



SYSTEME DE JEU ALTERNATIF¹

Pour *7TH SEA*

Par **Daemonkarl**



REAMBULE

Les nombreux avis (au moins sur le forum du SDEN) sur le système de jeu indiquent clairement qu'il n'y a pas de consensus à son sujet. Les points le plus souvent critiqués par ses détracteurs concernent la lourdeur de toutes les nuances de règles (avec ces multiples « add-ons » développés dans chaque supplément) et le déséquilibre de certains points (comme l'omnipotence des Traits sur les compétences - surtout deux traits, d'ailleurs). Mais ne développons pas ici tous les problèmes évoqués par les MJ, le but n'est pas de faire le procès de ce système (qui par ailleurs a de nombreux avantages) mais de proposer une alternative.

Je vous propose donc mon système ; fruit d'un développement étalé sur 6 ans. Ce système repose toujours sur le système D10 original ; mais d'une part, le simplifie et de l'autre, tente de combler certains déséquilibres.

Vous trouverez en plus de ce guide, une nouvelle fiche de perso, une nouvelle liste d'avantages et d'Arcanes et une redéfinition des compétences de spadassin.

En résumé, fans du système de base, passez votre chemin. Pour les autres, j'espère que mon système vous séduira (tout ou en partie).

SOMMAIRE

PREAMBULE.....	1
I. PRESENTATION DES MODIFICATIONS.....	2
II. DEROULEMENT DE LA CREATION DE PERSONNAGE	4
III. EXPERIENCE.....	5
IV. PRECISION SUR LES COMPETENCES	6
V. ADAPTATION DES ECOLES DE SPADASSIN.....	9
VI. ADAPTATION DES PERSONNAGES-NON-JOUEUR ?	11
VII. EXEMPLE DE CREATION	12
VIII. ARCHETYPES	14
IX. LES AVANTAGES	17
VII. AVANTAGES	17
X. ANNEXES DES AVANTAGES :	28
XI. GRANDES ECOLES DE COURTISANES	35
XII. REVISION DES ARCANES	39
XIII. REVISION DES COMPETENCES DE SPADASSIN (<i>les + courantes</i>)	40

¹ Version 3 du document



PRESENTATION DES MODIFICATIONS...

...A LA CREATION :

- Dans un premier temps, j'ai limité les compétences disponibles pour alléger le système (exit les compétences totalement inutiles, genre « *nœud* » ou « *roulé-boulé* »). Sur la fiche se trouvent **toutes** les compétences utilisables par tous.
- Ensuite, j'ai supprimé la notion de compétence de base ou avancé. Il y a 4 types de compétences : les compétences générales & martiales (toutes valent 1pp), les compétences de Spadassin (2pp) et de Magie (3pp).
- Les joueurs font leur perso en 125pp (135 s'ils prennent un travers, 115 s'ils choisissent une vertu).
- J'ai créé le principe d'archétype pour remplacer les métiers. La différence majeure, réside dans le fait qu'il ne faut choisir qu'un seul archétype.
- J'ai rajouté le trait Perception. (Ce dernier point de modification peut être optionnel). Je l'ai fait pour augmenter le nombre de Trait et réduire l'omnipotence d'Esprit et Dextérité. (La perception remplace l'Esprit pour le calcul de la Défense active). Perception devient le bonus de nation des Avalonniens et des Natifs de l'Archipel de Minuit.
- **Optionnel** (mais ne change rien au jeu): Les Arcanes ont été revus afin de coller le plus possible à la symbolique du tarot. Par ailleurs, tout joueur choisi deux arcanes. Une Vertu et un Travers qui orientent légèrement le Roleplay du joueur mais n'ont aucune incidence en terme de bonus/malus. Par contre, si le joueur choisit d'acheter une vertu pour les bonus, il paie 10pp d'une part et note l'Arcane comme Vertu ACTIVE. S'il choisit un travers, il gagne 10pp et note sur sa fiche Travers ACTIF. Ce n'est que s'il achète ou paie un arcane qu'il en subira les bonus/malus.

Cette modification m'est venue lorsqu'un joueur Sorcière Sorte a voulu lire l'Arcane d'un joueur qui n'avait ni travers, ni vertu... Avec ce système, tous les joueurs ont maintenant un Arcane (Actif ou Passif) ; information « lisible » par les Strega. Naturellement la Strega verra si le caractère est très fort ou non, chez le personnage. Autrement dit, s'il s'agit d'un arcane Actif ou Passif.

...EN JEU :

- Seuls les D de compétence Explosent ! Cette modification a pour but d'augmenter l'intérêt de les développer. (Les deux modifications suivantes ont le même objectif.)
- Une compétence à 4 permet d'ajouter un +5 au résultat final.

Une variante possible consiste à pouvoir relancer un D. Mais le joueur est obligé de considérer cette nouvelle valeur après avoir relancé le D (il vaut donc mieux relancer un 2 qu'un 8). Cependant, il peut décider de choisir, au final, un autre D de son pool.

Ex : Je lance 4 D et obtiens : 8, 7, 5 et 3. Je décide de relancer mon 3 et obtiens 2 mes D sont donc 8, 7, 5 et 2. Je peux choisir les D que je veux, mais le 3 est maintenant un 2.

- Une compétence à 5 permet de Garder un D supplémentaire (+0G1). La règle du rang 4 ne s'applique plus.

Note : Ces 2 dernières règles ne s'appliquent ni pour la magie, ni pour les compétences de spadassin ; Ou plutôt pas de la manière...

- En revanche, tout mage et spadassin garde 1D supplémentaire (+0G1) Dès le rang Apprenti. Les Mages (Sorcier ou Shaman) gagnent une seconde fois un +0G1 au rang de Maître (soit un total de +0G2 à ce dernier rang). Cette modification palie un problème de logique et de jouabilité :

1. Eviter que les joueurs n'élèvent que les traits sans vrai logique ; par exemple : je suis Sorcier, donc je prends Détermination à 4 pour réussir mes lancements de « sorts ». Or être sorcier signifie avoir des dons magiques, pas forcément de la détermination pour résister à la douleur ou la torture et autres utilisations de la Détermination.

2. Ainsi, (il s'agit d'un exemple) même avec 2 D en Détermination, Dame Jamais Sicée de Sicée peut enfin réussir ses portails Porté (Diff. 30 ; avec le système original et donc seulement 2D gardés, c'était de l'utopie).

Une remarque qu'on m'a objectée, fût de dire qu'elle n'avait que des connaissances théoriques en Porté. Pour moi, la théorie concerne la compétence Occultisme. Les Talents de sorcellerie ou de shamanisme sont pragmatiques. Au mieux, avoir une compétence de Porté donnera un bonus sur le jet d'Occultisme.

3. Par ailleurs, cela permet de créer certains concepts qui, avant, demandaient trop de points de création pour être rentable et jouable. Par exemple, la courtisane Vodacci avec l'école Cappuntina. (Tentez de faire une courtisane avec Cappuntina en 100pp et avec les coûts d'achat des compétences; c'est extrêmement juste de juste (elle ne sait globalement rien faire de bien, et reste médiocre en tout...).

- Je n'accorde pas le +0G2 au rang de Maître d'une école d'escrime pour ne pas trop creuser l'écart entre Spadassin avec école et spadassin sans école.

Ainsi, un maître combattant sans école aura son +0G1 au rang 5 de sa compétence de combat (Escrime, par exemple) et le spadassin avec école, dès son rang d'Apprenti. Mais à rang égal de maîtrise (5 dans leurs compétences de combat), la seule différence sera que le maître avec école maîtrisera des passes d'arme élaborées (les compétences d'école).

Note: Pour les MJs qui pensent qu'avec ce système tous les joueurs prendront une école de magie ou d'escrime car elles sont avantageuses, trois choses :

1. Et quand bien même ! Beaucoup de MJ voient 7th Sea comme un jeu de grands héros ; Au moins pour cette majorité là, cela ne devrait pas les choquer.
2. Ensuite et surtout, empiriquement, ce n'est pas vrai ! Tous les joueurs ne prennent pas forcément d'école. Tout simplement car ça ne correspond pas au concept de personnage qu'ils veulent jouer.
3. Par ailleurs, pensez bien qu'un joueur qui ne prend ni magie, ni école d'escrime aura quand même beaucoup plus de point de création pour le reste... et certains joueurs savent compter et capitalisent sur cet avantage !

Pour finir, si vraiment vous trouvez que le coût d'achat est trop faible, vous pouvez l'augmenter (voir plus bas).



I. DEROULEMENT DE LA CREATION DE PERSONNAGE

1. Le joueur choisie **UN** Archétype qui correspond à l'apprentissage de base de son perso. Cette Archétype lui donne 1 rang dans chaque compétence associée, libre à lui d'augmenter ou non ces compétences avec le reste de ces points de création. Il peut par la suite prendre n'importe quelle compétence (en tant que MJ, vous avez bien sûr votre mot à dire). L'Archétype est juste là pour symboliser l'apprentissage de base du personnage. Tous les archétypes n'ont pas le même coût d'achat, voir la liste.
2. Le coût des Traits reste toujours de 8pp à la création. Maximum à la création, rang 3 ou 4 pour le trait de nation ou avec l'avantage « *trait légendaire* ».
 - *Je vous conseille de surveiller cette étape. Personnellement (à la création), je limite à deux le nombre de traits supérieurs à 2. Ensuite seulement, je regarde, selon la logique du perso, si j'autorise d'autres traits supérieurs à 2.*
 - **Optionnel :** *Un joueur peut prendre un trait à 1 mais cela indique une faiblesse. Ce qui se traduira par un coût en XP supérieur pour son augmentation (voir plus bas)*
3. Chaque compétence coûte 1PP par rang. Maximum à la création, 3.
 - *J'autorise une ou deux compétences à 4 s'il s'agit du métier du personnage.*
4. Les avantages ont été revu pour coller au nouveau système (en effet quel intérêt de prendre « *beauté du diable* » qui coûtait 3pp alors que maintenant la compétence séduction coûte 1pp par rang....).
5. La Sorcellerie ne coûte plus que 10pp/15pp/25pp pour être, respectivement, sang faible, sang-mêlé, sang pur. J'autorise le joueur à augmenter ses compétences de magie avec des points de création mais, maximum trois rangs supplémentaires (3pp par rang de compétence en plus).
 - **Option :** *si ces coûts vous paraissent trop faible utilisez les valeurs suivantes: 20pp/30pp/30pp*
6. Une école de spadassin coûte 20pp² et chaque rang de compétences supplémentaire coûte 2pp. Pas de restriction dans la dépense de point de création (excepté la règle de base ; maximum de 3 rangs dans une compétence à la création).
7. Choisir un Arcane et définir si c'est une Vertu ou un Travers et s'il est Actif ou Passif. Attention, On ne peut choisir qu'**UN seul Arcane Actif** (une vertu qu'on a achetée ou un travers qui rapporte 10pp). On peut par contre avoir deux Arcanes Passifs.
8. **Optionnel :** Donner à tous les joueurs une langue parlée gratuite (en plus de la langue maternelle) pour que les joueurs puissent se comprendre. Je conseille le *Montaginois* car il s'agit de la langue parlée dans toutes les cours de Théah (comme le Français à la même période).

Le but est d'éviter que seulement 2 PJs sur 5 ne se comprennent. J'ai déjà vécu cette drôle d'épiphanie juste avant de débiter une partie... je dirais, par ailleurs, que le coût d'achat des langues est très élevés. Ne pas hésiter à faire des prix, pour un bon gros gain de jouabilité.

² Car on ne gagne plus les 2 métiers de l'école ; qui dans le système original coûtent normalement 2pp chacun.

II.



XPERIENCE

- **Les Traits : 3 fois le niveau à atteindre.** Soit, par exemple, 15Xps pour atteindre le rang 3. Quoi qu'il arrive le maximum du trait est 5 ; 6 pour le trait de nation ou avec « Trait légendaire ».

Note : Avoir les deux **ne permet pas** de passer à 7, le maximum reste 6.

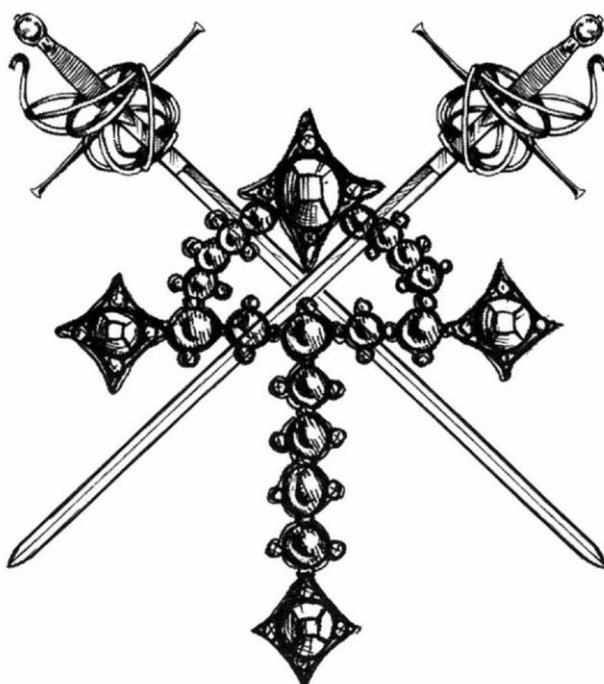
- **Optionnel** Le joueur qui possède à la création un trait à 1(= une faiblesse) modifie son augmentation de la façon suivante: 15 pour passer au rang 2 (et non 10).

- **Les Compétences :** Le coût d'augmentation en Xps est le même **pour tous les types** de compétences :

3-3-5-7-10 Xps pour passer, respectivement, au **rang 1/2/3/4/5.**

On doit acheter chaque rang. Ainsi, le cout en Xps pour passer du rang 3 au rang 5 est de : $7 \text{ (rang 4)} + 10 \text{ (rang 5)} = 17\text{Xp}$.

- **Optionnel :** facilité le changement de maîtrise de la magie et des écoles.
- Pour passer au rang Adeptes à **Compagnon** (rang II) :
 - il faut **trois** compétences à 3 **Et** une à 4.
- Pour parvenir au rang de **Maitre** (rang III) :
 - il faut **trois** compétences à 4 **Et** une à 5.





III.

RECISION SUR LES COMPETENCES

Camouflage : s'utilise pour se déplacer furtivement ou bien se cacher immobile dans le décor. Le découpage urbain/rural me semble assez parlant !

Cancan : connaître les bonnes personnes et les ragots de la haute société (avec Esprit)

Commandement : est l'art de se faire obéir. S'utilise aussi pour l'intimidation. (Avec Détermination)

Chercher indices : s'utilise avec Perception. Ne s'utilise qu'en milieu urbain. Pour les milieux ruraux voir « *Survie* ». En effet, dans la nature qu'une trace vienne d'un animal ou d'un être humain...

Comédie : l'art de jouer un rôle et se déguiser, c'est le stade au dessus de Sincérité. Sincérité s'utilise lorsqu'il faut mentir, mais si le pj s'invente complètement une attitude, voir (et surtout) une autre identité, c'est de la Comédie. Pour le maquillage (comprendre déguisement) c'est Comédie. Sinon il s'agit simplement de la compétence Mode ou Jenny. Comédie s'utilise avec Panache ; Sincérité avec Esprit.

Contacts : connaissance des bas fonds et des gens peu fréquentables. Permet d'entendre des ragots de la rue, de trouver du matériel illicite...

Faire-parler : il existe plusieurs méthodes : par l'intimidation ou la violence avec Détermination ; par la ruse (sur l'oreiller/escroquerie) avec Panache, par la corruption ou la raison avec Esprit.

Falsifier : s'utilise lorsqu'il s'agit de falsifier une écriture ou un sceau. Pour falsifier une œuvre d'art, un objet, etc. Par ailleurs, il faut aussi prendre en compte le rang dans une autre compétence et utiliser la plus basse des deux compétences. Pour imiter un tableau => Art peinture ; un bijou => métier joaillerie, etc.

Ingénierie : permet de construire des choses ou de faire des calculs scientifiques relatif à l'ingénierie (voierie, architecture, mais aussi horlogerie, etc.)

Jenny : l'art des plaisirs sensuels. S'utilise avec Panache.

Mémoire : c'est assez explicite. S'utilise avec Détermination. Le Mj devrait demander à un joueur savant ou ayant de nombreuses connaissances de développer cette compétence.

Médecine : Un niveau de 1 ou 2 est suffisant pour faire des 1^{ers} soins. Diagnostiquer des maladies ou même pratiquer la chirurgie demande un rang 3 minimum.

Qui-vive : il s'agit de la vigilance et s'utilise avec Perception. (Remplace aussi la compétence « Sur ses gardes »).

Rhétorique : il s'agit de l'art de bien parler et d'argumenter. Cette compétence cumule en fait, les anciennes compétences d'Eloquences et de Philosophie

Science de la nature : physique et chimie. A se sujet, la compétence herboristerie ne permet de concocter que des décoctions à base de plantes. Pour utiliser les venins, il faut zoologie. Et pour faire des composer chimique (avec des minéraux ou plus puissant), il faut science de la nature qui est à la base de l' (al)chimie.

Soin des animaux : permet de s'occuper des animaux mais aussi de les dresser. Zoologie n'est que la connaissance encyclopédique des animaux et des autres bestioles (insectes, arachnoïdes...). En somme, la différence entre un paysan et un naturaliste.

Survie : pose et reconnaissance de pièges et des dangers de la nature et dans un sens plus général repérer et analyser des empreintes (animales ou humaines). Cette compétence est exclusivement pragmatique et non théorique. Pour cela, se référer à zoologie, herboristerie, etc. C'est la compétence des chasseurs, éclaireurs, paysans...

Stratégie/Tactique : ces deux compétences s'utilisent pour le même objectif, mais pas sur la même échelle. L'enjeu de la tactique est local, alors que la stratégie est globale. En simplifiant, pour un conflit de bataillon à bataillon ou entre navires, utiliser Tactique. Contre toute une flotte ou pour coordonner plusieurs armées utiliser Stratégie.

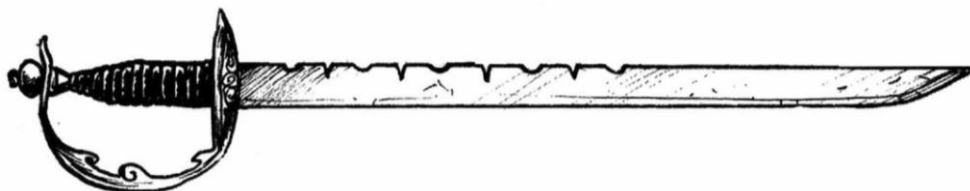
Utilisation poudre/poison : (utiliser avec Dextérité) cette compétence ne s'utilise, comme leur nom l'indique, que pour manipuler des poisons ou des explosifs et donc connaître les règles de base comme : prendre une mèche de la bonne taille, savoir lorsqu'il faut utiliser des gants pour manipuler certains poisons, ce poison permet de tuer, endormir, comment protéger la poudre de l'humidité... Pour la fabrication et une connaissance théorique de toutes les caractéristiques, il faut soit Herboristerie (pour des composés de plantes) zoologie (pour des venins) ou Science de la Nature pour des composés chimiques complexes (tant poison, qu'explosif).

Acrobatie : s'utilise pour escalader, amortir les chutes et faire toutes sortes d'actions virevoltantes. A ce propos, pour faire des acrobaties à cheval il faut utiliser la plus petite compétence entre Acrobatie et Equitation.

Endurance : ne pas s'essouffler dans l'effort, s'utilise avec Gaillardise.

Lancer : s'utilise pour jeter tout type d'objet avec adresse, y compris des armes de jet (couteaux, dards, fléchette, lance-pierre,...).

Vitesse : Se déplacer rapidement. S'utilise avec Gaillardise car on parle de puissance. Dans certains cas bien particulier, vous pouvez autoriser la Dextérité lorsqu'il faut slalomer entre les obstacles. Mais le cas générale s'utilise avec Gaillardise.



Les Compétences martiales

Il me semblait lourd d'avoir une compétence pour chaque type de frappe pour le combat à main nue (comme c'est le cas à l'origine). J'ai donc supprimé ces compétences de la liste pour en faire de simples effets (en augmentant la difficulté). Maintenant, il ne reste plus que deux styles de combats à mains nues : Combat de Rue et Pugilat (3 si on compte panzerfaust, mais son utilisation est la même que Pugilat).

Combat de rue : Il s'agit du combat pragmatique, celui où tout les coups sont permis, il ne repose pas particulièrement sur la vigueur de la frappe, mais plutôt sa précision (vers des points sensibles). Cette compétence utilise donc la *Dextérité*. Toute personne avec « *attaque combat de rue* » peut faire une attaque standard ou effectuer les coups suivants avec une majoration à la difficulté mais pour un résultat particulier !

- **Coup à la gorge :** ND+15 □ = 1BG
- **Coup aux yeux :** ND+15 = aveugle l'adversaire et augmente de 1 (pour chaque Aug.) la prochaine Attaque de l'adversaire. Si >10 = action perdue)
- **Coup de Pied vicieux :** ND + 5 = 0g2 au dommage (au lieu de 0g1)
- **Coup de tête :** ND+10 = 3g1 de dommage + sonne l'adversaire

Arme improvisée est une sous compétence de *Combat de rue* et Comme son nom l'indique, représente la capacité de frapper son adversaire avec tout ce qui passe sous la main : chope, tabouret, chandelier...

Pugilat/Panzerfaust : Contrairement à *Combat de rue*, Pugilat (et Panzerfaust) repose sur la *Gaillardise* des coups, qu'il s'agisse de boxe ou de pancrace, c'est la puissance qui est ici mise en valeur. « *Prise* » permet de faire des clefs à son adversaire ou bien de le renverser, tandis que « *attaque* » correspond aux classiques coups de poings, tête et même pied. Avec une de ces deux compétences le joueur peut tenter l'un de ces effets :

- **Crochet:** ND+15 □ = 1BG direct
- **Etreinte** (uniquement *Prise*): à chaque tour jeter rang « *Prise* » = dégâts (il s'agit ici d'une opposition standard pour maintenir la clef. Si l'adversaire fait plus au jet de *Prise*, il se dégage et donc le joueur ne peut utiliser *Etreinte* pour faire des dégâts.
- **Uppercut :** +2g1 au dommage mais ND passe à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase.
- **Directs :** 2 attaques (autrement appelé gauche-droite !) mais ND +5 sur chaque attaque

Note Générale: Certes ce découpage est factice, car tout combat rapproché nécessite un mélange de force et de précision³. L'objectif est donc de réduire l'omnipotence du second trait le plus utile : la *Dextérité* (De manière générale, penser à utiliser tous les traits) Pour résumer, voici la liste d'utilisation des Compétences Martiales par Attribut :

- **Panzerfaust, Armes Lourde, Pugilat** et les **Boucliers** s'utilise avec *Gaillardise*.
- **Armes à feu** et **Armes de trait** (Arbalète, Arc) s'utilise avec *Perception*.
- **Les autres** talents martiaux avec la *Dextérité*.

³ Un coup d'épée porté avec la fureur d'un escargot asthmatique n'a que peu de chance de faire mal !

IV.



EGLES OPTIONNELLES POUR LES DEGATS

Afin de fluidifier les combats, je vous propose un petit système **optionnel** permettant d'enchaîner plus rapidement les phases en réduisant le nombre de jet de D. Le but n'est pas de réduire pour réduire, mais bien pour fluidifier l'action sans changer ce petit côté tactique des combats ! Je ne vous propose donc pas de modifier les jets de touche ou d'encaissement, mais seulement les jets de dégâts en les rationalisant et automatisant, à la manière des Brutes.

Ainsi au lieu de jeter les D pour définir les dégâts, je vous propose d'infliger un code de dégâts « fixe » ; en fonction des stat' du personnage, de son arme et des bonus.

Le principe de base est : **Gaillardise x 2** + **dégâts fixe de l'arme** + **bonus**
Ou, pour les armes à feu : **Arme à feu x2** + **dégâts de l'arme** + **bonus**

Chaque arme a un code de dégâts que voici⁴ :

Arme courte (main gauche, stylet, etc.) : **5**

Armes d'escrime (rapière, fleuret, sabre, etc.) : **6**

Armes intermédiaires ("basket-hilted claymore", backsword, schiavona/pallasch, etc.): **7**

Armes d'hast et lourdes (lance, hallebarde, hache, claymore, cimenterre etc.): **8**

Armes à feu (pistolet, fusil) : **10-12**

Par bonus : J'entends les bonus de certaines armes (de maitres, sidhe, dracheneisen...) mais aussi et surtout, les **augmentations** !

En effet, je propose que les dégâts soient majorés de +4 pour chaque augmentation. (*Ou +5 si vous voulez faire plus simple*).

Comme vous le voyez, un personnage moyen (*dans le sens de, pas spécialisé dans la force brute et disons, 2 en Gaillardise*) infligera, avec un armes d'escrime, 10 Blessures légères (BL) sans bonus et 14 BL avec une augmentation ;

Un adversaire standard, pas particulièrement Gaillard (*2 dans cet attribut*) accusera le coup d'une Blessure Grave (BG) tous les 2 coups en moyennes. S'il n'a pas de chance il ratera son encaissement après le premier coup, seulement et s'il a de la chance au bout du 3^{ème} ; Ou plus s'il est vraiment chanceux, mais avec 2G2, passer les 40BL (4 x 10BL) relève de la gageure !

⁴ Inspiré des codes de dommages des armes des Brutes.

V.



DAPTATION DES ECOLES DE SPADASSIN

Tout d'abord, Il **ne faut pas tenir compte** des **métiers** offerts !

Ensuite, le joueur **doit acheter**, au moins 1 rang dans **les compétences légitimes de l'école sélectionnée**. Pour définir ces compétences dites « *légitimes* », demandez-vous, tout simplement, quelles sont les compétences de base que l'école doit enseigner ? Généralement le descriptif de l'école donne ces informations :

- En premier lieu, quelle(s) arme(s) sont utilisées (en Escrime ou Couteau ou Panzerfaust, etc.) ? Uniquement en attaque ? En défense aussi ?
- Ensuite, ne pas oublier les compétences annexes, celles qui soutiennent la philosophie de l'école, qui vont au-delà de frapper/parer: Telles que Danse pour Aldana, Eloquence pour « la pointe au cœur », Survie pour Robin Goodfellow, Qui-vive pour Pavois,...

→ Pour résumer, le plus important dans cette étape est de rester logique !

Attention, toutefois, à ne pas faire une liste de 10 compétences, le but n'est pas d'avoir toutes les compétences des métiers, mais seulement le minimum légitime. Le maximum devrait être 5 compétences ; Généralement vous aurez une/deux compétence(s) d'attaque, une/deux compétence(s) de défense et une/deux compétence(s) annexe(s).

Quand au reste, ça ne change pas : le joueur a automatiquement 1 point dans chaque compétence de spadassin et fait partie de la guilde des spadassins. Si l'école n'est pas répertorié dans la guilde, le personnage n'en est pas membre et gagne en compensation 1 point de plus dans une de ces compétences de spadassin.

PS : Ne pas oublier que dans ce système, à partir du moment où le joueur à une école, son personnage obtient 0g1 sur tous ses jets de combat concernant son école !

EXEMPLES D'ADAPTATION

Afin d'illustrer mes propos, voici quelques exemples d'adaptation. En face de l'école, j'indique les compétences que le joueur doit obligatoirement avoir pour acheter l'école ainsi que – seulement pour rappel – les métiers originellement offerts et qui, je le répète, **n'existe plus** !

Aldana : 3 compétences : Escrime attaque & parade, Danse - (à l'origine *Courtisan & Escrime*)

Valroux : 3 compétences : Escrime attaque, Arme courtes parade ainsi qu'Art oratoire - (à l'origine *Couteau & Escrime*)

Finnegan : 3 compétences : Pugilat attaque & Prise, Jeu de jambes - (à l'origine *Lutte & Pugilat*)

Eisenfaust : 3 compétences : Armes lourdes attaque, Panzerfaust parade et Endurance - (à l'origine *Panzerfaust & Escrime*)

Les Eisenors n'utilisent plus d'épée lourde, mais plutôt une pallasch (backsword). Escrime devrait s'appliquer, mais je considère que le style de combat reste assez brutal et s'utilise donc avec Gaillardise et non Dextérité d'où le choix de la compétence arme lourde.

Pour quelques exemples un peu plus ardues...

Cappuntina : 3 compétences : Lancer, Passe-passe et vitesse - (à l'origine *Couteau & Bateleur*).

Arrêtons-nous quelques instants pour cette école. Pourquoi ne pas avoir sélectionné couteau et jeu de jambes (entre autres choix possible) ? Simple, en lisant le descriptif de l'école on se rend compte que le but de cette école est d'apprendre à épingler ses adversaires afin de fuir. C'est pourquoi lancer et vitesse semblent tout indiqués. Dans la même démarche, passe-passe permet de savoir camoufler ses armes et donc surprendre l'adversaire !

Gelingen : 4 compétences : une attaque au choix (bien souvent armes d'hast pour l'allonge), jeu de jambes (il est plus souvent préférable d'esquiver un coup de corne que de le parer), Zoologie et Survie - (À l'origine *médecine & Combat de rue*)

Steil : 5 compétences : Armes lourdes attaque & parade, Comportementalisme, Rhétorique et Tactique - (à l'origine *Courtisan & Commandement*)

➔ Pour le reste, à vous de voir avec pour maîtres mots : **logique & simplicité !**



VI.

DAPTATION DES PERSONNAGES-NON-JOUEUR

Comment utiliser les PNJ déjà existant ? ➔ En ne changeant rien !

Nul besoin de refaire les fiches des PNJs existant, utilisez donc leurs caractéristiques. En effet, ce système utilise la même mécanique que les règles originales ; il n'y a donc pas de problème de niveau de valeur. Un 4 en Escrime correspond, de la même manière, à un 4 en Escrime dans mon système. Par ailleurs, les PNJs officiels sont suffisamment bien « gonflés » pour posséder toutes les compétences qu'ils devraient logiquement posséder...

Le problème peut se poser sur la Perception : dans ce cas, soit vous leur improviser un score de PE soit vous utilisez l'Esprit comme cela est prévu à l'origine.

VII. XEMPLE DE CREATION

➔ **Pandora Castelani**, Courtisane vodacci et apprentie Cappuntina
(Voir fiche de personnage à la fin du document)

1. **Choix de La Nation** : Vodacce (+1 en Esprit)

2. **Choix de l'Archétype** : Courtisane (petite école) 16pp sur 125pp (reste 109pp)

Art, Cancans, Comédie, Comportementalisme, Danse, Etiquette, Faire-parler, Jenny, Lire sur les lèvres, Mémoire, Mode, Passe-passe, Pique-assiette, Politique, Rhétorique, Séduction, Sincérité ➔ à 1

3. **Les Traits** : Cout : $6 \times 8 = 48$ sur 107pp (reste 59pp)

Gaillardise 1, Dextérité 2, Esprit 3, Détermination 2, Panache 2, Perception 3⁵

4. **Choix d'une école ou sorcellerie** : Ecole Cappuntina 20pp sur 59pp (reste 39pp)

Compétences de spadassin: épingler (couteau), tir d'adresse (couteau), lancer (couteau), exploiter les faiblesses ➔ toutes à 1.

Rappel : les métiers ont disparus, le joueur ne gagne donc plus les métiers « Bateleur » ni « Couteau » (ni les compétences associées !). Au joueur de développer les compétences de « lancer », « vitesse » et « passe passe » utiles à cette école.

5. **Achat des Avantages** : □ coût : 12 sur 39 (reste 27pp)

Beauté du diable 3pp, Immunité 1pp (poison à définir), Séduisant 5pp, une Araignée dressée 2pp, polyglotte (Lire/écrire Montaginois) 1pp.

6. **Les Compétences** : Dépense de 27pp dans:

Armes courtes (attaque 2pp et parade 1pp), Lancer 2pp, Jeu de Jambe 1pp, Vitesse 1pp, Poison 1pp, Sincérité +2pp (total rang3 avec le 1 de base de l'archétype), Séduction +2pp (rang3), Politique +1pp (rang2), Mode +1pp (rang 2), Mémoire +1pp (rang2), faire-parler +1pp (rang2), Etiquette +2pp (rang3), Rhétorique +2 (rang3), Danse +1 (rang2), Comportementalisme +1pp (rang2), Cancans +1 (rang2), Art +1pp (rang2, reste à définir quel Art), Compétences Cappuntina : « épingler » +2pp pour un rang supplémentaire (total rang2) et « tir d'adresse » +2pp pour un rang supplémentaire (total rang2).

7. **Les Arcanes** : le joueur n'achète pas de Vertu et ne prend pas de Travers qui lui rapporte 10pp. il doit donc choisir 2 Arcanes qui seront Passifs⁶. J'insiste bien, dans ce cas, il ne s'agit que d'élément de *Roleplay*. Le joueur note sur sa fiche :

Vertu passive : Psychologue

et

Travers Passif : Curieux

Si le joueur avait finalement décidé de prendre un Travers Actif, il aurait gagné 10pp et aurait noté : **Travers Actif** : Curieux⁷ - **Vertu passive** : Psychologue

⁵ Considérer Panache 3, si vous n'utilisez pas le nouveau trait Perception.

⁶ Qui n'auront donc aucune influence sur le jeu, en termes de Bonus/Malus.

⁷ Dans ce cas, seul son travers *Curieux* aurait un impact dans le jeu en termes de malus.

Commentaires sur ce pré-tiré

Comme vous le voyez, ce personnage reste débutant, mais jouable avec des compétences utiles. Les Traits majeurs pour une Courtisane sont Esprit et Panache, (ainsi que Perception si vous l'utilisez). J'ai choisi, ici de ne pas augmenter Panache pour vous montrer que le perso n'est pas optimiser mais logique. Ceci dit, le joueur pourrait décider de prendre un Travers (+10pp), ce qui lui permettrait de prendre Panache à 3. Si vous jouez sans Perception la question ne se pose pas...

De plus, le personnage possède même une école de spadassin (ici pour Courtisane) mais est tout de même capable de l'utiliser, grâce au 0g1 que l'on gagne dès que l'on est *Apprentie* dans une école d'escrime. Le joueur n'a pas été obligé de sacrifier 8pp pour avoir une *Dextérité* à 3, sans quoi l'utilisation de son école eut été plus que réduite. Il y a un Gain en jouabilité et même en logique (Cette courtisane sait juste utiliser son école et non se balancer de lustre en lustre).

Et même pour la suite, grâce à ce bonus, Le joueur ne se sentira plus obligé d'augmenter à tout prix son trait *Dextérité* pour pouvoir utiliser son école correctement ; Et va certainement vouloir augmenter ses compétences voir Panache.

Ce bonus de 0g1 ne concerne que les compétences liées à son école : Epingler (couteau), tir d'adresse (couteau), lancer (couteau) et exploiter les faiblesses.

A vous de voir s'il semble logique qu'Armes courte (Att/Par) soit aussi comptée dans le bonus⁸. Je dirais que non, par contre j'autoriserais ce bonus sur des jets de Vitesse dans la mesure où le but de l'école est de blesser l'adversaire, de le ralentir avant de fuir ! Mais il s'agit d'un choix de MJ.

Exemple d'un jet concernant sa maîtrise des techniques d'école:

Dextérité + Epingler + Bonus Ecole d'escrime = 2g2 + 2g0 + 0g1 = 4g3.

**En espérant avoir été clair et que ces règles vous conviennent.
Bon jeu !**

Ci-après les aides de jeu pour ces nouvelles règles

⁸ Par exemple, un Spadassin Valroux aurait le bonus de 0G1 pour utiliser « Double parade », « Exploiter les faiblesses », « Feinte », « Marquer », mais aussi en « Jeu de jambe » et « Escrime » (Att/Par) car ces compétences sont liés à son école

**Artiste/Artisan : 12pp**

5pp au choix dans les Arts et Métier (*par ex. Composition, un instrument, Peinture, Poésie, Tisserand, Ebéniste, Joaillier, Calligraphe...*), Danse, Jeux, Marchandage, Mode, Séduction, Pique-assiette, Cancan **OU** Contacts

Assassin : 20pp

Comédie, Comportementalisme, Contacts, Crochetage, Camouflage (*urbain et rural*), Faire parler, Passe-passe, Qui-vive, Sincérité, utilisation Poudre/ Poison.
Vitesse, Jeu de Jambes, Acrobatie, Escrime (*attaque et parade*), Armes courtes (*attaque et parade*), Armes de traits (*attaque et recharge*).

Barde/Skalde : 16pp

Astronomie, Art (*Chant et 1 instrument*), Herboristerie, Histoire, Runes **OU** Sidhes, Danse, Soins des animaux, Survie, Rhétorique, Endurance, Nager, Equitation, Arc (*attaque*), Pugilat (*attaque et prise*)

Baroudeur : 19pp

Astronomie, Cartographie, Chercher indices, Contacts, Camouflage Rural, Equitation, Etiquette, Médecine, Passe-passe, Qui-vive, Survie.
Vitesse, jeu de jambes, Acrobatie, Endurance, Nager, 3 rangs de compétences martiales

Charlatan : 16pp

Comédie, Contacts, Mode, Cancan, Séduction, Jeux, Marchandage, Comportementalisme, Droit, Etiquette, Faire parler, Rhétorique, 2 Compétences de « savoir » au choix.
Escrime **OU** Armes courtes (*attaque et parade*)

Chevalier errant 15pp

Contacts **OU** Cancan, Camouflage (*urbain OU rural*), Equitation, Etiquette, Jeux, Passe-passe, Séduction, Sincérité.
Acrobatie, Jeu de jambes, Escrime (*attaque et parade*), Armes courtes (*attaque OU parade*), Combat de rue (*attaque et armes improvisées*).

Commandant/Capitaine : 17pp

Cartographie, Commandement, Comportementalisme, Navigation **OU** Equitation, Gestion, Politique, Etiquette, Sincérité, Stratégie, Tactique, Rhétorique. Equilibre **OU** Jeu de jambes, Nager **OU** Endurance, 4 compétences martiales.

Courtisan : 19pp

Art, Etiquette, Mode, Danse, Cancan, Lire sur les lèvres, Histoire, Politiques, Pique assiette, Séduction, Sincérité, Comportementalisme, Equitation, Jeux, Mémoire, Rhétorique, Escrime (*attaque et parade*), Jeu de jambes.

Courtisane vodacci (Petite école): 16pp

Art, Cancans, Comédie, Comportementalisme, Danse, Etiquette, Faire-parler, Jenny, Lire sur les lèvres, Passe-passe, Pique-assiette, Politique, Mode, Rhétorique, Séduction, Sincérité.

Courtisane vodacci (Ecole de prince): 26pp et voir annexe Grandes écoles de courtisanes.

Erudit : 14pp

Astronomie, Art, Code Secret, Droit, Herboristerie, Histoire, Ingénierie, Médecine, Occultisme, Recherche, Rhétorique, Science de la nature, Théologie, Zoologie.

Espion : 17pp

Chercher indices, Code secret, Comédie, Contacts, Crochetage, Camouflage (*urbain*), Faire parler, Lire sur les lèvres, Passe-passe, Qui-vive, Rhétorique, Sincérité, Utilisation poudre/poison.

Vitesse, Acrobatie, Armes courtes (*attaque et parade*).

Fausseur : 14pp

Art (*Peinture*) **OU** Métier (*Calligraphie*), Cartographie, Code secret, Contacts (*2 rangs*), Falsification, Histoire, Marchandage, Recherche, Métier (*Bois(papier)*) **OU** Joaillerie, Sincérité.

Armes à feu (*attaque/ parade/ rechargement*).

Forestier : 15pp

Cartographie, Camouflage (*rural*), Equitation, Herboristerie, Médecine, Qui-vive, Soins des animaux, Survie, Zoologie.

Vitesse, Jeu de jambes, Endurance, Nager, Armes de trait (*attaque et recharge*).

Garde : 19pp

Chercher indices, Comportementalisme, Contacts, Camouflage (*urbain*), Droit, Métier (*Forge*), Faire parler, Etiquette, Jeux, Qui-vive, Tactique.

Vitesse, Jeu de jambes, Endurance, 5 compétences martiales.

Jenny : 13pp

Contacts, Chercher indices, Danse, Camouflage (*urbain*), Jenny, Marchandage, Mode, Passe-passe, Séduction, Sincérité.

Combat de rue (*attaque et armes improvisées*), Vitesse.

Malandrin : 17pp

Camouflage (*urbain et rural*), Chercher indices, Commandement, Contacts (2 rangs), Crochetage, Jeux, Marchand, Passe-passe, Qui-vive.

Vitesse, Endurance, Armes courtes (*attaque et parade*) Combat de rue (*attaque et armes improvisées*).

Marchand : 14pp

Comportementalisme, Equitation **OU** Navigation, Contacts, Droit, Jeux, Marchand (2 rangs), Métier (2 rangs au choix *Bois/Tissus/Forge/...*), Rhétorique, Sincérité, Etiquette.

Pugilat (*attaque et prise*).

Marin : 15pp

Cartographie, Métier (charpenterie), Navigation, Jeux, Tactique.

Equilibre, Acrobatie, Nager, Arme à feu (*Att/Par/recharge/Artillerie*), Escrime (*attaque*), Combat de rue (*attaque et armes improvisées*).

Mercenaire : 18pp

Camouflage (*urbain et rural*), Equitation, Forge, Jeux, Survie, Qui-vive, Tactique.

Toutes les compétences d'athlétisme (**sauf** *nager et équilibre*), 5 compétences martiales.

Religieux: 12pp

Théologie (2 rangs), Cartographie, Droit, Etiquette, Herboristerie, Histoire, Médecine, Recherche, Rhétorique, une compétence d'Erudition (*par ex. Zoologie, Science de la nature, un second rang en Herboristerie,...*), un Métier (*Par ex. fromager, viticulteur,...*).

Spadassin : 17 pp

Cancan, Commandement, Equitation, Etiquette, Mode, Rhétorique, Qui-vive, Séduction, Sincérité.

Acrobatie, Endurance, Jeu de jambes, 5 rangs de compétences martiale



Académie militaire (4pp, 2pp pour un Eisenör) +1g0 sur tactique et stratégie, + 2 sur le jet personnel sur le champ de bataille, possibilité de s'entraîner auprès d'un maître d'arme, faire appel à des anciens camarades de classe, ...

Accoutumance au chaud/froid (2pp) -1g0 sur les dommages pour un type de climat. *(Note : il est possible de prendre gratuitement l'avantage. Par ex : un ussuran ou un vesten pour le froid ou un croissantin pour le chaud. S'il prend l'avantage gratuitement, le perso aura la contrepartie de ne pas supporter l'autre type de climat).*

Affinité animale (2pp, 1pp pour Ussuran) Les animaux sont plus calmes en votre présence et vous avez + 5 sur les jets concernant les animaux.

Ambidextre (5pp) Vous êtes gaucher et droitier.

Androgyne (3pp) : +2g0 sur les jets de déguisement. Vous permet aussi de tenter de séduire quelqu'un (non libertin) du même sexe. Ce dernier ne franchira pas tous les caps mais sera néanmoins dans une situation ambiguë. Attention, cela n'est pas toujours un avantage (dans ces circonstances -1g0)...

Animal domestique extraordinaire (4pp) : Vous disposez d'un animal d'une intelligence presque humaine. Il est créé par le MJ avec 50 PP.

Aptitude naturelle (7pp pour une compétence, 8pp pour une compétence de spadassin ou de sorcellerie) : Choisissez UNE compétence ; vous pourrez déclarez vos augmentations (*max rang dans la compétence*) après avoir fait le jet de D.

Arme anti-Sidhe (5pp) Votre arme a été forgée de fer froid dans le but d'anéantir les Sidhes. Attention, ces derniers risquent de vous détecter comme un phare...

Artefact Syrath (1 à 5pp) Vous possédez un objet d'une civilisation antérieure, possédant des capacités étranges (connues ou non). Voir Avalon page 132.

Armateur (10/15/20pp) : Vous possédez un navire créé avec respectivement 10/15/20PN.

Beauté du diable (3pp) Vous dégagéz un magnétisme animal qui attire les membres du sexe opposé (mais pas que...). +5 pour les tentatives de séductions et un fois par scénario vous pouvez séduire automatiquement une Brute ou Homme de main (en dépensant 1 D d'héroïsme, si le Mj est taquin).

Bibliothèque de recherche (1 ou 3pp) Vous possédez une bibliothèque, à 1pp elle est incomplète. Elle peut vous servir pour apprendre des choses, voir p.82 du « *Collège Invisible* », elle réduit aussi de 5 le ND de conception.

Bonne poigne (2pp) Vous tenez très bien votre arme, +5 sur les jets pour ne pas la perdre.

Cercle mondain (3pp) voir guide de Montaigne page 85-86 et annexes plus bas.

Chien de mer (5pp) (Voir annexes) : vous faites partie de cette confrérie de pirates.

Charge (varia, -2pp pour les Montaginois, moins 2 si académie militaire, mini1)

- **Armée de Terre:** 2/Caporal, 4/Sergent, 6/Lieutenant, 8/Capitaine
- **Marine:** 2/Quartier-maître, 4/Aspirant, 6/Officier, 8/Lieutenant.

Cheval Croissantin (3pp, 2 pour les Castillans et Bernouilli) Voir *guide Croissantin*.

Connaissance des environs (3pp) +1g0 sur Guet-apens, survie, Contacts et sur les jets de poursuite dans les environs en question.

Confrérie de la côte (5pp) (Voir annexes) : vous faites partie de cette confrérie de pirates.

Crochet (3pp) le nec plus ultra du raffinement pirate ! Apporte 1g0 dans les rapports entre pirate mais -1g0 partout ailleurs. Le crochet s'utilise en combat avec « arme courte » avec l'avantage de ne pouvoir être désarmé (1g2 aux dommages). Existe en version jambe de bois...

Dock personnel (2/1pp pour Vendelard ou Vodacci). Dans votre port d'attache, vous disposez de docks réservés à votre usage. Naturellement dans un coin plutôt discret...

Dur à cuire (5pp, 3pp pour Ussuran) +1g1 pour les encaissements.

Ecole d'escrime (20pp/ 15 pour la 2ème) : vous connaissez une école d'escrime. La plupart des Ecoles donne l'appartenance à la guilde des spadassins.

Entraînement nocturne (3pp) pas de malus d'obscurité. (En règle générale le malus est de 15).

Etincelle de génie (4pp) Choisissez une compétence non martiale ; Vous pouvez relancer un D.

Expression inquiétante (Vous ne pouvez prendre l'avantage Séduisant. 2pp) : selon les cas. -1g0 pour charmer /+1g1 pour intimider.

Estomac bien accroché (2/1pp pour Eisenör ou Vesten) : Capable de manger de la nourriture louche (avariée, grasse...) sans en subir de désagréables conséquences. De plus, même sur une mer déchaînée, le PJ ne vomira pas.

Feinte de pirate (3pp) Connaît une feinte de l'école Rogers, voir p.131 du guide d'avalon.

Foi (5pp) surprise ! Le personnage a la foi ; mais rien ne dit qu'il en retire un bénéfice... (Voir guide « *l'église des prophètes* »).

Flegmatique (3pp) : Le personnage a un visage de marbre quelles que soit les circonstances. Si cela gêne ses tentatives de Charmer (-2g0), il bénéficie par contre de 1g1 à ses jets de Bluffer du système de répartition.

Gardien de l'église (2pp) voir les conditions dans l'Eglise des Prophètes ou annexes.

Garde d'élite (selon pays, ±5pp) : Voir guides des pays concernés...

Guilde des spadassins (3pp) : (Voir annexes) : pour ceux qui souhaitent en être membre sans avoir d'école d'escrime...

Guilde marchande (2/3pp) : vous pouvez légalement pratiquer une activité commerciale. (Voir annexes plus bas).

Garde du corps (7 – 6 pour PNJ de la même nation que le PJ) : Homme de mains de 90pp avec une 1 école.

Gaucher (3pp, 1pp pour Vodacci) Vous êtes gaucher. +1g0 pour les jets avec votre main gauche.

Geis (mineur : 3pp ; majeur : 5pp) On vous a lancé un gessa. Voir p.94 du guide d'Avalon.

Grand (5pp, 3pp pour Vesten): Vous faites 10 à 30cm de plus que la moyenne. +1g0 pour les dommages et l'intimidation.

Grand buveur (1pp) : le personnage peut se saouler ; Il ne tient, cependant, jamais compte des malus d'ébriété !

Habile (3pp) Une augmentation gratuite sur les jets de constructions, voir le collège de invisible pages 85/88.

Hauts faits (2pp) Vous avez fait quelque chose qui a marqué l'esprit des gens d'une façon ou d'un autre : +10 en réputation.

Héritage (de 1 à 10pp) Correspond au nombre de pp fois 500 guilders ou voir tableau p.162 du guide du joueur.

Homme de guerre (10pp, 6pp si Académie militaire) +5 sur tous les jets (Att/Par) avec son arme de prédilection. Vous avez virtuellement 1 rang dans tous les talents martiaux (*mais vous devez acheter le premier rang avant de pouvoir acheter le second*). Vous bénéficiez aussi d'un point de compétence en plus sur une école d'escrime.

Ile cachée (2-3pp) Vous connaissez une île qui n'est répertoriée sur aucunes cartes. Pour 3pp, l'île est entourée de récifs, mais vous connaissez un passage (*Les autres ont un ND de 30 sur leur jet de piloter pour trouver le passage*).

Imitateur (3pp) Vous savez parler une langue sans accent et pouvez vous faire passer pour un gars du coin.

Immunité Vous êtes immunisé à un poison par pp.

Inspiré (3pp) +1g0 sur la conception, voir p.85-88 du *collège de l'invisible*.

Linguiste (2pp) Vous avez -1pp pour apprendre chaque langue (mini 1).

Magie (25/15/10pp)

(Variante des coûts: 30/30/20, selon MJ)

- **Sorcellerie** : Pour être respectivement, Sang pur, Sang-mêlé (max adepte) ou Sang pauvre (max apprentie).
- **Chamanisme** : coût variable selon la voie (Druidisme, Guérisseur sympathique, Opah, Bersark, Astrologie...). Voir *l'Ebook Derrière le Voile pour une synthèse*.

Noblesse (variable) : vous avez un titre de noblesse. Si celui-ci vous rapporte un statut, il ne vous rapporte pas forcément d'argent (*la Richesse doit s'acheter en plus. Voir ci après*).

- **Chevalier** : (4pp automatiquement petite noblesse) vous possédez 200G de base, un cheval de guerre et quelques vêtements de cour/guerre et c'est tout. Ajouter +5 à la réputation de base.
- **Baron** : (7pp /9pp pour une grande famille). vous possédez 300G de base, un cheval de guerre et quelques vêtements de cour/guerre et c'est tout. Ajouter +5 à la réputation de base.
- **Vicomte** : (17pp - 20 pour une grande famille): avec 400G de base, un cheval de guerre et quelques vêtements de cour/guerre et c'est tout. + 10 réputation de base

Richesse (variable) : vous êtes peut être noble, ou bien propriétaire terrien, à moins que vous ayez un commerce florissant, dans tous les cas vous êtes riches.

- **Fortuné** (7pp): 200G par mois et vous possédez une petite maison (140m²) et 60m² de terre dans la ville de votre choix, administré par 5 Serviteurs (brutes) dont 1 Chambellan ou un Majordome si vous êtes roturier (homme de main).
- **Riche** (9pp) : 300 par mois et vous possédez une gentilhommière convenable (250m²), quelques terres (3 hectares), une maisonnée de 5 personnes (brutes) dont 1 Chambellan/Majordome (homme de main).
- **Opulent** (13pp) : 500 par mois et vous déterminez un coche à 6 chevaux, 5 chevaux de plus, un petit château, 10 hectares de terres, quelques bois et une maisonnée de 10 serviteurs dont un Chambellan/Majordome ainsi que 5 hommes d'armes (4 brutes et 1 homme de main).

Orateur (3pp) Votre voix, pour diverses raisons (suave, grave, claire, intelligible...), attire l'attention. Lorsque vous parlez en public, les gens écoutent ; Il ne reste plus qu'à trouver les bons mots. Même des individus malveillants attendront (un peu) avant de vous occire. En plus de cette attention acquise d'office, vous avez 1 augmentation gratuite.

Ordonné (4pp) Vous avez une position importante au sein de votre église. +5 réputation de base. +1 augmentation gratuite sur les jets en situation sociale avec des PNJs de la même religion et recevez 30 guilders/mois de votre église.

Petit (3/2pp pour Cathay ou Kanu) : Vous mesurez 10 à 30 cm de moins que la moyenne. +1g0 sur tous les jets nécessitant de la discrétion.

Propriété (variable) Vous possédez une propriété, d'une valeur de 500g/pp. Il peut s'agir d'un commerce ou d'un atelier...

Porte-poisse (5pp) Vous êtes malchanceux (et portez la poisse); Heureusement, ceci vous projette toujours au cœur de l'aventure. +1xp à la fin du scénario, quelques gratifications en plus en fin d'aventure (au bon cœur du MJ) et un bon gros pas de bol général tout le temps !

Protecteur marchand (1 à 5pp, 1pp de moins pour Vendelard/Vodacci) vous êtes le protecteur d'un marchand, voir guide Vendel p.101.

Publié (2pp ou 3pp) Un ou plusieurs de vos livres (théories, romans, poésie...) ont été publiés et vous font gagner 5 (ou 10) points de réputation de base et 30/50 guilders par mois.

Réflexes de combat (3pp) Vous avez un sens du combat particulièrement aiguisé. Vous pouvez relancer l'un de vos dés d'initiative.

Razors (5pp) : « Police interne » de la guilde des Spadassins, voir annexes.

Relation (variable) : Permet d'avoir une ou plusieurs relations. Il faut d'abord définir la qualité de la relation : **Allié** (3pp) ou **Connaissance** (2pp) ; Puis son Statut : **Baron du crime** (5pp), **Malfrat** (3pp), **Notable** (3pp), **Noble** (de 3 pour chevalier à 10 pour un chef de famille). Enfin, pour 3pp, la relation a une **obligation** envers vous.

Résistance à la douleur (4pp, 3pp pour Ussurans) Détermination + 1 pour le seuil sonné et +5 contre la douleur (torture...).

Rücken (8pp, 6pp pour Eisenör) Un Eisenör a fait le serment d'être votre rücken. Homme de mains loyal de 100pp + une école d'escrime.

Rythme de sommeil singulier (2pp) Vous pouvez rester 72h sans dormir, mais vous tomberez de sommeil les 20h suivante.

Sainte relique (3pp) Certains racontent que votre relique renferme un puissant pouvoir divin... *En achetant cet avantage, vous ne connaissez pas les effets et n'êtes même pas sûr qu'il en ait... Surprise !*

Séduisant (5pp Vous ne pouvez prendre l'avantage Expression inquiétante.) Vous êtes très charismatique. +1g0 pour le social.

Sens aiguisés

- **Œil de faucon** (3pp, 2pour les natifs) Vous pouvez relancer un D en rapport avec la vue et considérer la nouvelle valeur du D, sans possibilité de considérer la valeur précédente.
- **Oreille musicale** (3pp) Pareil mais pour l'ouïe
- **Nez fin** (3PP) de même mais pour le gout Et l'odorat.

Sens de l'humour (3pp):

- **Grand guignol** : Votre personnage à un sens de l'humour qui lui permet de faire sourire les plus grincheux et de faire exploser tout auditeur normal en de sonores éclats de rire. Dans ce cas l'effet est variable selon l'auditoire. Mais généralement, le PJ paraîtra inoffensif et détournera l'attention... l'autre effet à pour résultat de ridiculiser des brutes qui perdront 1g0 sur leurs D.

- **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. S'il n'a pas de travers il perdra 1D sur sa prochaine action.

- **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/conflit, le héros peut faire appel à son sens de l'humour pour détendre l'atmosphère (+1g0 contre la peur et le stress).

Siège à la ligue Vendel /Ligue Vodacce

(8pp, 5pp pour les Vendelard/Vodacci) Vous avez +5 en réputation, 100 guilders par mois et une influence sur une guilde. (Voir guide de Vendel / Vesten p.101, pour plus d'infos).

Serviteurs (varia) : Face au danger certains serviteurs ne prendront aucun risque. Avoir un serviteur de son pays coute moins de pp. PNJ fait avec 80pp :

- **Domestiques standards** (3pp) : Permet d'avoir 6 domestiques standards (Brute avec facteur de danger de 1). Cet avantage peut être pris plusieurs fois.
- **Ecuyer Castillien** (7pp, 5pp) : L'Ecuyer est loyal face au danger. Voir guide de Castille p.102.
- **Domestique Cathayan** (6 pp, 4pp) : souvent bateleur ou médecin.
- **Domestique Croissantin** (6 pp, 4pp) : souvent bateleur, astrologue, odalisque, ou gardien.
- **Drago** (6pp, 4pp) : il s'agit d'un secrétaire privé vendelard. Voir p.100 du guide Vendel.

- **Laquais montagnois** (6pp/4pp) : homme de main aux bonnes manières et bons goûts, servile mais quelque peu couard.
- **Valet vodacci** (6pp, 4pp) : Homme de main au passé trouble...

Société secrète (5pp): Vous ne pouvez en avoir qu'une, cette société n'est pas forcément invisible, la plupart sont connues du grand public, c'est leur organisation qui l'est.

Titulaire (4pp) (voir Collège Invisible p.84) : Vous êtes employé dans une des universités théennes vous gagnent 100 guilders par mois et avez une certaine influence dans le milieu académique. Ajoutez +5 à votre réputation de base.

Trait légendaire (3pp, 2pp pour Avalonien) Vous utiliser ce trait pour définir votre nombre de D d'héroïsme. De plus, ce Trait pourra aller jusqu'à 6 avec l'expérience.

Universitaire brillant (10pp, 6pp pour castillan) Vous avez brillamment suivi l'enseignement d'une université. Vous avez virtuellement 1pt dans toutes les compétences universitaires (astronomie, cartographie, les connaissances, droit, histoire, math, médecine, zoologie...) Vous gagnez 0g1 au rang 4 et non plus au rang 5 (*il n'y a bien sûr pas de bonus au rang 3*).

Volonté indomptable (5pp) +1g0 aux jets d'oppositions utilisant la Détermination.

Ci-après,

Avantages réservés par Nationalité

AVALON

Allié Sidhe (5pp) Voir *Relation*.

Appartenance : Chevalier d'Elaine (4pp)
Voir p.93 du guide d'Avalon.

Arme Sidhe (varia) : Permet d'avoir un arc et des flèches Sidhe (3pp), une dague Sidhe (2pp) 2g2 en Avalon, ou une épée Sidhe (4pp) 4g2 en Avalon. La dague et l'épée permettent d'avoir -1 sur un dé d'initiative.

Héritage du clan MacCodrum (5pp) Voir p.87 du guide d'Avalon.

Héritage du clan MacEachern (10pp) Vous connaissez les secrets du clan.

Sang Sidhe (varia) voir p.88 du guide d'Avalon.

CASTILLE:

Appartenance : Alcades (4pp) Vous êtes chargé de faire observer la loi en Castille. Voir p.59.

Grande Famille (5pp) Vous pouvez trouver des membres de votre famille dans tout Théah. Voir p. 103.

Lame Castilliane (2 à 6pp) -1pp si elle est de votre région. Voir guide de Castille p.103.

EISEN:

Appartenance:

- **Garde de Fer** (4pp) : d'un des Eisenfürsten. Voir p.94-96 du guide d'Eisen.
- **Nibelung** (20pp) : vous avez un marteau de forgeron de l'ordre.

Dracheneisen (10, 15 ou 20pp) 3, 6 ou 16 points à dépenser. Voir guide de l'Eisen p. 96.

MONTAIGNE:

Appartenance : Mousquetaires (4pp).

Domestique messenger Porté (5 à 15pp)

Voir p.86 du guide de Montaigne.

Lame du mystère (variable, 2, 5 ou 10pp)

Suivant votre origine vous avez un bonus sur le jet de la table. Voir page 95 du guide de Montaigne.

Parent proche (1 à 10pp suivant son importance) Voir page 87 du guide de Montaigne. Voir *Relation*.

USSURA:

Appartenance : Stelets (4pp) Voir page 101 du guide d'Ussura.

Fhideli (0pp) vous faites parti de ces nomades ussurans. Voir p.59-63. Vous parler le fhideli et l'ussuran.

Poney des Steppes (3pp) Voir les caractéristiques pages 71 du guide de Cathay.

VODACCE:

Appartenance : Billet du seigneur (4pp) Voir p.96.

Araignée dressée (2pp, 1pp pour les strega). Voir p.97 ou voir annexes.

Gouverneur (6pp) 500 guilders de fortune et 200/mois. Voir guide Vodacce p.98.

Lame épaissie (variable) Votre lame est dotée de dés du destin pour chaque actes, 2pp par dés (maximum : 10pp). En dépensant un, il vous procure un bonus de 1g1 sur un jet d'attaque, de parade ou de dommages.

Non lié (15pp, hommes seulement) Immunisé à la sorcellerie Sorte.

VENDEL/VESTEN:

Arme achetée (variable, Vendel uniquement)

Permet d'avoir une arme réservée à une autre nation : arme Sidhe, épée du mystère, l'acier de Castille, les lames épaissies de Vodacce, et même les armes runiques ou acier trempé. Il suffit de payer 2pp en plus.

Arme ou objet runique (1 à 8 pp) 1 à 4pp pour une rune du temps, 4pp pour une rune conférant des dés de bonus. Fois 2 pour que ce soit permanent.

Jarl (5pp, Vesten uniquement) Membre de la caste des guerriers du Vesten.

Nom vénérable (2pp, Vesten uniquement) +10 en Réputation auprès des Vesten.

EMPIRE DU CROISSANT DE LUNE:

Rimâal (20pp, uniquement pour Yilan-bazlik) Vous connaissez la magie du sable.

Ruzgar'canli (10 pp, uniquement pour Ruzgar'hala) Vous connaissez la magie des esprits.

Sharkici (20 pp, uniquement pour Jadur'rihad) Vous connaissez la magie des chants pieux.

Sulimaq (10 pp, uniquement pour Yilan-bazlik). Vous connaissez la magie de l'eau.

Takim'aldiz (10 pp, uniquement pour Aldiz'ahali). Vous connaissez la magie des étoiles.

Les yeux du Paon (4 pp) Vous faites partie du réseau d'espions du Sultan.

Cheval Croissantin (3 pp) Voir guide Croissantin page 90 pour les caractéristiques.

Arme en acier trempé (5 à 9 pp) : +5 sur tous vos jets liés à cette arme (attaque, parade, dommages,...). L'arme a aussi un ND +5 pour être brisé. Le coup est de 6pp pour un couteau, 7pp pour une arme d'escrime ou hachette, 8pp pour les armes lourdes, et 9pp pour les armes d'hast.

CATHAY:

Appartenance : Société secrète (5pp) : (page 68-70 de Cathay)

- **Lung Yin** (l'ombre d'un dragon) (Han Hua seulement)
- **Jing Chiang Tuan** (société de la monnaie en or) (Tiakhar seulement)
- **Haathi Ke Lokh** (peuple de l'éléphant) (Tashil seulement)
- **Hei Jing Hu** (tigre de métal noir) (Han Hua seulement)

Volontaires de la marine de Tiakhar (4pp, 3pp si de Tiakhar) : Vous avez navigué avec ces pirates. (Voir page 70 de Cathay)

Talisman (1pp + 1 par tranche de 5 du ND du talisman) Choisir un Trigram p.109 de Cathay.

Poney des Steppes (3pp, 2pp le Xian Bei) Voir les caractéristiques p.71 du guide de Cathay.

ATTENTION : ci-après, les avantages réservés aux membres des sociétés secrètes :

Ne regarder qu'avec accord du MJ !

Par sécurité, je ne dévoile ni ne détaille trop d'informations, il faut donc déjà avoir lu ces suppléments pour bien comprendre ces avantages...

ORDRE DE LA ROSE ET LA CROIX

Entraînement antique : 3 PP/jet (voir p70 du guide des RC).

Epée de Dietrich (2 PP) : Armes de haute facture, forgés par Dietrich. Permet de relancer tous les 1 lors du jet de dommage. On relance chaque D s'il le faut, il ne doit plus y avoir de 1 !

Novice (2 PP) : vous entraînez un novice qui vous accompagne, PNJ de 100pp.

Secret (2 PP): équivalent à trait légendaire en termes d'effets. Il est ainsi possible d'augmenter 2 traits à 6 en possédant ces deux avantages.

Vœu (3 PP): permet d'obtenir la capacité de faire des vœux (un seul vœu à la fois). Le PJ doit dépenser 1XP pour « activer » un vœu. Voir guide des RC.

Volonté indomptable : coute 4pp (au lieu de 5pp).ou 3pp si le personnage à déjà acheter secret ou Vœu.

DIE KREUZRITTER

Acolyte (3 PP): Vous formez un acolyte, il vous accompagne dans vos aventures. PNJ fait en 100pp. Pour les détails Voir p 71-72 des K.

Bénédiction (interdit aux sorciers et chaman) (3 PP): Tous les dégâts sont diminués de 3pts. Voir Guide des Kreuzritter.

Expression inquiétante 1pp au lieu de 3.

Lame d'ombre (6 PP): permet d'avoir un de ces lames, voir guide des Kreuzritter.

Sorcellerie Nacht (15pp) pour la version des Kreuzritter. Voir derrière le voile.

SOCIETE DES EXPLORATEURS

Apprentissage rapide (8 PP) : toute nouvelle compétence s'apprend plus rapidement au cout de 2Xps au lieu de 3 (ne concerne que l'apprentissage d'une compétence à 1, les autres rangs s'augmente normalement).

Artefact Syrneath : Coût diminué de 2 PP.

Secret (3pp): Votre Mentor vous a enseigné ce qu'il savait sur les Syrneaths ; Vous en savez plus sur cette étrange civilisation que le commun des mortels (bien que de nombreuses choses sont encore à découvrir).

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 de l'archétype Baroudeur. De plus, Vous gagnez 0g1 au rang 4 et non plus au rang 5 (il n'y a bien sûr pas de bonus au rang 3). ATTENTION, pour apprendre une nouvelle compétence, il vous faudra d'abord commencer à apprendre le niveau 1, votre rang de Routard est VIRTUEL.

FILLES DE SOPHIE

Baume (réservé aux femmes) Variable : 5pp de base puis de 4pp en 4pp...

Oiseau chanteur (1 PP): Vous avez un oiseau chanteur qui peut Transporter des messages pour vous.

Sang Sidhe De 1 à 26 PP : comme l'avantage avalonien.

Sorcellerie Mixtio : 10/15/25 PP.

COLLEGE INVISIBLE

Alchimiste (10 PP): votre maîtrise de l'alchimie est telle que vous avez atteint un second niveau de compréhension qui vous permet de composer de puissants effets avec un ingrédient spécifique assez inattendu... cette science est rare est pour l'inquisition il s'agit de sorcellerie.

Etincelle de génie (2 PP) au lieu de 4.

Protégé (2 PP): Vous formez un jeune apprenti dans l'espoir qu'un jour lui aussi rejoigne le Collège invisible. PNJ de 80pp. Voir p 83 du CI.

Rythme de sommeil singulier (1 PP): le personnage est habitué à avoir un rythme de sommeil irrégulier. Il ne ressent donc pas la fatigue du au manque de sommeil...

LOS VAGOS

Appartenance : Los Vagos varia voir ci-dessous :

Sympathisant (3pp): le personnage n'est pas membre d'El Vago ; mais, inspiré par les actes de bravoures du Vagabond, agit pour le bien de la castille et de son peuple. Qu'il fasse partie d'un groupe ou agit seul, le personnage est un homme de bien et doit certainement être évalué en ce moment par un membre de Los Vagos...

Compañero (2pp): après avoir été évalué le personnage est accepté au premier rang des vagabonds.

Membre (5pp): membre de « plein droit ».

Bienfaiteur (3pp): ce niveau est réservé aux nobles qui souhaitent soutenir la cause sans s'impliquer directement. Généralement, le

soutient et d'ordre financier et matériel voir informatif...

El Corazón (7pp): vous faites partie du cercle intérieur de ce groupe, voir guide El vago.

Contact au Corazón (2pp): vous avez un contact qui siège au conseil intérieur.

RILASCIARE

Abri (3 PP): Vous connaissez la localisation d'un abri, une cellule de la Rilasciare quelque part dans Théah.

Manteau de Uppmann (2 PP): Vous disposez d'un des manteaux à accessoires de Uppmann. Voir p 86 de la Rilasciare.

Pacte secret (4 PP): Toute sorcellerie utilisée directement contre vous voit son ND augmenté de 5 si elle veut prendre effet.

VOUS POUVEZ REPRENDRE, ICI, LA LECTURE NORMALEMENT

**Appartenance: Chiens de Mer (5 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 ou Trait légendaire ainsi que 4 rangs mini de compétences martiales, et 8 rangs dans les compétences liées à la mer. **Devoirs :** 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 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 (pas de vrai bénéfice en dehors des îles glamour) ; Il bénéficie d'une augmentation gratuite à toutes ses actions de répartition en Avalon.

Appartenance: Confrérie de la Côte (5 PP)

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. 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 Esprit ou 2 rangs mais avec un point en Droit et Philo ; Pas moins de 4 rangs de compétences martiales et 8 rangs dans les compétences liées à la mer.

Devoirs : Obéir aux ordres de son capitaine pendant les batailles navales ; Lutter contre la Montaigne et l'Inquisition ; Ne pas

attaquer les navires castillians ; Défendre la Bucca et son idéal d'égalité et de tolérance.

Bénéfices : 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 répartie parmi les pirates avec code d'honneur.

Appartenance : Gardiens de l'Eglise (2 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 noirs 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 **OU** à celle des Epées de Salomon **OU** à l'Escuela Pater Noster ; Posséder 8 rangs dans les compétences de Pugilat et Armes d'Hast ; 2 PP minimum investit dans l'épée de Damoclès Serment, ce qui représente le vœu de protéger l'Eglise.

Devoirs : Défendre le Vatican 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 assignées 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 Vatican, 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 Vatican, y compris les zones interdites ; Enfin, en cas de problèmes, ils peuvent demander l'aide des autres Gardiens de l'Eglise.

Appartenance à 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 : 7 rangs dépensés en Equitation, Soin des animaux, Zoologie ; 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 d'une augmentation gratuite sur toutes les actions liées aux chevaux.

→ Le Cercle des Muses Inspirées & Mécènes Généreux

Le Cercle des Muses Inspirées et Mécènes Généreux regroupent 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 Esprit **OU** en Panache ; 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ; Pas moins de 10 PP dépensés dans : Arts, Gestion, Histoire, Marchandage, Mode, Philosophie, Politique.

Devoirs : Avoir au moins deux artistes sous sa protection ; Aider du mieux possibles 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 d'une augmentation gratuite sur un talent de la liste ci-dessus.

→ 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 10 PP dépensés dans les

savoirs (les connaissances, Droit, Herboristerie, Droit, Ingénierie,...).

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 d'une augmentation gratuite sur 4 talents de la liste ci-dessus.

→ 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 parti 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 Perception **OU** Dextérité ; 200 guilders de revenus mensuels ou 5 000 guilders d'économies ; Pas moins de 10 PP dépensés dans les talents de Chasseur (Camouflage Rurale, Equitation, Qui-vive, Survie, Zoologie, Armes de traits).

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 d'une augmentation gratuite sur les compétences suivantes : Camouflage Rurale, Qui-vive et Survie.

→ 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 Crieux 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 10 PP dépensés dans l'archétype 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 d'une augmentation gratuite 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 10 PP dépensés dans les talents de l'archétype Artiste/Artisan (mais pas besoin de l'avoir juste à la création).

Devoirs : Avoir (ou appartenir) 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 d'une augmentation gratuite sur la compétence Comédie.

→ 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 200 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. 10 PP au moins dépensés en compétences dans l'Archétype Courtisan ou Chevalier Errant ou Espion.

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 d'une augmentation gratuite chaque fois qu'ils effectuent un test de Jeux.

Appartenance à une Guilde marchande (2 PP- 3PP pour une guilde criminelle)

Le PJ est membre de l'une des 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 PJ.

Conditions de recrutement : 7 rangs dépensés dans un métier ou plusieurs ainsi que dans Marchandage, Gestion et Eloquence.

Devoirs : Verser 50% des revenus de son métier à sa guilde ; Lutter contre les indépendants ; Aider au développement financier, qui profite à tous.

Bénéfices : Il possède sa propre échoppe et en tire un revenu mensuel. Le revenu dépend du métier (**en net** la moyenne est de 20guilders 60 à Freiburg). Il peut également obtenir des prêts à 5% de la part de la guilde des banquiers et usuriers.

Dans une guilde criminelle le gain est double voir triple selon l'activité.

Appartenance : La Guilde des Spadassins (3 PP)

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. Lorsqu'un Perso achète une école d'escrime il obtient automatiquement ces bonus qui sont déjà comptés. Quelques écoles n'apportent pas cet avantage, ce qui est précisé le cas échéant.

Les Razors (5pp) *(traduit « Lames » par Charlotte Bousquet)*

« Police interne » de la guilde des Spadassins. Ce sont des membres d'élites et bretteurs émérites qui ont pour rôles de ramener dans le droit chemin les personnes qui ne respectent pas le règlement de la guilde des spadassins...Les Lames forment la justice interne de la Guilde, ce qui signifie qu'ils y ont une certaine autorité. Ils peuvent attaquer en toute impunité un autre Spadassin si celui-ci a enfreint les lois de la Guilde. Le pré-requis est d'être maître dans une école d'escrime.

Voir le guide de la guilde des spadassins pour plus d'infos. Traduction disponible sur le Sden.

ARAIGNEE DRESSEE (2/1 PP pour les Streghe del sorte)

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.

XI.



RANDES ECOLES DE COURTISANES

Note pour toutes les écoles: Les compétences marquées d'un * sont les Compétences de prédilection de l'école. **Option :** vous pouvez autoriser un joueur à ajouter son rang de sa compétence spéciale au résultat du jet de compétence de prédilection.

VESTINI

« Je fleurirai partout où je serai portée »

Cette scuola est la plus réputée et la plus célèbre de Vodacce. A travers Théah, quand on doit se référer à une école de courtisanes, on parle d'elle. Cette école s'est spécialisée dans l'étude du comportement et des profits que l'on peut en tirer, ainsi que dans le bel esprit et l'art poétique. En étudiant les principes de l'école, les courtisanes apprennent comment plaire, et, après seulement quelques mois au sein de l'école, arrivent à déceler le moindre détail chez un homme ou une femme afin d'en tirer le meilleur parti.

Compétences : Art (2 en poésie)*, Comportementalisme*, Faire parler*, Séduction*, Cancans, Comédie, Danse, Etiquette, Jenny, Lire sur les lèvres, Pique-assiette, Politique, Mode, Rhétorique*, Sincérité.

Maîtrise : dans la discipline Comportementalisme au rang 4 et non plus 5.

→ **Improvisation :** La courtisane Vestini a développé une technique redoutable, qui consiste à composer une poésie en passant dans une cour tout en notant le moindre détail. La courtisane gagne l'Avantage Sens aiguë : Vue. La poétesse improvise en général une poésie contenant divers niveaux de compréhension pour l'auditoire et passe au milieu de celui-ci tout en récitant ses vers. Elle peut ainsi cacher un message dans son texte uniquement compréhensible par sa cible. De plus, au fur et à mesure qu'elle déclame sa poésie elle analyse rapidement tout ce qui se présente à elle et peut ajouter son score d'improvisation au jet de D de comportementalisme.

FALLISCI

« Splendeur sans crépuscule »

Le Prince Falisci a fait en sorte que ses îles soient reconnues pour son vin, mais quelques femmes ont fait en sorte que les courtisanes de la principauté Falisci soit elles aussi reconnues pour leurs capacités. Le mot d'ordre de cette école est de tout faire avec style, même si la situation ne le demande pas et cela, dans l'unique but de ne jamais perdre la face.

Compétences : Danse* à 2, Séduction* à 2, Mode*, Comédie*, Art (Chant), Comportementalisme, Cancans, Etiquette, Histoire, Jenny, Lire sur les lèvres, Pique assiette, Politique, Rhétorique*.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Séduction au rang 4 et non plus 5.

→ **Sublimissime:** La courtisane est tellement exubérante dans son comportement qu'elle se fait rapidement repérer et possède ainsi un grand nombre de soupirant. A tout moment sur un jet de sublimissime elle peut être entourée de soupirants, considérés comme des brutes, pour la soutenir dans ce qu'elle entreprend. Elle rajoute son score de sublimissime à ses jets de charmer

MONDAVI

« *savoir être avant tout !* »

Cette petite école se trouve sur le continent, en plein cœur des terres Mondavi. A l'image de son Prince, elle n'est pas très bien vue en Vodacce car sa spécialité est le théâtre, ce qui demande de nombreuses courtisanes, là où une seule courtisane des autres écoles suffit, pour arriver à un divertissement plaisant. Mais cela ne choque pas les enseignants de cette école, qui connaissent les vraies capacités de leurs enseignements. Cette école n'accepte pour élèves que des femmes de la principauté Mondavi. Les courtisanes entrant dans cette scuola arrivent par un couloir orné de masques de théâtre numain évoquant toutes les passions. C'est le seul lieu de l'école qui demeure toujours décoré de la même manière. Les autres pièces s'adaptent toujours aux cours qui y sont dispensés. Ce n'est qu'après quelques semaines de cours que les étudiantes commencent à cerner l'importance des apparences et comprennent les subtilités de leur utilisation.

Compétences : Comédie*, Comportementalisme*, Lire sur les lèvres*, Sincérité*, Séduction, Art (au choix), Cancans, Danse, Etiquette, Histoire, Jenny, Faire parler, Mode, Passe-passe, Pique assiette, Politique, Rhétorique*.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Comédie au rang 4 et non plus 5.

→ **Arcane:** En entrant dans l'école elles reçoivent chacune un Arcane du jeu des Tarots de la Destinée qu'elles doivent développer – Cette compétence consiste à reproduire le comportement (vertu et travers) d'un Arcane majeur. Le personnage choisit un Arcane de la liste présentée dans le Guide du Joueur et ne pourra plus en changer. D'un point de vue technique, le personnage pourra reproduire un comportement que nul ne pourra confondre. Le PJ pourra aussi faire appel à l'effet de la vertu pour 2pts d'héroïsme mais subira en contre partie le travers qui ne pourra être contré. Tous jets de D impliquant l'influence de l'arcane se verront augmenter du score de la compétence Arcane.

VILLANOVA

« *Toute rose a ses épines* »

Le mythe de la fleur vénéneuse est peut être issu de cette scuola. Située dans un quartier anodin de Dionna, cette école de courtisane offre officiellement la possibilité aux femmes d'apprendre à se défendre. Ces Courtisanes sont spécialiste du Massage, on enseigne aux jeunes femmes un secret venant de l'Empire du Croissant de lune (un traité vieux de plusieurs siècles) sur les techniques de massage. Mais ceci n'est qu'une façade, car les plus douées d'entre elles peuvent recevoir des cours du soir où l'on enseigne bien d'autres choses. Du moins c'est ce qu'il se murmure...

Compétences : Séduction*, Rhétorique*, Poison*, Jenny*, Couteau (attaque)*, Danse, Art, Comportementalisme, Cancans, Comédie, Etiquette, Lire sur les lèvres, Passe-passe, Pique-assiette, Politique, Mode, Sincérité.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Poison au rang 4 et non plus 5.

→ **Mithridatisation :** Bien avant de passer à des choses essentielles, on apprend à l'élite de cette école comment masser correctement. Pendant de longs mois, les courtisanes sont de nouveau triées par une sorte de « sélection naturelle » : on fait en sorte que l'huile de massage qu'elles utilisent soit composée d'une once de poison. Ainsi, les plus fortes peuvent continuer l'apprentissage, tandis que les plus faibles gagnent le droit à avoir de petites funérailles. Ce dur apprentissage a permis à la courtisane de développer une grande défense au poison. Couplé aux cours qui suivent, la courtisane rajoute son rang de mithridatisation à tout jet impliquant des poisons (utilisation, résistance, création...) D'autre part, la courtisane gagne l'avantage beauté du diable.

BERNOUILLI « *Par la maîtrise du corps parle mon esprit* »

D'après ce que l'on sait, cette scuola trouve son origine dans les mystérieux harems de l'Empire du Croissant. On y enseigne une danse langoureuse issue de cette contrée, des techniques de massage, mais aussi tout le charme exotique dont parlent les gens qui ont pu s'y rendre.

Compétences : Danse*, Jenny*, Séduction*, Comédie*, Mode*, Art (instrument), Comportementalisme, Cancans, Etiquette, Passe-passe, Pique-assiette, Politique, Rhétorique, Sincérité, Endurance, Acrobatie.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Danse au rang 4 et non plus 5.

→ **Fascination :** Le mélange des différentes méthodes corporelles destinées à charmer, inculquées dans cette école est tellement riche que la courtisane en a fait une seconde nature. La courtisane rajoute son score de fascination à tous jet de D afin d'attirer l'attention d'une assemblée qui pendant la prestation restera calme. Même des individus malveillants attendront (un peu) avant de vous occire. De plus elle est capable de faire passer un message rien que par son jeu corporel. (Il ne s'agit pas de télépathie mais la cible comprendra exactement le message véhiculé, pas de limite dans le sens du message mais le MJ à un droit de Veto). Enfin, pendant sa prestation, Lorsque vous parlez en publique, les gens écoutent, il ne reste plus qu'à trouver les bons mots. En plus de cette attention acquise d'office, vous avez 1 augmentation gratuite.

LUCANI « *La voix est la voie de l'Esprit* »

Les sorcières de la famille ayant subi une malédiction, les Lucani ont pris parti de faire de bonnes alliances et d'exceller dans différents domaines. L'école de la famille Lucani se trouve sur l'île de Gorivari, juste à coté de l'université. Ce que certains misogynes nomment avec dédain les « femmes savantes », n'est pas une société secrète, mais bien la scuola de courtisanes de la famille Lucani. Remise au goût du jour par le Prince Lucani, décédé il y a peu. Cette école a pour principe le fondement même du métier de courtisane : conseiller. Dans cet esprit, le Prince a fait mettre à disposition des courtisanes de nombreux ouvrages et tout un pan de l'université. Il en résulte qu'actuellement certains adolescents de la noblesse commencent à avoir une certaine attirance pour leur « préceptrice »... La diction, la prononciation et le ton de la voix sont les bases pour cette école. On y enseigne principalement la modulation de la voix en fonction des situations afin d'en tirer avantage.

Compétences : Politique*, Droit*, Etiquette*, Rhétorique*, Comportementalisme, Art, Séduction, Cancans, Danse, Histoire, Jenny, Lire sur les lèvres, Pique assiette, Ingénierie, Mode, Sincérité.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Philosophie au rang 4 et non plus 5.

→ **Conseiller :** Une femme n'ayant pas forcément le privilège de la réflexion en public, les membres de l'école de courtisanes Lucani ont appris à le faire en privé. Ainsi, L'ultime épreuve de la cour en Vodacce réside dans le fait de se faire reconnaître mais de toujours rester dans l'ombre de la personne accompagnée. La courtisane peut ajouter son Rang de compétence Conseiller à tous ses jets de compétence marqué par un*. De plus, Votre douce voix a su calmer plus d'un conflit et vous savez comment en tirer avantage. Vous effectuez tous vos jets de Diplomatie en lançant (sans garder) un dé supplémentaire.

CALIGARI

« *prendre son temps* »

Cette scuola a pour réputation d'éduquer des courtisane particulièrement douées pour les arts plastiques. Ces courtisanes sont appréciées par ceux qui aiment la contemplation et non les

vicissitudes des cours vodacci ; Au calme prêt d'une compagnie agréable... Vincenzo Caligari a donné de grands fonds il y a quelques décennies afin de redorer le blason de cette école quelque peu vétuste (à l'époque). C'est aussi l'une des rares écoles de courtisane (avec l'Ecole Lucani) à fournir un enseignement basique sur plusieurs savoirs scientifiques poussés tel que l'ingénierie, l'architecture...

Compétences : Art (Peinture et sculpture)*, Ingénierie*, Code secret*, Faussaire*, Faire parler, Séduction, Contacts, Danse, Etiquette, Jenny, Pique assiette, Mode, Rhétorique, Sincérité, Métier joaillerie.

Maîtrise : maitresse dans la discipline Falsification au rang 4 et non plus 5.

En sous main, les étudiantes sont formées aux arts délicats de la falsification. De l'élaboration de la copie, a son camouflage et à la gestion des relations douteuses importante dans se type d'activité. On leur apprend aussi à reporter la faute sur quelqu'un d'autre afin de ne pas entacher la réputation de l'école.

→ **Réseau :** Les courtisanes de cette école sont capables de dissimuler une information/objet dans une autre œuvre. Elles connaissent aussi les bons réseaux afin de transiter lesdits « colis ». Elle rajoute leur score de réseau à tous leurs jets impliquant ce type d'activité. De plus, elles ont l'extraordinaire aptitude à convaincre qui que se soit, qu'elles ne sont que l'instrument d'une volonté supérieur et parviennent ainsi à rejeter la faute sur quelqu'un d'autre (perdant dans l'histoire, définitivement 1 point de Réseau. A zéro plus personne ne leur fera confiance) Elles gagnent aussi gratuitement l'avantage vue perçante qui leur permet de voir un objet et de le copier plus tard dans l'intimité.

XII. REVISION DES ARCANES

Num	Arcane	vertu	Description	Travers	Description
I	le Bateleur	Volontaire	1D d'héroïsme = +2g1 en volonté	Ambitieux	Forcer de prendre des risques
II	la Papesse	Intuitif	le MJ donne 2 intuitions	Hédoniste	Forcer de s'amuser et baisser sa vigilance
III	L'Impératrice	Rassurant	Rassure les gens autour d'elle. +1g0 pour un projet auquel elle participe (Si peur, l'effet= réduction 1niv)	Envieux	Le personnage est futile et facilement envieux
IV	L'Empereur	Confiant	Impose le respect +2g1 par D d'héroïsme sur ce genre de jet (Gagne un rang de peur supplémentaire)	Impulsif	Perd le control de soi / en colère facilement
V	L'Hiérophante	Réfléchi	aide du MJ sur une question précise	Rigide	Perd ses moyens lorsque doit réviser son plan original
VI	les Amoureux	Passionné	Garde 2D supplémentaires pour aider une personne aimée	Dévoué	Forcer de ne pas abandonner une personne
VII	le Chariot	Victorieux	Réussit automatiquement une action sans marge (dans un combat =Inflige directement une blessure grave)	Présomptueux	Le MJ peut dissiper tous les doutes sur ses capacités (en donnant une diff inférieur, par ex. Alors que l'action est en fait bien plus dur à réaliser)
VIII	la Justice	Exemplaire	Permet au groupe d'utiliser une de vos compétences (sauf la magie)	Critique	Extrêmement critique (au risque d'être blessant ou de faire rater un bon projet...)
IX	l'Hermite	Concentré	Transfert d'un rang entre 2 traits sur une action, tant que reste concentré (ie. Durée variable, selon MJ)	Lent	Ne peux prendre de décision rapidement - ou alors avec 0g1 en moins
X	la Roue de Fortune	Chanceux	Refaire un jet raté	Malchanceux	Refaire un jet réussi (imposé par le MJ)
XI	la Force	Courageux	Ne craque jamais face aux combats au sens large. (ex insensible à la peur)	Couard	Forcer de fuir/se cacher...
XII	le Pendu	Altruiste	Refaire un jet raté pour aider quelqu'un	Indécis	lance 1D de moins pour une scène - ou en combat Abandonne un dé d'initiative
XIII	Sans-Nom	Stoïque	Annule les effets de la surprise (guet-apens, répartie...)	Téméraire	Ignore le danger (le bon coté c'est que le Personnage résiste à la peur, le mauvais, c'est qu'il ne fuira pas, alors qu'il le devrait)
XIV	la Tempérance	Maître de soi	Résiste à la provocation et sait calmer les autres	Faible	A du mal à s'imposer, peut être obligé à lancer 0g1 de moins dans ces cas
XV	Légions	Perspicace	Savoir si quelqu'un cache quelque chose	Libertin	Forcer de succomber à la tentation
XVI	la Maison de Theus	Mystérieux	6eme sens (à la libre interprétation du MJ)	Arrogant	Forcer d'exprimer son mépris
XVII	l'Etoile	Inspirant	Permet d'inspirer quelqu'un, ce qui lui confère + 1g1 pour une action (Une muse pour un artiste étant l'archétype de cet arcane; un ecclésiaste pour ces ouailles, aussi)	Défaitiste	Moral au plus bas, ce qui affecte potentiellement le groupe (- 0g1 pour le Pjet -1g0 pour les autres, s'ils ratent un jet de Détermination)
XVIII	Luna	Visionnaire	Jet de perception réussi automatiquement - ou une vision "créatrice"	Distrait	Rate un jet de perception ou victime de la surprise
XIX	Solas	Amical	Comme l'avantage "Famille nombreuse" des Castillans sauf il s'agit d'Amis	Fier	Forcer de refuser une offre d'aide
XX	le Jugement	Psychologue	Deviner l'arcane d'une personne	Amour impossible	Le personnage tombe toujours amoureux de la mauvaise personne
XXI	le Monde	Triomphant	les Gains de réputation sont multiplié par 1,5 et plus 1xp par scénario	intransigeant	Soit ne change pas d'avis soit son intransigence passé met sur sa route un ennemi
0	le Mat	Béni des dieux	Echappe miraculeusement à une situation critique	Curieux	Prêt à tout pour savoir...



(les + courantes)

Attaque de cavalerie : rang dans cette compétence à ajouter au jet d'attaque sur un cheval.

Ballestra : D'une position de défense, le spadassin effectue une sorte d'entrechat le portant en avant et terminant en fente. Si l'attaque réussit, l'adversaire enlève un nombre de dés (égal au nombre d'augmentations prises par le spadassin) sur sa prochaine attaque ou n'a pas de défense active. En cas d'échec, le spadassin perd sa prochaine action. Si l'adversaire n'a plus d'action il prend des dégâts.

Charge : Si vous êtes à une 10aine de mètres de votre adversaire, vous pouvez diminuer un de vos dés, de rang dans cette compétence, phase.

Corps à corps : Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché. Le spadassin l'utilise alors à la place de sa compétence d'attaque normale. S'il touche, il inflige 0g1 dommages mais son adversaire tombe à terre et devra utiliser une de ses actions pour se relever.

Coup de pommeau : Permet de frapper au visage son adversaire, vous infligez 0G2 de dommages, et le ND pour être touché de votre adversaire passe à 5 jusqu'à la fin de la prochaine phase. En touchant avec une augmentation un adversaire déjà sonné⁹, ce dernier doit réussir un jet de *Détermination* contre le nombre de blessures légères infligées par ce coup (pas de cumul des BL) ou sombrer dans l'inconscience.

Coup fourré : Lorsque votre adversaire vous attaque, vous pouvez utiliser une action en cours ou en réserve (pas une interruption) pour faire un coup fourré. Esprit + Coup fourré en guise d'attaque contre votre adversaire, si vous touchez vous infligez 3G2 de dommages, et si l'adversaire reçoit une blessure grave, son attaque est tout bonnement annulée.

Coup puissant : Il fait alors une attaque (sous cette compétence) contre le ND+10 de son adversaire, s'il touche, Rang x 2 de bonus aux dégâts. Si l'adversaire utilise une parade et que le code de dégâts dépasse la résistance de l'arme, elle se brise.

Crochet : Rang x 2 bonus aux dégâts.

Déplacement circulaire : Lorsque l'adversaire vous rate (défense passive ou active), vous pouvez réduire 1D d'action d'un nombre de phases égal à votre rang (mini la phase actuelle).

Désarmer : Si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer sur votre défense passive ; avec une action, vous pouvez tenter un jet d'opposition Gaillardise + Désarmer contre Gaillardise + attaque (arme utilisée), si vous l'emportez, vous faites sauter son arme. Avec deux augmentations, vous pouvez vous retrouver avec son arme en main. Par une attaque (arme utilisée) avec 3 augmentations vous pouvez provoquer le jet d'opposition.

Double attaque : Permet de faire deux attaques rapides l'une après l'autre en utilisant cette compétence, avec une difficulté de +10 sur chaque jet.

⁹ Précision sur l'état Sonné : Lorsqu'on est sonné, les dés n'explorent plus. C'est à dire que les 10 comptent comme des 0. Cette règle ne s'applique pas aux jets de Gaillardise et de Dommages. On a beau être sonné, on tape toujours aussi fort et on encaisse toujours aussi bien.

Désarmer (arc) : vous faites votre jet d'attaque avec cette compétence en visant la main de l'adversaire, si vous passez son ND passif, la cible peut tenter un jet de Gaillardise + attaque (arme utilisée) contre un ND +10 = au résultat de votre attaque, s'il échoue, vous faites sauter son arme.

Double Parade : Permet de parer avec ses deux armes, si vous réussissez à parer de cette manière, vous gagnez un dé d'héroïsme.

Epingler : Permet d'épingler la main de votre adversaire. Vous devez faire votre jet avec cette compétence. L'adversaire doit lâcher ce qu'il tenait. De plus, il lui faut une action pour se libérer. (On n'épingle pas la tête !)

Exploiter les Faiblesses (Arme) : Jet de Per. + Faiblesse contre Diff. de (Rang x 10) +10. C'est-à-dire 20/30/40. En cas de réussite : 1D (non gardé) +1D par augmentation (chaque D utilisable une fois)

Exploiter les Faiblesses (monstre) : jet de Per + faiblesse diff. de 15 le joueur gagne un D en plus à lancer à tout ces jets de combat +1D par augmentation.

Feinte : Le joueur fait un jet d'attaque contre la Per +compétence de défense de l'adversaire. S'il réussit, il l'oblige à perdre une action de son choix. Si ce dernier n'a plus d'action il reçoit des dégâts.

Fente en avant : +1G0 aux dommages par tanche de 10, mais pour cette phase (pas pendant tous le tour) votre ND passif passe à 5, et vous ne pouvez faire de défense active.

Force d'âme : Rang de bonus au jet de blessure.

Lancer (armes courtes) : Cette variante d'école de spadassin rajoute le rang fois 2 dans cette compétence aux dégâts.

Lancer (arme lourde) : Permet de lancer son arme lourde avec une portée de Gai x 2m. Malus de -5 pour la portée longue.

Lier : Que contre des armes d'escrime, permet de coincer son épée (ou bouclier ou Panzerfaust) avec l'arme de votre adversaire. Pour se dégager, Il doit utiliser une action et réussir un jet de Gaillardise + Parade contre Gaill. + Lier de votre PJ. Vous pouvez utiliser une action pour renforcer la prise, cela vous procurera une augmentation sur jet d'opposition pour qu'il se dégage. L'adversaire peut aussi choisir de lâcher son arme.

Marquer : résoudre une attaque gratuite en début du tour (Diff. +10 et sans dégât), si réussi le personnage gagne un D d'héroïsme temporaire (pour le combat).

Mur d'acier : Si le spadassin n'a pas encore attaqué durant ce tour et qu'il utilise *Parade (Escrime)* comme défense passive, son ND pour être touché est augmenté de (Rang de Mur d'acier)*2 tant qu'il se contente de se défendre.

Pas de côté : Lorsque le joueur réussit une défense active, il peut diminuer le résultat de son prochain dé d'action de (Rang de Pas de côté).

Riposte : Si l'adversaire ne passe pas la défense passive du PJ, ce dernier a le droit de faire une contre attaque gratuite sous Dex + Riposte il faut disposer d'une action.

Tir d'adresse : Pour chaque rang dans cette compétence, le PJ soustrait 5 aux pénalités de tir. Le ND de la cible ne peut cependant pas descendre en dessous de son ND initial.

Tir en cloche : Pour chaque rang dans cette compétence, le tireur ajoute 6mètres à la portée de son arme.

Tourbillon : Pour chaque rang que le joueur possède dans cette compétence, il ajoute +2 à son jet d'attaque contre des brutes.



7Sea



Gaillardise X 0000 0
 Dextérité XX 000 0
 Esprit XXX 00 0
 Détermination XX 000 0
 Panache XX 000 0
 Perception XXX 00 0

Nom: Pandora CASTELANI
 Joueur:
 Nationalité: Vodacci
 Profession: Courtisane (petite école)
 Arcane Passif: Psychologue
 Arcane Passif: Curieuse

Avantages :



- école Cappuntina
- Beauté du diable
- Séduisant
- Immunité (poison à définir)
- Araignée dressée (à définir)
- Polyglotte

Réputation & Coups d'éclats :

Dés d'héroïsme

Expérience

Blessures légères

Blessures Graves

Langage	Parler	L/E	Langage	Parler	L/E
Avalonien			Vodacce	x	x
Castillan			Théan		
Eisenor					
Montaginois	x	x			
Ussuran					
Vendel					

Compétences Générales

Astronomie	00000	Faire parler	XX000	Séduction	XXX00
Art :	XX000	Falsification	00000	Sincérité	XXX00
Art :	00000	Herboristerie	00000	Soins des Animaux	00000
Art :	00000	Histoire	00000	Survie	00000
Camouflage (Rural)	00000	Ingénierie	00000	Stratégie	00000
Camouflage (Urbain)	00000	Jenny	X0000	Tactique	00000
Cancans	XX000	Jeux	00000	Théologie	00000
Cartographie	00000	Lire sur les lèvres	X0000	Utilisation Poudre/Poison	X0000
Chercher indices (Urbain)	00000	Marchandage	00000	Zoologie	00000
Code secret	00000	Médecine	00000	----	00000
Comédie	X0000	Métier de la Forge	00000	----	00000
Commandement	00000	Métier -----	00000	----	00000
Comportementalisme	00000	Métier -----	00000		
Conn. des Runes	00000	Métier -----	00000		
Conn. des Sidhes	00000	Mode	XX000		
Conn. des Symeth	00000	Naviguer	00000	<u>Athlétisme</u>	
Conn. -----	00000	Occultisme	00000	Acrobatie	00000
Conn. -----	00000	Passe-passe	X0000	Endurance	00000
Contacts	00000	Pique-assiette	X0000	Equilibre	00000
Crochetage	00000	Politique	XX000	Jeu de Jambes	X0000
Danse	00000	Qui-vive	00000	Lancer	X000
Droit	XX000	Recherche	00000	Nager	00000
Equitation	XX000	Rhétorique	XXX00	Vitesse	X0000
Etiquette	XXX00	Science de la nature	00000		



Compétences Martiales				Coups spéciaux
Escrime : Attaque Escrime : Parade Armes Courtes : Att. Armes Courtes : Par. Panzerfaust : Att. Panzerfaust : Par. Armes Lourdes : Att. Armes Lourdes : Par. Armes à Feu : Att. Armes à Feu : Par. Rechargement Artillerie Armes de trait: Att. Armes de trait: Rech.	00000 00000 XX000 X0000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000	Combat de Rue : Att. -Arme Improvisé Armes d'Hast : Att. A. d'Hast : Par. A. d'Hast : Réception Pugilat : Att. Pugilat : Prise Bouclier : Parade Bouclier : Att. Cape : Par. Cape : Enchevêtrer Fouet : Att. Fouet : Enchevêtrer	00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000 00000	COMBAT DE RUE <u>Coup à la gorge</u> : ND+15 → 1BG <u>Coup aux yeux</u> : aveugle l'adversaire et augmente de 1 (pour chaque Aug.) la prochaine Att. de l'adv. (>10=action perdue) <u>Coup de Pied vicieux</u> : 0g2 (au lieu de 0g1) <u>Coup de tête</u> : 3g1 de dommage + sonne l'adversaire mais 1g1 pour le perso. PUGILAT/PANZERFAUST <u>Etreinte</u> : chaque tour d'etreinte: lancer rang <i>Prise</i> et garder 1D de dégâts. <u>Crochet</u> : ND+15 → 1BG <u>Uppercut</u> : +2g1 mais -5 à son ND <u>Directs</u> : 2 attaques mais ND +5

Défense	Passive	Active
J. Jambes		
Equilibre		
Par.		

Armes	Toucher	Dégâts	P. Courte	P. Longue	Recharger

Héritage magique :

Niveau de maîtrise : 0 0 0

Sang :

Compétences	Niveau	Description	Pouvoirs de rang
	00000		1
	00000		
	00000		
	00000		2
	00000		
	00000		
	00000		
	00000		3
	00000		

Ecole d'escrime: Cappuntina

Niveau de maîtrise : X 0 0

Compétences	Niveau	Description	Compétences de Rang
Exploiter les faiblesses	X0000	Jet de Per. + Faiblesse contre Diff. de (Rang x 10) +10. C'est-à-dire 20/30/40. En cas de réussite : 1D (non gardé) +1D par augmentation (chaque D utilisable une fois)	1 Les apprenties du style Cappuntina apprennent à sortir leur arme rapidement et à lancer dans la foulée. Lorsqu'elles lancent un poignard, elles ne sont pas victimes de la pénalité de main non directrice. Elles sortent et lancent un poignard en une seule et même action.
Epingler	XX000	Permet d'épingler la main de votre adversaire. Vous devez faire votre jet avec cette compétence. L'adversaire doit lâcher ce qu'il tenait. De plus, il lui faut une action pour se libérer. (On n'épingle pas la tête !)	
Tir d'adresse	XX000	Pour chaque rang dans cette compétence, le PJ soustrait 5 aux pénalités de tir. Le ND de la cible ne peut cependant pas descendre en dessous de son ND initial.	2
Lancer	X0000	Cette variante d'école de spadassin rajoute le rang fois 2 dans cette compétence aux dégâts.	3