exemple	Niv.	Dégâts	ND	Rayon
Explosion d'un pistolet	1	1g1	5	1,50 m
Un sachet de poudre	2	2g2	10	3 m
Un petit tonnelet de poudre	3	3g3	15	4,5 m
Un tonnelet de poudre	4	4g4	20	6 m
Un gros tonnelet de poudre	5	5g5	25	7,5 m
Un coffre plein de sachets de poudre	6	6g6	30	9 m
Un tonneau de poudre	7	7g7	35	10,5 m
Un empilement de tonnelets de poudre	8	8g8	40	12 m
Un chariot plein de poudre	9	9g9	45	12,5 m
La sainte barbe d'un navire	10	10g10	50	15 m

Les personnages se tenant à plus de la moitié du rayon d'effet de l'explosion ne subiront que la moitié des dommages infligés (arrondies à l'inférieure) s'ils sont pris dans l'explosion.

Jet de blessure

Quand votre héros reçoit un coup, il faut déterminer si c'est une blessure grave ou si votre héros l'encaisse sans trop de mal. Pour cela, vous devez effectuer un jet de blessure : vous lancez (rang de Gaillardise) dés contre un ND égal au nombre de blessures légères reçues jusque là au cours du combat (y compris celles qu'il vient de subir).

Si vous ratez le jet, votre héros reçoit une blessure grave, plus une par tranche de 20 points en dessous du ND. Les armes à feu sont si dangereuses que votre héros reçoit une blessure grave par tranche de 10 points sous le ND, au lieu de 20.

Les blessures légères s'additionnent.

A la fin de chaque combat, vous pouvez effacer les blessures légères, mais pas les blessures graves.

Blessures graves

Quand votre héros subit une blessure grave, la première chose à faire consiste à effacer toutes les légères qu'il a subies jusque là.

Si le nombre de blessures graves atteint le rang de Détermination du héros, il est sonné et vos jets de dés ne peuvent plus exploser (sauf les dés d'héroïsme), jusqu'à ce que son niveau de blessure redescende sous ce seuil.

Si le nombre de blessures graves atteint le double du rang de Détermination du héros, il est inconscient.

Inconscient

Votre personnage est inconscient et réduit à l'impuissance. N'importe qui peut le tuer automatiquement en utilisant une action.

Si vous utilisez un dé d'héroïsme pour le tirer de l'inconscience, votre héros reste jusqu'à la fin du tour à se remettre et ne pourra rien faire d'autre. Pendant ce temps, son ND pour être touché est de 5.

Les armures

On trouve sur Théah trois grands types d'armures : les armures en dracheneisen (cf. Avantages, partie Eisen), les armures métalliques et les armures en cuir, peau, fourrures...

Toutes les règles qui suivent concernent les armures normales, pour les armures en dracheneisen, reportez-vous au chapitre sur les Avantages, dans la partie Eisen.

Bien entendu, de nos jours, presque personne n'oserait porter des armures si encombrantes et peu protectrices face à une balle de mousquet ou la finesse d'une rapière qui se glisse dans les défauts de l'armure. La seule exception est le Cathay où l'armure à lamelles est encore portée.

Bonus de protection

On retire le nombre de points de protection de l'armure de tous les dommages subis par le personnage. Si ces derniers ne dépassent pas le nombre de points d'armure, cette dernière a encaissé l'intégralité des dommages.

Table 9 : Armures

Elément d'armure	Plates	Lamelles ^[a] ou mailles	Cuir durci	Cuir souple
Heaume (1) ^[b]	3	2	2	1
Casque (1)	2	1	1	1
Masque (1)	1	1	1	0
Brassard (2)	2	2	1	0
Gantelet (2)	2	2	1	0
Panzerfaust ^[c]	3	2	1	0
Cuissard (2)	2	1	1	0
Jambière (2)	1	1	1	0
Cuirasse (1)	6	4	3	2
Armure complète ^[d]	24	18	13	3

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

^[a] Les armures en lamelles ne sont portées qu'au Cathay et sont originaires de Xian Bei avant de se répandre à travers tout le pays.

^[b] Si vous portez un heaume, vous ne pouvez porter en plus un casque et/ou un masque.

^[c] Le panzerfaust peut remplacer un gantelet.

^[d] L'armure complète comprend un heaume (ou un casque et un masque), une paire de brassard, une paire de gantelet (ou un gantelet et un panzerfaust), une paire de cuissard, une paire de jambière et une cuirasse.

N.B. : les armes d'escrime, les couteaux, les arbalètes et les armes à feu divisent le niveau de protection d'une armure par deux (arrondi à l'inférieur), si celle-ci n'est pas en dracheneisen. Ainsi, par exemple, un mercenaire eisenör disposant d'une armure complète n'aura plus que 12 points de protection.

Pénalités

Bien entendu, les armures ne sont pas que des bonus à l'encaissement, sinon tous les spadassins en porteraient ! Un héros qui porte une armure subira les pénalités ci-dessous.

Un personnage qui porte une armure subit automatiquement les pénalités suivantes :

- (points de protection x 2) de pénalité à tous ses jets de natation ;
- (points de protection) de pénalité à tous ses jets de furtivité (déplacements silencieux, discrétion, etc.) et les autres jets physiques suivants : acrobatie, course d'endurance, course de vitesse, équilibre, escalade, esquive, jeu de jambes, pas de côté, roulé-boulé, sauter, sauter en selle, soulever, voltige et tout autre jet physique à la discrétion du MJ.

Table 10 : Malus d'armure

Pièce d'armure	Composition	Perception auditive	Perception visuelle	Manipulations fines	Furtivité	Malus au ND
Heaume	Plates	-2g1	-2g1	-	-	-
	Lamelles ou mailles	-2g0	-2g0	-	-	-
	Cuir durci	-1g1	-1g1	-	-	-
	Cuir souple	-1g0	-1g0	-	-	-
Casque	Plates	-1g0	-	-	-	-
	Lamelles ou mailles	-1g0	-	-	-	-
	Cuir durci	-1g0	-	-	-	-
	Cuir souple	-1g0	-	-	-	-
Masque	Plates	-	-1g1	-	-	-
	Lamelles ou mailles	-	-1g0	-	-	-
	Cuir durci	-	-1g0	-	-	-
	Cuir souple	-	-	-	-	-
Brassard	Plates	-	-	-	-	-3 [a]
	Lamelles ou mailles	-	-	-	-	-2 [a]
	Cuir durci	-	-	-	-	-1 [a]
	Cuir souple	-	-	-	-	-
Gantelet	Plates	-	-	-1g1 [b]	-	-
	Lamelles ou mailles	-	-	-1g1 [b]	-	-
	Cuir durci	-	-	-1g0 [b]	-	-
	Cuir souple	-	-	-	-	-
Panzerfaust	Plates	-	-	-2g1 [b]	-	-
Cuissard	Plates	-	-	-	-	-2 [c]
	Lamelles ou mailles	-	-	-	-	-2 [c]
	Cuir durci	-	-	-	-	-1 [c]
	Cuir souple	-	-	-	-	-
Jambière	Plates	-	-	-	-2g1 [d]	-1 [c]
	Lamelles ou mailles	-	-	-	-1g1 [d]	-1 [c]
	Cuir durci	-	-	-	-1g0 [d]	-
	Cuir souple	-	-	-	-	-
Cuirasse	Plates	-	-	-	-	-10 [e]
	Lamelles ou mailles	-	-	-	-	-5 [e]
	Cuir durci	-	-	-	-	-2 [e]
	Cuir souple	-	-	-	-	-1 [e]

[a] Basé sur les compétences de Parade utilisant le bras protégé.

[b] Des manipulations fines sont des tâches exigeant de la minutie et des mouvements précis des doigts, comme crocheter des serrures ou écrire lisiblement.

[c] Basé sur la compétence Jeu de jambes.

[d] Pénalité cumulative avec le malus global.

[e] Basés sur les compétences Jeu de jambes et Parade.

Exemples :

l'armure à lamelles typique d'un soldat du Han Hua

18 Points d'Armure, ce qui lui permet de réduire les blessures légères à encaisser de 18 points, lui donne une pénalité générale de 36 points à tous ses jets de Nager et de 18 points pour tous ses autres jets physiques.

Les modificateurs complets se répartissent ainsi :

- 1g0 aux jets de Perception auditive et visuelle ;
- 7 (2+5) au ND pour être touché en Parade ;
- 1g1 aux manipulations fines ;
- 8 (3+5) au ND pour être touché en Jeu de jambes ;
- 1g1 aux jets de Furtivité, cumulable avec le malus de 18 points.

L'armure de plates dégotée dans une vieille forteresse eisenöre (y compris le panzerfaust) :

-24 Points d'Armure, ce qui lui permet de réduire les blessures légères à encaisser de 24 points, lui donne une pénalité générale de 48 points à tous ses jets de Nager et de 24 points pour tous ses autres jets physiques.

- 2g1 aux jets de Perception auditive et visuelle ;
- 13 (3+10) au ND pour être touché en Parade ;
- 2g1 aux manipulations fines ;
- 13 (3+10) au ND pour être touché en Jeu de jambes ;
- 2g1 aux jets de Furtivité, cumulable avec le malus de 24 points.

Vous comprenez maintenant pourquoi les Théans ont abandonné les armures ?

Rappel : bien entendu, ces malus ne s'appliquent pas aux armures en dracheneisen qui sont légères, peu encombrantes et silencieuses.

La surprise

Lorsque votre héros tente de surprendre un PNJ ou de lui tendre une embuscade, vous devez faire un jet d'opposition Finesse + Déplacement silencieux ou Guet-apens, selon les circonstances, contre Esprit + Qui-vive de la cible du héros.

La surprise dure tout un tour, pas seulement une phase. Une personne surprise voit sa défense passive chuter à 5. De plus, elle ne peut utiliser aucune action, pas même une interruption. Vous pouvez cependant mettre en réserve toute action que vous auriez normalement pu effectuer. Exceptionnellement, cette action en réserve passe le tour et vous pourrez l'utiliser lorsque votre héros ne sera plus surpris.

Combattre dans le noir

On considère qu'il y a essentiellement deux types de situations pénalisantes : l'obscurité et le noir complet. Dans l'obscurité, les personnages perdent deux dés (à lancer et à garder) sur toutes leurs actions impliquant les sens ou quelque mouvement (chercher un passage secret, donner un coup d'épée, etc.). Cette pénalité monte à quatre dés (à lancer et à garder) dans le noir complet. Si le personnage dispose de l'avantage Entraînement nocturne, ces pénalités sont divisées par deux.

Combattre sur une monture

Un personnage qui doit combattre sur une monture verra ses rangs de compétence Attaque et Parade limités par son rang dans sa compétence Equitation. Bien entendu, la compétence Jeu de jambes est inutilisable sur un cheval.

Exemple : Joachim Almodovar à 3 en Finesse, 4 en Attaque (escrime) et 2 en équitation. S'il effectue une attaque depuis le haut de son cheval, il effectuera son jet d'attaque en lançant 5 dés (3+2) et en en gardant 3, avec une augmentation de malus.

Quelques compétences utilisables à cheval permettent de pallier ces malus, comme Tir à l'arc monté, Bascule de selle, Tir au pistolet monté ou Charge pour n'en citer que quelques-unes.

Combattre dans des situations difficiles

Un personnage amené à combattre sur une falaise, sur le toit d'un carrosse en mouvement, sur un fil, etc. n'est pas dans les conditions optimales pour utiliser ses compétences de combat. Dans ce cadre, il verra tous ses jets d'Attaque et de Parade limités par la compétence la plus appropriée à la situation (Escalade, Equilibre, Equilibriste, Natation, etc.).

Les dés d'héroïsme

Le MJ commence chaque aventure avec un nombre de dés d'héroïsme égal à (nombre de héros + le trait le plus haut possédé par un des héros). Il peut les utiliser comme il lui sied : pour activer le travers d'un héros, la vertu d'un PNJ, accorder une action supplémentaire à un héros ou un PNJ, relancer un dé gardé supplémentaire... Bref, tout ce qui lui semble utile pour le bon déroulement de l'histoire.

Les joueurs, quant à eux, commencent chaque histoire avec un nombre de dés d'héroïsme égal au rang de leur héros dans leur trait le plus faible. Les dés d'héroïsme explosent également.

On peut utiliser des dés d'héroïsme en quatre occasions :

- Pour tirer immédiatement votre héros de l'inconscience.
- Pour faire n'importe quel jet en lançant et gardant un dé supplémentaire. On peut l'utiliser après que le jet est effectué mais avant que le MJ n'en ait donné les effets. On peut utiliser autant de dés que l'on veut sur un même jet.
- Pour activer la vertu de votre héros, activer le défaut d'un vilain ou tenter d'empêcher le MJ d'activer le travers de votre personnage.
- Pour obtenir un dé d'action supplémentaire.

Vous pouvez gagner des dés en cours de partie grâce à des actions particulièrement héroïques.

Attention cependant : les dés d'héroïsme que vous utilisez viennent s'ajouter à ceux dont le MJ dispose.

Les blessures des PNJ

Il existe trois types de PNJ : les brutes, les hommes de main et les vilains.

Les brutes

On utilise toujours une "bande de brutes". Le ND pour être touché d'une brute est de (niveau de menace + 1) x 5 et il suffit qu'un héros la touche pour qu'elle sombre dans l'inconscience. Si un héros affronte une bande de brutes, il peut obtenir une attaque supplémentaire par augmentation utilisée pour faire son jet d'attaque.

Les hommes de main

Ils sont plus résistants que les brutes mais pas autant que les vilains. Ils reçoivent des blessures légères, tout comme les héros, et sombrent dans l'inconscience dès que leur nombre de blessures graves atteint leur Détermination.

Les vilains

Les vilains encaissent les blessures exactement de la même manière que les héros.

Bande de brutes

Une bande de brutes comprend au maximum six individus. Les brutes attaquent une fois en masse plutôt que séparément. Toutes les bandes de brutes ont un niveau de menace variant de 1 à 4 qui reflète leurs capacités et leur degré de compétence. Plus le niveau est élevé, plus la bande est dangereuse. Le rang de Panache d'une bande de brutes est égal à son niveau de menace. En outre, le MJ lance (nombre de brutes) dés et garde (niveau de menace de la bande) dés lorsqu'il effectue un jet de combat.

Ensuite, chaque bande de brutes a un ND pour être touché. Il s'agit du résultat à obtenir pour mettre une brute hors de combat. Cette valeur est d'ordinaire égale au (niveau de menace + 1) x 5. S'il veut se débarrasser de plusieurs brutes en même temps, le joueur devra réussir une augmentation par brute supplémentaire qu'il désire faire sombrer dans l'inconscience.

Lorsqu'une bande de brutes tente d'utiliser une compétence autre qu'une compétence de combat, on considère qu'elle a un rang de 0 dans la compétence en question : le MJ fait donc son jet en lançant et gardant (niveau de menace) dés. Les exceptions seront indiquées dans les caractéristiques de chaque bande : dans ce cas, le MJ fait son jet de compétence en lançant (niveau de menace + rang dans la compétence) dés et garde (niveau de menace) dés.

Brutes contre héros

Pour économiser les jets de dés, les dommages infligés par les brutes sont de : un "coup", plus un "coup" supplémentaire par tranche de 5 points au-dessus du ND pour toucher.

Table 11 : Puissance des coups des bandes de brutes

Armes	Puissance du coup
Petites armes (bolas, couteau, fronde, bâton, bouclier, fouet, gant de combat, matraque)	3
Armes moyennes (arc, lance légère, lames d'escrime)	6
Grandes armes (fléau, hache, masse)	9
Très grandes armes (arbalète, arme d'hast, hache à deux mains, lance de cavalerie)	12
Armes à feu (grenade, pistolet, mousquet)	15

Brutes combattant un eisenör portant une armure en Dracheneisen

Les petites et moyennes armes ne causent pas de dommages. Les autres voient leur potentiel de dommages réduits de 6 points (dommages causés : grande arme, 3 ; très grande arme, 6 ; armes à feu, 9). N'oubliez pas que les brutes peuvent prendre des augmentations afin de ne pas subir ces malus.

Brutes aidant des héros ou des vilains

Un héros ou un personnage utilisant une bande de brutes pour le soutenir peut ajouter le niveau de menace de sa bande (nombre de brutes x niveau de menace de la bande) au résultat de tous les jets qu'il effectue pour le personnage en question, à l'exception des jets de blessure.

Si le personnage accomplit une action pour laquelle les brutes ont la compétence correspondante, ajoutez leur rang dans la compétence en sus de leur niveau de menace.

Un même individu ne peut être soutenu par plus de (rang d'Esprit) brutes.

Brutes avancées

Les brutes décrites dans les livres de base sont génériques. Le MJ peut toutefois souhaiter employer des brutes reflétant les caractéristiques d'une nation ou de quelque faction, voire encore d'avoir des capacités uniques. Ainsi, les brutes montagnoises sont le plus souvent rapides et les brutes castillanes d'élégants guerriers. Voici une liste de brutes et leurs traits par affiliation.

Attention, cependant, il convient de limiter le nombre d'avancements à un seul pour une bande de niveau 3 et deux pour une bande de niveau 4.

Particularités nationales

L'Avalon

L'Avalon est connue pour sa beauté, sa sérénité et son environnement sans faille. Dans cette contrée, tout semble aller pour le mieux. Pour refléter cet état de fait, une bande de brutes avaloniennes a le droit de relancer un jet de dés par scène (encore faut-il qu'elle vive assez longtemps). Si vos héros fauchent de la brute, assurez-vous d'utiliser rapidement cette capacité. En Avalon, ils bénéficient d'un second jet.

La Castille

Les bandes de brutes castillanes sont aussi rapides et lestes que le reste du pays. Elles lancent et gardent un dé supplémentaire (+1g1) quand elles attaquent. Ainsi, une bande de 6 brutes castillanes dotées d'un niveau de menace 2 lancent 7g3. Lorsque vous mettez vos héros aux prises avec des brutes castillanes, souvenez-vous que même à trois, elles restent de féroces adversaires.

L'Eisen

Les Eisenörs sont connus pour leur robustesse et leur résistance. Ainsi, s'il est difficile de s'en débarrasser, seuls des héros sont capables de les mettre au tas. Pour terrasser des brutes eisenöres, il faut donc les toucher deux fois. Cela signifie qu'un héros a tout intérêt à agir deux fois avant les brutes s'il ne souhaite pas que six hommes l'attaquent lors de la phase suivante.

Les Cymbres et Fidhelis

Les Cymbres et les Fidhelis sont les rois du spectacle. On ne sait jamais réellement si l'on vient de les mettre H.S. ou s'il s'agissait de comédie. Pour les mettre K.O., il faut prendre deux augmentations (une seule si l'on dispose de l'avantage Sens du spectacle ou si l'on est soit même cymbre ou fidheli). Si ce n'est pas le cas, il se relève après 1d10 phases.

Les Kosars

Les Kosars sont si habitués à tout faire à cheval et sont si dangereux sur leurs montures qu'ils sont considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils sont sur leurs chevaux.

La Montaigne

La Montaigne est bien évidemment connue pour son Panache. Grâce à leur rapidité, les duellistes de cette nation sont certainement les meilleurs de tout Théah. Les bandes de brutes montaginoises s'inscrivent donc dans la lignée de leurs spadassins et bénéficient d'une attaque supplémentaire par tour. Ainsi, une bande de brutes dotée d'un niveau de menace de 2 aura 3 attaques par tour. A haut niveau, cette capacité devient rapidement très puissante.

L'Ussura

Les Ussurans constituent le peuple le plus nombreux de Théah. En général, les bandes de brutes ussuranes comprennent 8 hommes plutôt que 6. Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

La Vendel

La Vendel ne propose pas de brutes spéciales. Il s'agit le plus souvent de serviteurs ou de mercenaires, originaires d'autres nations. Privées de véritable identité, elles développent rarement un style de combat. Ainsi, les brutes vendelares apparaissant dans vos scénarios relèvent des mêmes règles que les brutes génériques.

Le Vestenmannavjar

Si la Vendel ne dispose pas de brutes spéciales, il n'en va pas de même pour le Vestenmannavjar. Coriaces, fortes et rancunières, les brutes vestens ne se retiennent pas. D'ailleurs, elles ne s'aperçoivent parfois même pas qu'elles ont été touchées. Les brutes vestens doublent les dommages qu'elles infligent aux personnages.

La Vodacce

"Habiles" et "Vicieux" sont deux termes souvent réservés aux combattants vodaccis. "Encore debout" en est un autre. Une bande de brutes de Vodacce lance toujours au moins 3 dés, quel que soit le nombre d'entre elles encore en état de combattre.

L'Empire du Croissant

La tribu de Ruzgar'hala

Les guerriers de cette tribu sont des combattants émérites. En raison de leur adresse, ils bénéficient d'un bonus de 1g1 sur toutes leurs actions liées au combat.

La tribu des Aldix'Ahali

Ces brutes pleines sont davantage orientées vers les matières des sciences ou des arts. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant des compétences intellectuelles (à la discrétion du MJ) effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1 (le MJ devra déterminer si la bande de brutes est plus orientée sur les sciences ou les arts).

La tribu de Kurta-Kir

Symbolisé par le loup, cette tribu agit de même. Ce ne sera pas une bande de brutes qu'affronteront vos héros mais une meute. Les bandes de brutes de cette tribu comprennent 8 hommes plutôt que 6. Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

La tribu de Jadur-Rihad

Cette tribu est issue d'une alliance d'une princesse cathayanne et d'un chef de tribu. Cela transparaît dans leur physique mais aussi dans leur grâce. Ainsi, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'un bonus de 1 en Panache et peuvent donc attaquer une fois de plus que leur niveau de menace.

La tribu de Yilan-Bazlik

La devise de cette tribu est de frapper en premier et de poser les questions plus tard. Dans cet esprit, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'une augmentation pour monter un guet-apens et une action gratuite en phase 0 lors des combats.

La tribu d'Atlar-Vahir

Les chevaux ont toujours fait partie intégrante de cette tribu. Cavaliers émérites, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'un bonus de 1g1 sur toutes leurs actions quand ils sont sur un cheval.

Cathay

Le royaume de Khimal

Proche de la sagesse et du calme du haut Lama, ces bandes de brutes sont difficilement impressionnables. Les personnes tentant d'utiliser le système de répartition à leur rencontre subissent un malus de 1g1.

Le royaume de Xian Bei

Ces brutes sont redoutables sur leurs chevaux. Ils sont habitués à tout faire à cheval et sont si dangereux sur leurs montures qu'ils sont considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils sont sur leurs chevaux.

Le royaume de Koryo

Le royaume de Koryo est recouvert à 80% de forêts. Les brutes de ce royaume sont des chasseurs nés. Ces bandes de brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence liés à la nature (comme pistage, déplacement silencieux, survie, etc. à la discrétion du MJ) effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Le royaume de Tashil

Peuple le plus nombreux du Cathay. En général, les bandes de brutes du Tashil comprennent 8 hommes plutôt que 6. Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

Le royaume de Han Hua

Gracieux et agiles, ces bandes de brutes bénéficient d'un bonus de 1g1 à toutes leurs actions.

Le royaume de Lanna

Ce peuple est surprenant et plein de ressources. On peut se trouver face à des brutes de cette contrée ont un physique solide en raison des travaux des champs et des mines. Les brutes du Lanna bénéficient d'1g1 de dommages supplémentaires.

Le royaume du Tiakhar

Les habitants du Tiakhar n'ont aucun bonus ou avantage.

Archipel de minuit

Les habitants de l'île de Carlos

Animés d'une volonté farouche, les bandes de brutes de cette île bénéficient d'un niveau de menace +1 lorsqu'elles doivent se défendre ou se battre en ce sens pour survivre. Quelque chose chez eux trouble les sorciers, les chamans et les personnes possédant l'avantage foi. Confrontés à ces brutes, ils perdent 1g0 sur toutes leurs actions.

Les habitants de l'île du Dieu Rouge

Ces bandes de brutes sont des hommes bêtes. Caractéristiques : 6 membres par bande ; armes petites à moyennes ; niveau de menace 2 à 3 ; compétence attaque 1. Note : 1 à 2 traits d'animaux peuvent être pris comme ceux que l'on peut trouver dans la magie Pyeryem.

Les habitants de l'île de My'ar'pa

Les habitants de cette île n'ont rien à envier aux intrigants vodaccis. Ceux-ci feraient d'ailleurs de parfaites recrues si seulement l'île était connue des Théans. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence liés à la cour (à la discrétion du MJ) effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les habitants de l'île de Sange Tara

Les habitants de cette île sont confrontés aux morts-vivants et à la terreur du Baron Sange. Les autres menaces qu'ils peuvent affronter leur semblent bien dérisoires en comparaison. En conséquence, ces brutes sont immunisées (en dehors des terreurs de leur île) à tout effet de peur. Sur Sange Tara, ces brutes bénéficient quand même de deux augmentations contre la peur.

La tribu Lenlil de l'île de Kanuba

Cette tribu est habitée par des sentiments de curiosité et de pacifisme. Elle a une grande connaissance de la flore. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant des compétences liés à ce domaine (jardinier, flore, agriculture, etc. à la discrétion du MJ) effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu Taru de l'île de Kanuba

Cette tribu est plus sombre que la tribu des Lenlils. Elle est constituée de chasseurs rusés et dangereux. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu Erego de l'île de Marcina

Cette tribu est très sage et versée dans l'art des soins. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier homme-médecine effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu des Urub de l'île de Marcina

Cette tribu est une tribu guerrière qui est fière, féroce et un dangereux adversaire. Les brutes urubs doublent les dommages qu'elles infligent aux personnages.

Particularités des différentes appartenances

Les brutes appartenant à une organisation secrète doivent être avant tout considérées comme de jeunes recrues. Avec l'expérience, elles deviendront un jour des hommes de mains, voir des héros ou vilains.

Pirates

Les Seadogs

Les brutes des Chiens de Mer viennent d'Avalon et peuvent donc rejeter un jet de dé par scène. Dans les îles d'Avalon, ces brutes bénéficient d'un second jet de dés.

La Confrérie de la Côte

Les brutes de la Confrérie de la Côte sont semblables aux brutes pirates.

Les Corsaires du Croissant

Les brutes des Corsaires sont habituellement des prisonniers agissant contre leur gré. Elles sont infatigables et subissent de terribles punitions de la part de leurs ravisseurs. Pour terrasser des Corsaires du Croissant, il faut les toucher deux fois. Cela signifie qu'un héros a tout intérêt à agir deux fois avant les brutes s'il ne souhaite pas que six hommes l'attaquent lors de la phase suivante.

Les Faucons Vesten

Il s'agit de bande de brutes vestens classiques.

Les Gentilshommes de Gosse

Les brutes de cette faction ont tendance à ferrailler avec leurs adversaires plutôt que de les terrasser. Le ND pour toucher de telles brutes augmente de 5 points, mais vous devez réduire de 1 point les dommages qu'elles infligent à chaque coup.

La Marine marchande Vendelare

La marine marchande vendelare emploie des mercenaires eisenörs. Reportez-vous donc aux bandes de brutes eisenöres.

Les Pirates

Les brutes pirates sont rapides, agiles et difficiles à saisir. Du coup, elles peuvent passer d'un niveau à un autre sans pénalité, comme si elles restaient à la même hauteur. Cette capacité ne permet de sauter que d'un niveau à la fois. Les bénéfices en sont perdus si plusieurs niveaux sont franchis au cours de la même phase.

Les pirates du Roger le Rouge

Les bandes de brutes du Roger le Rouge combattent si féroceement qu'elles bénéficient d'une augmentation gratuite quand elles frappent leurs victimes.

Les pirates du Tiakhar

Vos personnages auront plus souvent à faire avec les pirates du Tiakhar qu'aux habitants de ce royaume. Par contre, il n'en va pas de même pour les pirates. Au lieu d'infliger des dégâts directement (armes moyennes), le total des dommages donnera la difficulté que le PJ devra équilibrer avec un jet de Gaillardise (il n'y a pas de dommages). En effet, les pirates ne tuent pas leurs adversaires mais les capturent pour en faire des esclaves. En conséquence, si le jet de Gaillardise est un échec, le joueur est capturé par les brutes. Pour se libérer, il devra réussir un jet d'opposition : nombre de brutes + (compétence de Prise égal au niveau de menace) contre Gaillardise + Se dégager. Les brutes appliquent ensuite les règles de la lutte et pourront assurer leur prise en dépensant des actions.

Les pirates du vaisseau fantôme

Les brutes du Vaisseau Fantôme sont des morts-vivants. Elles sont donc plus lentes que les autres brutes mais disposent d'un pouvoir spécial compensant cette faiblesse. Le ND pour être touché d'une bande de brutes mortes-vivantes est réduit de 5 points. A moins que le personnage attaquant un squelette ou un zombie n'utilise deux augmentations à son attaque (1 seule avec les armes à deux mains et sabres d'abordage), le mort-vivant se relèvera en un nombre de phases égal au résultat d'un dé explosif.

Exemple : si une brute morte-vivante est assommée en phase 9 et que le MJ obtient un 3, elle restera au sol en phase 10 de ce tour, puis en phases 1 et 2 du tour suivant. Durant la phase 3 du tour suivant, elle se relèvera et passera à l'attaque. Le fait de se relever compte comme 1 action pour la brute, mais pas pour le reste de la bande.

Sociétés secrètes

Les Filles de Sophie et Fils de Lugh

Les Filles de Sophie et Fils de Lugh ont du sang sidhe dans les veines, ils sont tellement beaux que l'on hésite à les frapper. Et de toute façon, on les sous-estime toujours car les gens beaux sont forcément stupides. Les brutes de cette organisation ont également des liens avec les Sidhes, aussi leurs adversaires lancent-ils un dé de moins sur toutes leurs actions, pensant qu'ils ne sont pas très violents ni dangereux.

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

Les brutes des Chevaliers de la Rose et la Croix, comme les Chevaliers d'Elaine, défendent la veuve et l'orphelin. Dans ces occasions, ils sont plus efficaces, aussi voient-ils leur niveau de menace augmenté d'un niveau. Ainsi, un groupe de niveau 4 voient, exceptionnellement, son niveau passé à 5.

Le Collège Invisible

Ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières scientifiques que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant des compétences intellectuelles (à la discrétion du MJ) effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La Société des Explorateurs

Ces brutes sont davantage orientées vers l'archéologie que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Archéologue effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les Tabards Noirs

Les Tabards Noirs sont des survivants. Ils ont survécus aux purges de la Révolution et sont donc très rapides et compétents. Ils lancent un dé supplémentaire sur leurs jets d'initiative et font toujours leurs jets de compétence avec un minimum de deux dés lancés.

Le Fouet

Les membres du Fouet traquent et protègent les streghe della sorte. A ce titre, ils sont immunisés à la peur qu'elles provoquent et bénéficient de deux augmentations gratuites pour résister aux effets de la sorcellerie Sorte.

Les Kreuzritters

Les brutes Kreuzritters, comme les héros, vilains et hommes de main de cette société secrète sont des spécialistes des embuscades. Aussi bénéficient-ils de deux augmentations gratuites pour toutes les compétences comme Guet-apens, Discrétion ou Déplacement silencieux.

Vagos

Los Vagos est soutenu par le peuple, les gens les aiment et les aident. Ils sont considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils ont un public de Castillians fervents.

La Rilasciare

Les membres de la Rilasciare sont des brutes capables de tout mais qui savent rester discrète pour faire avancer leur cause. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier artificier ou espion effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs

égal à leur niveau de menace +1. Pour équilibre de jeu, le MJ devra choisir pour ces brutes soit le métier d'espion, soit celui d'artificier.

Ordres de chevalerie et polices

La Black Guard

Ces brutes sont très fidèles à leur seigneur et sont sélectionnées essentiellement au sein du clan des McDuff, assurant ainsi leur fidélité. Il est impossible de les acheter.

Les Vigiles et Billets du Seigneur

Ces bandes de brutes des Billets du Seigneur sont parmi les plus vicieuses de Vodacce. Lorsqu'elles touchent, elles infligent des blessures perverses et douloureuses à leurs adversaires. Ces derniers perdent un dé lancé sur toutes leurs actions pendant le reste de la scène.

La garde du sultan de l'empire du croissant de lune

Ces brutes sont les gardes des sultans depuis des générations. Ils sont immunisés à tout système de répartition et à toute forme de corruption.

La garde royale de l'impératrice céleste

Ces gardes fidèles servent l'ordre céleste sans faillir et sont promptes à réagir rapidement face à toute menace. Tous leurs jets d'initiatives sont réduit de 1 (même si cela donne une phase 0, ils agiront alors à la phase 0). De plus, ils ont été entraînés au port de l'armure. En conséquence, il faut prendre une augmentation pour parvenir à les toucher.

Les Chevaliers d'Elaine

Les brutes des Chevaliers d'Elaine sont les écuyers en devenir. Leur code de l'honneur strict est pour eux un appui. Jamais, ils n'attaquent par surprise ou ne frappent un homme à terre. Par contre, lorsque quelqu'un effectue de telles actions à leur rencontre, ils bénéficient de un dé lancé gardé supplémentaire (+1g1) à toutes leurs actions jusqu'à la fin du combat. De plus, en Avalon ces brutes bénéficient de la possibilité de rejeter un jet de dé par scène.

La garde du Soleil

La garde du Soleil est sélectionnée parmi les mousquetaires. Aussi ont-ils les même avantages.

Les mousquetaires et cadets

Les mousquetaires et les cadets sont particulièrement entraînés au combat et savent se battre ensemble avec efficacité. Leur rang dans les compétences de combat est augmenté de 2 points quand ils sont au moins 3 à se battre ensemble.

Les Révolutionnaires

Les Révolutionnaires agissent avec empressement mais sans beaucoup réfléchir. Ils bénéficient d'un dé lancé non gardé sur toutes leurs actions sauf pour tous les jets liés à l'Esprit qui sont pénalisés d'un dé lancé non gardé.

La garde de Sandoval

La garde de Sandoval n'est pas le corps d'élite le plus affirmé de Théah. Cependant, ces brutes ne vivent que pour une seule chose : défendre leur Roy. En conséquence, ils sont immunisés à toute forme de corruption. De plus, en présence du Roy, ces brutes sont insensibles à toute répartition.

Les Fiannas

La célèbre garde de O'Bannon est à l'image du souverain d'Inismore. Elle est autant aimée que crainte par la population. En conséquence, elle bénéficie d'un niveau de peur de 2 en Avalon et de 1 ailleurs. Toutefois, elles sont d'une loyauté sans bornes pour le O'Bannon et sont donc incorruptibles.

Les fins renards (Fishler)

Ces brutes sont équipées d'armes lourdes et sont des chasseurs émérites. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La garde de Freiburg (Trägue)

Armées de deux panzerfausts, ces bandes brutes déstabiliseront rapidement leurs adversaires habitués à affronter des armes d'escrimes. Ces brutes bénéficient d'une action gratuite pour tenter de désarmer leurs adversaires avec un jet d'opposition de Nb de Brutes + compétence "désarmer adversaire" (égale au niveau de menace) contre Gaillardise + compétence de parade. Dans ce cas, il faudra considéré qu'ils ont utilisé l'une de leur attaque, dérogeant ainsi à la règle normale de la compétence Désarmer.

Les guerriers d'aciers (Hainzl)

Ces brutes sont équipées en dracheneisen ce qui leur confèrent un bonus de + 10 à leur ND et d'un bonus de 1g0 en attaque. Ces guerriers d'aciers ne sont équipés que d'armes lourdes.

Les spectres (Heilgrund)

Ces brutes sont équipées d'armes lourdes. Elles sont entraînées à leur discrétion et ont développé leurs capacités d'espionnage. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier espion effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Chiens des marais (Pösen)

Les chiens des marais sont des brutes qui sont entraînées pour faire face à des adversaires non humains. En conséquence, ils bénéficient de dégâts doublés face à des adversaires non humains ou monstrueux. Ils bénéficient aussi d'une augmentation gratuite contre la peur (bonus également accordé au héros, hommes de main ou vilain qu'ils soutiennent face à de telles créatures).

Les poings serrés (Sieger)

Ces brutes sont un ramassis des pires criminels que l'on puisse trouver en Eisen. Elles sont armées de gourdins cloutés (même dégâts que la rapière). Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier détrousseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Drachen rugissants (Wische)

Ces brutes sont toutes équipées de zweihander. Leur style leur permet de ne pas avoir à réarmer leur coup pour frapper de nouveau, effectuant une attaque par dé d'action. De plus, la situation actuelle au sein de leur Königreich fait que ce corps d'élite n'a pas reçu de salaires depuis très longtemps. Ainsi, ceux qui ne l'ont pas quitté ont un grand sens de l'honneur, du devoir et de la loyauté. En conséquence, ils sont considérés comme incorruptibles.

Les Stelets (Gaius)

Ce sont les gardes du Gaius. Sélectionnés pour leur compétence et leur incorruptibilité parmi les meilleurs bogatryrs du pays. Aussi sont-ils considérés comme d'un rang supérieur à leur rang habituel. Egalement, ils sont considérés comme incorruptibles.

Les Lyontosh (Gallenia)

Les Lyontosh protègent le Knias de la Gallenia, mais pas seulement. Ils sont aussi chargés de protéger la province des incursions des Kosars et de garder un œil sur le Mur de Feu, à l'affût de tout signe d'activité. Les Lyontosh sont connus pour leur férocité et leur refus de tout compromis durant la bataille. Ainsi, elles ne se défendent jamais et bénéficient de deux augmentations gratuites sur toutes leurs attaques.

L'Oprechnina (Molhyna)

Dernier rempart de l'autorité du Knias de la Molhyna, l'Oprechnina doit faire face aux tribus Kosars en maraude, aux boïars quasi-autonomes et à l'absence de directive de leur seigneur. Ainsi, ils se rendent régulièrement coupables d'actes de banditisme à peine voilé sous le couvert de la perception du tribut annuel dû au Knias. Ainsi, on considérera qu'elles ont un rang de peur égal à leur niveau de menace +2.

Les Adayrats (Rurik)

Dans la province la plus moderne d'Ussura où les impôts sont lourds mais supportables et où les paysans gagnent deux fois plus qu'ailleurs, la garde est bien équipée, nourrie et vêtue. Aussi est-ce celle d'Ussura qui ressemble le plus à ses homologues occidentales. Pendant l'invasion de Montègue, elle est également chargée par le Knias d'effectuer les voyages à travers la forêt de Derevyanniy afin de ravitailler la ville de St-Tremult à partir de Pavtlow. Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier caravanier effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les Medvyeds (Veche)

Dans une province aussi sombre, la garde du Knias ne pouvait que l'être également. Recrutés parmi les hommes les plus violents et sans scrupules, ils font respecter la loi du Knias sur son sombre territoire. Les brutes medvyeds doublent les dommages qu'elles infligent aux personnages.

Les Tyomnys (Somojez)

Les Tyomnys sont des templiers qui défendent les autorités de l'Eglise ussurane. Les dommages qu'ils infligent à l'aide de leurs armes sont considérés comme d'un niveau supérieur, soit 3 points de dommages supplémentaires par seuil de 5 sur l'attaque.

Ordres religieux

Les Gardiens de l'Eglise

Les Gardiens de l'Eglise sont des guerriers dévots spécialisés dans les armes d'hast qui défendent les autorités de l'Eglise vaticine. Les dommages qu'ils infligent sont faits avec leurs armes d'hast (arme très lourdes). Ils accordent par leurs techniques de protections (Niveau de menace +1) en défense passive à la personne qu'ils protègent et bénéficient eux même de d'un bonus de + 5 ND pour être touché.

L'Inquisition

Les brutes de l'Inquisition sont particulièrement intimidantes, discrètes et peuvent frapper à tout moment depuis les ombres. Les bandes de brutes sont composées de 8 membres et non de 6.

Ordre gnostique

Ces brutes sont davantage orientées vers les matières universitaires que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier professeur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre bénéfactin de Saint Benefactus

Ces brutes ont une présence calme et sereine qui se transmet à leur entourage. Elles confèrent donc une augmentation gratuite pour résister à une attaque via le système de répartition effectué contre un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans les compétences du métier de prêtre un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre de Sainte Francesca de Gallilli

Ordre de nonnes dévouées à soigner les maux de Théah. Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier médecin effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre de Saint Victor

Ces brutes sont des missionnaires. Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier missionnaire effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les épées de Salomon

Ces brutes sont de jeunes aspirants dans l'ordre. Animé d'un esprit de corps et d'une mission divine consistant à protéger les membres éminents de l'église, ils font preuves d'un grand sang-froid. En conséquence, ils bénéficient d'un rang supplémentaire sur leur niveau de menace lorsqu'ils doivent protéger le membre de l'église en question. Ils donnent à celui-ci un bonus à sa défense passive égale à leur niveau de menace + 1.

Autres groupes

Les Sidhes

Les brutes sidhes ont de grandes capacités magiques. En conséquence, leurs compétences sont variées et ils surprennent toujours leurs adversaires. Leurs capacités sont différentes à chaque round de combat, prenez-en une différente parmi toutes les factions à chaque nouveau round.

Les galopins

Ces bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non de 6. De plus, équipés de petites armes, elles ne causeront aucuns dégâts réels. Les attaques seront menées avec la compétence pickpocket (égal au niveau de menace +1) contre l'Esprit de la cible. Les dégâts cumulés des petites armes donneront le pourcentage de guilder dérobé à la victime à la fin du tour (une fois toutes les actions de la bande de brutes résolues). Il va sans dire qu'à la fin du tour, ils ne se feront pas prier pour s'enfuir loin de leur victime ! Dans le cas d'une poursuite, considérez que les galopins ont un niveau de compétence du même métier égale au niveau de menace + 1.

Autres aptitudes

Voici quelques options qui permettent de différencier quelque peu vos bandes de brutes.

Les brutes compétentes

Les brutes ont les compétences de base d'un métier ou entraînement à 3.

Athlétiques

Ces brutes sont de véritables athlètes de l'antiquité. Ils ont tellement l'habitude de grimper, sauter, courir et plonger que l'on considère qu'ils disposent de toutes les compétences de l'entraînement Athlétisme au rang 1.

Esprit de corps

Ces brutes ont appris à se serrer pour attaquer de concert. Ils peuvent attaquer un adversaire jusqu'à huit contre une et non plus six, voire dix quand il s'agit d'ussurans.

Centaures

Ces brutes sont si habituées à se battre et parcourir les routes à dos de cheval qu'ils forment presque corps avec leur monture. Toutes leurs actions à cheval bénéficient d'une augmentation gratuite.

Concierges

Ces brutes sont de parfaites poules caqueteuses. Ils savent parfaitement écouter rumeurs et racontars, permettant à leur chef de récupérer des informations en un temps record en écumant tous les culs-de-basse-fosse de la ville dans laquelle ils se trouvent. Ils récupèrent les informations qui intéressent leur patron en lui donnant un bonus égal à leur niveau de menace+1 aux compétences cancanier et débrouillardise.

Copains d'enfance

Ces brutes ont tellement l'habitude d'agir ensemble qu'ils peuvent synchroniser parfaitement leurs attaques. Toutes leurs actions sont résolues dans la même action : la première de leur jet d'initiative.

Coriaces

Chacune de ces brutes doit être touchée avec deux augmentations pour être mise hors d'état de nuire.

Hommes des bois

Ces trappeurs ont tellement l'habitude des sous-bois et des clairières qu'ils savent parfaitement s'approcher de quelqu'un sans faire de bruit, fuir sans se prendre les branches basses, suivre une piste correctement, etc. Ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour toutes leurs actions dans les forêts.

Cruelles

Ces brutes aiment tordre les couteaux dans les plaies. Chaque attaque réussie contre le héros lui fait perdre un dé non gardé (-1g0) à sa prochaine action.

Dures au mal

Ces brutes ont tellement l'habitude de se prendre des coups qu'ils se relèvent presque toujours (en fait, dès que vous avez le dos tourné). Dans un combat, ils se relèvent systématiquement à 2 dés non explosifs rounds suivant leur première mise K.O. La seule façon d'être sûr de les mettre enfin à terre est de prendre 2 augmentations en plus par brute attaquée.

Incorruptibles

Ces parangons de vertu sont totalement incorruptibles et loyaux à leur patron. Il est impossible de les acheter.

Kamikazes

Ces brutes se croient si solides qu'ils ne fuient jamais, même si l'un d'entre eux se retrouve seul contre un adversaire. Fanatique ou désespérée, elle tentera d'ailleurs même une attaque suicide (attaque avec 2 augmentations gratuites et des dommages doublés mais leur ND chute à 5).

Loups des mers

Ces forbans sont sur les océans depuis si longtemps qu'ils connaissent parfaitement la mer et son sale caractère. Toutes leurs actions à bord d'un navire bénéficient d'une augmentation gratuite.

Apprentis assassins

Si les bons assassins sont difficiles à trouver, ceux qui sont discrets le sont encore plus. Ils gagnent une attaque/action gratuite avant l'initiative. Si vous voulez vraiment être méchant, ne laissez les héros s'apercevoir de rien jusqu'à ce qu'ils saignent.

Rage forcenée

Ces brutes lancent leurs couteaux et balancent leurs épées sauvagement dans une charge furieuse. Leurs attaques ne peuvent être évitées que par des défenses actives ; on considère

que les héros ont un ND diminué de 5 et que la bande de brutes bénéficie d'un bonus à son ND de 5.

Pistoleros

Ces brutes transportent tellement de pistolets qu'ils n'ont jamais besoin de recharger, du moins pas tant que les joueurs les regardent.

Obséqueuses

Ces brutes sont tellement obséqueuses et fières de servir leur chef qu'elles en parlent partout en exagérant légèrement ses actes et en s'attribuant une partie de ses aventures, améliorant sa réputation (dans le positif ou le négatif) de 10 %.

Entraînement nocturne

Ces hommes ont tellement l'habitude de vivre la nuit qu'ils ne subissent plus les malus de combat nocturne. Ils se battent dans le noir comme en plein jour et divisent les pénalités par deux.

Engeances des bas fonds

Ces types vivent depuis si longtemps dans les bas-fonds qu'ils en connaissent tous les recoins et tous les coups tordus. Ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour toutes leurs actions dans les bas quartiers.

Sang bleu ou bearsark

Ces brutes sont complètement immunisées à l'Esprit, à l'intimidation ou à tout système de répartition.

Serviteurs dévoués

Ces brutes protègent si bien leur chef que leur niveau de menace est augmenté de 1 lorsqu'ils aident leur patron. S'ils se retrouvent seul ou avec un autre chef, leur niveau de menace revient à la normale.

Tire laine

Les bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non de 6. De plus, armés de petites armes, elles ne causeront aucuns dégâts réels. Les attaques seront menées avec la compétence pickpocket (égal au niveau de menace +1) contre l'esprit de la cible. Les dégâts cumulés des petites armes donneront le pourcentage d'argent dérobé à la victime à la fin du tour (une fois toutes les actions de la bande de brutes résolues). Il va sans dire qu'à la fin du tour, ils ne se feront pas prier pour s'enfuir loin de leur cible détroussée ! Dans le cas d'une poursuite considérer que les compétences afférentes ont un niveau de compétence au niveau de menace + 1.