
Les Secrets de la Septième Mer

Aide de jeu

Compendium de Personnage

Compilé par Vermeil

Mis en page par Grolf

Mars 2011

<http://www.grolf.fr/>

Table des matières

		Profits (marchands, négociants et artisans)	91
Table des matières	2	Salaires (domestiques, prêtres et soldats)	91
Introduction	3	Fortune de départ dans l'Empire du Croissant	91
Résumé de la création d'un personnage	3	Fortune de départ au Cathay	91
Création d'un personnage	4	Annexe 1 : Création d'un personnage Sidhe	92
Sorcellerie	4	Les Sidhes	92
L'escrime	4	Les Déchus	92
Les traits	5	Les descendants mortels des sidhes	93
Les avantages	6	Les impardonnables (ombres)	93
Les avantages communs	6	Annexe 2 : Règles avancées sur les bandes de brutes	93
Les avantages par nation	12	Annexe 3 : Les différentes bandes de brutes	94
Avantages des organisations et des sociétés secrètes	37	Les brutes de Théah	94
Métiers	52	Les bandes de brutes de l'Empire du croissant de lune	95
Entraînements	55	Les bandes de brutes de Cathay	96
Liste des compétences par métier	56	Les bandes de brutes de l'Archipel de Minuit	97
Compétences de base	56	Bandes de brutes pirates	98
Compétences avancées	60	Bandes de brutes des organisations secrètes et autres	98
Liste des compétences par entraînement	65	Les bandes de brutes des gardes de fer en Eisen	100
Compétences de base	65	Bandes de brutes des ordres religieux	101
Compétences avancées	67	Aptitudes avancées	102
Les arcanes des héros	72	Brutes morts-vivants	103
Les arcanes des vilains	74	Annexe 4 : Règles de construction des navires	104
Les mains du destin	76	Entretien des navires	104
La main du destin des îles Glamour	76	Modifications navales	104
La main du destin de Montaigne	77	Construction des navires après la création	104
La main du destin de l'Eisen	78	Liste des modifications	104
La main du destin de Castille	79	Liste des défauts	106
La main du destin de Vodacce	80	Annexe 5 : Avantage d'appartenance à une école de courtisane	107
La main du destin d'Ussura	81	Les écoles de courtisanes	107
Tirage des runes Vesten	82	Ecole de Courtisane Vestini	107
L'horoscope Vendelar	84	Ecole de Courtisane Mondavi	108
La main du destin des pirates	85	Ecole de Courtisane Villanova	108
Epées de Damoclès	87	Ecole de Courtisane Bernouilli	109
Fortune de départ	91	Ecole de Courtisane Falisci	109
Noblesse	91	Ecole de Courtisane Lucani	110
Protecteurs (artistes, bateleurs et érudits)	91	École de Courtisane Caligari	110

Introduction

Vous trouverez dans ce compendium toutes les règles issues de tous les suppléments officiels concernant la création de personnage.

Ce compendium, joint à ceux de la sorcellerie, des écoles d'escrime, et des règles vous évitera de prendre quantité de suppléments à chaque partie de 7th sea.

Ce compendium est chapitré par étape de création de personnage. Vous trouverez également en annexe les règles de création d'un personnage Sidhe, les règles de création d'une bande de brutes (règles non officielles développées à partir du supplément *Flots de Sang*) et de navires, mais aussi les règles non officielles pour la création d'une courtisane (issues du supplément *Casigula Rosa* produit par *Les Cendres du Sphinx*).

Résumé de la création d'un personnage

Vous trouverez ci-dessous un tableau synthétique sur la création d'un personnage. Pour de plus amples détails, reportez-vous aux chapitres correspondant de ce compendium.

Processus de création (100 PP)

1) La sorcellerie :

Un sorcier au sang pur ou de sang mêlé coûte 40 PP. Un sorcier demi-sang coûte 20 PP.

Pour de plus amples informations sur les règles de sorcellerie, reportez vous au compendium de sorcellerie.

2) L'escrime :

Une école d'escrime du même pays que votre personnage coûte 25 PP. Une école d'escrime d'un pays étranger coûte 35 PP.

L'école de Rogers peut être acquise pour 25 PP quelque soit la nationalité du personnage.

Des écoles d'escrimes peuvent être achetées avec l'achat de l'avantage appartenance.

Pour de plus amples informations sur les règles de l'escrime, reportez vous au compendium d'écoles d'escrime.

3) Les traits :

Tous les traits de votre personnage commencent au rang 1. Augmenter un trait coûte 8 PP par point. Un personnage ne peut commencer le jeu avec un trait supérieur à 3 (exception faite du bonus de nationalité).

4) Les avantages :

Le coût des avantages est variable.

5) Les spécialisations :

Elles coûtent 2PP. Augmenter une compétence de base coûte 1PP. Acheter ou augmenter une compétence avancée coûte 3PP. Un personnage ne peut commencer avec une compétence supérieure au rang 3.

6) Les touches finales :

- Epées de Damoclès : de 1 à 3 PP. Un personnage ne peut commencer avec plus de 4PP d'Epées de Damoclès.
- Un arcane : une vertu coûte 10PP et un travers rapporte 10PP.
- La fortune de départ : variable

Création d'un personnage

Pour créer un personnage, vous disposez de 100 Points de Personnage (PP).

Sorcellerie

Un sorcier au sang pur ou de sang mêlé coûte 40 PP. Un sorcier demi-sang coûte 20 PP.

Pour de plus amples informations sur les règles de sorcellerie, reportez vous au compendium de sorcellerie.

L'escrime

Une école d'escrime du pays de votre personnage coûte 25 PP. Une école d'escrime d'un pays étranger coûte 35 PP.

L'école de Rogers peut être acquise pour 25 PP quelque soit la nationalité.

Des écoles d'escrimes peuvent être achetées avec l'achat de l'avantage appartenance.

Pour de plus amples informations sur les règles de l'escrime, reportez vous au compendium d'écoles d'escrime.

Nationalité	Ecoles d'escrime
Avalon	Andrews, Donovan, Finnegan, Robins des bois, MacDonald, Peecke, Robertson
Castille	Aldana, Gallegos, Gustavo, Soldano, Torres, Zepeda
Eisen	Drexel, Durchsetzungburg, Eisenfaust, Gelingen, Hopken, Loring, Posen, Steil, Unawendbar
Montaigne	Boucher, De Gaulle, Delicatesse, Scarron, Tréville, Valroux
Ussura	Bogatyr, Buslayevich, Dobrynya
Vendel	Larsen, Rasmussen, Snedig, Swanson
Vesten	Halfdanson, Kjemper, Leegstra, Siggursdottir, Urostifter
Vodacce	Ambrogia, Bernouilli, Cappuntina, Lucani, Villanova

EMPIRE DU CROISSANT	
Tribus	Ecoles d'escrime
Aldiz'ahali	Daphan
Atlar'vahir	Vahiy
Jadur'rihad	Yael
Kurta'kir	Marikk
Ruzgar'hala	Sersemlik
Yilan'bazlik	Aucune pour les personnages joueurs

CATHAY	
Royaumes	Ecoles d'escrime
Han hua (Chine)	Hua Shao Ren Te, Shan Dian Dao Te, Zheng Yi Quan
Khimal (Tibet)	Wu Tsain
Koryo (Corée)	Tie Xiong Kung
Lanna (Thaïlande)	Chin Te, Ki Kwanji
Tashil (Inde)	Shaktishaalee, Ying Sun Wo
Tiakhar (Malaisie)	Jasni, Ying Sun Wo
Xian Bei (Mongolie)	Chima Giongjian Shou

AUTRES	
Archipel de Minuit	Naghem
Chevaliers de la Rose et de la Croix	Desaix
Rilasciare	Vipereus Morsus
Los Vagos	El punal oculto
Filles de Sophie	Necare
Kreuzritter	Mortis
Collège invisible	Bonita
Eglise vaticine	Rossini, Epées de Salomon
Mousquetaires	Tréville
Pirates	Rogers
Société des Explorateurs	Pavois, Bricolage syrneth
Sidhes	Fadh-Righ, Faileas

Les traits

Tous les traits de votre personnage commencent au rang 1. Augmenter un trait coûte 8 PP. Un personnage ne peut commencer le jeu avec un trait supérieur à 3 (exception faite du bonus de nationalité).

Pour les personnages issus de l'Archipel de Minuit, le bonus de nationalité est +1 en gaillardise.

Nationalité	Bonus
Avalon	Détermination + 1
Castille	Dextérité + 1
Eisen	Gaillardise + 1
Montaigne	Panache + 1
Ussura	Détermination + 1
Vendel	+ 1 dans le trait choisi
Vesten	Détermination + 1
Vodacce	Esprit + 1

EMPIRE DU CROISSANT	
Tribus	Bonus
Aldiz'ahali	Esprit + 1
Atlar'vahir	Détermination + 1
Jadur'rihad	Panache + 1
Kurta'kir	Gaillardise + 1
Ruzgar'hala	Dextérité + 1
Yilan'bazlik	Esprit + 1

CATHAY	
Royaumes	Bonus
Han hua (Chine)	Esprit + 1
Khimal (Tibet)	Détermination + 1
Koryo (Corée)	Gaillardise + 1
Lanna (Thaïlande)	Dextérité + 1
Tashil (Inde)	Esprit + 1
Tiakhar (Malaisie)	Panache + 1
Xian Bei (Mongolie)	Détermination + 1

Les avantages

Les avantages sont présentés par ordre alphabétique et ensuite par nations et organisations secrètes.

Les avantages magiques ne sont pas repris donc pour tout avantage magique reportez vous au compendium de sorcellerie.

Les avantages communs

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Académie militaire	4PP/2PP pour les eisenors	Permet d'acquérir les entraînements pour 1PP au lieu de 2PP à la création
Accoutumance à la chaleur	2 PP/ 1PP pour les croissantins, kanu, Tashil, tiakhar	Quand vous prenez des blessures dues à la chaleur, vous recevez un dé de blessure de moins (-1GO). Malheureusement, vous n'êtes pas habitué au froid, donc vous encaissez un dé de plus (+1GO).
Accoutumance au froid	2PP/1PP pour les ussurans, highlanders, vesten, khimal, koryo	Lorsque vous recevez des dommages à cause du froid, vous lancez un dé de moins (-1GO) pour les blessures (dégâts de la table climatique). Mais vous recevez un dé de plus (+1GO) pour les dommages à cause de la chaleur.
Affinité animale	2PP/1PP pour les ussurans	Une augmentation gratuite pour les jets de dressage.
Age et sagesse	1 ou 2PP	Pour 1PP, le personnage est mûr. Il est affecté par les avantages et pénalités (voir compendium de règles). Pour 2PP, le personnage est vieux et ils bénéficient de même des avantages et pénalités. Toutefois en plus, il bénéficie d'une augmentation gratuite par PP dépensé quand il utilise les compétences suivantes : commander, histoire, marchandage, narrer, perception du temps et premier secours.
Ami du voisinage	2PP, Freiburg seulement	Choisissez un quartier à Freiburg. Dans ce quartier et uniquement dans ce quartier, vous recevez plusieurs avantages : Vous recevez une augmentation gratuite à tous les jets sociaux. En plus, vous recevez aussi un rang 5 dans l'une de vos compétences de Malandrin. Le MJ doit vous fournir toutes les informations accessibles publiquement sur ce quartier.
Appartenance	Variable	Voir dans chaque section spécifique ou de nations ces avantages. Gilde des spadassins (3PP), Gilde marchande (4PP), mousquetaires (4PP montagnois uniquement), stelets (4PP, ussurans uniquement), Tyomny (2PP ussuran uniquement), société secrète (5PP) [société des explorateurs, le collège invisible, les chevaliers rose croix, die kreuzritter, los vagos, la rilisciare, les filles de sophie]
Aptitude innée	Variable	6PP pour une compétence de base. 7PP pour une compétence avancée. 10PP pour une compétence de sorcellerie. Vous avez une aptitude naturelle pour une compétence de votre choix, qui doit être sélectionnée à l'achat de cet avantage. Cela vous permet d'atteindre des résultats spectaculaires sans vraiment vous forcer. Vous ne pouvez avoir qu'une seule aptitude de ce genre. Si vous ne possédez pas la compétence, vous ne souffrez pas des pénalités habituelles des jets effectués avec des compétences inconnues (dés non explosifs, ND plus élevé). Quand vous faites un jet avec cette compétence, vous pouvez déclarer des Augmentations après avoir effectué le jet au lieu de le faire avant.
Archer précis	3PP/2PP pour les ussurans	Une augmentation gratuite pour tous les jets d'attaque avec un arc

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Avantage du terrain	variable	Vilain uniquement. Quand un vilain est confronté sur son propre navire, maison ou repaire, il gagne un nombre des dés de « repaire » égal à la moitié du nombre de dés de sa réputation. Un dé de repaire peut être utilisé pour avoir +1GO pour n'importe lequel de ses jets, ou un de ses hommes de main ou une bande de brutes. Tous les dés de repaires sont perdus quand la scène est terminée. Si plusieurs vilains sont dans le même repaire, ils ont leurs propres dés de repaire. Si le refuge a un score de réputation (tel que le roger rouge), il donne un dé de repaire égal à un vingtième de sa réputation au vilain qui possède le score de réputation le plus haut.
Beauté du diable	3 PP	+ 2GO pour les jets liés à la séduction
Bibliothèque de recherche	1 ou 3PP	Toute personne qui passe un mois dans la bibliothèque gagne 1 XP à la fin de chaque histoire (utilisable dans les métiers uniquement). En outre, un membre du collège invisible peut se servir de la bibliothèque pour réduire le ND de son jet de conception de 5 du moment qu'il y passe au moins la moitié du temps requis (ce bonus s'applique également aux jets d'ébauche). Pour 1PP, la bibliothèque est incomplète ou renferme des textes erronés. Avant le jet de conception, le MJ effectue un jet secret. Sur un résultat de « 9 » ou un résultat de « 0 », la bibliothèque ajoute 5 au ND du jet de conception plutôt que de le réduire.
Brillant	3PP	Bonus de un dé supplémentaire pour les jets de conception
Charge	Variable	2PP : caporal (armée de terre)/quartier-maître (marine) 4PP : sergent/aspirant 6PP : lieutenant/officier 8PP : capitaine/lieutenant Pour les montagnais, cet avantage coûte 2PP de moins (minimum 1). Les joueurs peuvent dépenser 1PP supplémentaire pour bénéficier d'un des bonus ci-dessous selon leur arme : Marine castillane : vous gagnez gratuitement la spécialisation marin Marine marchande : vous gagnez gratuitement l'avantage appartenance (guilde des marchands) Marine royale de Montaigne : vous gagnez gratuitement la spécialisation courtisan Chiens de mer : vous bénéficiez d'une augmentation gratuite à toutes vos actions de répartition lorsque vous vous trouvez en Avalon Vodacce : vous gagnez gratuitement la spécialisation espion
Citation	4 PP	Ajoute 10 au score de réputation de départ. Ne peut prendre l'avantage scélérat.
Cloître	4PP	Un vœu est fait pour l'un des 7 pêchés. Le plus souvent le vœu concerne la pauvreté, la chasteté ou l'humilité. Avec cet avantage, vous recevez gratuitement le métier de moine. Pour résister à la tentation qui pourrait vous faire briser votre vœu, vous bénéficiez de 2 augmentations. Le personnage ne reçoit pas de fortune de départ ou de salaire, il commence le jeu avec 30 guilders. On ne peut prendre l'avantage ordonné avec cet avantage.
Connaissance des environs	3PP	Choisissez une ville ou une campagne. Le personnage lance un dé supplémentaire quand il effectue des jets de guet-apens et bénéficie d'une augmentation gratuite sur les jets de poursuite qu'il réalise dans les environs en question.
Désarticulation	1PP	Vous pouvez plier vos doigts en arrière sans vous faire mal. Vous êtes insensible aux dommages causés par un Blocage d'articulation sur vos doigts, et vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour vous dégager d'un tel Blocage. Vous bénéficiez également d'une augmentation gratuite sur votre Jet de Blessure lorsque vous êtes désarmé et que vous maniez une lame avec une bague d'escrime. Cet avantage ne vous donne aucun bonus pour échapper à une Prise, ni pour vous dégager d'un Blocage d'articulation autre que sur vos doigts.

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Dock personnel	2PP/1PP pour les vendelars et vodacci	Vous disposez de docks réservés dans votre port d'attache et vous ne payez jamais rien pour eux. Vous pouvez même les louer pour en tirer un revenu
Domestiques	3 PP	Permet d'avoir un homme de main ou 6 brutes (niveau de menace 1)
Drago	6PP/5PP pour les vendelars	Le drago est un homme de main de 75PP et dispose de 3 rangs dans toutes les compétences de la spécialisation guide
Dur à cuire	5 PP / 3 PP pour les ussurans	+ 1G1 pour faire les jets de blessures
Ecuyer castillan	7PP/6PP pour les castillians	Homme de main disposant de deux rangs dans chaque trait et de 20PP. En plus, le joueur peut choisir jusqu'à trois compétences dans laquelle l'homme de main possède un rang qui deviendront ses compétences de savoir faire. Lorsque l'écuyer aide le personnage dans une tâche faisant appel à l'une de ses compétences de savoir faire, le joueur bénéficie d'un rang de compétence supplémentaire pour son jet.
Entraînement au port d'armure	6PP/4PP pour les cathayans avec l'avantage charge	Vous avez l'habitude de porter des pièces d'armure toute la journée, à tel point que vous n'êtes pas gêné dans vos mouvements comme vous le seriez normalement. Quand vous portez une armure, vos malus sur la table des Pénalités d'Armure sont traités comme si votre type d'armure était de la colonne immédiatement à droite de la votre. Reportez vous au compendium de règles
Entraînement nocturne	4 PP	Les pénalités d'action dans le noir sont divisées par 2. Ainsi, il ne perd qu'un dé (lancer et garder) dans l'obscurité et deux dés (à lancer et garder) dans le noir complet.
Etincelle de génie	2PP	Vous obtenez une augmentation gratuite dans l'une des compétences suivantes que vous devez choisir : astronomie, cartographie, chant, code secret, composition, comptabilité, création littéraire, dessin, droit, histoire, logistique, mathématiques, musique, occultisme, philosophie, sciences de la nature, sculpture, stratégie, tactique ou théologie. Ce bonus ne s'applique qu'à la compétence choisie.
Feinte de pirate	3PP	Le personnage a appris une des feintes de pirate de l'école Rogers. S'il apprend plus tard l'école Rogers, cette feinte sera sa feinte d'apprenti. Ceux qui ont l'école Rogers dès la création ne peuvent prendre cet avantage.
Foi	5 PP	Libre appréciation des effets par le MJ
Frondeur précis	3PP/2PP pour la tribu Ruzgar'hala	Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques faites avec une fronde.
Garde du corps	7PP/6PP pour les vendelars	Homme de main de 75PP qui dispose de l'école d'escrime de votre choix
Garde du corps eisenor	6 PP / 5 PP pour les eisenors	Homme de main construit avec les 75 P habituels et qui reçoit une école d'escrime eisenore.
Garde du corps vesten	7PP/6PP pour les vesten	Homme de main loyal et fidèle de 75PP et qui peut avoir une école d'escrime parmi halfdansson, leegstra ou sigguredottir.
Gaucher	3 PP/ 1PP pour les vodacci	Tous les jets d'attaque de la main gauche se font avec +1GO. La main droite est la main non directrice (page 193 du guide du joueur)
Grand	5PP/3PP pour les Vesten	Les jets de dommages et d'intimidation ont un bonus de +1GO
Grand buveur	1 PP	Ne subi jamais les effets de l'ébriété
Habile	3PP	Une augmentation gratuite pour les jets de construction
Héritage	Variable	Un objet de valeur équivalent à PP investis X 500 guilders (maximum 10 PP)
Héro local	2 PP, Freiburg seulement	A Freiburg, vous recevez un dé de réputation supplémentaire.
Homme humble	2PP	Vous êtes connu pour votre piété et sagesse. Vous gagnez 5 points de réputation. Cet avantage ne peut être pris que si vous avez pris soit l'avantage ordonné ou soit l'avantage cloîtré.

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Ile cachée	2PP ou 3PP	L'îlot renferme de l'eau douce et une bonne quantité de nourriture. Pour 3PP, un récif encercle l'île et vous êtes le seul à en connaître les méandres. Toute autre personne doit réussir un jet d'esprit + piloter contre un ND de 30 pour franchir cet obstacle en toute sécurité
Immunité au poison	1PP	Choisissez un poison. Vous ignorez les effets quand vous y êtes exposé. Vous pouvez acheter cet avantage autant de fois que vous le voulez.
Lancier précis	3PP/2PP pour les Kanu	Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour tous les jets de lancer (lance)
Linguiste	2PP	Apprendre une nouvelle langue coûte 1PP de moins (minimum 1PP)
Maître de l'ajedrez	1PP	Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets de Jouer ou Tricher quand vous faites une partie d'Ajedrez
Mort vivant	15PP	PNJS vilains et hommes de main uniquement Quand ils font un jet de blessure, ils multiplient le résultat par deux. Ils obtiennent gratuitement l'avantage apparence inquiétante (laid). Ils sont immunisés à la fatigue et au poison. L'avantage Foi leur inflige automatiquement une blessure grave. Ils peuvent choisir 3 avantages parmi ceux listés ci-dessous : Boursoufflé (2PP) : lorsqu'il subit une blessure grave, tous les êtres vivants situés au corps à corps doivent réussir un jet de détermination contre un ND de 20 ou perdre le bénéfice de leur action suivante. Décapité (1PP) : Cela ne l'empêche pas de voir ou entendre. Bénéficie d'une augmentation gratuite à tous ses jets de blessure. Dégoutant (2PP) : le personnage a l'avantage expression inquiétante (hideux, -3GO). Cela donne +3G3 en bonus pour l'intimidation. Une action peut être utilisée par tour pour bénéficier d'un niveau de peur de +1 durant le reste du tour. Enfin, s'il ne possédait pas déjà, il est désormais doté d'un niveau de peur de 1. Démembré (1PP) : les ND de tous les jets nécessitant l'utilisation du membre en question augmentent de 10 points. Le personnage peut reproduire un niveau de peur à 2 en s'attachant un membre correspondant à celui qui manque. Le membre reste viable pour la durée de l'acte avant de pourrir et de tomber Emacié (1PP) : confère l'avantage petit Griffes et crocs (1PP) : les dommages à mains nus passent à 1G2 Squelettique (2PP) : le ND pour toucher le mort vivant augmente de 10. Mais les dommages infligés sont doublés (de même avec l'avantage Foi). Le bonus de gaillardise aux jets de blessure est annulé. Yeux démoniaques (3PP) : le niveau de peur augmente de +1. S'il n'avait pas de niveau de peur, il est désormais doté d'un niveau de peur de 1.
Noble	5 ou 10PP	Ne coûte que 5PP si vous êtes un sorcier ou si vous avez l'avantage dracheneisen ou éducation castillane. Revenus de 500 guilders par mois
Œil d'aigle	2PP	2 augmentations gratuites pour tous les jets de perception liés à la vue
Orateur	2PP	Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite à tous vos jets d'éloquence
Ordonné	4PP	Vous gagnez le métier érudit gratuitement et vous avez une augmentation gratuite pour tous les jets sociaux envers des personnes partageant la même foi.
Oreille musicale	2PP	Recevez deux Augmentations pour tout jet des compétences Composition ou Musique pour des morceaux musicaux mémorisés ou entendus. Vous gagnez également une Augmentation pour déceler toute « influence étrangère » lorsque vous écoutez une musique (Sorte, code du Collège Invisible, etc..).
Os sensibles	2PP	Vous gagnez + OG1 lorsque vous lancez un jet de perception du temps
Petit	2PP/1PP pour les cathayans et kanu	Tous les jets de filature et de déplacements silencieux ont un bonus de +1GO. Lors du premier jet de dommages, vous avez une pénalité de -1G1.

NOM	COÛT	DESCRIPTION																				
Poigne de fer	2PP	Vous possédez une poigne de fer et vous lâchez rarement prise. Vous recevez une augmentation gratuite sur vos jets de Gaillardise visant à garder un objet en main, ce qui inclut les jets d'Agripper ou de Lier (Panzerhand), ainsi que les tentatives visant à vous Désarmer.																				
Polyglotte	Variable	Voir le tableau des langues pour connaître le coût. Pour être capable de lire et de l'écrire la langue choisie en plus de la parler, cela coûte 1PP de plus.																				
Polyglotte fhideli	4PP/2PP pour les naditi																					
Porte-poisse	5PP	Gagnez gratuitement une épée de Damoclès d'une valeur de 4PP. Si l'épée de Damoclès est résolue, vous en gagnez une autre pour 4PP.																				
Propriété	Variable, Freiburg seulement	Vous devez trouver avec votre MJ une maison à vendre dans le supplément de Freiburg. Cela coûte 1 PP par 5000 guilders de valeur de la maison. Cependant, vous n'avez aucun personnel pour vous en occuper contrairement à l'avantage noble.																				
Protecteur	Variable	<u>Pécule :</u> 1PP : 10 guilders 2PP : 20 guilders 4PP : 40 guilders <u>Générosité :</u> 1PP : une fois par mois 2PP : deux fois par mois 4PP : une fois par semaine																				
Protecteur marchand	Variable, 1PP de moins pour les vendelars	Vous êtes le protecteur d'un marchand et partagez donc ses profits selon vos investissements et la fréquence des profits. <table><tr><th>PP</th><th>Investissement</th><th>profits</th></tr><tr><td>1</td><td>10 guilders</td><td>5 guilders</td></tr><tr><td>2</td><td>20 guilders</td><td>8 guilders</td></tr><tr><td>3</td><td>40 guilders</td><td>10 guilders</td></tr></table> <table><tr><th>PP</th><th>Fréquence</th></tr><tr><td>1</td><td>Une fois par mois</td></tr><tr><td>2</td><td>Deux fois par mois</td></tr><tr><td>3</td><td>Une fois par semaine</td></tr></table>	PP	Investissement	profits	1	10 guilders	5 guilders	2	20 guilders	8 guilders	3	40 guilders	10 guilders	PP	Fréquence	1	Une fois par mois	2	Deux fois par mois	3	Une fois par semaine
PP	Investissement	profits																				
1	10 guilders	5 guilders																				
2	20 guilders	8 guilders																				
3	40 guilders	10 guilders																				
PP	Fréquence																					
1	Une fois par mois																					
2	Deux fois par mois																					
3	Une fois par semaine																					
Réflexes de combat	3PP	Vous pouvez relancer un dé d'action lors du jet d'initiative. Mais vous devrez conserver ce nouveau résultat																				
Réflexes éclair	4PP	Vous réagissez extrêmement rapidement aux menaces extérieures, ce qui vous permet de vous défendre efficacement. Quand vous utilisez une interruption d'action pour effectuer une Parade active, cela vous coûte 1 dé d'action de moins (minimum 1). Vous ne pouvez l'utiliser qu'une seule fois par round																				
Relation	Variable	Vous pouvez prendre autant de relations que vous avez de rang en panache. De plus, pour 2PP supplémentaire la relation peut avoir une obligation envers vous. Il existe 3 types de relations : - allié (3PP) : un ami prêt à risquer sa vie pour vous - confident (2PP) : relation de confiance mais ne mettra pas sa vie en jeu pour vous - informateur (1PP) : permet d'avoir des informations mais il doit être payé																				

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Relation Cymbre	3PP	Bien que vous ne bénéficiiez d'aucun avantage tangible, les cymbre vous connaissent, vous font confiance et feront preuve de bienveillance à l'égard de vos compagnons et de vous-même (du moment que vous ne faites rien pour briser cette amitié)
Relation Fhideli	3 à 5PP	3PP : les fhideli vous connaissent et vous accordent leur confiance. Vous êtes considéré comme un ami dans presque tous les camps 4PP : vous avez été adopté par un vitzi et avez appris à vivre comme un fhideli. L'avantage polyglotte : fhideli ne vous coûte que 2PP au lieu de 4PP. 5PP : non seulement vous avez été adopté, mais en plus vous connaissez leurs plus grands secrets. Vous pouvez prendre l'avantage Fhideli pour 2PP et vous connaissez la vérité au sujet du Vayu. Toutefois, vous devez prendre garde, si vous les trahissez, vous gagnerez l'épée de Damoclès maudit pour 3PP
Réputation maléfique	13PP	Vilain seulement. Le vilain peut utiliser une des capacités suivantes : - pas de quartier ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour avoir un niveau de peur à 2 pour toute la durée d'une scène. S'il dépose déjà d'un niveau de peur, celui-ci augmente de deux rangs. - J'ai entendu parler de lui ! : le vilain peut dépenser un dé d'héroïsme pour diminuer sa réputation de 20 points jusqu'à la fin de la scène en cours. Les dés de réputations déjà dépensés restent de côté.
Résistance à la douleur	4PP/3PP pour les usurans	Vous êtes sonné lorsque vous recevez un nombre de blessures graves égal à votre détermination + 1. Le nombre de blessures graves pour sombrer dans l'inconscience reste le même toutefois. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour résister aux interrogatoires accompagnés de torture.
Rücken	8PP/6PP pour les eisenors	Homme de main totalement loyal de 100PP. Si vous le trahissez ou l'abandonnez, il devient une épée de Damoclès ennemi intime pour 3PP
Rythme de sommeil singulier	1PP	Le personnage a besoin de moins dormir et donc se consacre plus à ses recherches. Il bénéficie d'une augmentation gratuite pour ses jets de recherches
Scarovese	Variable	En dépensant 1PP, votre réputation peut descendre à - 40 avant que vous ne deveniez un PNJS. En dépensant 3PP, votre réputation peut descendre à -50.
Scélérat	3PP	Permet de gagner gratuitement le métier malandrin. Votre réputation de départ est de -10.
Séduisant	Variable	5 PP : plus séduisant que la moyenne (+1GO sur tous les jets sociaux) 10 PP : apparence éblouissante (+2GO) 15 PP : apparence intimidante (+3GO) 20 PP : beauté divine (+4GO)
Sens aiguisés	2PP/1PP pour les Kanu	+1GO sur les jets liés à l'un des sens ou des effets de surprise
Sens du spectacle	5PP/3PP pour les fhideli	Permet d'avoir une augmentation gratuite dans l'utilisation du système de répartition
Sensibilité architecturale	1PP	Vous recevez +1GO quand vous cherchez une entrée secrète ou tout autre chose dissimulée dans l'architecture d'une demeure ou autre.
Service passé	3PP/2PP pour les personnages ayant l'avantage appartenance	Quand vous agissez avec les membres de l'organisation choisie, vous recevez 20 points à votre réputation. Vous devez définir avec le mj, le service que vous avez rendu à cette organisation.
Serviteur cathayan	6PP/5PP pour les cathayans	Vous avez un serviteur cathayan à votre service au début du jeu. En plus des tâches ordinaires d'un serviteur, celui-ci est également un cao yao (Médecin). Il est considéré comme un Homme de Main, et doit être créé en tant que tel. En plus des 75 PP de création des Hommes de Main ordinaires, il reçoit un rang de 3 dans toutes les compétences du métier Cao Yao (voir la rubrique Métiers).
Serviteur croissantin	6PP/5PP pour les croissantins	Il est considéré comme un Homme de Main, et doit être créé en tant que tel. De plus, il bénéficie de l'avantage Linguiste et de 15 points de langages supplémentaires, en plus des 75 PP de création des Hommes de Main ordinaires. Le serviteur peut être issu de n'importe quelle tribu croissantine.

NOM	COÛT	DESCRIPTION
Siège à la ligue de vendel	8PP/5PP pour les vendelars	Votre réputation augmente de 10 points. Les revenus augmentent de 100 guilders par semaine. Ce siège sera remis aux enchères dans trois ans. Avec ce siège vous pouvez voter lors des rassemblements de la ligue.
Titulaire	2PP	Le personnage est employé par l'une des universités de Théah. Il a donc des revenus réguliers, même lorsqu'il est congé. Ces revenus s'élèvent à 15 guilders par mois. Le joueur doit décider à quelle université il appartient.
Trait légendaire	3PP/1PP pour les avaloniens	Il faut choisir un trait. Ce trait pourra atteindre le rang 6 lorsque vous aurez assez d'expérience.
Troqueur	1PP	Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite pour tous les jets de marchandage
Université	3PP/1PP pour les castillans	Permet d'acquérir les métiers à la création du personnage pour 1 PP au lieu de 2 PP.
Valet vodacci	6PP/5PP pour les vodacci	C'est un homme de main disposant de 75PP et de 3 rangs dans toutes les compétences de la spécialisation criminel
Volonté indomptable	3PP	+2GO sur les jets d'opposition dans les situations sociales

Les avantages par nation

Avantages des îles Glamour

Allié Sidhe (2PP)

Un allié Sidhe qui peut venir vous aider, mais aussi vous demander de l'aide.

Appartenance : chevalier d'Elaine (4PP)

- conditions : doit appartenir à l'école d'escrime Donovan, Macdonald ou Robin des Bois, ou posséder de la magie glamour. Les chevaliers ne peuvent descendre en dessous d'une réputation de 5 sous peine d'exclusion. L'appartenance à un autre ordre est exclue.
- bénéfices : 10 guilders par mois. Le droit de bénéficier de la protection de tout bâtiment diplomatique d'Avalon. Peut appeler à l'aide d'autres membres. Les armes et logement sont fournis.

Accent avalonien (0PP)

La plupart des Théans présume que les Trois Royaumes sont trop petits pour avoir une grande diversité d'accents ; cependant la vérité est tout autre. Presque chaque vallée et village possède une légère différence dans le sens même de certains mots. Cela peut souvent amener à des faux pas embarrassants pour les voyageurs. Par exemple, une petite chaîne de villages dans le nord de l'Avalon a au moins vingt noms différents pour désigner un manteau.

Ignorant ces variations mineures, les trois nations peuvent être décomposées en six accents distincts, avec l'île principale d'Avalon montrant la gamme la plus étendue. Chacune de ces régions a eu subtilement différentes influences : les personnes originaires des îles, les incursions des Vestenmannavnjars, les invasions des Montaginois, ou le commerce avec d'autres nations.

Notes régionales:

L'Avalonien est un mélange de la langue antique du Cymric avec des influences d'autres langues continentales, spécialement le Montaginois. C'est l'accent décrit dans le guide du joueur.

Le Haut Avalonien est parlé principalement à Carleon et à Luthon par les classes dites instruites. Il y a été inclut plus de vocabulaire Montaginois lors de la période de l'occupation par la Montaigne. Le lien avec le Montaginois a pour conséquence que dans toutes les parties des Trois Royaumes, une personne parlant le Haut Avalonien est autant détestée que considérée avec méfiance. Cependant, pour ceux qui parlent le Haut Avalonien, certaines des langues principales de Théah seront plus familières. Mais les langues originaires de contrées plus exotiques deviennent de plus en plus difficiles à apprendre.

L'Inish ressemble considérablement à la langue antique du Cymric et a moins changé en raison de son isolement et de sa capacité à résister à l'afflux des mots et de l'utilisation du Montaginois. Une fois que vous lancez un Inish sur un sujet, la barrière

linguistique est le cadet de vos soucis. Les Inishs n'apprennent pas facilement d'autres langues, mais ils obtiennent +1gO dès aux jets sociaux pour convaincre une autre personne, ce qui reflète leur don extraordinaire de rester ferme sur leurs positions.

Le Highlander possède également une racine Cymric. Mais avec l'influence du commerce avec les tribus de Vestenmannavnjars, elle a gagné l'aspect rugueux caractéristique des langues nordiques. Une longue tradition des disciples de l'église dans les Marches des Highlands permet également d'avoir une facilité dans l'apprentissage du Théan. Il est plus facile d'apprendre des langues nordiques et ils acquièrent gratuitement la langue Vendelar. Toutefois, il faut payer 1 PP pour ne pas avoir un accent de Kirk, ce qui « ennuerait » assurément n'importe quel Vestenmannavnjar rencontré.

Le Lothian est quelque chose qui s'apparente plus à une aberration. Cet accent avalonien a été fortement influencé par le Highlander, et a fini par produire un certain nombre de mots très

idiosyncratiques, particulièrement une gamme d'insultes très colorées. Les Lothians n'ont pas beaucoup de temps pour les langues classiques, mais ils sont toutefois à l'aise avec des langues plus modernes telles que l'avalonien. Un orateur de Lothian obtiendra une réception plus chaleureuse dans les Marches des Highlands et dans l'Inismore. Les personnages reçoivent une Augmentation aux jets sociaux dans ces contrées, mais perdent le même montant s'ils ont à faire avec la haute société de l'Avalon.

Le Wandesborow est l'accent des marins avaloniens et est presque une sorte de Créole à cause des nombreuses influences étrangères que l'on peut trouver dans les ports et les tavernes. Les forts accents d'Inismore et des Marches des Highlands ont également commencé à changer le langage côtier. Étant incultes bien que compétents, les orateurs ne peuvent pas profiter de l'avantage linguiste. Ils doivent payer 3 PP de plus pour acheter des langages supplémentaires à la création du personnage.

	Avalonien	Haut Avalonien	Inish	Highland	Lothian	Wandesborow
Avalonien	0	0	0	0	0	0
Castillan	2	2	1	3	2	1
Cathay	6	6	6	6	6	6
Cymric	1	0	0	1	1	2
Croissantin	3	5	4	4	4	2
Haut eisenor	2	2	4	3	3	4
Eisenor	1	1	3	1	1	2
Montaginois	2	1	3	2	2	2
Théan	3	2	4	2	4	2
Teodoran	3	3	4	4	4	5
Ussuran	2	3	2	2	2	2
Vendelar	1	1	1	0*	1	1
Vodacce	2	2	3	3	2	2

Avantages régionaux

Les îles des trois royaumes partagent un héritage commun. Mais au cours des siècles, elles ont été modelées par diverses forces, qui ont amené à une plus grande diversité que ce que l'on ne pourrait attendre pour une si petite nation. Cette aide de jeu est destinée aux peuples des trois royaumes et n'est pas limitée seulement aux nobles.

La langue du Cymric donnée dans quelques sections de cette aide de jeu est la langue antique des trois royaumes (qui s'approcherait des langues celtiques ou gaéliques en notre monde). Le Cymric fait un grand retour depuis l'avènement de la Reine Elaine et le retour des Sidhes.

Avalon**Balig**

Etat marionnette aux mains du Roi Piram, Balig semble plus pauvre qu'il ne l'est réellement. En fait, tous les profits sont directement versés à des percepteurs du royaume de Breg. Avec sa ville principale sous une malédiction Sidhe, Canguine est devenue un asile pour les pirates et autres criminels.

En achetant le métier de Courtisan, les héros de Balig gagnent automatiquement la compétence Sincérité au rang 1, mais l'achat de l'Avantage Noble coûte 3 PP de plus.

Breg

S'il y avait une révolte contre la Reine Elaine, il est certain que le comté de Breg serait proche du complot. Le Roi Piram complotte contre le règne actuel ; il fulmine toujours depuis sa défaite lors de l'unification des Trois Royaumes.

Les héros de Breg peuvent acheter l'école de Donovan pour 20 PP. En contrepartie, ils doivent prendre le Travers Arrogant pour lequel ils reçoivent seulement que 8 PP.

Camlann

Siège antique de la puissance d'Avalon, Camlann est une terre dirigée par ses passions et marquée par l'influence de l'Inismore. Les Chiens de Mers et la Société des Explorateurs étant basés au port de Cardican, une tradition navale complète leurs capacités dans la magie du Glamour.

Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux point de plus dans les compétences de Glamour lors

de la création du héros. Mais vous recevez 5 PP de moins et vous devez prendre l'Epée de Damoclès Obligation de 1 point, représentant un Sidhe à qui vous devez à une faveur.

Gaavane

La petite province contenant la forêt sacrée de Grumweald est sous la protection du puissant et mystérieux Derwyddon. Peu de personnes extérieures aux ordres druidiques savent exactement ce qui se passe à l'intérieur de ses frontières boisées.

Les résidents de Gaavane peuvent acheter l'école de druide pour 5 PP de moins. En contrepartie, ils ne peuvent pas acheter l'entraînement Armes à feu ou le métier Malandrin à la création.

Lothian

Les personnes du comté nordique de Lothian sont aussi sauvages et indomptées que leur campagne. Cela est dû sans aucun doute à leurs relations historiques avec les marches des Highlands. Le Duc Carlyle dépareille par son un aspect « très distingué » à la cour d'Elaine, avec son kilt épais et son accent encore plus « épais ».

Les Héros reçoivent gratuitement le métier de Chasseur, mais ils ne pourront jamais acheter le métier de Courtisan.

Lovaine

Le plus grand comté d'Avalon compte à la fois Carleon, capitale de l'Avalon, et Luthon l'ancienne capitale pendant l'occupation Montaginoise. Baigné dans le Glamour depuis le retour d'Elaine, c'est ici que vous êtes le plus susceptible d'apercevoir un Sidhe ou des animaux fantastiques.

Les résidents de Lovaine reçoivent le double de revenus et une Augmentation sur tout jet de Répartie dans les Trois Royaumes. Cependant, tous les jets de dés pour résister aux effets du Glamour ont leurs ND augmentés de 5.

Percis

Pays côtier le plus proche de la Montaigne, le comté de Percis a une longue tradition dans le commerce qui l'a fait devenir riche. Maintenant, il est peuplé également par des émigrés montaginois qui ont fait appels à de vieilles faveurs pour échapper à la terreur de la Révolution.

Les héros de Percis parlent gratuitement le Montaginois, mais achètent la magie Glamour avec 2PP supplémentaires.

Inismore

Carrig

Le domaine de la famille O'Toole est le plus puissant dans l'Inismore, et s'il n'y avait pas O'Bannon, il est probable qu'un O'Toole dirigerait la nation. Rejeté par les Sidhes, la famille O'Toole recherche constamment de nouveaux alliés et ressources pour prendre le pouvoir qu'ils voient comme légitimement le leur.

Toutes les fois où plus d'un dé explose lors d'un jet, le MJ reçoit un Dé d'Héroïsme qui pourra seulement être employé contre ce personnage. Vous gagnez gratuitement l'Avantage Scélérat.

Donegal

La famille des Lynch contrôle les terres autour de Tara, la capitale. Cette famille a été traditionnellement bénie avec la puissante magie du Glamour grâce à leur rapprochement avec les Sidhes et O'Bannon.

Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux point de plus dans les compétences de Glamour lors de la création du héros. Mais vous recevez 5 PP de moins pour la création et vous devez prendre l'Epée de Damoclès Obligation (1 point), représentant un Sidhe à qui vous devez une faveur.

Dreenan

Bien qu'autrefois ce pays fût le plus prospère sous le règne des seigneurs d'Avalon, ces derniers temps le domaine de la famille O'Brien s'est détérioré par le crime et la pauvreté. La famille régnante a toujours eu pour tradition d'envoyer ses fils dans les universités de Théah pour qu'ils deviennent les conseillers du Haut Roy ou d'autres personnes importantes.

Les natifs de Dreenan reçoivent gratuitement l'Avantage Université. Cependant, ils ne peuvent acheter à la création du héros aucune école d'escrime autre que celles des Trois Royaumes.

Leister

Un pays peu peuplé et très traditionnel. Les MacKennas sont bien connus pour leur amour et leur patronage des arts.

Les résidents de Leister reçoivent gratuitement le métier Artiste. Mais, ils reçoivent 100 guilders de revenu en moins chaque mois.

Marches des Highlands

Clan MacDuff

Ce clan règne sur les Marches des Highlands depuis la victoire de Robert le Noir sur les seigneurs d'Avalon. Les MacDuffs restent les défenseurs dévoués au règne unificateur des Trois Royaumes. Les membres mineurs de cette famille servent souvent d'ambassadeurs ou de généraux dans l'armée de la nation.

Le héros reçoit deux fois le revenu mensuel normal et l'Avantage Noble pour seulement 8 PP. Cependant, il ne peut jamais détenir de fonction politique et ne peut prendre le métier Marchand sous aucun prétexte.

Clan MacBride

Adversaires les plus fervents de l'alliance avec Avalon, les MacBride ont des discussions constantes et récurrentes contre les MacDuffs au Parlement. Certains prennent même des mesures plus physiques que la simple discussion.

Les MacBride reçoivent gratuitement le métier de Courtisan, mais reçoivent une pénalité de 1gO dé sur tout jet de Répartie (minimum 1) quand ils sont en Avalon, Inismore, ou Marches des Highlands.

Clan MacCodrum

Une famille mineure qui n'aurait pas été remarquée s'il n'y avait pas eu leur étroit rapport avec les Selkies. Les Selkies sont un type de Sidhes marins qui est vraisemblablement à l'origine de la forte tradition de marins et de pêcheurs des MacCodrum.

Vous gagnez l'Avantage Héritage de MacCodrum pour seulement 4 PP. Mais vous devez prendre l'Epée de Damoclès Serment (1 point), représentant votre alliance avec les Selkies.

Clan MacDonald

Puissant clan des Marches des Highlands, les MacDonald sont les ennemis jurés du clan MacLeod. Ce clan cherche toutes les façons possibles de surmonter la protection que les Sidhes ont accordée aux MacLeod. Avec leur forte tradition militaire, ils ont tenu fermement face à l'invasion de

la Montaigne, mais ils ont perdu récemment contre les MacLeod.

Les personnages issus du clan MacDonald démarrent avec l'Épée de Damoclès Défait (2 points), et l'achat du Glamour coûte 2 PP de plus à la création. En échange, ils reçoivent gratuitement le métier Espion et peuvent acheter l'avantage Volonté indomptable pour seulement 1 PP.

Clan MacIntyre

Vu par beaucoup comme un anachronisme ou le plus mauvais stéréotype existant d'un Highlander, l'isolationnisme des MacIntyre dans leur vallée rurale fait que ce clan n'a que peu de relations avec les autres clans.

Vous recevez gratuitement le métier de Chasseur, mais vous ne pouvez acheter le métier Malandrin sous aucun prétexte.

Clan MacLeod

Ennemi du puissant clan MacDonald, la seule chose qui préserve encore le petit domaine des MacLeod de la ruine est leur étroite alliance avec les Sidhes. Cependant, cette relation avec les Sidhes fait que les autres clans des Marches des Highlands se méfient d'eux.

Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux points de compétence de Glamour en plus pendant la création du héros. Mais, vous recevez 5 PP en moins pour la création du héros et vous devez prendre l'Épée de Damoclès Obligation (1 point), représentant un Sidhe à qui vous devez à une faveur.

Avantages de Montaigne

Noble (variable) :

L'achat de l'avantage noble confère des avantages selon la grande famille de Montaigne dont vous appartenez.

LES GRANDES FAMILLES NOBLES	AVANTAGES
La famille de Montaigne	Ne peut être accordé que par accord du MJ. Revenus illimités et recevez deux fois plus de points de compétences de sorcellerie normalement attribués à la création du personnage.
Allais de Crieux	Reçoivent 100 guilders de plus par mois. Mais perdent deux dés de réputation quand ils sont à la cour de Charousee
Flaubert de Douard	150 guilders de plus par mois de revenus. Mais ils perdent un dé de réputation quand ils se trouvent en Montaigne
Riché de Pourcy	Reçoit gratuitement l'avantage petit, ainsi que 12PP s'ils prennent le travers impulsif pour arcane. Ils doivent payer 12 PP pour prendre la vertu maître de soi. Ils reçoivent 100 guilders de moins par mois. La gaillardise maximale est réduite d'un point.
Lévêque de l'Aury	Ils ne sont soumis à aucun impôt. Reçoit gratuitement l'avantage académie militaire. Les métiers coûtent 3PP à l'acquisition puis ensuite 15 XP pendant le jeu. Ils sont surveillés de près par l'empereur
Dubois d'Arrange	Peut acheter la vertu amicale pour 5PP seulement. Bénéficie d'une augmentation gratuite pour toutes les actions de réputation en Montaigne. Ne reçoit que 5 PP pour le travers fier. Les entraînements coûtent 3 PP à la création puis 15 XP pendant le jeu
Valroux de Martise	Peut prendre l'école d'escrime de Valroux pour 20 PP. Reçoit une augmentation gratuite pour toute d'action d'intimidation ou de provocation envers un montagnais. Mais toutes les autres actions de réputation voient leurs ND augmenté de 5 en Montaigne. Les autres écoles d'escrimes de Montaigne coûtent à la création autant qu'une école d'escrime étrangère
Bisset de Verrier	Reçoit 12 PP si le travers cupide est pris. Reçoit 125 guilders de revenus supplémentaires chaque mois. La vertu altruiste coûte 12PP. Si la guerre devait s'achever, ils perdent les 125 de revenus supplémentaires plus 50 guilders par mois.
Etalon de Viltoille	Ne paie que 5 PP pour acheter une vertu. Ne reçoivent aucun PP, si un travers est pris. Ils commencent avec + 1 en gaillardise et non + 1 en panache comme tous les montagnais. Ils donnent la moitié de leurs revenus aux œuvres de charité.
Praisse de Rachecourt	Les sorciers reçoivent deux points de compétences de sorcellerie supplémentaires à la création. Mais ils ont 5PP de moins à la création du personnage et les chiens grognent contre eux ou les attaquent si l'occasion se présente. Les personnages non sorciers n'ont aucun de tous ses avantages ou désavantages.
De Treville de Torignon	Peuvent prendre gratuitement l'avantage appartenance mousquetaires. Cependant en prenant cet avantage, ils doivent prendre un travers pour arcane qui ne leur rapporte que 8PP

LES GRANDES FAMILLES NOBLES	AVANTAGES
Gauthier de la Mothe	Ne peuvent pas prendre le métier courtisan et perdent un dé de réputation quand ils sont dans une grande ville de montaigne. Ils reçoivent gratuitement le métier d'érudit et 2 augmentations gratuites lorsqu'ils font des jets pour résister à la peur
Sicée de Sicée	Ils bénéficient d'une augmentation gratuite lorsqu'ils utilisent le système de répartition (pour résister ou à leur avantage). Lorsqu'ils dépensent un dé d'héroïsme dans le cadre du système de répartition, ils gagnent deux dés (lancés et gardés). A l'inverse, ils doivent dépenser deux dés d'héroïsme pour en bénéficier d'un pour un jet de compétence martial.
St Michel de Glavène	Ne peuvent jamais devenir sorciers. Ils reçoivent 75 guilders de moins chaque mois. Les sorciers qui s'en prennent à cette famille subissent une pénalité de deux dés (à lancer mais pas à garder)
Deneuve de Surly	Ils reçoivent gratuitement le métier domestique. Dans la ville de Pau, ils ont un rang supplémentaire dans la compétence cancanier (maximum 6). Lorsqu'ils sont confrontés à un noble montagnais, le ND de leurs actions de réputations sont augmentées de 5.

Accent montagnais (OPP) :

ACCENTS	ORIGINES	BENEFICES
Nord	Douard, Crieux, l'Aury ou d'Arrange	Aucun
Sud	Charousse, Sicée, Pourcy, Glavène, et Surly	Aucun
Ouest	Verrier, Martise, Viltoile, Rachecourt et Torrignon	Aucun
Bascone	Gauthier de la mothe	Reçoivent gratuitement l'avantage polyglotte : montagnais (lire et écrire) et de deux autres langues au choix.
Dechaine	Dechaine	Aucun
Pau	Pau	Peuvent utiliser gratuitement 3PP dans d'autres langues. Reçoivent l'avantage beauté du diable. Ils ne peuvent prendre l'avantage linguiste et n'ont que 95 PP au lieu de 100 PP pour créer leur personnage.

TABLES DES LANGUES						
Pays	Nord	Sud	Ouest	Bascone	Dechaine	Pau
avalonien	1	2	1	3	1	1
Castillan	2	1	1	2	2	0
Croissantin	5	4	3	5	4	3
Haut eisenor	2	3	4	4	2	2
Eisenor	1	2	3	3	1	1
Montagnais	0	0	0	0	0	0
Théan	1	2	1	3	2	1
Teodoran	5	4	5	5	5	3
Ussuran	4	3	4	4	4	2
Vendelar	1	2	1	3	1	1
Vodacci	2	1	1	2	2	0

Ami de cour (1 à 3PP) :

Pour chaque PP investi dans cet avantage, le héros peut répartir 3 points entre les cases « sympathie » et « utilisé » de cette connaissance (voir le système des cours et intrigue dans le supplément Montaigne

ou dans le compendium de règles). Il est possible d'acheter cet avantage trois fois, chacune pour un ami différent.

Appartenance cercle mondain (variable) :

Vous pouvez appartenir à un des cercles ci-dessous.
Le mj est libre d'en créer d'autres.

Cercle mondain	Coût	Bénéfices
Le vénérable ordre des honorés gentilshommes	3 PP	Pour entrer dans cet ordre, vous devez avoir des revenus d'au moins 200 guilders par mois ou disposer de 10000 guilders.
La mode du Lac	3PP	Il faut posséder au moins 3 en mode et avoir au moins 100 guilders de revenus par mois ou disposer de 5000 guilders d'économie. Ils bénéficient de deux augmentations gratuites pour les jets de mode

Appartenance mousquetaires (4PP) :

(Reportez vous au supplément de montaigne et Knights & musketeers pour de amples informations)

Conditions : être âgé d'au moins 16 ans. Ne jamais avoir été condamné par une cour montaginoise. Ne pas être affecté d'un handicap qui interférerait avec ses devoirs. La première promotion de l'année n'est ouverte qu'aux postulants qui ont servi pendant trois ans dans l'armée, tandis que les trois autres sont ouvertes à tous ceux qui répondent aux critères suscités.

Devoirs : le maintien de l'ordre (ils font office de police dans les villes où il y a une garnison de mousquetaires). Ils peuvent pénétrer dans n'importe

quelle demeure et peuvent même tuer sans sommation s'ils sont menacés. Leur rôle est de rassembler des preuves et témoignages et amener un coupable devant la Justice. L'autre devoir est l'arbitrage. Ils agissent souvent en médiateur pour les petits différents qui opposent les citoyens entre eux.

Les nobles qui rejoignent les mousquetaires utilisent souvent un nom d'épée pour couper le lien avec leur famille d'origine (et cela est d'autant plus accentué lors de la révolution montaginoise). Les personnages non nobles peuvent tout à fait faire de même.

Les nobles qui rejoignent les mousquetaires et utilisent un nom d'épée subissent des modifications d'après le tableau ci-dessous :

LES GRANDES FAMILLES NOBLES	AVANTAGES D'APPARTENANCE AUX MOUSQUETAIRES
La famille de Montaigne	Il n'y a aucun membre de cette famille parmi les mousquetaires
Allais de Crieux	Les 100 guilders en plus par mois ne vont pas directement au mousquetaire, mais comme contribution « anonyme » à son poste
Flaubert de Douard	Les 150 guilders en plus par mois ne vont pas directement au mousquetaire, mais comme contribution « anonyme » à son poste
Riché de Pourcy	Les bénéfices de cette famille concernant l'achat de l'arcane maîtrise de soi ou le travers impulsif sont enlevés. Le reste des bénéfices reste de même.
Lévêque de l'Aury	Aucun changement. Normalement les membres de cette famille ont plus tendance à rejoindre l'armée que les mousquetaires
Dubois d'Arrange	Aucun changement.
Valroux de Martise	Aucun changement.
Bisset de Verrier	Aucun changement
Etalon de Viltoille	Ils ne donnent pas seulement la moitié de leurs revenus aux pauvres, mais l'intégralité.
Praisse de Rachecourt	Aucun changement
De Treuille de Torignon	Aucun changement
Gauthier de la Mothe	En utilisant un nom d'épée, ils ne perdent pas de dé de réputation. Le reste est inchangé.
Sicée de Sicée	Aucun changement.
St Michel de Glavène	Aucun changement
Deneuve de Surly	Aucun changement

Domestique montagnois (variable) :

Cet avantage est variable selon le type de domestique choisi et les qualités spéciales octroyées (voir les tableaux ci-dessous). Ce domestique est considéré comme un homme de main.

Types de domestiques	Coût	Bénéfices
Garde du corps	5PP	Dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf 3 en panache. Il possède toutes les compétences d'armes à feu, couteau et escrime à 3. Il a 25PP à allouer comme bon lui semble, mais il ne peut commencer avec des compétences de métiers supérieures à 2.
Laquais	5PP	Dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf 3 en panache. Il possède toutes les compétences de la spécialisation domestique à 3. Il a 25PP à allouer comme bon lui semble, mais il ne peut commencer avec des compétences d'entraînement supérieures à 2.
Messager porté	5PP	Dispose de 2 rangs dans chaque trait, sauf 3 en panache. Le messager est un sorcier demi-sang avec la compétence amener à 3. Une ardoise ensablantée est utilisée pour inscrire les messages.

Qualités	Coût	Bénéfices
Bon combattant	3PP	Le rang potentiel maximum dans les entraînements augmente de 1
Relations	1PP	Le domestique reçoit la spécialisation malandrin et la compétence contact à 5. Il lance et garde un dé supplémentaire lorsqu'il fait un jet de compétence associée à la spécialisation malandrin.
Loyauté extrême	3PP	Il ne vous abandonnera et ne trahira jamais
Flagorneur	1PP	Donnerait sa vie pour son maître
Très organisé	2PP	Le rang potentiel maximum dans les métiers augmente de 1

Parent proche (variable) :

Cet avantage peut être choisi trois fois.

Parent proche	Coût	Bénéfices
Chef de famille	10PP	Il est le chef de votre famille. Il peut faire appel à tout parent proche dans la liste (jusqu'à 8PP) pour le compte du personnage
Commandant	5PP	Peut utiliser son influence pour le bénéfice du personnage
Courtisan	3PP	Il peut offrir au personnage une faveur de 3 points maximum (à l'exception du prêt d'argent) s'il en a besoin
Duelliste	4PP	C'est un maître de l'un des écoles d'escrime). Pour chaque PP supplémentaire investi dans cet avantage, votre parent possède un rang de maîtrise de plus dans une autre école de spadassin.
Erudit	1PP	Un érudit de grand renom qui peut aider à trouver les réponses à une question ou des énigmes obscures
Génie	3PP	Il possède un rang 5 dans une compétence (hors sorcellerie) et 5 dans le trait correspondant.
Membre d'une société	3PP	Ce parent est membre d'une société secrète
Prêtre	2PP	Parent influent dans l'église. Il est même capable de convaincre l'inquisition de relâcher le personnage
Riche marchand	3PP	Il peut prêter de l'argent et de l'équipement (jusqu'à 1000 guilders). Mais il faut le rembourser dans les 3 mois, sinon cet avantage est perdu.
Sorcier	2PP	Peut transporter le personnage et ses amis où ils le souhaitent

Petite noblesse (8PP/ 4PP pour les sorciers) :

Noble sans terre, vous n'avez aucun revenu mais vous disposez de 10000 Guilders en guise d'argent de départ. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite dans l'utilisation de la compétence pique-assiette. Chaque fois que vous exercer votre droit de visite chez un autre noble, vous devez lancer un dé sur la table ci-dessous, en soustrayant 1 point par mois passé à profiter de l'hospitalité de votre hôte au-delà du premier.

2 ou moins	Votre hôte est en colère et vous demande de partir. Vous devez donc vous rendre chez un autre noble. Chaque semaine passée « dehors » vous coûte 100 guilders en frais. Vous ne pourrez plus profiter de l'hospitalité de ce noble pendant deux ans et s'installer dans la demeure d'un nouveau noble est une faveur de 2 points
3 à 8	Rien
9 ou plus	Vous êtes invité à vous rendre dans la demeure d'un autre noble. Le premier mois, ajoutez + 2 lorsque vous effectuez un jet sur cette table. Ensuite, le modificateur diminue de 1 par mois comme d'ordinaire.

Avantages d'Eisen

Les avantages des Königreiche :

Appartenir au peuple d'un Königreiche permet d'obtenir des avantages gratuitement.

Königreiche	Avantages
Fischler	Le ND des jets contre la peur est augmenté de 5. Tous les achats d'avantages contre la peur sont augmentés de 2PP. Lancez un dé : 1-4 : vous obtenez gratuitement la spécialisation pilote fluvial 5-8 : vous obtenez gratuitement la spécialisation chasseur 9-0 : vous obtenez gratuitement l'avantage sens aiguisés
Freiburg	Reportez vous à l'avantage accent eisenor pour connaître les avantages linguistiques des habitants de Freiburg. Il vous est impossible de choisir la spécialisation chasseur et tous vos jets de compétences liées à un métier voient leur ND augmenté de 5 lorsque que vous n'êtes pas en ville. Lancez un dé : 1-4 : vous obtenez gratuitement 3 PP de langages 5-8 : vous obtenez gratuitement l'avantage réflexe de combat 9-0 : vous obtenez gratuitement l'avantage scélérat
Hainzl	Si plusieurs de vos dés explosent lors d'un même jet, votre MJ reçoit un dé d'héroïsme dont il ne peut se servir que contre vous. Lancez un dé : 1-4 : vous obtenez gratuitement l'avantage petit 5-8 : vous obtenez gratuitement la spécialisation marchand 9-0 : vos revenus mensuels augmentent de 25%
Heilground	Vous avez toujours 5 blessures légères qui ne disparaissent jamais. Lancez un dé : 1-4 : vous obtenez gratuitement l'avantage ordonné 5-8 : vous obtenez gratuitement l'avantage citation 9-0 : vous obtenez gratuitement les spécialisations commandement et cavalier
Pösen	Vous recevez toujours un dé de réputation de moins que la normal Lancez un dé : 1-4 : vous recevez gratuitement l'avantage académie militaire 5-8 : vous recevez gratuitement la spécialisation armes lourdes 9-0 : vous recevez gratuitement la spécialisation armes à feu
Sieger	Vous ne pouvez acheter une vertu, vous devez prendre un travers qui ne vous rapporte que 5 PP. Lancez un dé : 1-4 : vous recevez gratuitement l'avantage grand 5-8 : vous recevez gratuitement dur à cuir 9-0 : vous recevez gratuitement l'avantage porte poisse
Wische	Vous ne disposez d'aucune fortune de départ et vos revenus mensuels sont réduits de 25%. Lancez un dé : 1-4 : vous recevez gratuitement l'épée de Damoclès orphelin pour 3 PP 5-8 : vous recevez gratuitement amour perdu pour 3 PP 9-0 : vous recevez gratuitement waise à charge pour 3 PP

Accent eisenor (0 PP) :

Il existe différents accents :

- Accent du nord : Pösen et Wische
- Accent du sud : Fischler et Sieger
- Accent du Hainzl
- Accent de la République : Heilgrund. Ils reçoivent gratuitement le langage haut eisenor.
- Accent de Freiburg : ils ne peuvent prendre l'avantage linguiste.

Les langues d'Eisen					
Langages	Sud	Nord	Hainzl	Freiburg	République
Avalonien	1	2	2	0	2
Castillan	2	1	3	1	2
Croissantin	3	3	2	2	3
Haut eisenor	1	1	1	2	0
Eisenor	0	0	0	0	0
Montaginois	2	2	3	1	3
Théan	3	3	3	2	2
Teodoran	3	3	2	2	3
Ussuran	2	2	1	1	2
Vendelar	1	2	0	0	1
vodacci	2	1	1	1	2

Appartenance : garde de fer (4 PP)

Noms	Conditions de recrutements	Devoirs	Bénéfices
Fischler : les fins renards	3 rangs en dextérité et en esprit. 10 PP au moins dépensés en compétences de la spécialisation chasseur. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Surveiller les schwarzen walder.	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. Peut demander l'aide d'autres fins renards
Freiburg : la garde de Freiburg	3 rangs en détermination et gaillardise. 10 PP au moins dépensés en compétences de la spécialisation panzerfaust. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Servir de garde du corps lorsque des citoyens les engagent à titre privé.	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Lancez un dé chaque mois pour les revenus : 1 : 0 guilders 2-3 : 10 guilders 4-7 : 20 guilders 8-9 : 30 guilders 0 : 40 guilders
Hainzl : les guerriers d'aciers	3 rangs en dextérité et en esprit. 10 PP dépensé dans l'avantage Dracheneisen. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Protéger les mines des griffes des brigands	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. Peut demander l'aide d'autres guerriers d'acier
Heilgrund : les spectres	3 rangs au moins en détermination et dextérité. 3 rangs dans les compétences déplacements silencieux, discrétion, filature. Pas moins de trois entraînements	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Ne parler à personne des activités de Stéfán Heilgrund	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. Peut demander l'aide d'autres spectres
Pösen : les chiens des marais	3 rangs en esprit et en gaillardise. L'école d'escrime Gelingen. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Patrouiller et terrasser tous les monstres dont ils croisent le chemin	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. Peut demander l'aide d'autres chiens de marais
Sieger : les poings serrés	4 rangs en gaillardise. Une réputation de – 10 ou pire. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Essayer de ne pas tuer des personnalités de marque.	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. Immunités pour les exactions
Wische : les drachen rugissants	3 rangs en dextérité et gaillardise. L'école d'escrime de Drexel. Pas moins de trois entraînements.	Faire appliquer la loi et obéir à l'eisenfurst. Protéger la population du Wische avant tout.	Equipements, gîte et couverts sont assurés. Revenus de 20 guilders par mois. + 5 en réputation et peuvent demander l'aide d'autres drachen rugissants.

Nibelungen (20 PP) :

Il existe des avantages à cette appartenance :

- **Travail du dracheneisen** : Vous pouvez forger du dracheneisen. Chaque unité (1 livre) de dracheneisen brut équivaut à 1 point sur la table d'équipement en dracheneisen. Il faut 2 mois et 1000 guilders par unité de dracheneisen pour créer une arme d'escrime (3 livres).
- **Marteau de Nibelungen** : marteau de forgeron (3G2 de dommages) utilisé avec la compétence armes lourdes. Il suffit d'une main pour le manier.
- **Adhésion à l'ordre des Nibelungen** : grande influence sociale et politique
- **Préparation du solvant de Dracheneisen** : chaque fiole coûte 600 guilders et demande un mois de travail. Lancez sur quelqu'un portant du dracheneisen (dextérité + lancer contre ND sans modification d'armure) détruit le dracheneisen touché. Si l'objet est complètement immergé sous l'eau dans les 2 phases qui suivent, le processus est interrompu sans dommages sérieux.

Avantages de Castille**Noble :**

L'acquisition de l'avantage noble donne accès à d'autres avantages. Ces avantages sont doubles selon la famille de votre père et celle de votre mère. Il est donc possible de combiner différentes familles selon vos ascendants.

Familles nobles	Branches paternelles	Branches maternelle
Aldana	Peut acheter l'école d'escrime Aldana pour 22PP. Ne peut acheter la spécialisation criminel	Reçoit gratuitement la spécialisation courtisan. Mais tout jet du système de répartition face à la famille Gallegos voit son ND augmenter de 5.
Gallegos	Peut acheter l'école d'escrime Gallegos pour 22PP. Ne peut acheter la spécialisation malandrin.	Une augmentation gratuite pour l'utilisation de leurs compétences de sorcellerie. Mais ils ont deux dés de réputation en moins quand ils sont en Castille.
Ochoa	Ne peuvent acheter l'avantage Noble.	Ne peuvent acheter l'avantage Noble.
Orduno	Reçoit gratuitement la spécialisation marin. Ne peuvent acheter la spécialisation chasseur.	Réduction de 2PP sur l'avantage charge. Les revenus mensuels sont diminués de 50 guilders.
Sandoval	Autorisation du MJ nécessaire Les revenus mensuels sont doublés et reçoit gratuitement l'avantage éducation castillane	Autorisation du MJ nécessaire Les revenus mensuels sont doublés et reçoit gratuitement l'avantage éducation castillane
Soldano	Peut acheter l'école d'escrime Soldano pour 22PP. Ne peut acheter la spécialisation domestique.	Bénéficie d'une augmentation gratuite dans l'utilisation du système de répartition. Les revenus mensuels sont diminués de 100 guilders
Torres	Peut acheter l'école d'escrime Torres pour 22PP. Ne peut acheter la spécialisation combat de rue.	Reçoit gratuitement l'épée de Damoclès : déposé et 100 guilders supplémentaires à la fortune de départ. Le personnage doit prendre un travers pour lequel il ne reçoit que 6 PP
Zepeda	Peut acheter l'école d'escrime Zepeda pour 22PP. Ne peut acheter la spécialisation bateleur.	Reçoit gratuitement la spécialisation prêtre et 12 PP si le personnage prend le travers Entier. Le personnage ne peut prendre de vertus.

Accent castillan (0PP) :

Les différents accents présents en Castille :

- accent d'Aldana
- accent de Gallegos
- accent de Soldano : la seconde langue est le vodacci
- accent de Torres
- accent de Zepeda : bénéficie de savoir lire et écrire le castillan sans dépense de PP.

Langages	Aldana	Gallegos	Soldano	Torres	Zepeda
Avalonien	2	3	3	1	2
Castillan	0	0	0	0	0
Croissantin	2	1	1	3	3
Haut eisenor	3	3	4	4	4
Eisenor	2	2	3	3	3
Montaginois	1	1	2	0	1
Théan	2	2	2	2	1
Teodoran	4	3	3	4	4
Ussuran	3	2	2	3	3
Vendelar	2	3	3	1	2
Vodacci	1	1	0	2	2

Appartenance : alcades (4PP)

Vous êtes un alcade, chargé de faire observer la loi en Castille.

Don errant (6PP ou 3PP si vous avez éducation castillane) :

Votre fortune de base est de 6000 guilders mais vous n'avez pas de revenus. Vous devez dépenser 50 guilders par semaine pour maintenir votre train de vie. Si la Castille remporte la guerre, vous récupérerez vos terres et redeviendrez un véritable noble.

Éducation castillane (10PP) :

Permet d'acheter les compétences avancées des métiers à la création pour 1PP par rang. Le personnage sait parler et écrire le théan.

Grande famille (5PP) :

Quand vous souhaitez faire appel à cet avantage, lancez un dé et reportez vous à la table ci-dessous. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à la fréquence précisée pour la nation dans laquelle vous vous trouvez, un membre de votre famille habite bien dans la région. Autrement, il faut faire au moins 160 kms avant de pouvoir relancer le dé. Comme votre famille se déplace beaucoup, vous n'en retrouverez pas forcément les membres deux fois au même endroit.

Table de Grande famille	
Nation	Fréquence
Castille (province natale)	10
Castille (autre province)	9
Vodacce	8
Eisen (province vaticine)	7
Eisen (province protestataire)	6
Avalon	5
Vendel	4
Montaigne	3
Empire du croissant	2
Ussura	1
Autres contrées	jamais

Lame castillane (variable) :

On ne peut acheter qu'une seule lame castillane. Les castillians ont une réduction de 1PP s'ils choisissent une lame de leur province natale. Ces lames sont des lames d'escrimes (2G2).

Lames	Coût	Bénéfices
Aldana	3PP	Permet de diminuer un dé d'action de un au début de chaque tour
Gallegos	3PP	Ajoute 2 points aux jets d'attaque. Lorsque l'on tente de la briser, il faut ajouter 5 au ND
Soldano	6PP	Ajoute 2 points à tout jet effectué avec elle (même les dégâts). Lorsque l'on tente de la briser, il faut ajouter 5 au ND
Torres	3PP	Ajoute trois points de dommages
Zepeda	2PP	Ajoute un point au jet d'attaque et de dommages

Avantages de Vodacce

Noble :

Posséder l'avantage noble permet d'acquérir gratuitement des avantages selon votre famille.

Familles	Bénéfices
Bernouilli	Les personnages doivent acheter la spécialisation érudit à la création, puis y dépenser pour 5PP au moins de compétences. Ils reçoivent une augmentation gratuite lorsqu'ils effectuent des recherches ou utilisent une compétence d'érudit apprise dans un livre (astronomie, mathématiques, sciences).
Caligari	Les personnages peuvent acheter l'avantage porte poisse pour 3PP. Les revenus mensuels sont augmentés de 75 guilders du fait du besoin constant de leur patriarche de les envoyer dans de nombreuses missions. Toutefois, ils doivent également prendre l'épée de Damoclès défectueux pour 2PP pour simuler l'insulte faite par les villanova à leur famille.
Falisci	Les personnages reçoivent une augmentation gratuite lorsqu'ils tentent de manipuler autrui. Ils reçoivent 12PP s'ils prennent le travers arrogant et doivent payer 12PP pour acheter une vertu. De plus, ils doivent réussir un de détermination contre un ND de 15 pour résister à une proposition de pari.
Lucani	Les sorcières de la destinée reçoivent deux rangs de sorcellerie supplémentaires. Cependant, ils ont 5PP de moins pour la création du personnage et ne peuvent jamais utiliser leurs pouvoirs magiques pour aider directement quelqu'un de leur famille ou eux-mêmes. Les personnages non sorcières n'ont aucune de toutes ces limitations.
Mondavi	Les personnages peuvent acheter le style ambrogia pour 20PP. Ils doivent toutefois prendre un travers pour lequel ils ne reçoivent que 8PP
Vestini	Les personnages reçoivent gratuitement l'avantage séduisant (5PP). Toutefois, ils doivent prendre le travers hédoniste pour lequel ils ne reçoivent que 8PP
Villanova	Ils reçoivent deux dés de réputation supplémentaires quand ils sont dans une cour vodacce. Ils doivent acheter l'épée de Damoclès ennemi intime pour 3PP pour simuler le ressentiment de l'église envers eux.
Serrano	PNJS seulement Reçoivent gratuitement 1PP pour l'avantage immunité aux poisons et bénéficient de deux augmentations gratuites pour tout jet d'empoisonnement. Ils doivent acheter l'épée de Damoclès ennemi intime de 3PP (famille vestini). Au moins un Vestini connaît votre véritable identité.
Bianco	PNJS seulement Reçoivent l'avantage non lié pour 10PP seulement. Ils doivent prendre l'épée de Damoclès lorenzo pour 3PP et sont en permanence pourchassés par l'Eglise du Vaticane (et ses serviteurs).

Accent vodacci (oPP) :

Il existe différents accents : Mantua, Teramo, Arene Candide, l'accent insulaire et l'accent Cymbre.

Langages	Insulaire	Teramo	Mantua	Arene	Cymbre
Avalonien	2	3	1	2	3
Castillian	1	1	2	2	2
Croissantin	4	2	3	3	2
Haut eisenor	3	3	4	4	3
Eisenor	2	2	3	3	2
Montaginois	1	1	0	1	2
Théan	2	1	2	1	1
Teodoran	4	3	4	4	4
Ussuran	3	2	3	3	3
Vendelar	2	3	1	2	2
Vodacci	0	0	0	0	0

Appartenance : billet du seigneur (4PP) :

- **Conditions de recrutements** : nationalité vodacci. 3 rangs au moins en esprit et Panache. 10PP dépensés en compétences de la spécialisation courtisan. Pas moins de trois entraînements.
- **Devoirs** : obéir aux ordres du Prince. Rapportez toute trahison ou perfidie au Prince.
- **Bénéfices** : le Prince paye gîte, équipement et couverts. Quand ils agissent sur l'ordre de leur Prince, ils ne tombent pas sous le coup de lois vodacci.

Araignée dressée (2PP/IPP pour les sorcières de la destinée) :

Les araignées sont des brutes d'un niveau de menace de 1. Elles ne peuvent se battre et ne sont que des animaux de compagnie.

Toutefois elles peuvent accomplir une tâche, lancez un dé et consultez la table ci-dessous :

1	Lueur : les araignées produisent une vive lueur phosphorescente. Le globe dans lequel sont les araignées illumine une zone de 3 mètres sur trois
2	Poison : l'araignée peut mordre toute personne entrant dans une zone de la taille d'une pièce. La morsure inflige 3G2 de dommages et l'araignée ne peut mordre qu'une seule fois par jour.
3	Marque du larcin : l'araignée mord quiconque touche un objet précis. Le poison n'est pas mortel, mais la peau enfle comme un ballon. Les effets durent plusieurs jours.
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 tisser sa toile.
5	Soie résistante : les fils sont très résistants et peuvent servir de cordes. Il faut une semaine pour tisser 4,5 mètres de fils qui pourront supporter 125 kgs
6	Recherches : les araignées sont entraînées à retrouver des objets (maximum 500 grammes) et l'araignée est limitée à un seul type d'objet (exemple anneau) ou un objet qu'elle a eu l'occasion de marquer de son odeur.
7	Transfert de message : la morsure de l'araignée a pour effet de transférer un court message d'un sujet à un autre (maximum quinze mots et d'une seule phrase). L'araignée ne peut utiliser 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 repère pour que sa maîtresse puisse les suivre à son tour. La distance importe peu. Cette capacité ne fonctionne que si le sujet est à pied.
9	Dissimulation d'objet : l'araignée peut prendre un objet (maximum 500 grammes) et le cacher en un lieu secret, l'envelopper dans un cocon de soie et le récupérer quand on lui ordonne. On considère l'objet comme invisible à des recherches non magiques. L'araignée peut cacher jusqu'à trois objets en même temps par le biais de cette faculté.
0	Lancez deux fois le dé sur cette table en ignorant tout nouveau 0

Gouverneur (6PP) :

Vous recevez 1000 guilders pour votre fortune de départ. Vos revenus ne sont pas fixes. Normalement vous recevez 50 guilders par mois mais vous avez le droit de tenter de détourner plus d'argent des caisses de votre Prince. Si vous êtes désireux de le faire, vous devez effectuer un jet d'esprit + comptabilité contre un ND de 5 + 5 par tranche de 50 guilders que vous détournez ce mois-ci. Si vous

ratez ce jet, vous êtes pris la main dans le sac et votre MJ déterminera la suite des événements.

Avantages d'Ussura

Avantages régionaux

En Ussura, être natif de certaines provinces procure des avantages. De plus, vous trouverez dans cette section les avantages de la peuplade des Fhideli (communément appelé Tibesti) et les Kosars.

Gallenia

Les peuples de Gallenia sont des nomades, qui appellent maison les milliers de kilomètres de campagne qui sont restés inchangés pendant des siècles. Ils sont traditionnellement ouverts et accueillants avec les voyageurs. Ils sont même prêts à donner leur propre lit aux voyageurs pour leur permettre de bien dormir. Les Gallenians sont très érudits en matière équestre et beaucoup de personnes pensent qu'ils sont nés sur la selle d'un cheval.

Un personnage de Gallenia doit :

- Prendre l'Épée de Damoclès : Traditions pour 2 PP ou dépenser 4 PP pour ne pas l'avoir.
- Jeter un dé de pourcentage (%) ou choisir avec la permission du MJ sur la table suivante.

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous pouvez prendre l'école d'archer de Buslayevich avec une réduction de 5 PP
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement l'entraînement Cavalier
51-75	Été	Vous êtes un cavalier exceptionnel. Toutes les fois que vous utilisez les compétences Equitation, Sauter en selle, ou Dressage, vous obtenez une augmentation gratuite.
76-100	Automne	Vous avez un cheval bien entraîné, même parmi vos semblables. Vous gagnez +1gO pour toute interaction avec celui-ci.

Molhyna

Patrie de l'immortel Koshchei, la Molhyna possède encore un lien avec le reste de l'Ussura grâce à ses vastes champs de céréales et son exceptionnelle industrie de la pêche. La Molhyna a souffert considérablement sous la tyrannie et les incursions soutenues de Kosars. Récemment, la révolte des

Kosars a provoqué bien plus d'hostilité, de tension et de guerre à la région qu'auparavant.

Un personnage de Molhyna :

- Perd un Dé de Réputation quand il interagit avec des personnes extérieures à la Molhyna. Vous pouvez acheter l'Arcane Baroudeur, mais au coût de 12 PP.
- Doit jeter un dé de pourcentage (%) ou choisir avec la permission du MJ

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Recevez gratuitement l'Avantage Accoutumance au froid et un rang dans la compétence de Survie même si vous n'avez pas le métier qui possède cette compétence.
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement le métier de Chasseur avec un rang supplémentaire dans la compétence Pêche
51-75	Été	Si vous achetez le métier Espion vous gagnez 1 rang supplémentaire dans la compétence Sincérité.
76-100	Automne	Les incursions de Kosars vous ont rendu prudent ; vous gagnez gratuitement l'entraînement Armes lourdes ou Archer.

Pavtlow

Joyau de l'Ussura, Pavtlow est l'épicentre social et culturel du royaume de Matushka. C'est une ville dotée d'une magnifique architecture, de rues pavées de pierres et d'intrigues politiques inimaginables pour les Montagnois.

- En traitant avec n'importe quelle cour étrangère (sauf Vesten), vous avez une pénalité +5 à votre ND à cause des préjugés qui prennent les ussursans pour des arriérés. Votre éducation urbaine étant peu utile en dehors des villes, vous subissez cette même pénalité en milieu rural.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Gagnez gratuitement le métier de Courtisan
26-50	Printemps	Quand quelqu'un essaye d'obtenir quelque chose de vous en vous percevant comme un « arriéré », vous savez comment traiter avec cette personne. Dans ce genre de situation, vous gagnez +1q0 pour résister à des manipulations sociales et des actions de réparties.
51-75	Été	Gagnez gratuitement le métier de Fauconnier.
76-100	Automne	L'avantage Université coûte 1 PP pour vous.

Rurik

Cette grande province était, jusqu'au passage récent de l'armée de Montègue, une des plus riches et des plus prospères des cinq doumas. Elle a le meilleur accès vers la Mer du Commerce. Cela lui permet d'entretenir d'importantes relations marchandes et elle a signé des traités avec l'Eisen, l'Avalon et la Ligue de Vendel. Elle tire parti de son accessibilité en agissant au mieux pour garder les ambassadeurs des autres nations, en faisant des gestes dans le sens de la paix et du commerce, et en tirant profit de ses ports et de ses marchandises durant la moitié chaude de l'année. Les impôts sont lourds, mais les paysans de Rurik gagnent environ deux fois plus par an que leurs homologues de n'importe quelle autre province de l'Ussura.

- Si vous prenez le Travers Arrogant, Cupide, Fier ou Fanatique, vous recevez seulement 6 PP. Si vous prenez l'Arcane Altruiste, Chanceux, Passionné ou Victorieux, le coût est de 14 PP. Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous recevez gratuitement le métier de Marchand ou de Domestique. Vous recevez un rang dans la compétence Conduite de traineau.
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement le métier de Guide ou de Chasseur.
51-75	Été	Recevez 4 PP à dépenser pour l'apprentissage d'autres langues ; gagnez gratuitement le métier de Fauconnier.
76-100	Automne	Recevez la moitié encore de votre revenu mensuel et de fortune de départ.

Somojez

Somojez, surnommée la « muraille de l'Ussura », est une terre montagneuse où l'on trouve les montagnes de Drachenberge ou les montagnes de Bolchoï. Le peuple de Somojez est robuste et stoïque qui possède une confiance inébranlable envers les représentants de l'orthodoxie de l'Ussura.

- Les personnes de Somojez sont généralement dotées d'une indéfectibilité dans leur foi en l'orthodoxie Ussurane. Vous recevez – 1gO pour tout système de Répartie ou d'action sociale envers des membres de l'église de Vaticine et de l'église Objectioniste aussi bien qu'avec l'église d'Avalon.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Gagnez gratuitement le métier de Guide et 1 rang en Escalade.
26-50	Printemps	Vous gagnez l'Avantage Os sensibles et un rang dans une des compétences du métier de Chasseur, si toutefois vous achetez ce métier (cela ne vous permet pas d'aller au-delà de 3 dans une des compétences à la création du personnage)
51-75	Été	Vous parlez gratuitement l'eisenor et le croissantin
76-100	Automne	Vous êtes sage dans les voies de Gora Bushka et de Gora Bolchoï. Vous recevez une Augmentation gratuite pour tout jet en rapport avec le milieu montagneux. C'est au MJ de décider si ce bénéfice est approprié selon les circonstances.

Veche

Matushka est la nature, et la nature peut être prédatrice. Cet adage n'est nulle part plus vrai que dans ces sombres et humides territoires. La Veche est inhospitalière et cruelle. Depuis des siècles, elle vit sous le joug d'une série de tyrans et, même après un millier d'années de règne des Gaius, la Veche saigne toujours, souffre toujours et frémit toujours à l'évocation de ses souvenirs. Son histoire regorge de noirs despotes, de carnages, de comtes et de seigneurs sadiques mais aussi de sauvages invasions kosars.

- L'obscurité et le mal ont recouvert les terres du Veche, mais sans réussir à étouffer les qualités héroïques des ussurans dans la

Veche. Vous devez dépenser 13 PP pour acquérir une Vertu. Si vous prenez le travers Couard, vous recevez seulement 7PP.

- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous pouvez prendre l'école de Dobrynya pour 5 PP de moins.
26-50	Printemps	Si vous prenez le Travers Impétueux (avec l'avertissement que vous devez dépenser 2 Dés d'Héroïsme pour contrer l'activation de cet arcane par le MJ), vous recevez 15 PP au lieu de 10 PP.
51-75	Été	Vous pouvez prendre gratuitement l'Épée de Damoclès Maudit, Phobie ou Amour perdu pour une valeur de 3 PP.
76-100	Automne	Vous pouvez l'Avantage Porte poisse pour 2 PP au lieu de 5PP.

Fhideli

Le peuple Tibesti est constitué de nomades errants plus connus en Ussura sous le nom *Fhideli*. C'est un peuple féroce dans la préservation de son indépendance. On aperçoit les caravanes aux couleurs vives des monts Drachenberge au mur de feu de Cathay. Ils sont connus dans toute l'Ussura pour leur musique de fête, leurs performances acrobatiques, leurs carnivals ambulants et leur cœur de filou. Les nations occidentales les considèrent comme de dangereux criminels qu'il faut surveiller. En Ussura, on les regarde avec une pitié mêlée de mépris. On sait qu'ils entretiennent depuis leur première apparition en Ussura une relation spéciale avec Matushka.

- Vous profitez de l'Avantage Scélérat. Quand vous interagissez avec des personnes hors de l'Ussura, vous subissez une pénalité de +10 au ND sur tous vos jets sociaux. C'est dû au fait que la plupart des personnes ont des préjugés à l'encontre des Fhideli. Si le MJ estime que la ou les personnes spécifiques avec qui vous traitez vous connaissent et vous jugent sur ce que vous dites (et non sur la réputation des Fhideli), il peut permettre une réduction de la pénalité ou l'annuler complètement. Mais cela doit être évalué au cas par cas.
- Vous ne pouvez prendre le métier de Courtisan sous aucun prétexte pendant la création du

personnage (vous pouvez l'acquérir après avec l'approbation du MJ, naturellement) et vous devez dépenser au moins 4 PP dans n'importe quelle compétence des métiers suivants : Acrobate, Artiste, Criminel ou Bateleur.

- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ. Chaque Vitzi (clan) a deux options possibles en plus d'une faveur mineure de Matushka (voir page suivante).

Basulde

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en chat ou hors de la forme d'esprit du chat.

01-50 : gagnez gratuitement un rang dans la compétence Musique si vous prenez le métier Artiste, ou si vous prenez le métier Bateleur vous gagnez gratuitement l'Avantage Oreille musicale.

51-100 : Gagnez gratuitement 1 rang dans la compétence Conduite d'attelage si vous prenez le métier Domestique ou celui de Marchand. Vous gagnez gratuitement l'Avantage Troqueur.

Curara

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en ours ou hors de la forme d'esprit de l'ours.

01-50 : gagnez gratuitement l'entraînement Escrime ou Armes lourdes. De plus, vous recevez une épée superbement ouvragée forgée par votre tribu. Recevez des 2 PP à déduire dans la liste des armes forgées en acier castillan (voir le supplément Castille). Notez que ce n'est pas à proprement parlé une arme en acier castillan, celle-ci a bien été forgée par votre clan, mais cela est utilisé en terme de mécanique de jeu.

51-100 : Vous pouvez profiter de l'Avantage Dracheneisen (cela aura probablement des répercussions pour vous si vous entrez en Eisen). Vous ne pouvez pas acheter l'avantage Noble (noblesse eisenor) à la création du personnage.

Munit

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de

transformation en aigle ou hors de la forme d'esprit de l'aigle.

01-50 : Vous pouvez acheter les Arcanes Impassible, Intuitif ou Mystérieux pour 6 PP.

51-100 : Vous gagnez gratuitement le métier Bonne aventure et un rang gratuit dans la compétence Comportementalisme.

Ursari

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en loup ou hors de la forme d'esprit du loup.

01-50 : vous gagnez un rang dans la compétence Dressage si vous prenez le métier Fauconnier ou Bateleur. De plus, vous gagnez l'Avantage Affinité animale.

51-100 : Vous pouvez acheter la sorcellerie Pyeryem avec une réduction de 5 PP.

Kosar

Les Kosars sont les descendants des brigands cathayans qui envahirent la Molhyna il y a plus d'un millier d'année. Bien qu'on les considère comme des usurans, leur loyauté envers le Gaius ou la Knias Douma est assez discutable. Les Kosars sont dangereux, ne comptent sur personne et sont animés du souffle de la rébellion.

- Les Kosars voyagent rarement en dehors de la Molhyna et les autres habitants en dehors la province les considèrent plus mal que le plus vil des esclaves usurans. En conséquence, vous devez obtenir l'approbation de votre MJ avant de choisir un héros Kosar. Matushka n'apprécie pas les Kosars, et bénéficier de sa bénédiction (sorcellerie de Pyeryem) ne peut être permise qu'avec l'approbation du MJ.
- Vous devez prendre l'Avantage Scélérat. Vous recevez une pénalité de +10 sur tous vos jets sociaux avec toute personne qui n'appartient pas au peuple Kosar, ou toute personne qui n'aime pas ou ne fait pas confiance aux Kosars (ce qui se résume par tout le monde en fait). Si le MJ estime que la ou les personnes spécifiques avec qui vous traitez vous connaissent et vous jugent sur ce que vous dites (et non sur la réputation des Kosars), il peut permettre une réduction de la pénalité ou annuler toute la pénalité. Mais cela doit être évalué cas par cas.

- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Résultats
01-20	Vous recevez gratuitement l'Avantage Volonté indomptable
21-40	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Réflexes de combat
41-60	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Trait légendaire
61-80	Vous avez un ami de confiance parmi les Fhideli (Relation Fhideli pour 3 points)
81-100	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Résistance à la douleur

Accent ussuran (OPP) :

Il existe différents accents en Ussura : Gallenia, Molhyna, Rurik, Somojez, Veche.

Les Fhideli commencent le jeu avec deux langues : le Fhideli et la langue de son pays d'origine (l'Ussura la majeure partie du temps)

Les langues de l'Ussura					
Langages	Gallenia	Molhyna	Rurik	Somojez	Veche
Avalonien	3	3	2	3	2
Castillan	2	3	3	3	2
Croissantin	2	2	2	1	2
Haut eisenor	3	3	3	3	3
Eisenor	3	2	2	2	3
Montaginois	3	2	3	3	3
Théan	3	4	4	3	3
Teodoran	2	2	1	1	2
Ussuran	0	0	0	0	0
Vendelar	2	2	2	2	3
Vodacci	2	2	3	2	2

Appartenance : Stelets (4PP) :

Vous appartenez à la garde d'élite du Gaius et êtes chargé de faire appliquer ses lois en Ussura.

- **Conditions de recrutements :** nationalité ussurane, 3 rangs en détermination et gaillardise. 10PP (5PP si le personnage appartient à l'école de Bogatyr) au moins dépensés en compétences de la spécialisation chasseur, dont 2 rangs minimum en survie. Pas moins de trois entraînements.
- **Devoirs :** appliquer les lois du Gaius, défendre le peuple de toute menace, protéger le Gaius et veiller aux intérêts du pays à l'étranger.

- **Bénéfices :** gîte, couvert et équipement sont assurés. Ils reçoivent une solde de 20 guilders par mois. Les boiars et les muzhik leur doivent un minimum de respect. Les stelets peuvent faire appel à d'autres stelets en cas de besoin.

Appartenance : Tyomny (2PP) :

Vous appartenez à la garde sombre de la Somojez, l'armée de la foi orthodoxe personnelle du Tabularius. Les Tyomny s'entraînent à Saint Andresgorod avant de servir le Patriarche ou le Knias de la Somojez, et surtout l'Eglise dans tout le pays.

- **Conditions de recrutement :** 2 rangs au moins en détermination et en esprit. L'avantage ordonné (orthodoxie ussurane uniquement). L'entraînement escrime avec 3 rangs au moins dans les compétences attaque (escrime) et parade (escrime).
- **Devoirs :** défendre l'Eglise orthodoxe contre ses ennemis, obéir au Knias de la Somojez et protéger les fidèles de toute menace.
- **Bénéfices :** gîte, couvert et équipement sont assurés. Ils peuvent demander asile dans n'importe quelle église orthodoxe du monde. Ils peuvent faire appliquer la loi dans la Somojez. Au titre de prêtre ordonné, un Tyomny a le droit de célébrer les mariages, baptêmes et autres cérémonies habituellement confiées aux prêtres de l'Eglise.

Polyglotte : vieux fhideli / naditi (2PP fhideli uniquement) :

Il s'agit de la langue qu'employaient autrefois les fhideli. Aujourd'hui, on ne l'utilise plus que dans les rites du Vayu. Les Sanat entêtées s'en servent aussi parfois. Il n'existe plus aucune forme écrite de naditi.

Avantages Vendelar et Vesten

Accent vendelar ou vesten (OPP) :

Accent vendelar / Vesten									
Langues	Aarenefolk	Bodilefolk	Eihede folk	Handele folk	Jorde folk	Lare folk	Stjerna folk	Tillite folk	Vendelar
Avalonien	2	1	1	1	0	1	2	1	1
Castillan	3	2	3	2	3	2	3	3	2
Croissantin	3	3	3	4	3	4	3	3	3
Haut eisenor	2	2	1	2	2	2	2	2	2
Eisenor	1	1	0	1	1	1	1	2	1
Montaginois	2	1	3	2	2	1	2	2	2
Théan	3	2	4	3	3	2	3	2	3
Teodoran	2	4	2	3	3	3	3	2	3
Ussuran	1	3	1	2	1	3	1	2	2
Vendelar	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Vodacci	2	2	3	1	3	2	1	2	2

Avantages de l'Empire du Croissant

Accent croissantin (OPP) :

Langages	Accents Aldiz'ahali			Accents Atlar'vahir			Accents Jadur'rihad			Accents Kurta'Kir			Accents Ruzgar'hala			Accents Yilan Bazlik		
	Inulaire	Cinadaya	Dakalan'ya	Plaines	Tirza	halaya	erivan	Adazuk	trezibond	razgrad	iskandar	Kurtlar'dag	Hayalet-dag	coastal	jesalute	Muglakum	northern	kulkadir
Aldiz baraji	0	0	0	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	1
Atlar baraji	2	2	2	0	0	0	2	3	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3
Avalonien	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3
Castillan	2	3	1	2	1	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4
Eisenor	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4
Haut eisenor	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
Jadur'baraji	2	1	3	2	3	2	0	0	0	2	3	2	3	4	4	2	2	2
Kurta'baraji	2	1	2	1	2	0	2	1	2	0	0	0	2	2	1	2	1	2
Montaginois	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
Ruzgar baraji	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	1	1	0	0	0	2	2	3
Teodoran	3	2	4	2	2	2	3	1	2	1	1	1	3	3	3	3	3	1
Théan	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	2	2	1	4	4	4
Tikaret baraji	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Tikat baraji	4	3	4	3	2	3	2	1	3	3	3	3	4	3	4	2	2	1
Tirala baraji	1	1	1	2	2	1	3	2	3	1	0	1	2	2	2	2	1	1
Ussuran	3	3	4	2	3	2	3	2	1	2	2	1	3	3	3	3	4	4
Vendelar	3	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
Vodacce	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	1	1	4	4	3
Yilan baraji	3	3	4	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	0	0	0

Jarl (8PP vesten uniquement) :

Vous commencez le jeu avec 500 guilders et vous avez des revenus mensuels de 100 guilders. Vous avez un grade équivalent à lieutenant mais vous n'en tirez aucun revenu.

Thrall (1PP vesten uniquement) :

Vous gagnez la spécialisation domestique et commencez le jeu avec 5 guilders.

Nom vénérable (2PP vesten uniquement) :

Si vous prenez l'avantage scélérat, votre réputation de départ baisse à -16. Dans le cas contraire, vous gagnez 6 points de réputation.

Notes sur certain accents :

Isakandar : gagne gratuitement le Tikaret baraji

Jesalute : gagne gratuitement un des langages au choix (atlar'vahir, kurta'baraji, vodacce). Alternativement, on peut choisir d'être lettré soit en Tikaret-baraji ou en Ruzgar'baraji.

Appartenance : Yeux du Paon (4 PP)

Vous faites partie des Yeux du Paon, l'élite des espions du Sultan et de sa garde personnelle. Voir la description des Yeux du Paon dans le supplément Crescent Empire pour en savoir plus sur ce groupe.

Arme en acier trempé décoré (Variable) :

Une arme en acier trempé ajoute 3 à tout jet effectué avec elle. Cela inclut les jets d'attaque, de dommages, de parade, et toute compétence de spadassin utilisant cette arme. De plus, un modificateur de +5 est ajouté à toute tentative de briser cette arme.

Le coût d'une telle arme est déterminé par son type. Les couteaux coûtent 6 PP, les armes d'escrime et les haches à une main 7 PP, les armes lourdes 8 PP, et les armes d'hast valent 9 PP. Le coût de cet avantage est réduit de 1 si vous avez aussi l'avantage Noble. Vous pouvez acheter plusieurs fois cet avantage pour acquérir plusieurs armes de ce type. Le coût de chacune après la première est réduit de 1.

Charge : Yenicer'i (Variable)

Les yenicer'i sont des troupes loyales, et représentent la garde rapprochée du Sultan aussi bien que l'armée permanente de l'Empire du Croissant depuis le 14^{ème} siècle. Ce corps recrute uniquement les enfants de ses soldats, bien que de temps en temps le Sultan récompense quelqu'un par cette charge pour un service méritoire. Le coût de cet avantage est supérieur de 1 PP pour un même rang de l'avantage Charge décrit. Votre éducation militaire vous permet de démarrer le jeu avec l'entraînement martial de votre choix sans coût supplémentaire.

Khél-kalb : lien avec un cheval (10 PP; Atlar'vahir uniquement)

Les plus grands cavaliers parmi les Atlar'vahir

semblent atteindre un lien particulier avec leur cheval, comme si le cavalier et sa monture devenant deux parties d'un même ensemble. Vous pouvez communiquer verbalement avec votre cheval, et faire un jet de Panache avec un ND de 15 pour essayer de le comprendre quand il essaie de communiquer. De plus, votre lien mystique avec lui vous permet d'ajouter son rang dans un trait quand vous faites un jet simple ou d'opposition impliquant ce trait quand vous le montez. Vous pouvez aussi ajouter sa Gaillardise à vos jets de dommages, et son Panache à votre initiative totale. Ce sont des bonus sur le résultat de vos jets, et non des dés supplémentaires à lancer. Ce lien permet à votre cheval de bénéficier des mêmes bonus sur ses propres jets. Ce lien ne peut exister qu'entre vous et un unique cheval; aucune autre race de monture ne conviendra. En dépensant un dé d'héroïsme et une action, vous pourrez transférer une blessure grave de vous vers votre cheval, ou inversement.

Polyglotte (Variable) :

Vous pouvez parler plus d'un baraji ou langage. Notez que la langue désignée comme "Croissantin" dans le Guide du Joueur est un langage de commerce appelé tikaret-baraji par les croissantins. Tirala-baraji est un "Haut Langage" utilisé dans les cours de l'Empire, et tikat-baraji est une langue réservée aux cérémonies religieuses et aux rituels magiques. Chacune des tribus possède aussi sa propre langue. Les Kurta'kir parlent le Kurta-baraji, les Jadur'rihad parent le Jadur-baraji, et ainsi de suite.

Un personnage croissantin sait parler le tikaret-baraji et la langue de sa tribu sans dépenser de points. Le coût d'apprentissage des langages croissantins par des étrangers ou des langues théanes par les croissantins est indiqué dans le tableau ci-dessous. La capacité de lire et écrire une langue augmente son coût d'apprentissage de 1 point.

Consultez les tableaux ci-dessous :

Langages croissantins pour les étrangers							
Langages	Avalon	Castille	Eisen	Montaigne	Ussura	Vendel	Vodacce
Aldiz baraji	+1	0	+1	+1	+1	0	0
Atlar baraji	+1	+1	+2	+2	0	+1	0
Jadur baraji	+1	+2	+2	+2	+1	+2	+2
Kurta baraji	+1	+1	+2	+2	0	+1	+1
Ruzgar baraji	0	0	+1	0	+2	+1	-1
Tikaret baraji	0	0	0	0	0	0	0
Tikat baraji	+2	+2	+2	+2	+1	+2	+2
Tirala baraji	+1	+1	+1	+2	-1	+1	+1
Yilan baraji	+2	0	+1	+2	+2	+2	0

Langages pour les croissantins						
Langages	Aldiz	Atlar	Jadur	Kurta	Ruzgar	Yilan
Aldiz baraji	0	2	3	2	2	3
Atlar baraji	2	0	2	2	2	2
Avalon	3	3	3	3	3	3
Castille	2	2	2	2	2	2
Eisenor	3	3	3	3	3	3
Haut eisenor	5	5	5	5	5	5
Jadur baraji	2	2	0	2	3	2
Kurta baraji	2	1	1	0	2	2
Montaginois	4	4	4	4	4	4
Ruzgar baraji	2	2	2	1	0	2
Teodoran	3	2	3	1	3	3
Théan	3	3	4	3	2	4
Tikaret baraji	0	0	0	0	0	0
Tikat baraji	4	3	2	3	4	2
Tirala baraji	1	2	3	1	2	2
Ussura	3	2	3	2	3	3
Vendel	3	3	3	3	3	3
Vodacce	4	4	4	4	2	4
Yilan baraji	3	2	2	2	2	0

Notes : tous les personnages croissantins connaissent gratuitement le Tikaret baraji et la langue de leur tribu.

Pur-sang croissantin (3 PP; croissantins uniquement)

Le pur-sang croissantin est connu pour avoir une endurance et une vitesse qui pourraient couvrir de honte tous les autres chevaux de Théah. Vous n'avez pas simplement un pur-sang, vous en avez un spécial. Votre cheval est un descendant des lignées issues des étables royales, et ce rare lignage lui donne une vitesse et une santé hors du commun. Considérez votre cheval comme un Homme de Main, qui vous est fidèle et loyal, avec les caractéristiques suivantes :

Pur-sang croissantin**Homme de main****Points :** 65**ND :** 15 (30 au galop)**Gaillardise :** 4**Dextérité :** 3**Esprit :** 1**Détermination :** 2**Panache :** 1**Attaque :** Morsure 3g2, Coup de sabots 3g2, Piétinement 3g2**Dommages :** Morsure 0g1, Coup de sabots 4g2, Piétinement 4g3**Compétences :** Jeu de Jambes 2, Course d'endurance 4, Course de vitesse 5, Sauter 2**Description :** Ce pur-sang croissantin est exceptionnel, même parmi ceux de sa race. Il est plus agile et a plus d'énergie que les autres pur-sangs.**Capacités spéciales :** Les purs-sangs croissantins peuvent porter deux fois la charge normale pour leur Gaillardise.**Signe du zodiaque (2 PP, pour les croissantins uniquement) :**

Comme les vendelars, les croissantins croient que leur vie est guidée par le signe du zodiaque sous lequel ils sont nés. Toutefois, leur interprétation de l'astrologie est un très différente de celle des théans. Choisissez un signe du zodiaque pour votre Héros, gagnez les bénéfices et les pénalités qui lui sont associés.

Oglak (20 Tertius - 20 Quartus) :

Oglak, la chèvre, est un signe d'ambition, de détermination, de mauvaise chance, d'instabilité et d'un bon sens des affaires. Vous bénéficiez d'un Dé d'Héroïsme de moins que la normale au début de chaque Histoire. Le ND de toute action de Répartie pouvant vous distraire de vos buts est augmenté de

+5, et si vous utilisez les règles d'Investissements de Vendel/Vesten, vous bénéficiez d'un +1 sur votre jet.

Bukla (21 Quartus - 21 Quintus) :

Bukla, l'ours, est le signe d'une personne à l'esprit pratique, sur qui l'on peut compter, et peu prompt à la colère. Il est en général un bon vivant, et a tendance à être glouton et trop indulgent. Il peut aussi être d'une humeur massacrant quand on le pousse dans ses derniers retranchements. Le ND pour vous Provoquer est augmenté de +10, mais le ND pour vous Charmer est abaissé de -5.

Kurta (22 Quintus - 22 Sextus) :

Kurta, le loup, est le signe d'une personne calme, fidèle, spirituelle et brave, mais qui peut aussi être violente, cruelle, et sinistre. Vous pouvez acquérir l'Avantage Foi pour 3 PP, et le ND de toute tentative d'Intimidation contre vous est augmenté de +5. Vous devez toujours déclarer au moins une Augmentation pour les dommages sur toutes vos attaques.

Ari'y (23 Sextus - 24 Julius) :

Ari'y, l'abeille, caractérise quelqu'un de travailleur, plein d'entrain et très appliqué. Ari'y peut aussi se montrer imprévisible, distrait s'il n'a pas de but précis, et prompt à la colère. Votre assiduité vous permet d'accomplir des tâches complexes en peu de temps. Vous pouvez achever une tâche longue, telle qu'écrire, composer, ou sculpter en trois quart du temps normalement requis. Le ND pour vous provoquer est abaissé de -5.

Jadur (25 Julius - 25 Corantine) :

Jadur, le dragon, est un signe de force, de pouvoir, de sensuel et de mysticisme. Ceux qui sont nés sous ce signe sont habituellement autoritaires et irrités par ce qui est considéré comme "mignon". Vous bénéficiez d'une Augmentation sur toutes vos tentatives d'Intimider quelqu'un.

Ruzgar (26 Corantine - 26 Septimus) :

Ruzgar, le vent, est persuasif, décidé, vif et dominant, mais aussi intrusif, capricieux et parfois destructeur. Une fois par Scène, vous pouvez utiliser un nombre de Dés d'Héroïsme égal à votre Trait le plus bas. Ces Dés n'explorent pas. Chaque Dé donnant un résultat impair est perdu et va rejoindre

la réserve du MJ. Chaque Dé pair se transforme en deux Dés d'Héroïsme dans votre réserve.

Aslan (27 Septimus - 26 Octavus) :

Aslan, le lion, est le signe d'une personne généreuse et organisée. C'est un meneur naturel qui aura parfois du mal à recevoir des ordres. Vous gagnez le métier Commandement gratuitement, et la compétence Commander est considérée comme une compétence de base.

Yilan (27 Octavus - 26 Nonus) :

Yilan, le serpent, est le symbole de l'immortalité et des pouvoirs magiques. Vous ne devenez pas d'Âge Moyen avant d'avoir atteint 33 ans, et ne devenez pas Vieux avant 55 ans. Vous ne mourrez pas non plus de vieillesse avant l'âge de 70 ans plus deux dés explosifs (+2g2).

Devir (27 Nonus - 26 Decimus) :

Devir, le chameau, est le signe de l'application, de la patience, du calme, et de la productivité. Cela indique aussi quelqu'un de tenace, fier, et ayant mauvais caractère. Votre détermination et votre endurance vous permettent de continuer à agir même en étant blessé. Si vous êtes Sonné et que vous obtenez au moins un dé qui exploserait si vous ne l'étiez pas, vous pouvez prendre l'un d'eux et le faire exploser. Par exemple, si vous lancez un 5g3 avec pour résultat 10, 10, 8, 4, 2, vous pouvez prendre l'un des deux 10 et le relancer comme s'il explosait normalement. L'autre 10 reste un 10.

Atlar (27 Decimus - 20 Primus) :

Atlar, le cheval, est un signe dynamique, indiquant une personne agréable, franche et bonne communicante. Parfois, cette personne peut se montrer obstinée, bornée et refuser de suivre certaines directions. Vous gagnez une Augmentation Gratuite à toute tentative de Charmer quelqu'un.

Cikar (21 Primus - 20 Secundus) :

Cikar, le rat, est le signe de quelqu'un à l'esprit vif, rapide, habile en politique, et perspicace. Il tend aussi à être fourbe et sans scrupules. Vous gagnez un Point d'Expérience supplémentaire et perdez un Point de Réputation à la fin de chaque Histoire.

Balina (21 Secundus - 19 Tertius) :

Balina, la baleine, est le signe de quelqu'un de patient, émotif, sympathique, et sensible. Il tend aussi à être dépressif, suspicieux, et très superstitieux. Votre présence conforte ceux qui vous entourent, ce qui augmente leur ND pour être Provoqués (y compris vous) de +5. Vos pensées les plus sombres vous rendent plus facile à Intimider, baissant votre ND pour cela de -5.

Appartenance Qatib'l'i (5PP/4PP pour la tribu Yilan Bazlik, PNJS seulement) :

La réputation baisse de 10 points. Ils peuvent acheter la sorcellerie A'Afa et l'école d'escrime qor'qunq.

Avantages de Cathay

Accent cathayan (0 PP)

Chaque région du Cathay a son propre accent. Les personnages cathayans avec l'un de ces accents paie un coût légèrement différent pour l'apprentissage des langues étrangères.

Accents cathayans							
Langages	Han hua	Khimal	Koryo	Lanna	Tashil	Tiakhar	Xian bei
Aldiz baraji	4	4	4	4	4	4	4
Atlar baraji	4	4	4	4	4	5	3
Avalonien	6	6	6	6	6	6	6
Castillan	5	5	5	5	5	5	5
Eisenor	5	5	5	5	5	5	5
Haut eisenor	6	6	6	6	6	6	6
Jadur baraji	4	4	4	4	3	3	4
Kanu	5	5	5	5	5	5	5
Khimal	3	1	2	3	4	4	2
Koryo	2	1	1	1	3	3	2
Kurta baraji	4	4	4	4	4	4	4
Lanna	2	2	1	1	2	2	1
Montaginois	5	5	5	5	5	5	5
Ruzgar baraji	4	4	4	4	5	4	4
Tashil	3	3	4	2	0	1	3
Teodoran	5	3	5	5	5	5	4
Théan	4	4	4	4	4	5	5
Tiakhar	2	4	3	3	1	0	3
Tikaret baraji	4	5	4	4	4	3	3
Tikat baraji	4	5	4	4	4	5	5
Tirala baraji	4	5	4	4	4	5	5
Ussuran	5	4	4	5	5	5	5
Vendel	5	4	5	5	5	5	5
Vodacce	4	5	4	5	4	3	5
Xian bei	1	2	2	2	3	2	1
Yilan baraji	4	5	5	4	4	5	5

Appartenance : Pirates du Tiakhar (4 PP, 3 PP pour le Tiakhar)

Vous avez navigué avec les pirates du Tiakhar, et vous avez encore des contacts parmi les coupe-jarrets qui sillonnent le Couloir de Feu. Vous connaissez tous les codes et les signaux utilisés par ces pirates, et vous n'avez besoin d'aucun jet pour décoder les messages secrets qu'ils échangent. De plus, chaque fois que vous rencontrez un pirate du Tiakhar, il y a une chance que l'un de vous connaisse l'autre, voire que vous vous soyez déjà rencontré. Lancez un dé non explosif et consultez la table ci-dessous :

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

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

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

Poney des steppes**Gaillardise** : 4**Dextérité** : 3**Esprit** : 1**Détermination** : 2**Panache** : 1**ND** : 15 (30 au galop)**Attaque** : Morsure 3g2, Coup de sabots 3g2, Piétinement 3g2**Dommages** : Morsure 0g1, Coup de sabots 4g2, Piétinement 4g3**Compétences** : Jeu de Jambes 2, Course d'endurance 1, Course de vitesse 5, Sauter 3

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

Langages pour les étrangers (variable) :

La capacité de lire et écrire le langage choisi augmente le coût d'achat de 1PP. A l'exception, pour lire et écrire les langages d'Han hua, Khimal, Koryo, Xian bei cela coûtent 2PP.

Langages de Cathay pour les étrangers							
Langages	Han hua	Khimal	Koryo	Lanna	Taahil	Tiakhar	Xian bei
Avalonien	6	6	5	6	4	4	5
Castillan	5	5	5	5	5	5	5
Eisenor	5	5	5	5	5	5	5
Montaginois	5	5	5	5	5	5	5
Ussuran	4	4	4	5	5	6	4
Vendelar	4	6	4	5	5	5	6
Vodacce	4	6	4	6	6	6	6
Aldiz'ahali	4	4	4	4	4	4	4
Atlar'vahir	4	4	4	4	4	4	3
Jadur'rihad	4	4	4	4	4	4	4
Kurta'kir	4	4	4	4	4	4	3
Ruzgar'hala	4	4	4	4	4	4	4
Yilan bazlik	4	5	4	4	5	6	5
Archipel de Minuit	6	5	6	6	5	4	5

Avantages des organisations et des sociétés secrètes

Elles sont abordées dans l'ordre de parution des suppléments. En dernière partie, vous trouverez la société des explorateurs et les sociétés secrètes au Cathay.

Avantages de Chevaliers de la Rose et de la Croix

Avantage de l'appartenance (5PP) :

Les chevaliers de Rose et la croix payent 2PP de moins lorsqu'ils achètent l'avantage volonté indomptable.

La sorcellerie Sorte a un ND de augmenté de 10 lorsque la sorcière tente d'affecter directement un chevalier.

L'avantage gratuit de protecteur : il ne reçoit pas d'argent mais ce protecteur est l'ancien mentor du chevalier. Il peut demander conseil ou aide.

Les chevaliers de la Rose et la croix ont accès à la bibliothèque secrète de leur maison.

Toute personne arborant le sceau de la rose et la croix reçoit un dé de réputation supplémentaire par scénario. On ne peut utiliser ce dé comme un dé de glamour.

Vous pouvez acheter l'école d'escrime Desaix (voir le compendium de l'école d'escrime).

Epée de Dietrich (2PP) :

Lorsque vous effectuez un jet de dommages avec l'épée, vous relancez à nouveau les dés jusqu'à qu'il n'y ait plus de 1.

Maison (variable) :

Les héros peuvent investir jusqu'à 10PP dans leur maison :

Aménagements	PP	Description
Taille	1	Taille petite : 1 maison, 1 maître, 1 doyen, 1 chevalier adepte, 1 chevalier sergent, 5 chevaliers errants, 5 pauvres chevaliers, 10000 guilders par an
	4	Taille moyenne : 1 maison, 1 maître, 2 doyens, 2 chevaliers adeptes, 2 chevaliers sergents, 10 chevaliers errants, 10 pauvres chevaliers, 12500 guilders par an
	7	Taille grande : 1 maison, 1 maître, 3 doyens, 3 chevaliers adeptes, 3 chevaliers sergents, 15 chevaliers errants, 15 pauvres chevaliers, 15000 guilders par an
Administration	0	Administration moyenne : accueille 5 pauvres chevaliers de plus par an
	1	Bonne administration : accueille 10 pauvres chevaliers de plus par an, et ses revenus annuels augmentent de 1000 guilders
	2	Excellente administration : accueille 15 pauvres chevaliers de plus par an, et ses revenus annuels augmentent de 2000 guilders
Bibliothèque	1	Les personnages qui s'y entraînent reçoivent un XP supplémentaire à la fin de chaque scénario (allouable uniquement dans les métiers). On ne peut en bénéficier qu'une seule fois par mois
Sécurité	3	Sécurité passable : tous les jets de déplacements silencieux, escalade et de crochetage effectués pour pénétrer dans la maison souffrent d'un modificateur de + 5 au ND.
	6	Bonne sécurité : Sécurité passable : tous les jets de déplacements silencieux, escalade et de crochetage effectués pour pénétrer dans la maison souffrent d'un modificateur de + 10 au ND.
	9	Excellente sécurité : Sécurité passable : tous les jets de déplacements silencieux, escalade et de crochetage effectués pour pénétrer dans la maison souffrent d'un modificateur de + 15 au ND.
Statut	0	Réputation chevaleresque : porter une broche de cette maison confère un dé de réputation supplémentaire qu'on ne peut utiliser comme un dé de glamour
	-3	Mauvaise réputation : la fait de porter la broche ne confère aucun bonus.
	5	Bonne réputation : porter la broche confère deux dés de réputation supplémentaires qu'on ne peut utiliser comme des dés de glamour.
Salle d'entraînement	1	Les chevaliers qui l'utilisent reçoivent un XP supplémentaire (allouable seulement aux entraînements) à la fin de chaque scénario. On ne peut en bénéficier plus d'une fois par mois

Novice (2PP) :

Le chevalier entraîne un novice qui est un homme de main (50 points).

Le novice doit obtenir des XP à la même vitesse que le groupe et dès qu'il a atteint les 100 PP, il devient un héros et quitte le service du chevalier. Ce dernier reçoit alors un nouveau novice, en même temps qu'un allié fidèle au sein de la rose et la croix.

Secret (5PP) :

Cet avantage est le même que l'avantage « trait légendaire ». On peut acheter cet avantage en plus de trait légendaire, mais pas de choisir le même trait.

Vœu (1PP) :

Les chevaliers de la rose et la croix possèdent la capacité de faire un vœu, en accord avec les trois qu'ils forment au cours de leur initiation.

Leur extraordinaire volonté confère réalité au vœu, même si cela n'est pas toujours de la manière attendue.

Le MJ doit être attentif au vœu formulé par le joueur (conseils : éviter ce qui fait perdre de la réputation, de réussir quelque chose d'impossible, la violation des trois vœux des chevaliers, affecter les actes d'autres personnes).

Entraînement antique (variable) :

Les chevaliers peuvent faire un jet (et un seul) sur la table des arts oubliés. Mais ils doivent payer 3 PP, sinon ils doivent jeter un dé sur la table des lésions.

Table des arts oubliés
1 : méditation curative vous pouvez dépenser une action afin de guérir 5 blessures légères.
2 : résistance au sommeil vous pouvez rester éveiller un nombre de jour égal à votre détermination. Ensuite vous devez dormir un nombre de jours égal à la moitié de votre détermination (arrondie à l'inférieur). Vous ne pouvez faire usage de cette capacité plus d'une fois par mois
3 : concentration absolue vous pouvez dépenser une action afin d'ajouter une augmentation gratuite à votre prochain jet d'attaque. Si vous n'utilisez pas ce bonus avant la fin du tour, il est perdu
4 : ignorer la douleur une fois par acte, vous pouvez ignorer toute pénalité due à une blessure grave qui sonne
5 : retenir son souffle

lorsque vous vous noyez votre détermination augmente de 3
6 : rage vous pouvez choisir de réduire votre ND pour être touché de 5 au début de chaque tour. Vous pouvez le faire autant que vous désirez (jusqu'à atteindre un minimum de 5). Pour chaque réduction de 5 points, vous lancez à ce tour un dé de dommage supplémentaire (sans le garder). Ces effets cessent à la fin du tour
7 : mort feinte vous pouvez donner l'impression que vous ne respirez plus. Toutefois un examen approfondi révélera la supercherie
8 : sens améliorés une fois par acte, vous pouvez lancer et garder un dé supplémentaire lorsque vous faites un jet de perception
9 : résistance au chaud et au froid le MJ lance (et garde) un dé de dommage de moins lorsque vous êtes affecté par des dommages climatiques
10 : endurance vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors d'une course d'endurance ou lorsque vous testez d'une manière ou d'une autre vos limites physiques

Table des lésions
1 : léger boitement une fois par acte, le MJ peut augmenter votre ND de 5 lorsque vous utilisez une défense active, une esquive ou un jet similaire
2 : poignet affaibli vos adversaires reçoivent une augmentation gratuite quand ils tentent de vous désarmer
3 : œil fatigué vous lancez un dé de moins lors de tous vos jets de perception impliquant la vue
4 : cicatrice le ND de toute personne utilisant sur vous la compétence déguisement est augmenté de 5.
5 : hanche douloureuse vous lancez un dé de moins lorsque vous utilisez la compétence équilibre sur un navire
6 : torticolis vous lancez un dé de moins à tous les jets de surprise
7 : oreille abîmée vous lancez deux dés de moins à tous vos jets de perception impliquant l'ouïe
8 : genou faible une fois par acte, le MJ peut augmenter votre ND de 10 lorsque vous utilisez une compétence de la spécialisation athlétisme
9 : main raide lorsque la température ambiante est de 10°C ou moins, le ND de tous vos jets impliquant votre main directrice (et pas l'autre) augmente de 5.
10 : Pas de lésion le chevalier est parvenu à apprendre son art oublié sans subir de lésion particulière.

Avantages de la Rilasciare

Appartenance (5PP) :

L'appartenance procure les avantages suivants :

Un personnage sorcier ne peut appartenir à la Rilasciare.

Une fois par scénario, il leur est possible d'ajouter un dé à tout jet de détermination.

Les membres de cette société secrète peuvent acquérir gratuitement une arme (escrime, arbalète, arc, arme à feu). Auprès d'une cellule.

Les membres peuvent utiliser le réseau des courriers de la Rilasciare pour transmettre en toute sécurité des messages.

Ils disposent gratuitement de l'avantage relation pour 2PP avec un autre membre de la Rilasciare.

Le personnage doit appartenir à une des factions de la société secrète :

FACTIONS	BENEFICES
La ligue des hommes libres	Il leur est possible un dé d'héroïsme pour trouver le meilleur moyen d'humilier un vilain ou un scélérat. Il faut observer la cible sans être dérangé pendant au moins une journée. Cette capacité ne peut être utilisée qu'une seule fois par scène.
La société de la libre pensée	Ils savent gratuitement lire et écrire leur langue maternelle. Ils peuvent apprendre une langue supplémentaire (via l'avantage polyglotte) en bénéficiant d'une réduction de 1PP à l'achat.
L'alliance de la guérilla	Ils peuvent acheter les spécialisations artificier et incendiaire pour seulement 1PP. Quand ils se servent d'une grenade, ils ajoutent 1 au nombre de phase avant qu'elle n'explose.
La gilde de la libération	Les membres qui achètent la spécialisation criminel commencent le jeu avec 1 rang dans la compétence crochetage
Les opposants	L'esprit des membres est d'un rang plus élevé quand il s'agit de déterminer si un individu est un sorcier
Les courriers	Ils reçoivent toujours de l'argent pour couvrir les frais de déplacements. Quand ils partent de Kirk, la traversée en bateau est payée, puis la voiture ou un cheval.

Abri (3PP) :

Vous savez où se trouve un des abris de la Rilasciare. Vous pouvez l'utiliser pour vous cacher, vous réapprovisionner ou vous soigner.

Manteau de Uppmann (2PP) :

Il ne s'agit pas forcément d'un manteau, il peut s'agir d'un chapeau ou d'une paire de bottes.

Vous devez choisir une des capacités suivantes :

1	Rosignols : un ensemble d'outils de crochetage. Pour les trouver un il faut réussir un jet d'esprit ND 35
2	Poignards : 2 poignards dissimulés (VD 1G1) reliés à un poussoir à ressort qui lui-même se trouve dans les manches. Lorsque l'on active les poussoirs, les dagues se retrouvent directement dans les mains du porteur. Il faut entreprendre deux actions pour ranger les poignards après utilisation.
3	Pistolet : fait de la même manière que les poignards. Le pistolet a une portée de 10 mètres et inflige 4G3 de dommages. Le pistolet ne sert qu'une seule fois puis tombe en morceau. Il faut déboursier 25 guilders pour le remplacer.
4	Poches secrètes : il y a deux poches bien dissimulées permettant de cacher un objet dans chacune d'elle de la taille d'un pistolet
5	Lesté : le bas du manteau est lesté, ce qui en fait une arme improvisée efficace. Le manteau inflige OG2 de dommages (mou). Les personnages qui ont la compétence attaque (armes improvisées) ou l'école d'escrime de scarron bénéficient d'une augmentation gratuite quand ils se battent avec ce manteau.
6	Réversible : le manteau est réversible et a une apparence totalement différente. Il faut trois actions pour retourner le manteau, cinq si l'on court.
7	Boutons secrets : trois des boutons renferment des petites réserves de poudre à canon qu'il est possible de faire exploser en les ôtant et en leur donnant un bon coup. L'explosion inflige 1G1 de dommages à toutes les personnes se trouvant dans un rayon d'un mètre. Ces boutons peuvent aussi renfermer du poison, un garrot ou un court message.
8	Armure : le manteau réduit les dégâts de 2 blessures légères par coup contre les armes de mêlée
9	Étanche : le manteau est imperméable. Il est possible de le gonfler via un tube dissimulé et il devient un gilet de sauvetage. Le porteur peut flotter pendant des jours.
0	Relancer les dés deux fois sur la table en ignorant tout nouveau résultat de 0.

Cellule des libres penseurs (variable) :

Les personnages peuvent utiliser en commun des PP pour créer une cellule de la Rilasciare.

Administration	Variable	-1PP : recherché Le dirigeant est recherché par les autorités et ne peut se montrer en public OPP : pas de dirigeant Il n'est pas possible de prendre un autre avantage d'administration OPP : dirigeant moyen La cellule reçoit un nouveau membre tous les deux ans 1PP : bon dirigeant Bénéficie de l'avantage dirigeant moyen et reçoit 500 guilders supplémentaires par an. 2PP : excellent dirigeant Cette cellule reçoit 1000 guilders et un nouveau membre par an.
Bâtiment sûr	5PP	Tous les jets d'escalade et de crochetage voit leur ND augmenté de 10.
Bibliothèque	1PP	Un libre penseur qui y passe un mois gagne 1XP (allouable aux métiers uniquement) à la fin de chaque histoire.
Cache d'armes	2PP	Il y a une arme par personne. Les armes doivent restituées après utilisation.
Entrée secrète	3PP	Elle offre 4 phases d'avance supplémentaires sur tout poursuivant si vous utilisez les règles de poursuites
Position avantageuse élevée	1PP	Tout jet de déplacement silencieux destiné à approcher l'endroit en toute discrétion voit son ND augmenter de 10. Si le jet échoue, la cellule aura tout le temps pour se préparer et tendre une embuscade. Cette capacité ne fonctionne que si une personne est assignée à la surveillance.
Siège	Variable	-2PP : cellule indigente Il lui est impossible de bénéficier des avantages bâtiment sûr, entrée secrète ou position avantageuse élevée. Elle bénéficie de 100 guilders par an et d'un nouveau membre tous les trois ans. OPP : cellule ordinaire Elle bénéficie de 2000 guilders par an et d'un nouveau membre tous les deux ans 1PP : cellule sûre Elle bénéficie de 4000 guilders et d'un nouveau membre par an 2PP : cellule prospère Elle bénéficie de 5000 guilders et de trois nouveaux membres par an.
Taille	variable	1PP : petite 4 membres permanents 2 membres itinérants 3PP : moyenne 10 membres permanents 6 membres itinérants 5PP : grande 15 membres permanents 9 membres itinérants
Taupe	2PP	La cellule a une taupe au sein des autorités locales. C'est une relation de type « confident ».

Avantages des Kreuzritters

Appartenance (5PP) :

Les croix noires reçoivent 100 guilders lorsqu'elles partent en mission pour le compte de l'ordre.

Les croix noires ont le droit de demander l'accès aux lieux interdits par l'église, comme l'empire de croissant et autres endroits décrits dans cet ouvrage.

Un kreuzritter peut agir en prêtre ordonné. Il lui est possible de se charger de certaines cérémonies comme les derniers sacrements. En outre, les croix noires bénéficient de 2 dés lancés supplémentaires lorsqu'il s'agit de résister à la torture ou à un interrogatoire.

Selon la faction dont il appartient, le personnage bénéficie d'une réduction de 2PP sur ce qui suit :

- les assassins : avantage lame d'ombre
- la garde fantôme : école de sorcellerie Nacht
- les gardiens du guet : avantage acolyte
- les veilleurs : avantage bénédiction

Avant chaque histoire, les croix noires se voient remettre l'un des objets de la table du sac à malice :

1	Onguent de kazi : fait disparaître l'odeur d'un homme pendant 8 heures. Cela soustrait 2 rangs à la compétence pister. Il y a une dose.
2	Pierres luisantes : pierre qui éclaire 15 centimètres de rayon. Il y a 10 pierres, mais doivent être restituées à la fin de la mission.
3	Baume à base de plantes : il faut dépenser une action pour appliquer ce baume. Cela soigne une blessure grave ou toutes les blessures légères. Il n'y a qu'une dose.
4	Sac d'ombre : ce sac d'un noir est froid au toucher et dissimule un volume de 60cm X 60cm X 60cm. Son contenu ne pèse rien, et ce quoi qu'on y mette. Il est possible de le dissimuler dans l'ombre du chevalier. Cela prend une action et assure que seuls un chevalier ou un sorcier Nacht peuvent le retrouver. Le chevalier reçoit un sac qu'il est censé restituer une fois sa mission achevée.
5	Lame dissimulée : ce couteau (1G2) ressemble à une croix vaticine. Vous bénéficiez de 2 augmentations gratuites sur les jets visant à le dissimuler. Cet objet doit être rendu après la mission.
6	Dés à coudre en argent : on porte ces deux petits dés en argent sur le pouce et un autre doigt. Lorsqu'ils se touchent, ils produisent un bruit de cliquetis qui affecte toutes les serrures ND 25 maximum situées à moins de 1,5 mètres. Cela ne marche pas pour les serrures magiques et on entend le son dans les 10 mètres. Cet objet doit être restitué après la mission.
7	Cristaux de feu de camp : ces cristaux rougeâtres de la taille d'un poing offrent autant de chaleur qu'un feu de camp pendant 8 heures maximum quand on leur donne un coup net, après quoi ils

	sont inutilisables. Les pierres ne brillent pas lorsqu'elles sont utilisées. Il y a trois pierres.
8	Cailloux de garde : ces petites pierres noires produisent de bruyants sons quand on marche dessus. Elles ôtent 2 rangs à la compétence guet-apens de tout individu qui tente de tendre une embuscade aux campeurs. Il y a suffisamment de pierres pour couvrir une zone de 9 mètres carrés (environ 250 cailloux).
9	Perles d'écoute : ces perles de 2,5 cm de diamètre marchent par deux. Il y a une perle noire et une perle blanche. La blanche reproduit à la perfection le son émis près de la perle noire pourvu qu'elle se trouve dans les 15 mètres. Les deux perles doivent être rendues après la mission.
0	Poudre à courre : cette poussière argentée est prise comme du tabac. Elle ajoute 1 rang à sa compétence pister pendant 8 heures une fois prise. Il y a deux doses de poudre.

Acolyte (3PP) :

C'est un homme de main de GOPP. L'acolyte deviendra un jour chevalier. Dans ce cas ou s'il meurt, le personnage perd cet avantage tant qu'il en parraine un nouveau.

L'acolyte gagne des XP au même rythme que le chevalier, et celui-ci peut lui octroyer une promotion quand il le souhaite. L'acolyte effectue alors sa première mission en solo. S'il survit, il devient chevalier (et passe au statut de héros et devient un allié de confiance du héros). Si l'acolyte est tué lors de sa première mission, le personnage perd cet avantage.

Chances de survie d'un acolyte en mission solo		
Nombre de XP accumulés par l'acolyte	Meurt	Vit
0-10	1-8	9-0
11-15	1-7	8-0
16-20	1-6	7-0
21-25	1-5	6-0
26-30	1-4	5-0
31-35	1-3	4-0
36-40	1-2	3-0
41-50	1	2-0

Si l'acolyte accumule plus de 50 XP, l'ordre insiste pour qu'il soit promu et il devient automatiquement chevalier.

Sanctuaire (variable) :

Des personnages peuvent dépenser ensemble des PP pour construire leur sanctuaire.

Administration	Variable	-1PP : piètre responsable Les chevaliers basés dans ce sanctuaire soustraient 1 point de tous les jets de ressources effectués dans les 150 km du sanctuaire. OPP : responsable moyen Aucune pénalité mais aussi aucun avantage 1PP : bon responsable Les personnages ont le droit de modifier le résultat du jet du sac à malice d'une ligne. 3PP : excellent responsable Mêmes avantages que bon responsable. Ils peuvent aussi ajouter 1 point à tout jet de ressources effectuées dans les 150 km du sanctuaire.
Bâtiment sûr	5PP	Tous les jets de déplacements silencieux, d'escalade et de crochetage effectués pour pénétrer dans le sanctuaire sont victimes d'un modificateur de +10 à leur ND
Chapelle	2PP	Une fois par histoire, les chevaliers qui y prient peuvent faire exploser les dés à un jet alors qu'il est normalement impossible de le faire. Il faut impérativement déclarer son intention avant de faire le jet.
Entrée secrète	3PP	Pour les règles de poursuites, cet avantage donne 4 phases supplémentaires face à des poursuivants
Fortune	Variable	-1PP : sanctuaire pauvre Les chevaliers ne reçoivent que 25 guilders lorsqu'ils partent en mission. Les revenus annuels du sanctuaire sont réduits de 1000 guilders OPP : sanctuaire moyen Les chevaliers reçoivent 100 guilders lorsqu'ils partent en mission et les revenus annuels du sanctuaire sont normaux. 1PP : sanctuaire riche Les chevaliers reçoivent 200 guilders lorsqu'ils partent en mission et les revenus annuels du sanctuaire augmentent de 1000 guilders.
Guérisseurs	3PP	Les guérisseurs du sanctuaire sont en sorte que chaque chevalier a une ampoule de baume à base de plante (voir sac à malice).
Salle d'entraînement	1PP	Les chevaliers qui y sont basés reçoivent 1 XP supplémentaire que l'on ne peut allouer aux entraînements à la fin de chaque histoire. Les chevaliers ne peuvent bénéficier de ce bonus plus d'une fois par mois.
Taille	Variable	1PP : petite 1 bâtiment, 4 chevaliers, 2 compagnons, 3 acolytes, 5000 guilders par an. 3PP : moyenne 1 bâtiment, 8 chevaliers, 4 compagnons, 6 acolytes, 10000 guilders par an. 6PP : grande 2 bâtiment, 14 chevaliers, 7 compagnons, 10 acolytes, 15000 guilders par an.

Autres ressources de l'ordre :

Pour avoir des fonds supplémentaires pour sa mission, le chevalier doit effectuer un jet de ressources. Vous devez lancer deux dés non explosifs et additionner les résultats obtenus. Le ND dépend de l'aide demandée. Un chevalier peut ajouter un point au jet par tranche de 5 missions réussies pour le compte de l'ordre jusqu'à un maximum de +15. Cependant, il doit retrancher au

jet 2 points par objet du sac à malice qu'il était censé rendre mais qu'il n'a pu restituer.

Demander plus d'argent : on demande de l'argent par tranche de 50 guilders (donc 1 point par 50 guilders). On ne peut y faire appel qu'une seule fois

par mission. Cet argent provient des revenus annuels du sanctuaire.

Faire appel aux compagnons de l'ordre: le chevalier détermine la compétence que doit posséder le compagnon, le rang de cette compétence et enfin, le rang du trait approprié. En consultant les deux tables qui suivent, il additionne le ND du rang du trait au ND du rang de la compétence, puis effectue un jet de ressources contre le total. S'il l'emporte, il y a dans les environs ce chevalier et il peut être contacté dans la journée. S'il échoue, il lui est possible de tenter de nouveau sa chance, mais en diminuant le trait et la compétence demandés d'au moins 1 rang. En outre, il faudra une journée de plus pour contacter le compagnon.

On diminue de 5 points le ND du jet de ressources en ce qui concerne les compagnons nommés et mentionnés au chapitre 1 du supplément Die Kreuzritter (le Nd est déjà à côté de leurs noms)

trait	ND
0	1
1	3
2	5
3	10
4	15
5	20

Compétences	ND
0	1
1	2
2	4
3	6
4	8
5	10

Emprunter des artefacts de marque: ces artefacts sont décrits dans le supplément kreuzritter et dispose d'un ND. Pour emprunter un tel artefact dans le cadre d'une mission, celle-ci doit être de nature vitale pour l'ordre. Il faut rendre l'artefact une fois la mission achevée. Si l'objet est perdu ou détruit, il devra retirer 5 points à son jet de ressources par objet perdu.

Faire appel aux autres chevaliers: cela est entièrement géré par le MJ pour ne pas déséquilibrer le jeu.

Avantages du Collège Invisible

Appartenance Collège invisible (5PP) :

Les membres du Collège invisible reçoivent de 10 à 100 guilders. L'argent vient de nobles mécènes ou de fonds que la société parvient à é récolter. Lancez un dé et multipliez le résultat par 10.

Les membres du collège invisible connaissent deux autres membres de la société. Vu l'éloignement de ces personnes, il s'agit de Relations d'une valeur de 1PP. Toutefois les joueurs peuvent dépenser davantage de PP pour en faire de plus proches relations.

Tous les membres du Collège invisible saisissent les concepts qui se cachent derrière les codes mathématique et musical. D'ailleurs, ils les remarquent quand ils en sont les témoins. Traduire le code exige de posséder la compétence mathématiques ou musique au rang 2, ainsi que la connaissance de la permutation propre à l'expéditeur. Pour plus de détails sur les codes, reportez vous au supplément pages 44 et 45.

Les membres du collège invisible traitent les compétences astronomie et sciences de la nature comme s'il s'agissait de compétences de base plutôt qu'avancées. Cela n'est applicable que si les compétences en question découlent de la spécialisation érudit.

Bibliothèque de recherche (1 ou 3PP) :

Toute personne qui passe un mois dans la bibliothèque gagne 1 XP à la fin de chaque histoire (utilisable dans les métiers uniquement). En outre, les membres du collège invisible peut se servir de la bibliothèque pour réduire le ND de son jet de conception de 5 du moment qu'il y passe au moins la moitié du temps requis (ce bonus s'applique également aux jets d'ébauche).

Pour 1PP, la bibliothèque est incomplète ou renferme des textes erronés. Avant le jet de conception, le MJ effectue un jet secret. Sur un résultat de « 9 » ou un résultat de « 0 », la bibliothèque ajoute 5 au ND du jet de conception plutôt que de le réduire.

Brillant (3PP) :

Bonus de un dé supplémentaire pour les jets de conception (voir les règles des inventions dans le compendium de règles)

Habile (3PP) :

Une augmentation gratuite pour les jets de construction (voir les règles des inventions dans le compendium de règles)

Laboratoire secret (variable) :

Les assistants sont des brutes d'un niveau de menace de 2, chacun possédant 2 compétences associées au champ de travail des scientifiques du laboratoire. On ne peut conduire plus de deux expériences dans une même pièce à un moment donné. Les scientifiques, à défaut d'être les personnages qui ont investi des PP dans le laboratoire, sont des hommes de mains de 75PP et sont des universitaires qualifiés et un seul d'entre eux est un membre à part entière du collège invisible.

Le laboratoire donne une augmentation gratuite à tous les jets d'ébauche réalisés en son sein (voir les règles des inventions dans le compendium de règles)

Bâtiment sûr	5PP	Tous les jets de crochetage et d'escalade en rapport avec l'édifice sont victimes d'un modificateur de +10 au ND
Compartiment secret	2PP	Pour trouver cette cache, il faut faire une recherche d'au moins 15mns et faire un jet simple d'esprit contre un ND de 25. Pour ouvrir le compartiment sans la clef, il faut réussir un jet de dextérité + crochetage contre un ND de 20.
Contact	2PP	Contact dans l'église vaticane. Considérez qu'il s'agit d'une relation de type confident.
Entrée secrète	3PP	Elle offre 4 phases d'avance supplémentaires sur tout poursuivant (voir les règles de poursuites)
Taille	Variable	1PP : petite 1 scientifique (le personnage) 1 pièce 2 assistants et 150 guilders par an 3PP : moyenne 2 scientifiques (le personnage et un homme de main) 3 pièces 4 assistants 400 guilders par an 5PP : grande 3 scientifiques (le personnage et des hommes de main) 6 pièces 12 assistants 1000 guilders

Protégé (2PP) :

C'est un homme de main de 50PP. C'est un jeune étudiant prometteur dans l'espoir que lui aussi rejoindra le collège invisible. C'est l'élève du personnage. Le protégé gagne des XP au même rythme que le scientifique. Ce dernier peut à n'importe quel moment décréter que le protégé est admis et qu'il devient à son tour scientifique. Si le protégé accumule plus de 50 XP, le collège invisible insiste pour que le scientifique le laisse rejoindre la société.

Publié (1 ou 2PP) :

Pour chaque PP investit, votre réputation augmente de 5 points et vous gagnez un petit traitement de 10 guilders, ce qui représente les ventes de votre texte.

Avantages de Los Vagos**Appartenance (variable) :**

Le coût de l'appartenance à cette société secrète est variable selon le coût.

Le personnage peut augmenter ou diminuer la valeur de cette appartenance en PP ou XP. Dans l'hypothèse où le personnage a déjà acheté l'avantage pour 5PP, pour rejoindre par exemple El Corazon, il faut 2PP ou 6XP. Si le joueur veut appartenir à un cercle moins important, tous les autres cercles rapportent 1PP ou 3XP par PP les séparant du rang de membre affilié.

El Corazon (7PP nobles uniquement) :

Ils peuvent compter sur le soutien des autres vagos en cas de problème. Tous les membres d'El Corazon peuvent contacter l'un des quatre membres du cercle intérieur et peuvent lui demander de l'aide. Il s'agit de l'équivalent de l'avantage relation d'une valeur de 3PP.

Les membres qui achètent la spécialisation athlétisme gagnent automatiquement un rang dans une des compétences suivantes : amortir une chute ou sauter.

Quand ils agissent pour le compte de los vagos, les membres reçoivent un dé de réputation supplémentaire par histoire.

Les membres ont leur mot à dire quant à la politique de Los Vagos : choix des cibles, élaboration des missions et grandes lignes de l'orientation générale que doit prendre l'organisation.

Ils peuvent demander une fois toutes les quatre aventures à porter le masque d'el vagos (et donc de bénéficier de tous les bonus). Mais il est impératif de le faire pour le compte de Los Vagos.

Normalement les membres d'El Corazon sont des nobles castillans. Tout autre nationalité doit avoir l'accord du MJ.

Membre affilié (5PP)

C'est le rang normal d'un personnage. Il reçoit un traitement de 200 guilders par an, uniquement utilisable en missions pour le compte d'El Vagos.

Un contact régulier avec un membre d'El corazon qui les tient au courant des missions à venir et des dangers potentiels. Il s'agit de l'équivalent de l'avantage relation pour 2P.

Les membres qui achètent la spécialisation athlétisme gagnent automatiquement l'une des compétences suivantes au rang 1 : amortir une chute ou sauter.

Accès aux ressources de los vagos par le biais des Patronnes. Les membres affiliés peuvent gratuitement faire l'acquisition d'une arme personnelle normale.

S'il le demande expressément, ils peuvent avoir accès à un cheval rapide ou à un chariot pour la durée d'une aventure. Ils doivent restituer ce genre de ressources au terme de l'aventure. Ils sont défrayés lorsqu'ils voyagent en Castille (couvert, gîte, faux frais).

Membre non affilié (3PP)

Les membres non affiliés profitent des mêmes avantages que les membres affiliés, sauf qu'ils n'ont aucun contact avec El Corazon et ne disposent donc pas de l'avantage Relation d'une valeur de 2PP (toutefois ils ont leurs propres Patronnes et Companeros qui justifient la présence des autres bénéfices).

Patron (3PP, noble uniquement)

Quand ils sont en danger, ils peuvent faire appel aux companeros locaux. L'aide fournie prend la forme de

l'asile, d'argent et d'un moyen de transport visant à fuir. De plus, ils sont en contact régulier avec un membre de Los Vagos, qu'il soit affilié ou issu d'El Corazon. Il s'agit de l'équivalent de l'avantage relation d'une valeur de 2PP.

Companero (2PP)

Il est généreusement récompensé pour les efforts déployés pour le compte de Los Vagos et l'organisation l'aidera d'une manière ou d'une autre s'il a des ennuis. La nature exacte de ces aides est à la discrétion du MJ.

Les cabales indépendantes (variable) :

Les PP précisés ci-dessous sont valables pour des personnages devenant membres d'un groupe de Los Vagos existant. Si les personnages souhaitent créer leur groupuscule de vagos, ils peuvent y investir jusqu'à 10PP par personnage au moment de la création.

Quand on crée une cabale, voici comment on peut dépenser mes PP :

Affiliation	3PP	Pour être affilié à El Corazon, il faut dépenser 3PP. il s'agit de l'équivalent de l'avantage relation d'une valeur de 3PP. Autrement, ils n'ont aucun lien avec El Corazon ou le cercle intérieur.
Taille	Variable	1PP : petite 3 à 5 Vagos Aucun Patron 2 companeros 3PP : moyenne 6 à 10 Vagos 1 Patron issu de la bourgeoisie (+100 guilders par an) 3 à 5 companeros 5PP : grande 10 20 Vagos Plusieurs (3 à 7) Patronnes issus de la haute bourgeoisie (+500 guilders par an) Plus de 10 companeros
Administration	Variable	Si les joueurs ne veulent pas jouer les leaders de leur cabale, il leur faudra investir des PP. Leader acceptable : 1PP Le leader est relativement compétent et sait quand agir pour assurer le succès d'une mission.

		Bon leader : 2PP Le leader sait quand agir et comment gérer une situation sans la moindre directive. Grand leader : 3PP Le leader sait faire le meilleur usage possible de chaque membre de la cabale.
Ressources	Variable	Cabale indigente : - 2PP Aucun revenu. La cabale ne peut acheter l'avantage entrée secrète et cachette. Cabale ordinaire : 0PP Bénéficie de 500 guilders par an qui doit être dépensé dans les missions. La cabale gagne un nouveau membre tous les deux ans. Cabale sûre : 1PP Bénéficie de 1000 guilders par an qui doit être dépensé dans les missions. La cabale gagne un nouveau membre par an. Cabale prospère : 2PP Bénéficie de 2000 guilders par an qui doit être dépensé dans les missions. La cabale gagne deux nouveaux membres par an.
Cachette	Variable	0PP : les membres se retrouvent chez eux et sont en relative sécurité 2PP : une auberge tenue par un companero propose au groupuscule un abri où se réunir et se réfugier 4PP : un companero ou un sympathisant met à disposition du groupuscule sa ferme ou son rancho qui sert de base d'opérations et de refuge
Caractéristiques d'une cachette	Variable	Bâtiment sûr : 5PP Tous les jets d'escalade ou de crochetage voient leur ND augmenté de 10. Caché d'arme : 2PP Ils ont des armes. Une arme par personne. Une fois utilisé, ces armes doivent être restituées. Entrée secrète : 3PP En termes de règles de poursuites, elle offre 4 phases d'avance supplémentaires sur tout poursuivant. Position avantageuse : 1PP Tout jet de déplacements silencieux destiné à approcher l'endroit en toute discrétion voit son ND augmenté de 10. S'il échoue les membres de la cabale auront tout le temps de se préparer pour faire face à l'intrus : fuir, s'armer ou préparer une embuscade en toute hâte si l'envie leur en prend. Pour que cet avantage fonctionne, il faut assigner un garde à la surveillance.

Nouvel équipement unique Los Vagos :

El estoque oculto : cette rapière renferme dans sa poignée une dague à ressort. Un petit bouton est situé sous la garde, et permet de libérer du pommeau un poignard dont la lame fait de vingt à vingt cinq centimètres de long. Cette arme est un punal del estoque et a les mêmes caractéristiques qu'un poignard normal.

Le masque d'El Vago : l'utilisateur gagne un bonus de 3G2 sur ses jets de commander quand il porte le masque.

Avantages des Filles de Sophie

Appartenance filles de sophie (5PP)

Les filles peuvent entrer en contact avec l'oracle par le biais d'une coupe, d'un miroir ou d'un autre outil d'hydromancie. Même les filles n'ayant aucune compétence de Mixtio peuvent le faire. Elles ont donc la possibilité de poser à l'oracle une question au sujet du futur. La réponse sera souvent vague. Ce pouvoir ne fonctionne qu'une fois par histoire.

Chaque fille connaît trois couvents sûrs à Théah. Si besoin, la fille et ses compagnons peuvent y séjourner en toute sécurité durant 7 jours avant de poursuivre leur chemin.

Chaque fille connaît un huis menant à Bryn Bresail, le royaume des Sidhe.

Chaque fille est en contact avec un autre membre (avantage Relation d'une valeur de 1PP), capable de lui prodiguer aide et conseils si nécessaire. Les joueurs peuvent investir davantage de PP dans la relation. Pour 2PP de plus, le contact peut être l'une des Servantes décrites au chapitre II du supplément des Filles de Sophie.

Toutes les filles connaissent le livre des mystères et les rituels qu'il renferme.

Les filles peuvent acheter un rang de panache supplémentaire pour 2PP de moins que le coût normal. Il leur est également possible de commencer le jeu avec un panache maximum de 4 au lieu de 3.

Oiseau chanteur (1PP) :

Vous disposez d'un rossignol capable de transporter des messages et de vous en ramener. Tant que l'oiseau chanteur connaît l'endroit où vous l'envoyez (il faut qu'il l'ait vu et non aperçu par un bassin d'hydromancie), il peut s'y rendre à coup sûr et revenir vers un lieu prédéfini. Il lui est impossible de transporter un objet plus lourd qu'un parchemin.

Couvent de filles de Sophie (variable) :

Les joueurs désireux de créer leur propre couvent de filles peuvent y investir jusqu'à 10PP (au total).

Bâtiment sûr	5PP	Le ND de tous les jets d'escalade et de crochetage qui y sont effectués augmente de 10.
Bibliothèque	1PP	Une fille qui y passe au moins une fois par mois par an gagne 1XP (utilisable pour les métiers uniquement) à la fin de chaque histoire. On ne peut gagner qu'un XP par histoire.
Entrée secrète	3PP	En termes de poursuite, les membres ont un avantage de 4 phases supplémentaires sur leurs poursuivants.
Guérisseuse	3PP	La guérisseuse a un esprit de 3 et les compétences de diagnostic et premiers secours au rang 2. Le mj peut modifier ces caractéristiques à sa guise.
Huis menant à Bryn bresail	3PP	Il faut des connaissances en magie mixtio pour utiliser cet huis
Pièces cachées	2PP	Tout autre individu doit se livrer à une fouille minutieuse (au moins 30mns) et réussir un jet d'esprit contre un ND de 25 pour les déceler. Pour entrer dans les pièces en question, il faut découvrir le mécanisme d'ouverture (jet de dextérité + crochetage ND 20)
Position avantageuse élevée	1PP	Tout jet de déplacement silencieux destiné à approcher l'endroit en toute discrétion voit son ND augmenter de 10. Si le jet échoue, les filles auront tout le temps pour se préparer et tendre une embuscade. Cette capacité ne fonctionne que si une personne est assignée à la surveillance.
Taille	Variable	0PP : couvent abandonné Nul ne s'adresse au refuge et il est certainement victime d'un manque d'entretien. Un tel refuge ne peut disposer d'une guérisseuse. 2PP : petit couvent 1 fille résidente 3 alliés (domestiques, messagers, etc.) 4PP : grand couvent 2 filles résidentes 10 alliés (domestiques, messagers, etc.)
Vitrine	1PP	Le couvent est une maison de jennys, une taverne ou quelque autre endroit d'affaires. En raison de l'activité locale, il est difficile de noter toutes les allées et venues. En termes de poursuite, les membres disposent d'une phase d'avance supplémentaire sur tout poursuivant. Pour 1PP de plus, le refuge génère 700 guilders de revenus par an que les filles résidentes ont le droit d'utiliser comme bon leur semble.

Avantages de la Société des Explorateurs

Appartenance (5PP)

C'est le rang normal d'un personnage joueur. Cependant, il existe d'autres cercles de 1 à 7PP selon le degré d'investissement que le personnage veut avoir dans la société. Pour ce faire, reportez vous au supplément « Explorer's Society ».

L'appartenance à la société à ce rang vous permet de gagner gratuitement le métier archéologue. De plus, vous pouvez faire l'acquisition de l'école du bricolage synneth (reportez à l'annexe du compendium de l'école d'escrime).

Avantages de la Guilde des Spadassins

Appartenance guilde des spadassins :

Ce paragraphe regroupe les nouvelles règles relatives à la Guilde des Spadassins et la mise à jour des anciens mécanismes de jeu qui s'y rapportent. Tout membre de la Guilde possède le Rang O dans la compétence Exploiter les Faiblesses (Ecole) de toutes les écoles. Par la suite, il pourra augmenter son niveau dans cette compétence en dépensant des points d'expérience. Le coût de cette compétence, lorsqu'il s'agit d'une Ecole reconnue par la Guilde, est diminué de 1 XP (pour un minimum de 1). Les membres de la Guilde sont les seuls, sur Théah, à posséder légitimement le droit de provoquer quelqu'un en duel. Ils peuvent également louer leurs services en tant que champions pour des duels. Un membre de la Guilde peut, une fois qu'il a atteint le niveau de Maître, postuler pour devenir une Lame.

Vous pouvez acquérir le métier maître d'armes.

Académie d'escrime (variable)

Le coût est réduit de 1 point pour les membres de la Guilde (minimum 1). Le personnage possède une académie où il enseigne l'art de l'escrime. Sa taille indique le nombre d'étudiants qui y sont inscrits, le nombre d'assistants – et le nombre de personnes pouvant s'y entraîner en même temps. Les assistants appartiennent à la même Ecole que le Héros et les élèves apprennent les compétences de base. Considérez les assistants comme des Hommes de main à 75 PP et les étudiants comme des Brutes niveau de menace : 2. La taille de l'académie détermine également le nombre de salles

d'armes qu'elle comporte et ce qu'elle rapporte chaque mois (après déduction des taxes et autres dépenses).

Taille	Variable	1 point : petite 0 Assistant 1 Salle d'armes 2 Etudiants 30 guilders de bénéfices/mois 3 points : modeste 1 Assistant 2 Salle d'armes 6 Etudiants 80 guilders de bénéfices/mois 5 points : moyenne 3 Assistants 4 Salle d'armes 12 Etudiants 150 guilders de bénéfices/mois 7 points : grande 4 Assistants 5 Salle d'armes 20 Etudiants 200 guilders de bénéfices/mois
Inaccessible	6PP	Votre académie n'est pas accessible au tout-venant. En fait, sa localisation même est tenue secrète. Vous maintenez cette absolue confidentialité en étant très sélectif sur les membres qui y sont admis. Les élèves de votre école sont des Brutes ayant un Niveau de menace : 3, au lieu de 2 et les assistants sont des Héros, Scélérats et Vilains possédant 100 PP. Seuls les élèves, les assistants et le héros connaissent l'emplacement de l'académie.
Lieu sûr	5PP	L'académie est une bâtisse solide et résistante, possédant des murs épais et de bonnes serrures. La difficulté de tous les jets de Crochetage et d'Escalade y est majorée de 10.
Porte secrète	2PP	En plus de l'entrée principale, votre académie possède une porte secrète dans l'une de ses salles d'armes. Seuls les élèves, les assistants et le Héros en connaissent l'existence. En cas de poursuite (règles en page 189 du <i>Guide du Maître</i>), cela donne au héros et à ses protégés une avance de 4 phases sur d'éventuels poursuivants.

Appartenance : Lames (5 points ; réservé aux Héros expérimentés)

Pour appartenir à cette organisation, vous devez être Maître dans une Ecole au moins. Les membres de ce groupe bénéficient d'une réduction supplémentaire d'un point d'expérience pour ouvrir une nouvelle Compétence : Exploiter les faiblesses ou en augmenter une déjà existante, qu'il s'agisse ou non d'une école reconnue par la Guilde. 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. Les Héros ne peuvent généralement pas commencer en tant que Lames (le coût en PP est réservé aux PNJs) mais peuvent tout à fait les rejoindre par la suite, pourvu qu'ils soient Maîtres dans une Ecole au moins et soient en bons termes avec la Guilde. Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier mot et les joueurs devraient prendre en compte le fait qu'il s'agit d'une grande responsabilité... Et pas seulement d'un « permis de tuer ».

Avantages de l'Eglise Vaticine**Appartenance garde de l'Eglise (2PP) :**

Recrutement : avoir un esprit et de détermination au moins au rang 2. Etre membre au moins de l'école Rossini ou des épées de Salomon (écoles réservées aux membres de gardes de l'église vaticine). Posséder la spécialisation lutte. Avoir au moins 3 rangs dans les compétences attaque (escrime) et parade (escrime), ou dans les compétences attaque (arme d'hast) et parade (arme d'hast). Au moins 2 PP dépensés dans l'épée de Damoclès vœu pour représenter la dévotion du personnage à défendre l'église vaticine.

Devoirs : les gardes de l'Eglise vaticine doivent défendre l'Eglise de ses ennemis et obéir à leurs supérieurs en toute chose. On attend d'eux qu'ils agissent en toute obéissance aux édits de l'Eglise comme s'ils étaient des lois.

Bénéfices : tous les gardes de l'Eglise ont leur chambre, gîte, couvert et équipement assuré. Ils sont considérés comme des représentants de l'autorité du Vaticine et peuvent demander asile dans n'importe quelle église dans Théah. Ils ont accès à toutes les ressources du Vaticine, incluant les zones interdites. Finalement, ils peuvent demander l'assistance d'autres gardes de l'Eglise en temps de troubles.

Nouvel équipement : épée serpent de Solomon

Cette épée est considérée comme une arme d'escrime (2G2). Pour les tentatives de la briser, il faut ajouter +10ND

Avantages de la Guilde des Alchimistes**Appartenance à la guilde des alchimistes (5PP) :**

Les membres connus pour être des alchimistes bénéficient d'une augmentation gratuite à tout jet de compétence sociale quand ils sont dans une cour de Théah (excluant la Castille). Ce bénéfice fonctionne aussi dans tout cercle d'érudit ésotérique.

Les compétences avancées des spécialisations domestique et érudit coûtent 1PP de moins lors de la création du personnage.

Avantages de la Guilde des Jennys

Appartenance guilde des jennys (4PP) :

Le personnage reçoit gratuitement la spécialisation marchand. Le personnage doit prendre la compétence jenny comme compétence de base. Le personnage gagne gratuitement au choix une des spécialisations suivantes : criminel, marchand (une autre compétence), domestique ou malandrin. Si le personnage a déjà ces spécialisations, il doit dépenser 5 XP dans celles-ci.

Le personnage bénéficie d'une augmentation gratuite à tous les jets de séduction ou de jenny. Cependant, le personnage ne peut utiliser que la moitié des ses dés de réputation dans les situations sociales en « bonne compagnie ».

Liste de clients importants (1PP) :

Vous avez des clients puissants qui préfèrent garder l'anonymat. Grâce à cela, vous avez quelques retour de faveurs, mais sans en abuser.

Infertilité (OPP) :

Bien que dans les situations familiales normales, cela représente un handicap majeur, dans le milieu des jennys cela apparaît comme un avantage.

Avantages des sociétés secrètes de Cathay

Appartenance : Sociétés secrètes cathayanes (5 PP; cathayans uniquement)

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

Ressources:

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

ces organisations exigent un compte détaillé des dépenses effectuées.

Les sociétés les plus importantes sont les suivantes :

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

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

Bénéfices : réduction de 2PP sur l'achat de l'avantage scélérat. Vous connaissez deux codes secrets. L'un vous permet de laisser des messages pour d'autres personnes en disposant des objets suivant des motifs spéciaux. Le second est une série de gestes particuliers et d'intonations qui vous permettent de communiquer secrètement, même en étant observé de près.

Jing Chiang Tuan (Le Sou Doré) (Tiakhar)

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

Bénéfices : réduction de 2PP sur l'achat de l'avantage relation. Dans sa quête du renversement des dirigeants du Tiakhar, le Jing Chiang Tuan a découvert comment fabriquer un onguent qui permet de retirer une Marque de Sang (sorcellerie Mayawi Shakti, réservée aux souverains du Tiakhar) de quelqu'un. En effectuant un jet d'Esprit + Apothicaire contre un ND de 30, vous pouvez en fabriquer une dose, plus une supplémentaire par augmentation prise sur le jet. Appliquer l'onguent sur le front de quelqu'un qui a reçu une Marque de Sang lui causera 1g1 dé de dommages (comme s'il s'agissait de dégâts d'une arme à feu), et retirera la Marque. Les ingrédients principaux de cette mixture sont des racines de lotus, et de la poudre de corail blanc. Le processus de fabrication prend deux jours.

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

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

Bénéfices : réduction de 2PP sur l'achat de l'avantage volonté indomptable. Vous faites particulièrement attention à ce que l'identité nationale du Tashil ne soit pas perdue malgré sa soumission au Han Hua. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites pour tout jet impliquant l'histoire ou les légendes du Tashil.

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

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

Bénéfices : réduction de 2PP sur l'achat de l'avantage charge. Vous êtes félicité pour votre courage et votre agressivité, et réprimandé au moindre signe d'hésitation ou de couardise. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur vos jets d'intimidation, que ce soit pour intimider ou éviter d'être intimidé. Vous perdez aussi un dé non gardé de moins lorsque vous êtes affecté par la peur.

Métiers

L'acquisition d'un métier confère toutes les compétences de base au rang 1 (sauf exception indiquée). Le coût de l'acquisition d'un métier est de 2PP. L'achat de rangs supplémentaires coûte 1PP pour une compétence de base et 3PP pour une compétence avancée.

A la création du personnage, celui-ci ne peut posséder plus de 3 rangs dans une compétence.

Lorsque vous obtenez plusieurs fois une même compétence au rang 1 en acquérant des spécialisations différentes, faites la somme de ces rangs.

METIERS	COMPETENCES
Acrobate	- compétences de base : équilibre, jeu de jambes - compétences avancées : acrobatie, amortir une chute, contorsion, équilibriste, jonglerie, roulé-boulé, sauter, soulever, spectacle de rue, tour de force
Alchimie	- compétences de base : recherches - compétences avancées : occultisme, poison, sciences de la nature
Archéologue	Membre de la société des explorateurs uniquement - compétences de base : connaissance de la société, occultisme, recherches - compétences avancées : connaissance des pièges, connaissance des syrnych, examen d'artefact
Artificier	- compétences de base : forgeron, mathématiques, tonnelier - compétences avancées : mèches, poison, sciences de la nature
Artiste	<i>Vous ne possédez qu'une seule compétence de base au rang 2 à la création. Vous pouvez acquérir des compétences supplémentaires pour 1PP par rang.</i> - compétences de base : chant, compositeur, création littéraire, dessin, musique (préciser l'instrument), sculpture - compétences avancées : aucune
Barde (avalon uniquement)	- compétences de base : chant, éloquence, étiquette, histoire - compétences avancées : connaissance des herbes, connaissance des sidhes, diplomatie, énigmes
Bateleur	- compétences de base : chant, comédie, danse, éloquence - compétences avancées : compère, comportementalisme, déguisement, dressage, équilibriste, jonglerie, mémoire, narrer, prestidigitation, sher da shi, spectacle de rue
Bonne aventure	- compétences de base : chiromancie, éloquence - compétences avancées : augures, cartomancie, comportementalisme, I Ching (cathayan uniquement), marchandage, occultisme, osselets, autres (préciser toute autre forme de divination)
Cao yao (guérisseur cathayan)	- compétences de bases : Diagnostic, Masseur, Premier Secours - compétences avancées : Acupuncture, Apothicaire, Charlatanisme
Capitaine	- compétences de bases : stratégie, tactique - compétences avancées : artillerie navale, cartographie, commander, corruption, diplomatie, galvaniser, guet-apens, logistique
Chasseur	<i>Vous ne commencez qu'avec 3 compétences de base au rang 1. Vous pouvez acquérir des compétences supplémentaires pour 1PP par rang.</i> - compétences de base : déplacement silencieux, pêche, piéger, pister, signes de piste, survie, tanner - compétences avancées : dressage, guet apens
Courtisan	- compétences de base : danse, éloquence, étiquette, mode - compétences avancées : cancanier, diplomatie, jouer, intrigant, lire sur les lèvres, mémoire, pique assiette, politique, séduction, sincérité

METIERS	COMPETENCES
Courtisane	Vous commencez le jeu avec trois compétences de base au rang 1. Vous pouvez acquérir les autres compétences de base au rang 1 en dépensant 1PP. - compétences de base : comédie, danse, discrétion, étiquette, jenny, masseur, mode - compétences avancées : cancanier, comportementalisme, dissimulation, pique-assiette, poison, politique, séduction, sincérité <i>Il vous est possible d'utiliser les règles additives créées dans le superbe supplément Casigula Rosa téléchargeable sur le site internet du Capharnaüm ou des auteurs des cendres du sphinx</i>
Criminel	- compétences de base : déplacement silencieux, filature, parier - compétences avancées : charlatanisme, crochetage, débrouillardise, guet-apens, pickpocket, prestidigitation, tricher
Domestique	- compétences de base : discrétion, étiquette, mode, tâches, domestiques - compétences avancées : cancanier, comptabilité, conduite d'attelage, conduite de traineau, majordome, marchandage, valet
Dresseur d'embuche	- compétences de base : attente, filature, poser des pièges - compétences avancées : camouflage, guet-apens, ramassage, saut sur cible
Erudit	- compétences de base : histoire, mathématiques, philosophie, recherches - compétences avancées : astronomie, calculus (croissantin uniquement), droit, occultisme, science de la nature, théologie
Espion	- compétences de base : déplacement silencieux, filature - compétences avancées : code secret, corruption, déguisement, dissimulation, falsification, interrogatoire, langage des signes, lire sur les lèvres, mémoire, poison, sincérité
Fauconnier	- compétences de base : soin des oiseaux - compétences avancées : dressage
Fausaire	- compétences de base : calligraphie, falsification, papetier, recherches - Compétences avancées : code secret, dissimulation
Feng shui shi (cathayan uniquement)	- compétences de base : Aménagement d'intérieur, Chant, Eloquence, Jardinier, Philosophie - Compétences avancées : Astronomie, Cartographie, Géomancie, Méditation, Occultisme, Théologie
Galopin	- compétences de base : déplacements silencieux, orientation citadine, survie - compétences avancées : débrouillardise, dissimulation, pickpocket, sincérité
Guide	Vous commencez le jeu avec deux compétences de base au rang 1 et orientation citadine au rang 1. Vous pouvez acquérir les autres compétences de base au rang 1 en dépensant 1 PP. - compétences de base : déplacement silencieux, équitation, escalade, orientation citadine, pister, signes de piste, survie - compétences avancées : cartographie, guet-apens, nager, navigation, sens de l'orientation
Gwai liao (fonctionnaire cathayan)	- compétences de base : Création littéraire, Eloquence, Etiquette, Mathématiques, Mode, Recherches - compétences avancées : Comptabilité, Diplomatie, Droit, Intrigant, Politique, Sincérité
Herboriste	- compétences de base : cuisinier, diagnostic, flore, premiers secours - compétences avancées : charlatanisme, composés, poison
Homme médecine ou guérisseur	Personnages de l'Archipel de Minuit seulement - compétences de base : connaissance des plantes (flore), connaissances religieuses, diagnostic, premiers secours - compétences avancées : apothicaire, charlatanisme, narrer
Incendiaire	- compétences de base : mathématiques, orientation citadine - compétences avancées : architecture, cartographie, dissimulation, sciences de la nature
Ingénieur	- compétences de base : architecture, mathématiques, rédaction - compétences avancées : comptabilité, fonderie, science de la nature

METIERS	COMPETENCES
Maître d'armes	Membre de la guilde des spadassins uniquement - compétences de base : création littéraire, éloquence, recherches - compétences avancées : commandement, comportementalisme, entraînement, galvaniser, narrer.
Malandrin	- compétences de base : contact, orientation citadine - compétences avancées : connaissance des bas fonds, débrouillardise, sens des affaires
Marchand	<i>Vous ne débutez qu'avec une des compétences de base au rang 2. Vous pouvez acquérir des compétences supplémentaires pour 1PP par rang.</i> - compétences de base : apothicaire, armurier, aubergiste, barbier, boucher, boulanger, brasseur, calligraphe, céramiste, chapelier, charpentier, confiseur, constructeur naval, cordonnier, couturier, cuisinier, distillateur, écrivain public, embaumeur, fabricant de bougies, fabricant de cerfs-volants (cathay), fabricant de feux d'artifices (cathay), fabricant de flèches, fabricant de voiles, fileur, fleuriste, forgeron, fourreur, imprimeur, jardinier, jenny, joaillier, maçon, masseur, meunier, papetier, parfumeur, perruquier, potier, régisseur, tailleur, teinturier, tisserand, tonnelier, verrier, vigneron - compétences avancées : architecture, bricoleur, comptabilité, évaluation, marchandage, service
Marin	- compétences de base : connaissance des nœuds, équilibre, escalade, gréer - compétences avancées : cartographie, connaissance de la mer, nager, navigation, perception du temps, piloter, sauter
Médecin	- compétences de base : diagnostic, premiers secours - compétences avancées : charlatanisme, chirurgie, dentiste, examiner, vétérinaire
Missionnaire	- compétences de base : éloquence, survie, philosophie - compétences avancées : diplomatie, théologie, comportementalisme
Moine	- compétences de base : calligraphie, création littéraire, philosophie, tâches domestiques - compétences avancées : composés, majordome, théologie
Pilote fluvial	- compétences de base : connaissance des nœuds, équilibre, gréer, navigation fluviale - compétences avancées : cartographie, corruption, diplomatie, guet-apens, nager, perception du temps, piloter
Politicien	- compétences de base : étiquette, éloquence, contact - compétences avancées : démagogie, diplomatie, galvaniser, politique, intrigue, sincérité,
Prêtre	- compétences de base : création littéraire, éloquence, philosophie - compétences avancées : diplomatie, pique assiette, théologie
Professeur	- compétences de base : création littéraire, éloquence, recherches - compétences avancées : bricoleur, droit, occultisme, pique assiette, politique, sciences de la nature, théologie
Rahib (croissantin uniquement)	- compétences de base : Calligraphie, Chant, Création littéraire, Discrétion, Histoire, Philosophie, Tâches domestiques - compétences avancées : Débrouillardise, Diplomatie, Narrer, Occultisme, Pique-assiette, Théologie
Receleur	- compétences de base : contact, évaluation - compétences avancées : connaissance des bas fonds, marchandage, sens des affaires
Shirbaz (croissantin uniquement)	- compétences de base : éloquence, étiquette, mode - compétences avancées : comportementalisme, pickpocket, prestidigitation, sincérité
Skalde (vesten uniquement)	- compétences de base : chant, création littéraire, éloquence, histoire - compétences avancées : connaissance des runes, diplomatie, énigmes, galvaniser, narrer, théologie

Entraînements

L'acquisition d'un entraînement confère toutes les compétences de base au rang 1 (sauf exception indiquée). Le coût de l'acquisition d'un entraînement est de 2PP. L'achat de rangs supplémentaires coûte 1PP pour une compétence de base et 3PP pour une compétence avancée.

A la création du personnage, celui-ci ne peut posséder plus de 3 rangs dans une compétence.

Lorsque vous obtenez plusieurs fois une même compétence au rang 1 en acquérant des spécialisations différentes, faites la somme de ces rangs.

ENTRAÎNEMENTS	COMPÉTENCES
Arbalète	- compétences de base : attaque (arbalète), fabricant de flèches - compétences avancées : recharger (arbalète), recharger (chu-ku-nu)
Arc	- compétences de base : attaque (arc), fabricant de flèches - compétences avancées : tir à l'arc monté, tir d'adresse, tir instinctif
Arme à feu	- compétences de base : attaque (arme à feu) - compétences avancées : recharger (arme à feu)
Armes de jet exotiques	- compétences de base : lancer (armes de jet exotiques) - compétences avancées : tir d'adresse (armes de jet exotiques)
Armes d'hast	- compétences de base : attaque (armes d'hast), parade (armes d'hast) - compétences avancées : réception de charge
Armes exotiques jumelées	- compétences de base : Attaque (Armes exotiques jumelées), Parade (Armes exotiques jumelées) - compétences avancées : Double parade (Armes exotiques jumelées)
Armes lourdes	- compétences de base : attaque (armes lourdes), parade (armes lourde) - compétences avancées : aucune
Arts martiaux défensifs	- compétences de base : Blocage (Arts martiaux défensifs), Equilibre, Esquive, Jeu de jambes, Prise - compétences avancées : Amortir une chute, Blocage d'articulation, Désarmer (Mains nues), Méditation, Pas de côté, Projection, Sauter, Se dégager
Athlétisme	- compétences de base : course de vitesse, escalade, jeu de jambes, lancer - compétences avancées : acrobatie, amortir une chute, course d'endurance, nager, pas de côté, roulé boulé, sauter, soulever
baleinier	- compétences de base : connaissance des nœuds, équilibre, lancer (harpon) - compétences avancées : connaissance de la mer, nager, perception du temps, poison, sauter
bâton	- compétences de base : attaque (bâton), parade (bâton) - compétences avancées : balayage
Bouclier	- compétences de base : parade (bouclier) - compétences avancées : attaque (bouclier)
Cape	- compétences de base : parade (cape) - compétences avancées : enchevêtrement
Cavalier	- compétences de base : équitation - compétences avancées : dressage, sauter en selle, voltige, monter (éléphant)
Combat de rue	- compétences de base : attaque (combat de rue) - compétences avancées : attaque (arme improvisée), coup à la gorge, coup aux yeux, coup de pied, lancer (arme improvisée), parade (arme improvisée)
Commandement	- compétences de base : stratégie, tactique - compétences avancées : artillerie, artillerie navale, cartographie, commander, diplomatie, galvaniser, guet-apens, logistique, lancer de fusée (cathay)
Couteau	- compétences de base : attaque (couteau), parade (couteau) - compétences avancées : lancer (couteau)
Escrime	- compétences de base : attaque (escrime), parade (escrime) - compétences avancées : aucune
Fronde	- compétences de base : attaque (fronde) - compétences avancées : Tir d'adresse (Fronde), Tir instinctif (Fronde)

ENTRAINEMENTS	COMPETENCES
Fouet	- compétences de base : attaque (fouet)
Garde du corps	- compétences de base : discrétion, filature, s'interposer - compétences avancées : comportementalisme, dissimulation, guet apens, intimidation
Hachette	- compétences de base : attaque (hachette), parade (hachette) - compétences avancées : lancer (hachette)
Lian zi (chaîne)	- compétences de base : attaque (chaîne) - compétences avancées : lier (chaîne), ralentir (chaîne)
Lutte	- compétences de base : prise - compétences avancées : casser un membre, coup de tête, étreinte, se dégager
Panzerfaust	- compétences de base : attaque (panzerfaust), parade (panzerfaust) - compétences avancées : uppercut
Pavois	- compétences de base : parade (pavois) - compétences avancées : attaque (pavois)
Pugilat	- compétences de base : attaque (pugilat), direct, jeu de jambes - compétences avancées : claque sur l'oreille, uppercut
Sarbacane	- compétences de base : attaque (sarbacane), fabricant de dards - compétences avancées : poison, tir d'adresse (sarbacane)
Sentinelle	- compétences de base : discrétion, étiquette, monter la garde - compétences avancées : guet apens, intimidation, langages des signes

Liste des compétences par métier

Compétences de base

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Aménagement d'intérieur	Feng shui shi	vous avez un certain talent pour aménager l'intérieur d'une maison ou d'autres bâtiments pour les rendre à la fois fonctionnels et agréables.
Apothicaire	marchand	
Architecture	Ingénieur	Vous êtes capable de construire des édifices
Armurier	marchand	
Attente	Dresseur d'embuche	Cette compétence simule la patience que représente l'attente d'une embuscade mais également le choix du meilleur endroit possible. Elle permet au personnage de rester immobile alors qu'il attend (qu'elles que soient les tentations qui le distraient)
Aubergiste	Marchand	Tenir une auberge
Barbier	Marchand	Couper et donner forme aux cheveux
Boucher	Marchand	Préparer la viande
Boulangier	Marchand	
Brasseur	marchand	
Calligraphe	faussaire/ Marchand /moine	Ne peut être utilisé qu'avec une langue que l'on sait lire et écrire
Céramiste	Marchand	Sculpter et cuire des objets en terre ou tirés de matériaux similaires
Chant	Artiste/barde/bateleur/ feng shui shi/ skalde	
Chapelier	marchand	
Charpentier	Marchand	
Chiromancie	Bonne aventure	Permet de lire les lignes de la main
Comédie	Bateleur/courtisane	

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Compositeur	Artiste	
Confiseur	marchand	
Connaissance de la société	Archéologue	Représente ce que vous savez de la société, de ses membres, activités et secrets. Plus votre rang est élevé, plus vous connaissez de secrets
Connaissance des nœuds	Marin/pilote fluvial	Permet de faire les nœuds nécessaires aux marins
Connaissances religieuses	Homme médecine / guérisseur	Vous connaissez votre propre religion
Construction navale	Marchand	Construire et modifier des bateaux
Contact	Malandrin/ politicien / receleur	Permet de trouver les personnes recherchées dans votre ville (des individus recommandables). En dehors de votre ville, vous lancez deux dés de moins en utilisant cette compétence
Cordonnier	marchand	
Couturier	Marchand	Reprendre vêtements et tissus. Tisser une grande variété de matières afin d'obtenir des habits ou autres pièces (drapeaux, nappes, etc.)
Création littéraire	Artiste/ gwai liao/ maître d'armes / moine / prêtre/ professeur/ skalde	Regroupe toutes les formes de littérature
Cuisinier	Herboriste/ Marchand	Maîtrise de l'art culinaire
Danse	Bateleur/Courtisan/courtisane	
Déplacements silencieux	Chasseur/Criminel/ Espion/galopin/guide	Se déplacer sans éveiller l'attention Jet d'opposition contre le rang d'esprit de la victime
Dessin	Artiste	Permet de reproduire à l'identique des choses
Diagnostic	Cao yao/ guérisseur/ herboriste/ homme médecin/ Médecin/	Une fois par acte $ND = 5 + (BG \times 5)$ du patient La réussite du jet permet de réduire le ND de chirurgie
Discretion	Courtisane/Domestique	Permet de se fondre dans le décor. Le jet fixe le ND contre lequel les individus concernés effectuent leur jet d'esprit
Distillateur	marchand	
Ecrivain public	Marchand	Recopier des ouvrages ou écrire sous la dictée. Ne peut être utilisé qu'avec une langue que l'on sait lire et écrire
Eloquence	Barde/Bateleur/bonne aventure/Courtisan/ maître d'armes / feng shui shi / gwai liao/ missionnaire/ politicien / prêtre/ professeur/ skalde	Art de la persuasion
Embaumeur	Marchand	
Equilibre	Acrobate/Marin/pilote fluvial	Compétence de défense active ou passive sur un bateau ou des surfaces instables. Ou pour faire des actions dans des situations d'équilibre instable.
Equitation	guide	
Escalade	guide/Marin	
Etiquette	Barde/Courtisan/ courtisane/Domestique/ gwai liao/ politicien	Permet de savoir comment se comporter en société. Utilisé dans un endroit que vous ne connaissez pas, vous lancez deux dés de moins.
Evaluation	Receleur	Voir les règles dans le compendium de règles
Fabricant de bougies	Marchand	

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Fabricant de cerfs-volants	Marchand	vous savez fabriquer toutes sortes de cerfs-volants.
Fabricant de feux d'artifices	Marchand	non seulement vous savez fabriquer et utiliser des "fleurs de feu", mais également préparer et mettre en place de véritables spectacles pour des festivals et des occasions spéciales.
Fabricant de flèches	Marchand	Jet esprit + fabricant de flèches pour récupérer une flèche en bon état par tranche de 10 pointes obtenus
Fabricant de voiles	Marchand	Réparer et entretenir les voiles
Falsification	faussaire	Voir les règles dans le compendium de règles
Filature	Criminel/ Dresseur d'embuche / Espion	Disparaître dans une foule et suivre une personne en zone urbaine. Jet d'opposition contre le rang d'esprit de la cible
Fileur	Marchand	
Fleuriste	marchand	
Flore	Herboriste / homme médecine / guérisseur	Vous êtes capable d'identifier les différents types de plantes et de déterminer si elles sont potentiellement intéressantes ou nuisibles
Forgeron	Artificier/Marchand	
Fourreur	Marchand	Fabriquer, réparer et nettoyer les fourrures et les vêtements en fourrure
Gréer	Marin/pilote fluvial	Permet de savoir se servir des voiles. Vous pouvez réparer un mât endommagé ou une voile déchirée
Histoire	Barde/Erudit/histoire	
Imprimeur	marchand	
Jardinier	Feng shui shi/ Marchand	Dessiner, créer et entretenir un jardin
Jenny	Courtisane/Marchand	L'art délicat de la compagnie sous tous les aspects : rabattre la clientèle, faire des poses suggestives, discuter du prix etc.
Jeu de jambes	acrobate	
joallier	Marchand	
Maçon	Marchand	
Masseur	Cao yao /Courtisane/Marchand	
Mathématiques	Artificier/ Erudit/ gwai liao/ incendiaire	
Meunier	Marchand	
Mode	Courtisan/courtisane/D omestique/ gwai liao	Permet de bien s'habiller avec raffinement et gout
Musique	Artiste	Il faut préciser l'instrument.
Navigation fluviale	Pilote fluviale	Vous ne faites pas de jet de piloter pour une étendue d'eau de 75 kms plus une autre pour chaque rang de plus dans cette compétence
Occultisme	Archéologue	
Orientation citadine	Galopin/guide/ incendiaire /Malandrin	Permet de s'orienter mais aussi de semer des poursuivants dans une ville. Dans une ville inconnue, le jet est fait avec deux dés de moins
Papetier	Faussaire/ Marchand	
Parfumeur	Marchand	
Parier	Criminel	Voir les règles concernant les paris
Pêche	Chasseur	Pêcher, vendre et sécher le poisson
Perruquier	marchand	

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Philosophie	Erudit/ feng shui shi / missionnaire / moine / prêtre	Permet de triompher de grande discussion
Piéger	Chasseur	Permet de concevoir des pièges pour prendre les animaux
Pister	Chasseur/guide	Voir les règles correspondantes
Poser des pièges	Dresseur d'embuche	Cette compétence permet au personnage de concevoir et poser des pièges convenablement. Elle diffère de la compétence piéger car cette compétence est pour piéger des humains.
Potier	Marchand	
Premiers secours	Cao yao/ guérisseur/ herboriste/ homme médecine/ Médecin	ND égal aux blessures légères du patient. Une seule utilisation par scène. Si cela est utilisé sur lui-même, le personnage doit prendre une augmentation
Recherches	Alchimie/ Archéologue / Erudit/ faussaire/ gwai liao / maître d'armes/ professeur	Comment accéder au savoir, où chercher et à qui s'adresser
Rédaction	Ingénieur	L'art de coucher vos idées sur papier pour qu'autrui les comprenne
Régisseur	Marchand	Diriger une maison : acheter nourriture etc.
Sculpture	Artiste	
Signes de piste	Chasseur/guide	Permet de laisser des signes de piste, mais aussi de les lire
Soins des animaux	Fauconnier	Regroupe la connaissance théorique et pratique de la fauconnerie, ainsi que de soigner les faucons. Elle permet de savoir utiliser un faucon
Stratégie	Capitaine	Permet de concevoir des plans de batailles
Survie	Chasseur/galopin/guide/ missionnaire	Permet de trouver de l'eau, de la nourriture, ou un abri dans la nature
Tâches domestiques	Domestiques/ moine	Tâches habituels des domestiques (nettoyer, entretenir une maison etc.)
Tactique	Capitaine	Permet de commander un groupe d'hommes à la bataille
Tailleur	Marchand	
Tanner	Marchand	
Teinturier	Marchand	
Tisserand	Marchand	
Tonnellier	Artificier/ Marchand	
Verrier	Marchand	
Vigneron	marchand	

Compétences avancées

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Acrobatie	Acrobate	
Acuponcture	Cao yao	En plantant des aiguilles à des points particuliers du corps d'une personne, vous pouvez retirer la douleur, la tension, et la maladie. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Acupuncture. Le ND est de 15, plus 5 par dé de pénalité ou par malus de +5 au ND que subit le patient à cause de l'affection que vous tentez de soigner. Un succès retire un dé de pénalité (ou réduit le malus au ND de -5), plus un par Augmentation prise sur le jet. Vous ne pouvez soigner un patient par l'acupuncture qu'une fois par acte. Par exemple, un guérisseur essaie d'utiliser l'acupuncture pour traiter un patient dont une douleur articulaire lui cause une pénalité de 2 dés non gardés (2g0). Le ND de ce jet est de 25, mais guérir complètement les pénalités exigera un jet avec un ND de 30.
Amortir une chute	acrobate	
Apothicaire	Cao yao/ guérisseur /homme médecine	
Architecture	incendiaire / marchand	
Artillerie navale	Capitaine	Sert lors du combat naval
Astronomie	Erudit/feng shui shi	Permet de mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux et aider à la navigation
Augures	Bonne aventure	Prédiction à grande échelle
Bricoleur	Marchand/ professeur	Permet de retaper ou réparer des petits objets, mais aussi pour en réaliser depuis des plans abstraites.
Calculus	Erudit croissantin	Les mathématiciens croissantins ont commencé à découvrir les secrets des mathématiques supérieures. Vous avez appris les concepts fondamentaux des calculs différentiel et intégral, y compris les dérivées, les intégrales définies, les limites, et les concepts permettant de trouver les valeurs minimum et maximum, ainsi que quelques connaissances en géométrie analytique. Il s'agit d'une compétence avancée du métier d'Erudit. Votre rang dans cette compétence ne peut dépasser votre rang en Mathématiques
Camouflage	Dresseur d'embuche	En cas de réussite de l'utilisation de cette compétence, on abaisse le ND du jet d'attente selon la difficulté de l'action et l'humeur du MJ.
Cancanier	Courtisan/courtisane/domestique	Permet de connaître les potins mais aussi de reconnaître ceux qui sont vrais ou importants
Cartographie	Capitaine/ feng shui shi /guide / incendiaire /Marin/pilote fluvial	
Cartomancie	Bonne aventure	Lecture de l'avenir dans les cartes
Charlatanisme	Cao yao/Criminel/herboriste/ guérisseur /homme médecine/ médecin	
Chirurgie	Médecin	Une utilisation par acte Esprit + chirurgie ND BG X 10 (X 5 si le jet de diagnostic est réussi) Cela soigne une BG plus une toutes les deux augmentations utilisées
Code secret	Espion/ faussaire	Permet de décrypter
Commander	Capitaine / maître d'armes	Une fois galvaniser vos hommes, cette compétence sert à coordonner leurs actions
Compère	Bateleur	Permet d'avoir un compère dans la foule pour les spectacles et de connaître de la qualité de ses interventions
Comportementalisme	Bateleur/courtisane / maître d'armes/ missionnaire	Permet de décrypter les langages corporels. Jet d'opposition contre la détermination de la cible ou de l'une de ses compétences

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Composés	Herboriste/ moine	Vous êtes capable de traiter les matières végétales et de mélanger différentes plantes afin de produire des effets bénéfiques : baumes de soins, cataplasme, somnifères etc.
Comptabilité	Domestique/ gwai liao /ingénieur/marchand	Permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une entreprise, d'en détecter les fraudes ou en commettre
Conduite d'attelage	Domestique	
Conduite de traineau	Domestique	
Connaissance de la mer	Marin	Légendes et histoires des marins
Connaissance des bas fonds	Malandrin/ receleur	Permet de trouver les bonnes personnes peu recommandables dans une ville. Dans une ville inconnue, vous lancez deux dés de moins
Connaissance des herbes	Barde	Permet de connaître les plantes pour aider aux soins ou pour se nourrir
Connaissance des pièges	Archéologue	Cette compétence permet de détecter et d'éviter les pièges en lançant des dés supplémentaires sur le jet de perception visant à le remarquer.
Connaissance des runes	Skalde	Contes et légendes sur les runes
Connaissance des Sidhes	Barde	Permet de les reconnaître et de savoir leurs coutumes
Connaissance des symeth	Archéologue	Cela représente ce que vous savez des races disparues
Contorsion	Acrobate	Permet de se faufiler dans les passages étroits en plus de son utilisation pour les spectacles
Corruption	Capitaine/Espion/pilote fluvial	
Crochetage	Criminel	Voir les règles concernant cette compétence
Débrouillardise	Criminel/galopin/malandrin	Permet de trouver des objets utiles de peu de valeur. Dans une ville inconnue, vous lancez deux dés de moins
Déguisement	Bateleur/espion	Le résultat du jet sera le ND du jet des personnes cherchant à percer le déguisement ou proche de la personne
Démagogie	Politicien	Vous savez comment rassembler une foule et guider les émotions de celle-ci. Cette compétence n'est donc pas comme les compétences sincérité ou éloquence, car elle n'est basée que sur des émotions. Cette compétence permet aussi d'assembler une foule à un endroit. Utilisez le système de répartition pour savoir si vous amenez la foule à penser comme vous.
Dentiste	Médecin	
Diplomatie	Capitaine/Courtisan/ gwai liao/ missionnaire / pilote fluvial/ politicien / prêtre/ skalde	
Dissimulation	courtisane/Espion/faussaire/ galopin/ incendiaire	Le résultat du jet sera le ND du jet des personnes cherchant à percer à jour l'objet dissimulé ou proche de la personne. Si la personne fouille rapidement, elle a une augmentation à sa fouille et deux en cas de fouille minutieuse.
Dressage	Bateleur/chasseur/fauconnier	Voir les règles correspondantes
Droit	Erudit/ gwai liao/ professeur	Connait les lois en vigueur mais aussi de les utiliser à son avantage
Enigmes	Barde/skalde	Permet de résoudre des énigmes

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
Entraînement	maître d'armes	cette compétence vous permet d'entraîner des personnages, y compris des Héros, des Hommes de main et des Brutes. En passant une Scène avec un Groupe de Brutes, ou un individu en particulier, l'instructeur peut temporairement l'entraîner dans une Compétence jusqu'à la fin d'un Acte. Pour ce faire, il effectue un jet de Détermination + entraînement ND 40 – Rang d'Esprit x 5 de l'étudiant (ou 5 x Niveau de menace des Brutes). Si cette action réussit cela offre à l'étudiant un Rang dans l'une des compétences de l'instructeur. Ce dernier ne peut enseigner que des Compétences qu'il possède au moins au Rang 1 et ne peut évidemment donner un Rang provisoire supplémentaire à un élève qui maîtriserait mieux la Compétence que lui. Pour chaque augmentation prise, l'instructeur peut faire bénéficier son étudiant d'un rang temporaire supplémentaire dans la Compétence enseignée. En prenant deux augmentations (sans autre but que cette action) et en dépensant un Dé d'Héroïsme, l'instructeur peut réduire le coût d'apprentissage d'une Compétence de 1 point d'expérience, en faveur de son élève. Il ne peut pas faire cela plus d'une fois par Compétence ; de même, l'étudiant ne peut pas obtenir plusieurs réductions pour la même Compétence. On peut réduire de cette manière le coût d'une Compétence de Spadassin, mais le coût pour devenir Apprenti ou Initié dans une Ecole ne peut être réduit.
Équilibriste	Acrobate, bateleur	le travail d'un équilibriste est proche de celui du jongleur, si ce n'est que plutôt que d'essayer de maintenir des objets en l'air, vous cherchez à les soulever à l'aide de supports précaires. En l'occurrence, vous pouvez placer une assiette en équilibre au bout d'un bâton, dont vous ne tenez l'autre extrémité qu'avec un seul doigt. Maintenir un seul objet en équilibre avec un main est facile, d'où un ND de 10. Vous pouvez tenter des tours plus difficiles, avec plusieurs objets, ou avec des choses plus grandes, de forme inhabituelle, ou dangereuses comme des torches enflammées, ainsi que des manœuvres complexes, mais tout cela ajoute une Augmentation pour chaque difficulté supplémentaire. Par exemple, maintenir en équilibre une assiette sur chaque main, avec une théière sur la tête, et un bol sur le pied droit en vous tenant sur la jambe gauche, puis pencher la tête pour que l'eau de la théière coule dans le bol, demanderait 5 Augmentations (3 objets supplémentaires, un objet de forme spéciale (la théière pleine d'eau), et le fait de se pencher pour faire couler l'eau).
Evaluation	Marchand	
Examen d'artefact	Archéologue	Permet de déterminer la fonction d'un artefact syneth. Il faut faire un jet d'esprit + examen d'artefact ND 20. Un échec signifie que l'artefact se retourne contre l'archéologue. Un succès révèle l'une des fonctions. Chaque augmentation révèle une fonction supplémentaire. Un jet d'esprit + examen d'artefact ND 15 réussi permet de déterminer le lieu d'origine de l'objet.
Examiner	Médecin	Permet d'analyser des indices
Falsification	Espion	Voir les règles correspondantes
Fonderie	Ingénieur	Utilisé pour construire des canons et autres pièces d'artillerie
Galvaniser	Capitaine/ maître d'armes/ politicien / skalde	
Géomancie	Feng shui shi	vous avez mémorisé les règles qui indiquent quels aspects d'un lieu affectent son feng shui, et vous savez si un endroit possède une énergie positive ou négative en fonction des formes et des angles du lieu. Effectuez un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 20 pour jauger les énergies d'un endroit. Vous pouvez également tenter de réguler les énergies d'un lieu en plaçant des miroirs spéciaux pour refléter l'énergie et en ajustant ses contours. Cela prend du temps, et vous ne pouvez augmenter ou réduire le Rang de Feng Shui (voir le paragraphe sur le Feng Shui) de plus de un point. Cela demande un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 40. Ce processus prend une semaine, plus un nombre de semaines égal à l'actuel Rang de Feng Shui du lieu.
Guet-apens	Capitaine/Chasseur/criminel/ Dresseur d'embuche /guide /pilote fluvial	Permet de tendre et déjouer une embuscade

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
I Ching	Bonne aventure	vous connaissez la signification de chacun des 64 Hexagrammes et des 8 Trigrammes de base desquels ils sont tirés. Vous êtes conscient des nuances subtiles de l'utilisation de ces éléments comme moyen de divination.
Interrogatoire	Espion	Pression psychologique ou brutalité pour interroger, et reconnaître le vrai du faux
Intrigant	Courtisan/ gwai liao/ politicien	
Jonglerie	Acrobate/bateleur	Jongler avec trois balles (ND 10). La difficulté est augmentée de 5 pour chaque difficulté supplémentaire pour jongler. Exemple jongler avec 5 poignards et d'une seule main, il faut 4 augmentations : une pour chaque objet en plus des trois premiers, une pour le danger et une pour l'utilisation d'une seule main)
Jouer	Courtisan	Voir les règles dans le compendium de règles
Langages des signes	Espion	Permet de communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot
Lire sur les lèvres	Courtisan/espion	
Logistique	Capitaine	Permet de gérer l'approvisionnement
Majordome	Domestique/ moine	Permet d'administrer les biens du maître, des tâches et des autres domestiques
Marchandage	Domestique/marchand/ receleur	
Mèches	Artificier	Pour les mèches à combustion rapide, le rang détermine le nombre de phase que vous pouvez ajouter ou retrancher au temps de combustion de toute mèche sur laquelle vous avez travaillé pendant au moins 10 mns. Pour les mèches à combustion lente, ce rang permet de retrancher ou d'ajouter une minute par rang dans cette compétence au temps de combustion. Le mj peut infliger des pénalité selon les circonstances.
Méditation	Feng shui shi	votre quête de paix intérieure vous donne une perception de votre balance émotionnelle et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute utilisation du Système de Répartie à votre rencontre.
Mémoire	Bateleur/courtisan/espion	Le ND visant à mémoriser est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle.
Nager	guide/Marin/pilote fluvial	Voir les règles concernant la noyade
Narrer	Bateleur/ guérisseur /homme médecine / maître d'armes/ skalde	
Navigation	guide/Marin	Voir les règles concernant la navigation
Occultisme	Alchimie/ Erudit/ professeur	
Osselets	Bonne aventure	Sert de connaître l'avenir avec des osselets. Souvent utilisé dans le cadre des augures
Perception du temps	Marin/pilote fluvial	Permet de percevoir les changements de temps
Pickpocket	Criminel/galopin	Permet de glisser ou subtiliser un objet sur une personne. Un jet d'opposition contre l'esprit de la cible est nécessaire
Piloter	Marin/pilote fluvial	Voir les règles de navigation
Pique-assiette	Courtisan/courtisane/prêtre/ professeur	Permet de vivre aux crochets d'un bienfaiteur
Poison	Alchimie/ Artificier/ courtisane/Espion /herboriste	Permet d'utiliser des poisons
Politique	Courtisan/ courtisane/ gwai liao/ politicien / professeur	
Prestidigitation	Bateleur/criminel	Permet de faire de petits tours de magie. Il faut faire un jet d'opposition contre l'esprit de la cible

COMPETENCES	METIERS	DESCRIPTIONS
ramassage	Dresseur d'embuche	Cette compétence simule la faculté de se pencher et de ramasser un objet au sol depuis une monture lancée. La difficulté est proportionnellement inverse à la taille de l'objet.
Sauter	Marin	Voir les règles
Saut sur cible	Dresseur d'embuche	Cette compétence permet au personnage de sauter sur sa cible. Elle représente la capacité du personnage à sauter au bon moment et au bon moment.
Science de la nature	Alchimie/ Artificier/ Erudit/ incendiaire / ingénieur/ professeur	Connaissance de la chimie et de la physique
Séduction	Courtisan/ courtisane	
Sens des affaires	Malandrin/ receleur	Permet de trouver les meilleurs prix ou les marchands les plus intéressants dans une ville. Dans une ville inconnue, vous lancez deux dés de moins.
Sens de l'orientation	guide	Vous savez toujours où se trouve le nord. Vous pouvez revenir sûr vos pas dans une ville ou forêt que vous ne connaissez pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans les passages identiques ou sombres.
Service	Marchand	Permet de tenir une taverne et savoir servir les boissons
Sher da shi	Bateleur	vous pouvez vous asseoir près d'un dangereux serpent et bouger avec le rythme et les mouvements appropriés qui le rendront attentif envers vous, mais sans vouloir vous attaquer. Ceci requiert un jet d'opposition de votre Esprit + Charmeur de Serpent contre la Détermination + Jeu de Jambes du serpent. Si vous gagnez, vous pouvez mener un spectacle avec lui. Si le serpent gagne, il essaie de vous mordre.
Sincérité	Courtisan/courtisane/espion/galopin/ gwai liao / politicien	Permet de mentir
Spectacle de rue	Bateleur	Attractions classiques des spectacles de rue
Théologie	Erudit/prêtre/ missionnaire / moine /professeur/ skalde	
Tour de force	Acrobate	Permet d'attraper quelqu'un à temps, de lancer un objet ou d'aider un coéquipier lors d'acrobatie.
Tricher	Criminel	Voir les règles correspondantes
Valet	Domestique	Regroupe les taches et la qualité d'exécution des prestations de domestique
Vétérinaire	Médecin	Permet de diagnostiquer et soigner les animaux

Liste des compétences par entraînement

Compétences de base

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTION
Attaque (arbalète)	Arbalète	6 actions pour recharger une arbalète
Attaque (arc)	Arc	Une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée
Attaque (armes à feu)	Armes à feu	Sert aussi pour les pistolets à grappin. ND est de 5 + modificateur de portée
Attaque (armes d'hast)	Armes d'hast	
Attaque (armes exotique jumelées)	Armes exotique jumelées	
Attaque (armes lourdes)	Armes lourdes	
Attaque (arts martiaux offensifs)	Arts martiaux offensifs	
Attaque (bâton)	bâton	
Attaque (chaîne)	Lian zi	
Attaque (combat de rue)	Combat de rue	OG1 de dommages
Attaque (couteau)	Couteau	
Attaque (escrime)	Escrime	
Attaque (fronde)	fronde	Il faut une action pour recharger une fronde
Attaque (fouet)	fouet	
Attaque (hachette)	hachette	
Attaque (panzerfaust)	Panzerfaust	OG2 de dommages
Attaque (pugilat)	Pugilat	OG1 de dommages
Attaque (sarbacane)	sarbacane	
Blocage	Arts martiaux défensifs, arts martiaux offensifs	Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active lorsque vous êtes désarmé.
Connaissance des nœuds	baleinier	
Course de vitesse	Athlétisme	Sert de défensive en courant
Direct	Arts martiaux offensifs, Pugilat	ND + 10 de la cible et permet d'effectuer deux attaques en une action
Discretion	Garde du corps / sentinelle	Permet de se fondre dans le décor. Le jet fixe le ND contre lequel les individus concernés effectuent leur jet d'esprit
Equilibre	Arts martiaux défensifs/ arts martiaux offensifs/ baleinier	
Equitation	Cavalier	
Escalade	Athlétisme	Sert de défense passive lors d'une ascension

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTION
Esquive	Arts martiaux défensifs	Vous ne pouvez utiliser Esquive comme compétence de défense que contre des attaques au corps à corps, et uniquement comme Défense Active. Elle n'est pas utilisée pour déterminer votre ND. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser Esquive sur une attaque qui n'a pas réussi à atteindre votre ND pour être touché. Si vous réussissez votre jet d'Esprit + Esquive, l'attaque échoue et votre adversaire se retrouve au sol face contre terre à l'opposé de sa position initiale par rapport à vous. Si vous utilisez deux augmentations sur votre jet d'Esquive, votre ennemi reçoit en plus les dégâts de sa propre attaque (vous lancez le jet de dommages). S'il en est ainsi, les augmentations qu'il a pu prendre pour vous faire plus de dégâts ne sont pas prises en compte dans votre jet de dommages. Toutefois, vous pouvez vous-même prendre des augmentations sur votre défense active pour lui faire plus de dégâts, comme pour une attaque normale contre quelqu'un d'autre
Etiquette	Sentinelle	Permet de savoir comment se comporter en société. Utilisé dans un endroit que vous ne connaissez pas, vous lancez deux dés de moins.
Fabricant de dards	Sarbacane	vous savez comment fabriquer ou réparer des dards pour une sarbacane. Cette compétence est très utile dans des lieux avec peu de réserves de dards. Après chaque combat dans lequel vous en avez tiré, vous pouvez faire un jet d'Esprit + Fabricant de dards. Pour chaque tranche de 15 points au résultat, vous retrouvez un des dards que vous avez tiré en bon état.
Fabricant de flèches	Arc, arbalète	Esprit + compétence permet de récupérer une flèche ou un carreau en bon état par tranche de 10 points obtenus
Filature	Garde du corps	Disparaître dans une foule et suivre une personne en zone urbaine. Jet d'opposition contre le rang d'esprit de la cible
Jeu de jambes	Arts martiaux défensifs, arts martiaux offensifs, Athlétisme, pugilat	Sert de compétence de défense
Lancer	Athlétisme	Permet de lancer un objet mais ne sert pas d'attaque
Lancer (harpon)	Baleinier	Portée = (gaillardise X 2) + 5 mètres
Monter la garde	Sentinelle	Vous pouvez rester dans une même position sans faire un seul mouvement ni vous endormir. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute tentative de vous faire bouger de votre poste ou de vous divertir de votre devoir. Vous pouvez aussi l'utiliser lorsque vous faites un jet pour savoir si quelqu'un tente de s'infiltrer dans votre périmètre de surveillance.
Parade (armes d'hast)	Armes d'hast	
Parade (armes exotiques jumelées)	Armes exotique jumelées	
Parade (armes lourdes)	Armes lourdes	
Parade (bâton)	Bâton	
Parade (bouclier)	Bouclier	
Parade (cape)	Cape	
Parade (couteau)	Couteau	
Parade (escrime)	Escrime	
Parade (hachette)	hachette	
Parade (panzerfaust)	Panzerfaust	
Parade (pavois)	pavois	ND pour être touché de 10 contre les attaques à distance (sauf armes à feu)
Prise	Arts martiaux défensifs, lutte	

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTION
S'interposer	Garde du corps	Il s'agit de l'action de placer votre propre corps entre une personne et son attaquant. Quand vous utilisez cette compétence pour protéger quelqu'un, votre ND pour être touché est réduit de 10 (minimum 5), et votre client peut utiliser votre rang en s'interposer comme compétence de défense pour calculer son propre ND pour être touché. S'interposer peut également être utilisée pour faire une défense active afin de protéger une personne. Utilisez un de vos dés d'action, et non un de ceux de celui que vous protégez. Lancez esprit + s'interposer comme une défense active classique. Si vous réussissez, vous encaissez les dégâts de l'attaque à la place de la cible visée. Si vous recevez une ou plusieurs blessures graves, vous gagnez un dé d'héroïsme.
Stratégie	Commandement	Permet de concevoir des plans de batailles
Tactique	Commandement	Permet de commander un groupe d'hommes à la bataille

Compétences avancées

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTIONS
Acrobatie	Athlétisme	
Amortir une chute	Arts martiaux défensifs, arts martiaux offensifs, Athlétisme	Réduit rang de la compétence de dés de dommages lors d'une chute
Artillerie	Commandement	
Artillerie navale	Commandement	Sert lors du combat naval
Attaque (arme improvisée)	Combat de rue	
Attaque (bouclier)	Bouclier	1G1 de dommages
Attaque (pavois)	Pavois	1G1 de dommages
Balayage	Bâton	Un balayage est un mouvement de balancier violent avec le bâton qui vous laisse à découvert pendant un instant. Quand vous annoncez un balayage, utilisez cette compétence pour attaquer. Vous lancez deux dés non gardés supplémentaires (+2gO) pour les dommages si votre attaque est réussie. Toutefois, votre ND pour être touché tombe à 5 pour cette phase seulement, et vous ne pouvez utiliser aucune Défense Active pour le reste de cette phase.

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTIONS																					
Blocage d'articulation	Arts martiaux défensifs	Un Blocage d'articulation est un type spécial de prise qui peut être utilisé pour soumettre un opposant en appliquant une pression sur l'une de ses articulations de telle manière que s'il cherche à se dégager, il risque de se blesser lui-même. Pour utiliser cette attaque, déclarez que vous tentez d'effectuer un Blocage d'articulation sur votre adversaire et précisez le type de blocage que vous souhaitez obtenir. Effectuez un jet de Dextérité + Blocage d'articulation contre le ND de votre cible, en prenant autant d'augmentations que nécessaire pour atteindre l'articulation visée comme s'il s'agissait d'une attaque localisée classique. Si vous réussissez, vous le bloquez momentanément. Tandis qu'il est coincé de cette manière, votre ennemi peut seulement tenter de briser votre prise ou effectuer une action qui ne nécessite que peu de mouvement, comme appuyer sur la gâchette d'un pistolet. Contrairement à une Prise, votre opposant ne peut pas utiliser un Coup de tête contre vous. Pour tenter de se libérer de votre prise, il doit dépenser une action (rappelez vous des règles d'interruption et de mise en réserve), et effectuer un jet d'opposition avec au choix Dextérité + Prise ou Dextérité + Blocage d'articulation contre votre Dextérité + Blocage d'articulation. S'il gagne, la prise est rompue; sinon, elle persiste. Vous, d'un autre côté, pouvez dépenser une action (toujours suivant les règles d'interruption et de mise en réserve) pour raffermir votre prise. Chaque action dépensée vous donne une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tentera de se libérer de votre blocage. La compétence Se dégager l'aide en annulant ces augmentations comme pour la compétence Prise. Quand votre opposant échoue en tentant de se libérer, il reçoit des dommages en fonction du type de Blocage d'articulation que vous lui appliquez, et votre prise est maintenue. S'il réussit à se libérer, il reçoit les dégâts et n'est plus bloqué. S'il utilise autant d'augmentations que vous avez dû en prendre pour localiser votre blocage, il se libère et ne reçoit aucune blessure. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Articulation</th><th>Augmentations</th><th>Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Doigt</td><td>1</td><td>0g2</td></tr> <tr> <td>Poignet</td><td>2</td><td>1g2</td></tr> <tr> <td>Coude</td><td>3</td><td>3g2</td></tr> <tr> <td>Epaule</td><td>4</td><td>4g2</td></tr> <tr> <td>Cheville</td><td>2</td><td>1g2</td></tr> <tr> <td>Genou</td><td>3</td><td>3g2</td></tr> </tbody> </table>	Articulation	Augmentations	Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)	Doigt	1	0g2	Poignet	2	1g2	Coude	3	3g2	Epaule	4	4g2	Cheville	2	1g2	Genou	3	3g2
Articulation	Augmentations	Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)																					
Doigt	1	0g2																					
Poignet	2	1g2																					
Coude	3	3g2																					
Epaule	4	4g2																					
Cheville	2	1g2																					
Genou	3	3g2																					
Cartographie	Commandement																						
Casser un membre	Lutte	Après avoir empoigné votre adversaire, faire un jet de dextérité + compétence ND de la cible + 10. En cas de réussite, l'adversaire subit une blessure grave.																					
Claque sur l'oreille	Pugilat	Jet dextérité + compétence ND de la cible + 15, en cas de réussite, la cible subit automatiquement une blessure grave																					
Commander	Commandement	Une fois galvaniser vos hommes, cette compétence sert à coordonner leurs actions																					
Connaissance de la mer	baleinier																						
Comportementalisme	Garde du corps	Permet de décrypter les langages corporels. Jet d'opposition contre la détermination de la cible ou de l'une de ses compétences																					
Corps à corps	Arts martiaux défensifs	Même utilisation que la compétence d'escrime																					
Coup à la gorge	Arts martiaux offensifs, Combat de rue	Idem que la compétence de claque sur l'oreille																					
Coup aux yeux	Combat de rue	Faire un jet d'attaque en utilisant la compétence. En cas de réussite, les dégâts sont de OG1, et la valeur du dé d'action suivant de la cible augmente de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur de ce dé dépasse 10, il est perdu pour le tour.																					
Coup de pied	Arts martiaux offensifs, Combat de rue	OG2 de dommages mais le ND de la cible augmente de 10																					

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTIONS
Coup de tête	Lutte	Attaque possible lors d'une prise. L'adversaire subit 3G1 de dommages mais vous subissez 1G1de dommages. Si c'est l'adversaire qui maintenait la prise subit une BG, il lâche la prise
Course d'endurance	Athlétisme	
Désarmer (mains nues)	Arts martiaux défensifs	vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (Arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.
Diplomatie	Commandement	
Dissimulation	Garde du corps	Le résultat du jet sera le ND du jet des personnes cherchant à percer à jour l'objet dissimulé ou proche de la personne. Si la personne fouille rapidement, elle aune augmentation à sa fouille et deux en cas de fouille minutieuse.
Double parade	Armes exotiques jumelées	
Dressage	Cavalier	Voir les règles correspondantes
Enchevêtrement	Cape	Vous devez tenir une cape dans votre main non directrice. Vous déclarez ensuite l'utilisation de cette compétence et effectuez un jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si l'attaque réussit, vous ne faites aucun dégât, mais vous obligez votre cible à augmenter son dé d'action suivant de 2 points, plus 1 par augmentation réussie. Si le dé d'action passe au-dessus de 10, il disparaît.
Etreinte	Lutte	Après l'échec d'une tentative de libération d'une prise ou lorsque le tour s'achève, lancer rang de compétence étreinte des dommages et en retenir un. La cible devra faire un jet de blessures contre ces dommages
Galvaniser	Commandement	
Guet-apens	Commandement/ garde du corps / sentinelle	Permet de tendre ou déjouer une embuscade
Intimidation	Garde du corps / sentinelle	Quand vous faites une action pour intimider (système de répartition), vous lancez détermination + intimidation au lieu de votre détermination seule
Lancer (armes de jet exotiques)	Armes de jet exotiques	
Lancer (armes improvisées)	Combat de rue	Portée de 5 + (gaillardise X 2) mètres
Lancer (couteau)	couteau	Portée de 5 + (gaillardise X 2) mètres
Lancer (hachette)	Hachette	Portée égale à gaillardise + 5 mètres. Utilisez cette compétence pour le jet d'attaque
Lancer de fusées	Commandement	lorsqu'un détachement lance des fusées, la compétence de Lancer de fusées de son commandant est utilisée pour effectuer le jet d'attaque.
Langages des signes	sentinelle	Permet de communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTIONS
Lier	Lian zi	on ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer une épée avec votre chaîne. Annoncez votre intention d'y recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire en enroulant votre chaîne autour. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser un dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuer un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser un dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme, mais vous en aurez alors deux.
Logistique	Commandement	Permet de gérer l'approvisionnement d'une armée
Manchette	Arts martiaux offensifs	
Méditation	Arts martiaux défensifs	vous quête de paix intérieure vous a donné un équilibre émotionnel et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à une Action de Répartie utilisée contre vous.
Monter (éléphant)	Cavalier (cathay)	utilisez cette compétence pour monter un éléphant. Votre MJ pourra vous demander de faire un jet lorsque vous ferez des manœuvres inhabituelles comme faire charger l'éléphant (ND 10), rester assis sur une monture cabrée (ND 20), ou faire ramasser quelque chose par l'éléphant avec sa trompe (ND 15).
Nager	Athlétisme/baleinier	
Parade (armes improvisées)	Combat de rue	
Pas de côté	Arts martiaux défensifs, Athlétisme	Après une défense active réussie, vous réduisez le prochain dé d'action de phase égal au rang de compétence
Perception de temps	baleinier	
Poison	Baleinier/sarbacane	
Projection	Arts martiaux défensifs	Pour projeter quelqu'un, vous devez d'abord le saisir avec une Prise. Effectuez un jet de Dextérité + Projection contre un ND égal à 5 fois la Gaillardise de votre adversaire, plus 10. Vous pouvez projeter une personne à un nombre de mètres égal à votre Gaillardise. Si elle est Grande, retirez un mètre, et ajoutez en un si elle Petite. Vous pouvez augmenter cette distance de un mètre par augmentation prise sur votre jet. Si vous réussissez, vous lancez votre adversaire au sol et il reçoit des dégâts comme s'il avait chuté de 2 fois votre Gaillardise en mètres, et tombe face contre terre. Vous pouvez tenter de viser autre chose que le sol en prenant des augmentations pour cela. Heurter un mur ou une autre structure (comme une table) demandera une augmentation; lancer une personne contre une autre augmentera le ND de la Projection du ND pour être touché de la personne visée. Un échec sur votre jet de Dextérité + Projection signifiera que vous avez lâché votre opposant, qu'il ne subit pas de dommages et ne se retrouve pas au sol.
Ralentir (chaîne)	Lian zi	Plutôt que d'essayer d'infliger des dommages à votre adversaire, vous pouvez embrouiller et gêner ses mouvements en attrapant temporairement ses membres avec votre chaîne. Vous devez annoncer l'utilisation de cette compétence et effectuer votre jet d'attaque avec elle. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais force votre opposant à augmenter son prochain dé d'action de 2, plus 1 pour chaque Augmentation prise sur votre attaque. Si le dé d'action est augmenté à plus de 10, il est perdu.
Réception de charge (armes d'hast)	Armes d'hast	Contre une charge, faite un jet d'attaque en utilisant la compétence. En cas de réussite, ajouter l'initiative totale en cours de votre cible aux dommages
Recharger (arbalète)	arbalète	Réduit de un par rang le temps de rechargement
Recharger (armes à feu)	Armes à feu	Réduit de 2 par rang le temps de rechargement

COMPETENCES	ENTRAINEMENTS	DESCRIPTIONS
Recharger (chu-ko-nu)	Arbalète (cathay)	Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, votre temps de rechargement d'un chu-ko-nu est réduit d'une action. D'ordinaire, le temps requis pour recharger un chu-ko-nu vide est de 6 actions, plus le nombre de projectiles que vous souhaitez placer dans le chargeur, jusqu'à la capacité maximale de 12. Par exemple, si vous avez un rang de 4 dans cette compétence, vous pouvez complètement recharger votre arme en 14 actions au lieu de 18. La réduction de temps s'applique uniquement au premier projectile placé dans le chargeur.
Roulé boulé	Athlétisme	
Sauter	Arts martiaux défensifs/ arts martiaux offensifs/ Athlétisme/ baleinier	
Sauter en selle	Cavalier	Sauter en selle en courant ND 15, depuis le premier étage d'un bâtiment ND 20
Se dégager	Arts martiaux défensifs, Lutte	Chaque rang permet d'annuler une augmentation gratuite gagnée par l'adversaire pour renforcer sa prise
Soulever	Athlétisme	
Tir à l'arc monté (arc)	Arc	Utilisé quand on tire depuis une monture
Tir d'adresse (arc)	Arc	Permet de réduire ND de 5 par rang les pénalités de tir
Tir d'adresse (armes de jet exotiques)	Armes de jet exotiques	cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse X 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.
Tir d'adresse (fronde)	Fronde	Permet de réduire ND de 5 par rang les pénalités de tir
Tir d'adresse (sarbacane)	sarbacane	
Tir instinctif (arc)	Arc	Utilisé quand on veut bander et tirer dans la même action, mais il faudra utiliser deux augmentations pour toucher
Tir instinctif (fronde)	Fronde	les frondeurs les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant sur la vitesse de leur tir que sur sa précision. Grâce à cette compétence, vous pouvez recharger votre fronde et tirer en une seule action, mais vous devez pour cela utiliser deux augmentations. Cette compétence remplace Attaque (Fronde) pour un rechargement et un tir en une seule action. On ne peut pas l'utiliser à cheval.
Uppercut	Panzerfaust/pugilat	Faire un jet d'attaque avec cette compétence, si le coup porte les dommages augmentent de OG2. Mais, le ND pour être touché par l'adversaire passe à 5 et l'on ne peut tenter de défense active pendant cette phase
Voltige	Cavalier	Se tenir debout sur un cheval ND 15, glisser sur le côté du cheval pour bénéficier d'une forme de protection ND 20 etc. Une monture bien dressée permet de réduire ces ND de 5

Les arcanes des héros

Prendre un arcane à la création de personnage coûte 10 PP pour une vertu et rapporte 10PP pour un travers.

Pour utiliser une vertu, il suffit que le personnage dépense un dé d'héroïsme. Le MJ peut utiliser un dé d'héroïsme pour activer le travers d'un personnage

joueur, vous pouvez le contrer en utilisant vous aussi un dé d'héroïsme. Sachez cependant que le MJ peut faire monter les enchères. En ce qui concerne les vestes et les vendelars, reportez vous à la section des mains du destin pour avoir les arcanes spécifiques.

ARCANES	TRAVERS	VERTUS
0 : Le Mat	Curieux : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à aller élucider un événement inhabituel, même si vous vous rendez compte que l'entreprise peut s'avérer dangereuse.	Béni des dieux : vous pouvez activer cette vertu pour que vos camarades et vous échappiez miraculeusement à la scène actuelle. Chaque fois que vous utilisez cette vertu, vous gagnez un dé d'héroïsme de moins au début de chaque histoire suivante. Ne l'utilisez donc qu'en dernier recours.
1 : le bateleur	Ambitieux : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à tout faire pour accroître votre influence, même si le marché proposé est particulièrement risqué.	Volontaire : vous pouvez activer cette vertu pour empêcher des PNJ d'utiliser des dés d'héroïsme lorsqu'ils vous affrontent directement. Cet effet dure jusqu'à la fin de la scène.
2 : la papesse	Hédoniste : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à relâcher votre vigilance et à profiter d'une occasion de vous amuser.	Intuitif : cette vertu n'a aucun coût d'activation, mais elle ne peut être déclenchée que par votre mj. Lorsqu'il le fait, il vous donne un indice ou une information qui vous remet sur la bonne piste. A la fin de la partie, vous recevez deux points d'expérience supplémentaires, moins un par activation de cette vertu. Toutefois, vous pourrez refuser que le mj l'active pour préserver ces points d'expérience. Si cette vertu est activée plus de deux fois, les points d'expérience correspondants seront soustraits au total de ceux accordés à la fin de l'aventure.
3 : l'impératrice	Libertin : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à ne pas résister à la tentation.	Rassurant : vous pouvez activer cette vertu pour annuler les effets d'un niveau de peur affectant votre groupe (y compris vous-même) jusqu'à la fin de la scène. Rien ne vous empêche de l'activer plusieurs fois.
4 : l'empereur	Impulsif : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à perdre tout contrôle de vous-même et à entrer dans une colère noire.	Confiant : vous pouvez activer cette vertu pour gagner un niveau de peur de 1 pour une scène.
5 : le hiérophante	Naïf : le mj peut activer ce travers pour dissiper tous les doutes que vous pourriez avoir au sujet d'un individu.	Inspiré : vous pouvez activer cette vertu afin d'obtenir un coup de pouce de la part du mj. Fournissez-lui une idée générale du problème sur lequel vous butez et il devra vous donner une piste pour vous aider à le résoudre. Celle-ci pourra prendre la forme d'une allusion directe ou d'une énigme.
6 : l'amoureux	Amour impossible : le mj peut activer ce travers pour faire naître l'amour dans votre cœur.	Passionné : vous pouvez activer cette vertu afin de doubler le nombre de dés que vous auriez normalement pu garder pour une action au cours de laquelle vous sauvez directement la vie d'un être aimé ou d'un ami.
7 : le chariot	Présomptueux : le mj peut activer ce travers pour dissiper les doutes que vous pourriez avoir concernant votre talent.	Victorieux : activez cette vertu après avoir touché votre adversaire, mais avant d'effectuer votre jet de dommages. Cette vertu permet de lui infliger automatiquement une blessure grave au lieu d'effectuer ce jet de dommages.
8 : la justice	Critique : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à tirer des conclusions hâtives et vous faire une opinion à l'emporte pièce d'une personne que vous venez juste de rencontrer.	Exemplaire : vous pouvez activer cette vertu pour permettre au reste du groupe, lors d'une activité commune, d'utiliser le rang d'une de vos compétences. Cette vertu ne peut être activée que pour un seul jet de compétence.
9 : l'ermite	Entier : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à défendre avec ardeur l'une de vos opinions, que le lieu et le moment soient appropriés ou pas.	Concentré : vous pouvez activer cette vertu pour transférer un rang de l'un de vos traits durant l'espace d'une scène. Cette vertu permet de dépasser le rang maximal autorisé dans un trait. Ce transfert cesse à la fin de la scène, mais ne peut pas être interrompu de manière prématurée. Cette vertu ne peut être utilisée qu'une seule fois par scène.

ARCANE	TRAVERS	VERTUS
10 : la roue de la fortune	Malchanceux : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à refaire un jet réussi contre un ND de 25 ou plus. Il ne peut activer ce travers qu'une fois par jet.	Chanceux : vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté contre un ND de 20 ou moins. Toutefois, vous ne pouvez l'activer qu'une fois par jet. Certes, vous avez de la chance, mais même les plus veinards peuvent avoir leurs mauvais jours.
11 : la force	Couard : quand vous êtes sur le point de faire quelque chose de dangereux, comme passer par-dessus une fosse pleine de pieux accroché à une corde effilochée, le mj peut activer ce travers pour vous forcer à tout faire pour fuir le danger.	Courageux : vous pouvez activer cette vertu pour renvoyer un effet de peur vers l'un de vos adversaire. Cela signifie que le niveau de peur d'une créature l'affectera elle et non pas vous. Le reste de votre groupe sera affecté normalement par le niveau de peur de la créature.
12 : le pendu	Indécis : dans les momentst où le temps de réaction est primordial, le mj peut activer ce travers pour vous forcer à perdre un dé d'action.	Altruiste : vous pouvez activer cette vertu pour refaire un jet raté lorsque vous êtes en train d'aider quelqu'un. Vous ne pouvez activer cette vertu qu'une seule fois par jet.
13 : la mort	Téméraire : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à ignorer tout sentiment d'inquiétude ou d'hésitation lorsque vous êtes confronté à une situation potentiellement dangereuse.	Impassible : vous pouvez activer cette vertu afin d'annuler les effets de la surprise. Cette vertu ne s'applique qu'à vous. Vos compagnons ne sauraient en profiter.
14 : la tempérance	Envieux : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à convoiter quelque chose appartenant à autrui. Vous devez alors tenter de vous l'approprier.	Maître de soi : vous pouvez activer cette vertu pour faire automatiquement échouer toute utilisation du système de répartition contre votre personnage.
15 : légion	Dévoué : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à retourner auprès d'un camarade blessé, à rester à ses côtés ou encore pour vous empêcher de trahir un employeur.	Perspicace : vous pouvez activer cette vertu pour prédire la prochaine action d'un vilain ou d'un homme de main. Une fois que votre mj vous aura indiqué cette action, il ne pourra pas en changer en fonction de la manière dont vous réagirez.
16 : la maison Dieu	Arrogant : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à exprimer le mépris ou le dédain que vous inspire un individu.	Mystérieux : vous pouvez activer cette vertu quand vous le désirez. La prochaine fois que votre mj sera sur le point de vous faire un de ses cadeaux empoisonnés dont il a le secret, il devra vous prévenir d'une façon ou d'une autre avant d'agir. Une fois averti, il vous faudra dépenser un autre dé d'héroïsme pour réactiver cette vertu.
17 : l'étoile	Borné : le mj peut activer ce travers pour vous empêcher de changer d'avis.	Charismatique : vous pouvez activer cette vertu pour permettre à un autre joueur d'effectuer n'importe quel jet d'action en gardant un dé supplémentaire. Ce joueur peut toujours dépenser des dés d'héroïsme en plus s'il le désire.
18 : la lune	Distrait : le mj peut activer ce travers pour vous faire rater automatiquement un jet de perception ou pour vous forcer à effectuer un jet de surprise en lançant deux dés de moins.	Observateur : vous pouvez activer cette vertu pour réussir automatiquement un jet de perception.
19 : le soleil	Fier : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à refuser une offre d'aide.	Amical : après avoir utilisé deux dés d'héroïsme pour activer cette vertu, vous bénéficiez d'une relation qui apparaît durant la scène en cours. Le mj détermine s'il s'agit d'un informateur, d'un confident ou d'un allié, en fonction des circonstances de la rencontre, et si cette relation restera ou non au terme de l'histoire.
20 : le jugement	Fanatique : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à dissiper tous vos doutes que vous pourriez avoir au sujet de la justification morale de l'une de vos actions.	Psychologue : vous pouvez activer cette vertu pour déterminer quel arcane, le cas échéant, domine la vie d'un PJ ou d'un PNJ. De plus, si vous déterminez qu'un vilain est doté d'un don (et non pas d'une faiblesse), alors vous pourrez dépenser des dés pour tenter d'annuler les effets de ce don, de la même façon que vous pourriez le faire pour empêcher l'activation d'un travers.
21 : le monde	Cupide : le mj peut activer ce travers pour vous forcer à essayer de vous mettre le plus d'argent possible dans la poche.	Baroudeur : après avoir activé cette vertu, on considère que vous maîtrisez au rang 1 toutes les compétences dont vous ne disposez pas en temps normal, et ce jusqu'à la fin de la scène.

Les arcanes des vilains

Prendre un arcane à la création de personnage Vilain coûte 10 PP pour un don et rapporte 10PP pour un travers.

Les joueurs peuvent activer le défaut d'un vilain en utilisant un dé d'héroïsme. Le vilain ne peut dépenser

de dés d'héroïsme pour empêcher un de ses défauts d'être activé.

Le vilain active son don en dépensant un dé d'héroïsme. Les joueurs ne peuvent pas empêcher l'activation des dons des vilains.

ARCANE	TRAVERS	VERTUS
0 : Le Mat	Curieux : les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à aller élucider un événement inhabituel, même s'il se rend compte que l'entreprise peut s'avérer dangereuse.	Impitoyable : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour choquer vos ennemis. Le vilain doit accomplir un acte purement mauvais qui soit susceptible de choquer. Puis vous faites un jet d'intimider contre chaque joueur incarnant un héros témoin de cet acte. Ceux que vous aurez réussi à intimider seront affectés par les règles de la surprise.
1 : le bateleur	Ambitieux : les joueurs peuvent activer ce défaut pour vous forcer à tout faire pour accroître votre influence, même si le marché proposé est particulièrement risqué.	Volontaire : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour empêcher les héros d'utiliser de dés d'héroïsme lors d'un affrontement.
2 : la papesse	Extravagant : les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à se préoccuper de son bien être plutôt que de son travail ou de ses plans.	Prudent : vous n'avez pas besoin d'activer ce don. Quand les joueurs utilisent un dé d'héroïsme à l'encontre du vilain, de ses hommes de main ou de ses brutes, vous ajoutez deux d'héroïsme à votre réserve (au lieu d'un)
3 : l'impératrice	Libertin : les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain succombe à la tentation.	Royal : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour augmenter le niveau de menace de n'importe quelle bande de brutes d'un point et ceci jusqu'à la fin du tour.
4 : l'impérator	Impulsif : les joueurs peuvent activer ce défaut pour obliger le vilain à perdre tout contrôle de vous-même et à entrer dans une colère noire.	Confiant : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour gagner un niveau de peur de 1 pour une scène
5 : le hiérophante	Clément : les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain empêche quelqu'un de se faire tuer.	Brillant : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour obliger un joueur incarnant un héros à rater un jet dans une phase dans laquelle le vilain peut agir. Vous devez utiliser le dé d'héroïsme avant que le joueur ne fasse son jet.
6 : l'amoureux	Délicat : les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain laisse la tâche de tuer quelqu'un à un de ses hommes de main.	Tentateur : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour essayer de convaincre un PNJ de commettre une action mauvaise qu'il n'aurait normalement jamais perpétrée.
7 : le chariot	Présomptueux : les joueurs peuvent activer ce défaut pour dissiper les doutes que le vilain pourrait avoir concernant ses talents.	Victorieux : activez ce don après avoir touché votre adversaire, mais avant d'effectuer votre jet de dommages. Ce don permet de lui infliger automatiquement une blessure grave au lieu d'effectuer ce jet de dommages
8 : la justice	Paranoïaque : les joueurs peuvent activer ce défaut pour faire croire au vilain qu'un de ses hommes de main l'a trahi ou est sur le point de le faire.	Rancunier : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour faire d'une personne quia ruiné ses plans votre ennemie. A partir de ce moment, ses tentatives pour utiliser le système de répartition contre le vilain se solderont par un échec. En plus de cela, vous lancerez toujours un dé supplémentaire quand le vilain combattrait personnellement son ennemi. Un vilain ne peut avoir qu'un ennemi à la fois et ne peut en avoir un nouveau tant que le premier n'a pas été éliminé.
9 : l'ermite	Cruel : les joueurs peuvent activer ce défaut pour qu'un des hommes de mains du vilain, écoeuré par la façon dont il le traite, le trahisse. Ce ne sera peut être pas tout de suite mais il le trahira dès que l'occasion se présentera. Si le vilain venait à le découvrir, il tuerait l'homme de main sur le champ.	Concentré : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour transférer un rang de l'un de vos traits durant l'espace d'une scène. Cette vertu permet de dépasser le rang maximal autorisé dans un trait. Ce transfert cesse à la fin de la scène, mais ne peut pas être interrompu de manière prématurée. Cette vertu ne peut être utilisée qu'une seule fois par scène.
10 : la roue de la fortune	Malchanceux : les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à refaire un jet réussi contre un ND de 25 ou plus. Les joueurs ne peuvent activer ce défaut qu'une fois par jet.	Chanceux : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour refaire un jet raté contre un ND de 20 ou moins. Toutefois, vous ne pouvez l'activer qu'une fois par jet. Certes, vous avez de la chance, mais même les plus veinards peuvent avoir leurs mauvais jours.

ARCANE	TRAVERS	VERTUS
11 : la force	Couard : les joueurs peuvent activer ce défaut pour quand le vilain est sur le point de faire quelque chose de dangereux, comme passer par-dessus une fosse pleine de pieux accroché à une corde effilochée, le mj peut activer ce travers pour vous forcer à tout faire pour fuir le danger.	Honorable : chaque fois que le vilain aurait pu profiter d'une « action déshonorante » et qu'il se l'est interdit, vous gagnez un dé d'héroïsme.
12 : le pendu	Intrigant : les joueurs peuvent activer ce défaut pour empêcher le vilain de régler certaines choses simplement. Il ne suffit pas de supprimer un ennemi ; il ferait mieux de le conduire dans un dangereux labyrinthe truffé de pièges mortels.	Fanatique : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour ignorer les blessures subies et les effets des blessures graves pendant une phase.
13 : la mort	Bavard : les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain leur révèle un plan diabolique. Rien ne l'empêche de les précipiter ensuite dans un piège mortel mais s'ils venaient à survivre, il aurait des problèmes.	Impassible : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour annuler les effets de la surprise sur le vilain. Ce don n'a d'effet qu'à l'égard de lui.
14 : la tempérance	Envieux : les joueurs peuvent activer ce défaut pour forcer le vilain à convoiter quelque chose appartenant à autrui. Le vilain doit tenter de se l'approprier et le détruira s'il n'y arrive pas.	Maître de soi : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour faire automatiquement échouer toute utilisation du système de répartition contre le vilain.
15 : légion	Mégalomane : les joueurs peuvent activer ce défaut pour que le vilain admette devant ses hommes de main qu'il n'est pas prêt à partager le pouvoir avec eux.	Charismatique : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour qu'un de ses hommes se montre courageux et se sacrifie à sa cause.
16 : la maison Dieu	Arrogant : les joueurs peuvent activer ce défaut pour vous forcer à exprimer le mépris ou le dédain que vous inspire un individu	Mystérieux : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme quand vous le désirez pour activer ce don. La prochaine fois que les joueurs se prépareront à vous surprendre, vous recevrez un avertissement juste avant qu'ils ne le fassent. Une fois averti, il vous faudra dépenser un autre dé d'héroïsme pour réactiver ce don.
17 : l'étoile	Borné : les joueurs peuvent activer ce défaut pour vous empêcher de changer d'avis.	Conscientieux : chaque fois que vous utilisez un dé d'héroïsme et que le résultat de ce dé est de 5 ou moins, on considère que le dé n'a pas été utilisé.
18 : la lune	Négligent : les joueurs peuvent activer ce défaut pour réussir automatiquement un jet afin de s'échapper d'un des pièges du vilain ou d'une de ses prisons.	Fourbe : le don du vilain est toujours actif. Vous n'avez pas besoin de l'activer. Lorsque quelqu'un essaye de connaître l'arcane du vilain, vous pouvez choisir de lui révéler l'arcane que vous désirez.
19 : le soleil	Fier : les joueurs peuvent activer ce défaut pour obliger le vilain à refuser une offre d'aide.	Trompeur : vous recevez un dé d'héroïsme chaque fois que le vilain aide les héros de manière significative. Chaque fois qu'un de vos jets aide les héros, vous gagnez une augmentation gratuite.
20 : le jugement	Egaré : les joueurs peuvent activer ce défaut pour obliger le vilain à douter de ses actions lors d'un moment crucial (une action)	Ingénieux : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour maîtriser au rang 2 une compétence que vous ne possédez pas.
21 : le monde	Cupide : lorsque le vilain participe au partage du butin, lorsqu'il entend parler d'un fabuleux trésor ou lorsque l'on tente de le corrompre, les joueurs peuvent activer ce défaut pour le forcer à essayer de se mettre le plus d'argent possible dans la poche.	Récurrent : vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour que le vilain puisse s'échapper, même si cela paraît impossible.

Les mains du destin

Dans cette partie, nous reprenons, toutes les mains du destin. Celles-ci sont classées par nation.

La main du destin se divise en trois parties : le passé, le présent et l'avenir.

Si vous n'avez pas de jeu de tarots, il vous suffit de faire un jet de dé : impair (par exemple : coupes), pair (par exemple : bâtons), puis un dé supplémentaire pour le numéro de la carte.

Par exception, les vesten est un tirage de runes et les vendelars un horoscope. Enfin, vous trouverez pour terminer la traduction de la main du destin pour les personnages pirates.

La main du destin des îles Glamour

LE PASSE	
As de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amant(e) Sidhe pour 3PP
Deux de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 3PP
Trois de coupes	Vous recevez 2 points d'avantage sang sidhe, à dépenser uniquement en malédictions (cela ne fait bénéficier aucun points supplémentaire)
Quatre de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime d'une valeur de 3PP
Cinq de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès 3 fois : parent perdu (1PP chacune)
Six de coupes	Vous entretenez une relation de 3PP avec une femme possédant du sang sidhe.
Sept de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 3 PP
Huit de coupes	Vous pouvez choisir vos avantages et écoles d'escrime comme si vous étiez originaire de cette patrie
Neuf de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 1PP
Dix de coupes	Recevez l'avantage séduisant pour 5PP, mais toute personne cherchant à tromper le personnage bénéficie de deux augmentations
As de bâtons	Vous recevez l'avantage relation druide pour 3 PP
Deux de bâtons	Vous recevez l'avantage volonté indomptable
Trois de bâtons	Vous recevez l'avantage ordonné (église d'Avalon)
Quatre de bâtons	Vous pouvez acquérir l'avantage noble pour 5PP ou gratuitement si vous êtes sorcier
Cinq de bâtons	Vous commencez avec l'avantage : feinte de pirate
Six de bâtons	Vous recevez l'avantage charge pour 4PP
Sept de bâtons	Vous recevez l'avantage scélérat
Huit de bâtons	Vous recevez la spécialisation marin avec une compétence de base au rang 3
Neuf de bâtons	Vous commencez le jeu avec l'avantage sens aiguisés
Dix de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : endetté pour 3PP

LE PRESENT	
As de coupes	Vous recevez 2PP d'avantage sang sidhe
Deux de coupes	Vous avez un mouchoir renfermant une compétence de glamour au rang 3, vous pouvez l'utiliser comme si vous étiez adepte
Trois de coupes	Vous recevez l'avantage arme sidhe (épée). Mais si vous la perdez vous recevrez l'épée de Damoclès maudit
Quatre de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime d'une valeur de 3PP
Cinq de coupes	Vous recevez l'avantage appartenance : société secrète
Six de coupes	Vous commencez la partie avec seulement un tiers de votre argent de départ
Sept de coupes	Votre réputation de départ commence à -5, et vous recevez l'épée de Damoclès obnubilé (prouver l'innocence de son père et laver son honneur) pour 3PP
Huit de coupes	Vous commencez le jeu avec la spécialisation barde et 1 rang dans la compétence énigme
Neuf de coupes	Vous commencez avec l'avantage chevalier d'Elaine et devez les suivre les restrictions et les règles de l'ordre
Dix de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : romance pour 3PP
As de bâtons	Vous recevez l'avantage université
Deux de bâtons	La réputation de départ est augmentée de 5
Trois de bâtons	Vous recevez un objet magique d'une valeur de 2PP
Quatre de bâtons	Vous recevez l'avantage : domestiques
Cinq de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : exilé pour 2PP
Six de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 2PP
Sept de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : vendetta pour 3PP
Huit de bâtons	Vous recevez l'avantage protecteur pour 2PP
Neuf de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : amnésique pour 2PP
Dix de bâtons	Vous recevez l'avantage appartenance : rilasciare

L'AVENIR	
As de coupes	Vous recevrez l'avantage : allié sidhe pour 2PP
Deux de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : rivalité (frère) pour 2PP
Trois de coupes	Vous recevrez l'avantage : héritage pour 3PP
Quatre de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : désigné volontaire pour de 3PP
Cinq de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Six de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amant sidhe pour 2PP
Sept de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Huit de coupes	Vous recevrez l'avantage : foi

L'AVENIR		
Neuf coupes	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 3PP
Dix coupes	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : carte au trésor pour 2PP
As bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : instant de grâce 2PP
Deux bâtons	de	Vous recevrez l'avantage : citation
Trois bâtons	de	Vous recevrez artefact symeth pour 2PP
Quatre bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Cinq bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : phobie pour 2PP
Six bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défait pour 1PP et ennemi intime pour 1PP
Sept bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Huit bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : parent perdu pour 2PP
Neuf bâtons	de	Vous recevrez l'avantage : relation pour 2PP
Dix bâtons	de	Vous recevrez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP

La main du destin de Montaigne

LE PASSE		
As deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation 2PP et 200 guilders d'argent supplémentaire à la création
Deux deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 3PP
Trois deniers	de	Vous recevez 500 guilders supplémentaires et l'épée de Damoclès : ennemi intime d'une valeur de 1PP
Quatre deniers	de	Vous perdez un rang en détermination mais gagnez un rang en esprit
Cinq deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : endetté pour 3PP
Six deniers	de	Vous recevez un dé de réputation supplémentaire lorsque vous avez affaire à des roturiers.
Sept deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 3PP. Si vous n'épousez pas votre fiancée et donc que vous n'écarterez pas l'obligation dans les trois mois, elle devient une épée de Damoclès ennemi intime (avec le père) d'une valeur de 3PP
Huit deniers	de	Vous recevez l'avantage université et vous savez lire et écrire le montagnais
Neuf deniers	de	Vous bénéficiez d'une réduction de 4PP sur l'avantage charge
Dix deniers	de	Vous commencez le jeu avec la spécialisation courtisan et 3 rangs dans la compétence mode
As bâtons	de	Vous recevez l'avantage parent proche pour 3 PP
Deux bâtons	de	Vous bénéficiez d'une réduction de 4PP pour l'achat de l'avantage petite noblesse ou gratuitement si vous êtes sorcier
Trois bâtons	de	Vous recevez l'avantage gratuitement beauté du diable
Quatre bâtons	de	Vous commencez le jeu avec la spécialisation artiste et 3 rangs dans la compétence de base de votre choix
Cinq bâtons	de	Vous recevez les épées de Damoclès : exilé et véritable identité pour 2PP chacune
Six bâtons	de	Vous recevez l'avantage académie militaire

LE PASSE		
Sept bâtons	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Huit bâtons	de	Vous recevez l'avantage linguiste
Neuf bâtons	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : phobie pour 2PP
Dix bâtons	de	Vous commencez le jeu avec l'avantage porte poisse

LE PRESENT		
As deniers	de	Vous recevez l'avantage lame de mystère, effectuez un jet sur la table lame de mystère et celle-ci coutera 2PP de moins au final
Deux deniers	de	Vous commencez le jeu avec seulement la moitié de votre argent de départ. Vous recevez la moitié de vos revenus mensuels jusqu'à ce que vous apaisiez le patriarche de votre famille
Trois deniers	de	Vous commencez le jeu avec l'avantage cercle mondain d'une valeur de 3PP
Quatre deniers	de	Votre revenu de départ est augmenté de 50%
Cinq deniers	de	Vous commencez sans le sou et recevez l'épée de Damoclès : vendetta pour 3PP
Six deniers	de	Vous commencez le jeu avec l'avantage artefact symeth d'une valeur de 2PP
Sept deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 3PP.
Huit deniers	de	Vous commencez le jeu avec la spécialisation courtisan et 2 rangs dans la compétence pique-assiette
Neuf deniers	de	Vous commencez le jeu avec l'avantage appartenance : mousquetaires
Dix deniers	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : ridiculisé pour 2PP, et votre réputation de départ est diminué de 5 points
As bâtons	de	Vous recevez l'avantage domestique montagnais pour 4 PP
Deux bâtons	de	Vous recevez l'avantage noble contre 5 PP ou gratuitement si vous êtes un sorcier
Trois bâtons	de	Vous commencez le jeu avec 150 guilders supplémentaires et l'avantage relation pour 2PP
Quatre bâtons	de	Vous gagnez l'avantage scélérat
Cinq bâtons	de	Vous recevez les épées de Damoclès : amour perdu pour 3PP
Six bâtons	de	Votre réputation de départ est augmentée de 5 points
Sept bâtons	de	Vous commencez le jeu avec de dés de malédictions de bâton de la sorcellerie sorté
Huit bâtons	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2 PP
Neuf bâtons	de	Vous recevez l'avantage dur à cuire
Dix bâtons	de	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP

L'AVENIR	
As de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : carte au trésor pour 2PP
Deux de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Trois de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Quatre de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : carte au trésor et rivalité pour 1PP chacune
Cinq de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Six de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : romance 2PP
Sept de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Huit de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Neuf de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : désigné volontaire pour 2PP
Dix de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : recherché pour 2PP
As de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : parent perdu pour 2PP
Deux de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Trois de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Quatre de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : exilé pour 2PP
Cinq de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : vendetta pour 2PP
Six de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Sept de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Huit de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : phobie pour 2PP
Neuf de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Dix de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP

La main du destin de l'Eisen

LE PASSE	
As de bâtons	Vous recevez l'avantage académie militaire
Deux de bâtons	Vous recevez l'avantage volonté indomptable. Mais vous devez faire un jet de détermination ND pour éviter de vous mêler d'une situation impliquant une petite brute s'en prenant à une personne plus faible
Trois de bâtons	Vos revenus de départ augmentent 200 guilders
Quatre de bâtons	Vous commencez le jeu avec la spécialisation marchand et un rang dans la compétence boucher ou cuisinier
Cinq de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2 PP
Six de bâtons	Vous gagnez l'avantage citation
Sept de bâtons	Vous gagnez l'avantage Foi mais vous attirez les monstres comme un aimant
Huit de bâtons	Vous gagnez la spécialisation cavalier et un rang supplémentaire dans la compétence équitation
Neuf de bâtons	Vous gagnez la spécialisation médecin

LE PASSE	
Dix de bâtons	Vous recevez l'avantage charge pour 2 PP
As d'épées	Vous recevez les épées de Damoclès : défait pour 3 PP
Deux d'épées	Vous recevez l'avantage appartenance école d'escrime
Trois d'épées	Vous recevez les épées de Damoclès : vendetta pour 1 PP
Quatre d'épées	Vous gagnez la spécialisation chasseur mais vous devez choisir déplacements silencieux, pêche et survie comme compétence de base
Cinq d'épées	Vous recevez les épées de Damoclès : waise à charge pour 3 PP
Six d'épées	Vous gagnez la spécialisation pilote fluvial
Sept d'épées	Vous gagnez la spécialisation espion
Huit d'épées	Vous recevez les épées de Damoclès : recherché pour 2 PP
Neuf d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : orphelin pour 3 PP
Dix d'épées	Si vous avez pris un travers, vos cartes de passé et d'avenir sont annulées, et vous recevez l'épée de Damoclès phobie pour 3 PP. Si vous avez pris une vertu, vos cartes sont aussi annulées, mais vous recevez les épées de Damoclès crise de religion (2 PP) et phobie (3 PP). Vous devrez dépenser deux dés d'héroïsme au lieu d'un pour activer votre vertu

LE PRESENT	
As de bâtons	Vous recevez la spécialisation athlétisme
Deux de bâtons	Vous recevez la spécialisation commandement
Trois de bâtons	Vous recevez la spécialisation panzerfaust et vous possédez une lettre destinée au capitaine de la garde de Freiburg
Quatre de bâtons	Vous recevez l'avantage grand buveur
Cinq de bâtons	Vous recevez la spécialisation athlétisme et 2 rangs dans la compétence course de vitesse
Six de bâtons	Lancez un dé explosif qui définit l'argent de départ que vous possédez en plus
Sept de bâtons	Vous recevez la spécialisation armes d'hast
Huit de bâtons	Vous lancez et gardez 1 dé de moins pour toute situation où vous devez vous tenir tranquille (comme déplacements silencieux, discrétion, voire étiquette). En plus vous vieillissez de deux ans par années qui passent.
Neuf de bâtons	Vous gagnez l'avantage dur à cuir et vous pouvez utiliser ce dé pour résister au sommeil ou toute forme d'épuisement
Dix de bâtons	Vous recevez les épées de Damoclès : parent perdu pour 2 PP
As d'épées	Vous recevez l'avantage trait légendaire (gaillardise)
Deux d'épées	Vous recevez l'avantage garde du corps eisenor
Trois d'épées	Vous bénéficiez de deux augmentations pour les actions d'intimidation.
Quatre d'épées	Vous savez lire et écrire l'eisenor
Cinq d'épées	Lors du premier scénario, vous ne pourrez dépenser de dé d'héroïsme, mais vous recevez 5XP supplémentaires à la fin de ce scénario.
Six d'épées	Vous recevez l'avantage polyglotte castillan

LE PRESENT

Sept d'épées	Vous recevez un poignard en dracheneisen et l'épée de Damoclès obligation (1 PP)
Huit d'épées	Vous recevez la spécialisation escrime, mais vous possédez un casier judiciaire
Neuf d'épées	Tous les jets de gaillardise ont un ND augmenté de 5 pour la durée du premier scénario
Dix d'épées	Vous recevez les épées de Damoclès : obnubilé pour 3 PP

LE FUTUR

As de bâtons	Vous recevrez un jour héritage de dracheneisen pour 2 PP
Deux de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : serment pour 2 PP
Trois de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : carte au trésor pour 2 PP
Quatre de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : romance pour 2 PP
Cinq de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : rivalité pour 2 PP
Six de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : ennemi intime pour 2 PP
Sept de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : recherché pour 2 PP
Huit de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : exilé pour 2 PP
Neuf de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : véritable identité pour 2 PP
Dix de bâtons	Vous recevrez les épées de Damoclès : orphelin pour 2 PP
As d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Deux d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : romance pour 2 PP
Trois d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : pourchassé pour 2 PP
Quatre d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Cinq d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : défait pour 2 PP
Six d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : maudit pour 2 PP
Sept d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : obnubilé pour 2 PP
Huit d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : obligation pour 2 PP
Neuf d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : amour perdu pour 2 PP
Dix d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : waise à charge pour 2 PP

La main du destin de Castille

LE PASSE

As de coupes	Vous recevez l'avantage Foi
Deux de coupes	Vous recevez l'avantage relation : allié
Trois de coupes	Vous recevez l'avantage grand buveur
Quatre de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : crise de religion pour 2 PP
Cinq de coupes	Vous recevrez les épées de Damoclès : parent perdu pour 3 PP
Six de coupes	Vous gagnez la spécialisation érudit et un rang supplémentaire dans la compétence histoire

LE PASSE

Sept de coupes	Vous recevrez les épées de Damoclès : dépossédé pour 3 PP
Huit de coupes	Vous gagnez l'avantage polyglotte : montagnois et vodacci
Neuf de coupes	Vous gagnez l'avantage trait légendaire : dextérité
Dix de coupes	Vous gagné l'avantage ordonné
As d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : défait pour 3 PP
Deux d'épées	Vous gagnez l'avantage appartenance école d'escrime
Trois d'épées	Vous gagnez la spécialisation armes à feu
Quatre d'épées	Vous gagnez la spécialisation chasseur. Mais vous devez choisir survie, pêche et déplacements silencieux pour compétence de base
Cinq d'épées	Vous perdez 5 points de réputation et vous recevrez les épées de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Six d'épées	Vous recevez l'avantage polyglotte avalonien
Sept d'épées	Vous gagnez la spécialisation espion
Huit d'épées	Vous recevrez les épées de Damoclès : recherché pour 2PP
Neuf d'épées	Vous gagnez l'avantage petit
Dix d'épées	Lancez un dé explosif. Vous commencez le jeu avec autant de guilders en moins

LE PRESENT

As de coupes	Lancez 2G2. Vous commencez le jeu avec autant de guilders en plus
Deux de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Trois de coupes	Vous gagnez l'avantage citation
Quatre de coupes	Vous gagnez l'avantage ordonné
Cinq de coupes	Vous recevrez les épées de Damoclès : dépossédé pour 2PP
Six de coupes	Vous gagnez une remise de 5PP sur l'avantage grande famille ou l'avantage relation : allié
Sept de coupes	Vous gagnez 2PP à dépenser dans l'avantage lame castillane
Huit de coupes	Vous gagnez la spécialisation prêtre
Neuf de coupes	Vous gagnez l'avantage protecteur pour 2PP en pécule et 2PP en générosité
Dix de coupes	Vous gagnez l'avantage relation : confident
As d'épées	Vous gagnez l'avantage trait légendaire gaillardise
Deux d'épées	Vous commencez le jeu avec 4PP à dépenser dans l'avantage charge
Trois d'épées	Vous gagnez deux augmentations pour faire une action d'intimidation
Quatre d'épées	Vous savez lire et écrire le castillan
Cinq d'épées	Vous commencez le jeu avec un dé d'héroïsme de moins
Six d'épées	Vous gagnez l'avantage polyglotte : eisenor
Sept d'épées	Vous gagnez l'avantage scélérat
Huit d'épées	Vous gagnez la spécialisation escrime
Neuf d'épées	Tous les jets de gaillardise subissent une pénalité de -5 pour toute la durée de la première histoire

LE PRESENT

Dix d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 3PP
-------------	---

LE FUTUR

As de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Deux de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Trois de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Quatre de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Cinq de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Six de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amnésique pour 2PP
Sept de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 2PP
Huit de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : dépossédé pour 2PP
Neuf de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Dix de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
As d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Deux d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Trois d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Quatre d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Cinq d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Six d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : désigné volontaire pour 2PP
Sept d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Huit d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Neuf d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Dix d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : endetté pour 2PP

La main du destin de Vodacce

LE PASSE

As de deniers	Votre fortune de départ augmente de 500 guilders
Deux de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : fiancé pour 3PP
Trois de deniers	Vous recevez la spécialisation marchand. Lorsque vous faites un jet avec la compétence de base choisie, vous recevez une augmentation gratuite
Quatre de deniers	Si vous prenez le travers cupide, vous recevez 15PP. Votre fortune de départ augmente de 50 guilders
Cinq de deniers	Vous commencez le jeu avec deux dés de malédiction de deniers. Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 1PP avec la sorcière de la destinée. Si vous avez l'avantage non lié, ignorez ces dés de malédiction.
Six de deniers	Votre fortune de départ est diminuée de moitié. Cependant, si vous prenez l'avantage valet vodacci, votre servante est une strega del sorte de sang pur en plus de ses capacités normales

LE PASSE

Sept de deniers	Si vous achetez l'avantage scarovese, votre réputation peut descendre de 10 points supplémentaires avant que vous ne deveniez un vilain.
Huit de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : fiancé pour 2PP et romance pour 3PP
Neuf de deniers	Vous recevez l'avantage lame épaissie d'une valeur de 6PP
Dix de deniers	Vous n'êtes jamais victime de la pénalité de main non directrice, quelle que soit la main avec laquelle vous combattez, et vous recevez l'avantage gaucher.
As de coupes	Vous recevez l'avantage Foi
Deux de coupes	Vous recevez l'avantage relation d'une valeur de 3PP avec le gouverneur d'une ville
Trois de coupes	Vous bénéficiez de trois relations, deux d'une valeur de 2PP et une d'une valeur de 1PP
Quatre de coupes	Vous recevez l'avantage appartenance billet du seigneur
Cinq de coupes	Vous recevez la spécialisation courtisane (ou courtisan) et deux relations de 2PP
Six de coupes	Vous bénéficiez d'une réduction de 5PP pour acheter l'avantage noble
Sept de coupes	Lorsque l'on utilise la magie sorte à votre rencontre, lancez un dé pour déterminer quel type de filament la sorcière de la destinée a vraiment affecté (1-2 coupes, 3-4 deniers, 5-6 épées, 7-8 bâtons, 9-0 aucun). Vous ne tirez aucune carte pour votre avenir.
Huit de coupes	Vous ne subissez jamais la pénalité de deux dés lancés lorsque vous êtes confrontés à une ville ou cultures étrangères, et bénéficiez de 4PP à dépenser en langues étrangères
Neuf de coupes	Vous recevez les avantages sens aiguisés et réflexes de combat
Dix de coupes	Vous commencez le jeu avec l'avantage porte poisse

LE PRESENT

As de deniers	Vous recevez deux spécialisations de votre choix
Deux de deniers	Vous recevez trois épées de Damoclès : romance pour 1PP
Trois de deniers	Vos revenus mensuels sont doublés pour les trois mois à venir
Quatre de deniers	Vous recevez l'avantage héritage pour 3PP et vous recevez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Cinq de deniers	Vous recevez l'avantage dur à cuire
Six de deniers	Vous pouvez recevoir l'avantage appartenance chevaliers de la rose et de la croix. Dans le cas contraire, vous bénéficiez de l'avantage relation pour 3PP avec l'ordre
Sept de deniers	Vous recevez l'avantage gouverneur et l'épée de Damoclès : lorenzo pour 2PP. Vous ne pouvez prendre un vertu pour force et donc vous devez acquérir un travers
Huit de deniers	Face aux sorcières de la destinée vous possédez un niveau de peur de 3. Quand elles contemplent vos filaments, elles en voient toujours un noir qui s'étire dans leur direction. C'est au MJ d'en définir les raisons
Neuf de deniers	Vous recevez l'avantage séduisant pour 5PP
Dix de deniers	Vous recevez les avantages académie militaire et université

LE PRESENT

As de coupes	Vous recevez l'avantage ordonné
Deux de coupes	Vous recevez l'avantage relation pour 2PP et domestiques
Trois de coupes	Vous recevez les avantages : scélérat et beauté du diable
Quatre de coupes	Vous recevez l'avantage héritage pour 5PP ou l'avantage appartenance société secrète
Cinq de coupes	Vous recevez une spécialisation de votre choix et 3 PP à y dépenser.
Six de coupes	Vous recevez les avantages volonté indomptable et charge pour 2PP
Sept de coupes	Vous recevez les avantages trait légendaire (esprit) et linguiste
Huit de coupes	Vous recevez l'avantage protecteur pour 8PP, mais il vous faut prendre garde aux machinations des autres princes
Neuf de coupes	Vous recevez l'avantage citation
Dix de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP. Vous n'aimez pas particulièrement votre soupirant, qui dispose d'un valet vodacci de sang pur en magie sorte

L'AVENIR

As de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Deux de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : fiancé pour 2PP
Trois de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Quatre de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Cinq de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Six de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : code d'honneur pour 2PP
Sept de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : lorenzo pour 2PP
Huit de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Neuf de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : romance et fiancé pour 1PP
Dix de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
As de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Deux de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Trois de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Quatre de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Cinq de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation et dette pour 1PP
Six de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Sept de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 2PP
Huit de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : vendetta et romance pour 1PP
Neuf de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Dix de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amnésie pour 2PP

La main du destin d'Ussura

LE PASSE

As de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : défait pour 1PP et l'avantage université
Deux de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 1PP
Trois de coupes	Vous gagnez l'avantage grand buveur
Quatre de coupes	Vous gagnez l'avantage linguiste
Cinq de coupes	Vous gagnez l'avantage porte poisse et l'épée de Damoclès de votre choix
Six de coupes	Vous gagnez l'avantage relation fhdéli pour 3PP
Sept de coupes	Si vous achetez la spécialisation artiste, vous gagnez un rang dans la compétence attenante de votre choix
Huit de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : gadjo pour 1PP et Vous recevez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Neuf de coupes	Vous gagnez la spécialisation bateleur et un rang supplémentaire dans la compétence chant
Dix de coupes	Vous pouvez acheter la sorcellerie pyeryem pour 5PP de moins
As de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Deux de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 3PP
Trois de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : phobie pour 1PP
Quatre de bâtons	Vous gagnez l'avantage ordonné
Cinq de bâtons	Vous gagnez la spécialisation marin
Six de bâtons	Vous gagnez l'avantage gaucher
Sept de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Huit de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 3PP
Neuf de bâtons	Vous gagnez l'avantage dur à cuir
Dix de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP

LE PRESENT

As de coupes	Vous gagnez l'avantage héritage pour 1PP (vous pouvez investir davantage de PP) et vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 1PP
Deux de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 1PP et l'avantage beauté du diable
Trois de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 1PP et l'avantage protecteur pour 4PP
Quatre de coupes	Vous gagnez l'avantage dur à cuir
Cinq de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : amnésie pour 1PP et relation fhdéli pour 3PP
Six de coupes	Vous gagnez l'avantage scélérat
Sept de coupes	Vous gagnez l'avantage sens aiguisés
Huit de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Neuf de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 3PP

LE PRESENT

Dix de coupes	Vous recevez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP et deux cent guilders de revenus supplémentaires
As de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : serment pour 3PP
Deux de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 1PP
Trois de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès de votre choix et vous gagnez l'avantage porte poisse
Quatre de bâtons	Vous gagnez l'avantage relation fhidéli
Cinq de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 3PP
Six de bâtons	Vous gagnez l'avantage arme du clan MacEachern (voir compendium de sorcellerie) sous la forme d'une dague
Sept de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Huit de bâtons	Vous gagnez l'avantage ordonné
Neuf de bâtons	Vous gagnez l'avantage charge pour 4PP
Dix de bâtons	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 1PP

L'AVENIR

As de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Deux de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Trois de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : phobie 2PP
Quatre de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : endetté pour 1PP
Cinq de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : vendetta pour 1PP
Six de coupes	Vous gagnez l'avantage appartenance (au choix du mj)
Sept de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Huit de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Neuf de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Dix de coupes	Vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
As de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Deux de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 2PP
Trois de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Quatre de bâtons	Vous gagnez l'avantage héritage
Cinq de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Six de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Sept de bâtons	Vous gagnerez l'avantage citation
Huit de bâtons	Vous gagnerez l'avantage relation fhidéli
Neuf de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Dix de bâtons	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défaut pour 2PP

Tirage des runes Vesten

Deux possibilités : soit vous tirez les runes si vous en possédez (ou photocopier l'aide de jeu des runes du compendium de sorcellerie) ou vous lancez deux dés de dix et vous reporter au tableau ci-dessous. Le coup pour l'achat des arcanes est de même que d'habitude.

Les runes

Résultat	Rune	Travers	Vertu
01-04	Kjot	Fanatique	Psychologue
05-08	Bevegelse	libertin	Rassurant
09-12	Varsel	Malchanceux	Chanceux
13-16	Ensomhet	Envieux	Maître de soi
17-20	Styrke	Impulsif	Confiant
21-24	Uvitenhet	*	*
25-28	Stans	Dévoué	Perspicace
29-32	Storsaed	Fier	Amical
33-36	Kyndighet	Critique	Exemplaire
37-40	Sterk	Entier	Concentré
41-44	Velstand	Indécis	Altruiste
45-48	Fjell	Curieux	Béni des dieux
49-52	Host	Naïf	Inspiré
53-56	Grenselos	Téméraire	Impassible
57-60	Krieg	Présomptueux	Victorieux
61-64	Nod	Ambitieux	Volontaire
65-68	Sinne	Couard	Courageux
69-72	Tungsinn	Distract	Observateur
73-76	Herje	*	*
77-80	Reise	Cupide	Baroudeur
81-84	Fornulf	Hédoniste	Intuitif
85-88	Lidenskap	Amour impossible	Passionné
89-92	Kjoliq	Arrogant	Mystérieux
93-96	Vilskap	Borné	Charismatique
97-00	Lancer de nouveau		

* reportez vous à la description ci-dessous

* ces deux runes ont un sens spécial :

Travers Herje : lorsque vous utilisez des dés d'héroïsme, cela confère au MJ un dé supplémentaire (en plus de celui normalement conféré).

Vertu Herje : Au début de chaque vous recevez un dé de Herje. Ce dé disparaît au terme de l'acte s'il n'a pas servi. Vous pouvez utiliser ce dé pour activer le défaut d'un vilain ou encore d'empêcher un vilain d'activer son don. Vous pouvez utiliser ce dé pour en soustraire le résultat d'un jet effectué par un PNJ (ce dé explose).

Travers Uvitenhet : tous les ND de vos jets sociaux augmentent de 5 points.

Vertu Uvitenhet : au début de chaque scène, vous recevez un dé Uvitenhet. Celui-ci agit comme un dé d'héroïsme à l'exception de ce qui suit : il disparaît à la fin de la scène s'il n'a pas servi, il ne se transforme jamais en point d'expérience, et ne

devient pas un dé d'héroïsme pour le MJ s'il sert à augmenter le résultat d'un jet.

Quels seront ses débuts ?	
Kjot	Vous gagnez la spécialisation médecin
Bevegelse	Vous gagnez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2 PP
Varsel	Vous avez un signe distinctif qui empêche l'achat de l'avantage séduisant (éblouissant), mais vous gagnez l'avantage porte poisse
Ensomhet	Vous gagnez l'avantage volonté indomptable
Styrke	Vous gagnez la spécialisation lutte
Uvitenhet	Vous gagnez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2 PP
Stans	Vous gagnez l'avantage héritage pour 2 PP
Storsaed	Vous gagnez une spécialisation de l'apprentissage de base de l'une des écoles halfdansson, leegstra, ou sigguredottir. Si vous achetez une de ses écoles à la création, vous gagnez un rang supplémentaire dans toutes les compétences de base de cette spécialisation.
Kyndighet	Vous gagnez l'avantage académie militaire
Sterk	Vous gagnez l'avantage grand
Velstand	Vous commencez le jeu avec 100 guilders supplémentaires
Fjell	Vous lancez + 2GO quand vous utilisez la compétence perception du temps
Host	Vous gagnez la spécialisation marchand avec deux rangs dans la compétence jardinier
Grenselos	Vous gagnez l'avantage scélérat
Krieg	Vous gagnez la spécialisation combat de rue
Nod	Vous gagnez la spécialisation marin
Sinne	Vous gagnez l'épée de Damoclès : hai pour 2 PP
Tungsinn	Vous gagnez l'épée de Damoclès : défait pour 2 PP
Herje	Vous gagnez l'épée de Damoclès : endetté pour 2PP
Reise	Vous gagnez l'avantage linguiste
Fornulf	Vous gagnez la spécialisation skalde
Lidenskap	Vous gagnez l'avantage beauté du diable
Kjoliq	Vous gagnez la spécialisation armes lourdes
Vilkskap	Vous gagnez l'avantage Foi

Quels sera son périple ?	
Kjot	Vous gagnez la spécialisation chasseur
Bevegelse	Vous gagnez l'épée de Damoclès : romance pour 2 PP
Varsel	Vous gagnez l'avantage sens aiguës
Ensomhet	Vous gagnez l'avantage trait légendaire (au choix)
Styrke	Vous gagnez la spécialisation athlétisme
Uvitenhet	Vous gagnez l'épée de Damoclès : carte au trésor pour 2 PP
Stans	Vous gagnez l'épée de Damoclès : parent perdu pour 2PP
Storsaed	Vous gagnez la spécialisation commandement
Kyndighet	Vous gagnez la spécialisation de marchand avec 2 rangs dans la compétence forgeron
Sterk	Vous gagnez l'avantage dur à cuire
Velstand	Vous commencez le jeu avec 100 guilders supplémentaires
Fjell	Vous commencez le jeu avec une blessure grave mais gagnez 2G1 de réputation
Host	Vous avez 10 guilders revenus supplémentaires par mois (vous possédez une ferme)
Grenselos	Vous gagnez la spécialisation marin
Krieg	vous gagnez l'avantage garde du corps vesten

Quels sera son périple ?	
Nod	Vous gagnez l'avantage grand buveur
Sinne	Vous gagnez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Tungsinn	Vous gagnez l'épée de Damoclès : à la rue pour 2 PP
Herje	Vous commencez le jeu avec un quart de votre fortune de départ
Reise	Vous gagnez 3PP à dépenser dans l'avantage relation. Ils doivent prendre la forme de trois confidentes vivant dans trois villes différentes
Fornulf	Vous gagnez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Lidenskap	Vous commencez le jeu avec 4G4 dés de guilders supplémentaires
Kjoliq	Vous gagnez l'épée de Damoclès : vendetta pour 2PP
Vilkskap	Vous gagnez l'avantage réflexe de combat, mais perdez 1G1 dé de réputation en raison de l'inimitié que nourrissent à votre égard vos autres connaissances.

Quelle sera sa destination ?	
Kjot	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : amnésie pour 2PP
Bevegelse	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : fiancé pour 2PP
Varsel	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Ensomhet	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : exilé pour 2PP
Styrke	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Uvitenhet	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : crise de religion pour 2PP
Stans	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : phobie pour 2PP
Storsaed	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : serment pour 2PP
Kyndighet	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Sterk	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : code d'honneur pour 2PP
Velstand	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : ridiculisé pour 2PP
Fjell	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : dépossédé pour 2PP
Host	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Grenselos	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : recherché pour 2PP
Krieg	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Nod	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : obnubilé pour 2PP
Sinne	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : lié par le sang pour 2PP
Tungsinn	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Herje	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : traître pour 2PP
Reise	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : désigné volontaire pour 2PP
Fornulf	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Lidenskap	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Kjoliq	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Vilkskap	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : assassin pour 2PP

L'horoscope Vendelar

Vous devez jeter trois fois un jet de dés pour déterminer les trois signes de votre horoscope dans le tableau ci-dessous. Dans le signe solaire tiré, vous devrez choisir entre les vertus ou travers proposés (le coût reste le même que d'habitude).

Signes astrologiques et corps célestes vendelars				
Résultat	Signe	Idône	Dates	Corps céleste
01-08	Oryx	Chèvre	20 tertius- 20 quartus	Guer
09-16	Ursus	Ours	21 quartus – 21 quintus	Amora
17-24	Lupi	Loup	22 quintus – 22 sextus	Velme
25-32	Apis	Abeille	23 sextus – 24 julius	Luna*
33-40	Drache	Drache	25 julius – 25 corantine	Solas**
41-48	Columba	Colombe	26 corantine – 26 septimus	Velme
49-56	Felis	Chat	27 septimus – 26 octavus	Amora
57-64	Vipera	Serpent	27 octavus – 26 nonus	Guer
65-72	Nauta	Marin	27 nonus – 26 decimus	Re
73-80	Equus	Cheval	27 decimus – 20 primus	Volta
81-88	Boca	Boca	21 primus – 20 secundus	Volta
89-96	Anguilla	Anguille	21 secundus – 19 tertius	Re
97-00	Lancez de nouveau			
* dans le cas de Luna, Guer détermine la maison Apis				
** dans le cas de Solas, Re détermine la maison Drache				

Signe solaire	
Oryx	Bénéfices : tous vos dés d'actions diminuent d'un point lors du premier tour de combat. Travers : impulsif, téméraire Vertus : concentré, impassible
Ursus	Bénéfices : vous gagnez une augmentation gratuite pour résister aux tentatives de séduction, charme, provocation ou intimidation Travers : borné, dévoué Vertus : maître de soi, volontaire
Lupi	Bénéfices : lors d'action commune avec votre groupe, vous gagnez une fois par tour un bonus pour votre jet personnel égal au rang de la compétence appropriée de l'un des membres du groupe. Travers : malchanceux, naïf Vertus : altruiste, amical

Signe solaire	
Apis	Bénéfices : vous avez des objets si vendus vous rapporteraient deux fois votre revenu mensuel. Si vous les capitalisez, à la fin de chaque histoire la valeur augmente de 5 % Travers : cupide, curieux Vertus : exemplaire, observateur
Drache	Bénéfices : ajoutez un dé non explosif à votre réputation de départ. Si vous avez pris l'avantage scélérat déduisez ce montant de votre réputation. Travers : arrogant, présomptueux Vertus : courageux, victorieux
Columba	Bénéfices : vous gagnez un rang en comptabilité Travers : curieux, entier Vertus : béni des dieux, rassurant
Felis	Bénéfices : vous gagnez une augmentation gratuite pour tous vos jets de séduction Travers : couard, distrait Vertus : chanceux, passionné
Vipera	Bénéfices : lorsque quelqu'un vous bat (combat ou social), votre prochaine attaque physique ou verbale, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite contre cette personne. Cela est cumulatif mais les augmentations gratuites ne peuvent excéder le rang de détermination. Travers : critique, fanatique Vertus : observateur, perspicace
Nauta	Bénéfices : vous gagnez la spécialisation marin Travers : hédoniste, libertin Vertus : baroudeur, psychologue
Equus	Bénéfices : vous gagnez la spécialisation cavalier avec 2 rang dans la compétence équitation Travers : dévoué, fier Vertus : charismatique, exemplaire
boca	Bénéfices : vous gagnez une augmentation gratuites à tous vos d'esprit (sauf les défenses actives) Travers : ambitieux, libertin Vertus : confiant, intuitif
Anguilla	Bénéfices : vous gagnez une augmentation gratuite sur tous vos jets liés à la musique Travers : amour impossible, indécis Vertus : inspiré, mystérieux

Maison	
Oryx	Vous gagnez la spécialisation athlétisme
Ursus	Vous gagnez la spécialisation pugilat
Lupi	Vous gagnez la spécialisation courtisan
Apis	Vous gagnez une compétence de la spécialisation marchand au rang 2
Drache	Vous gagnez la spécialisation commandement
Columba	Vous gagnez la spécialisation domestique
Felis	Vous gagnez la spécialisation criminel
Vipera	Vous gagnez la spécialisation couteau
Nauta	Vous gagnez la spécialisation guide
Equus	Vous gagnez la spécialisation médecin
boca	Vous gagnez la spécialisation espion
Anguilla	Vous gagnez la spécialisation bateleur

Signe lunaire	
Oryx	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Ursus	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
Lupi	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : prêt pour 2PP
Apis	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : obligation pour 2PP
Drache	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Columba	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Felis	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Vipera	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : vendetta pour 2PP
Nauta	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : exilé pour 2PP
Equus	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : endetté pour 2PP
boca	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : amnésie pour 2PP
Anguilla	Vous gagnerez l'épée de Damoclès : maudit

La main du destin des pirates

LE PASSE	
As d'épées	Vous gagnez gratuitement le métier marchand et 4 rangs dans une compétence de base
Deux d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : vendetta pour 3PP avec votre riche ami qui vous a trahi
Trois d'épées	Vous perdez un rang de gaillardise et vous gagnez un rang de détermination
Quatre d'épées	Vous gagnez gratuitement le métier chasseur mais vous devez choisir survie comme compétence de base
Cinq d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Six d'épées	Vous gagnez 3PP supplémentaires pour être dépensés dans les langues
Sept d'épées	Vous gagnez 2PP à dépenser dans l'avantage artefact syneth et vous recevez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 1PP
Huit d'épées	Vous gagnez l'avantage artefact syneth pour 3PP. C'est un collier d'argent avec des propriétés inconnues
Neuf d'épées	Vous êtes immunisé à la peste blanche, mais toute votre famille est morte
Dix d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : vendetta pour 3PP envers votre père
As de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : carte au trésor pour 2PP (équivalent à 3PP, mais un vilain a une fragment de la carte)
Deux de deniers	Vous savez lire et écrire l'avalonien, le castillan, l'eisenor, le montaginois, le vendelar et le vodacce.
Trois de deniers	Vous gagnez gratuitement l'avantage relation pour 3PP
Quatre de deniers	Vous commencez le jeu avec le double de fortune de départ, mais votre réputation de départ est réduite de 5 points
Cinq de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : dépossédé pour 2PP. C'est l'épée de votre père volé par des pirates (le nom du navire est l'oiseau sauvage). Si vous reprenez l'épée, celle-ci ajoute +1GO aux dommages.
Six de deniers	Vous recevez deux fois moins de fortune de départ, mais votre réputation de départ est augmentée de 5 points
Sept de deniers	Vous commencez le jeu avec un objet d'une valeur de 500 guilders

LE PASSE	
Huit de deniers	Après avoir créé votre personnage, choisissez une compétence. Vous recevez la moitié de points d'expérience nécessaire pour progresser au rang suivant de cette compétence.
Neuf de deniers	Vous gagnez l'avantage relation pour 3PP. Cette relation est une personne qui vous permet de vous cacher dans une ville, et seulement cela.
Dix de deniers	Vous recevez l'avantage appartenance à une société secrète pour 5PP

LE PRESENT	
As d'épées	Vous commencez l'aventure avec 3 dés d'héroïsme supplémentaires
Deux d'épées	Vous gagnez 2 fois les avantages protecteurs pour 2PP. Mais si chaque protecteur vient à apprendre que l'autre personne est aussi votre protecteur, vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 1PP
Trois d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : amour impossible pour 2PP
Quatre d'épées	Toutes vos épées de Damoclès sont réduites de 1 point pour un minimum de 1
Cinq d'épées	Vous recevez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 3PP
Six d'épées	Vous avez trouvé une lettre vous permettant de voyager une fois partout sur théah avec vos compagnons en embarquant sur un des navires de la société des explorateurs
Sept d'épées	Vous commencez le jeu avec deux dés explosifs de guilders en moins en fortune de départ
Huit d'épées	Quelqu'un s'attaque à votre réputation, tant que vous ne réglerez pas le problème, vous perdrez un point de réputation toutes les deux semaines
Neuf d'épées	Vous devez affronter un spadassin dans un mois. Si vous tournez le dos à ce duel, vous perdrez 10 points de réputation
Dix d'épées	Vous commencez le jeu sans fortune de départ ou équipement, sauf ceux payés avec des PP
As de deniers	Vous partagez les profits d'un marchand et recevez 2 dés explosifs de guilders de revenus par mois
Deux de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : endetté pour 2PP. Le prêt vous a permis d'investir dans une affaire vous rapportant 3 dés explosifs de revenus en guilders par mois. Cependant, le marchand vous demande en remboursement 3 dés explosifs de guilders par mois.
Trois de deniers	Vous gagnez gratuitement le métier artiste et 100 guilders de plus en fortune de départ
Quatre de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : dépossédé pour 1PP
Cinq de deniers	Vous commencez le jeu avec deux fois moins en fortune de départ. Répartissez cette somme parmi les autres membres du groupe
Six de deniers	Vous commencez le jeu avec deux dés de bénédiction sorte dans le filament des deniers
Sept de deniers	Vous recevez l'épée de Damoclès : parent perdu pour 2PP
Huit de deniers	Après un mois, vos revenus vont augmenter de 25%
Neuf de deniers	Dans 3 mois, vous recevrez un héritage de 1500 guilders
Dix de deniers	Vous recevez l'avantage relation pour 3PP. C'est un membre de la société des explorateurs

LE FUTUR	
As d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : romance pour 2PP
Deux d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : obligations pour 2PP
Trois d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : maudit pour 2PP
Quatre d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : instant de grâce pour 2PP
Cinq d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : rivalité pour 2PP
Six d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : désigné volontaire pour 2PP
Sept d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : véritable identité pour 2PP
Huit d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : vœu pour 2PP
Neuf d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : défait pour 2PP
Dix d'épées	Vous recevrez l'épée de Damoclès : amour perdu pour 2PP
As de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : recherché pour 2PP
Deux de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : endetté pour 2PP
Trois de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : pourchassé pour 2PP
Quatre de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : phobie pour 2PP
Cinq de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : exilé pour 2PP
Six de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : ennemi intime pour 2PP
Sept de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : carte au trésor pour 2PP
Huit de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : dépossédé pour 2PP
Neuf de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : confusion d'identité pour 2PP
Dix de deniers	Vous recevrez l'épée de Damoclès : parent perdu pour 2PP

Epées de Damoclès

A la création du personnage, on peut attribuer de 1 à 3 PP dans une épée de Damoclès. Un personnage ne peut commencer avec plus de 4PP d'épées de Damoclès.

L'acquisition d'une nouvelle épée de Damoclès coûte 3, 6 ou 9 points d'expérience selon sa valeur en PP (respectivement 1, 2 ou 3PP).

Chaque fois que l'épée de Damoclès est l'élément principal de l'aventure, vous gagnez un nombre de points d'expérience égal à deux fois son coût en PP.

Epées de Damoclès	Description
Adversaire interne	Rilasciare unicamente Le nombre de PP détermine la véhémence de votre rival et la cellule à laquelle il appartient. Un ou deux PP signifient qu'il vient d'une autre cellule, 3PP signifient qu'il est de la votre.
A la rue	Le nombre de PP détermine la difficulté que vous avez à rester dans un lieu pour y vivre. Plus de points sont investis, plus vous aimez cette vie de nomade.
Amant sidhe	Le nombre de PP détermine la complexité de la relation
Amnésique	Le nombre de PP détermine la gravité des menaces enfouies dans votre passé.
Amour impossible	L'être aimé est devenu votre ennemi. Le nombre de PP détermine l'influence de votre ennemi et la part d'influence qu'il est prêt à utiliser pour causer votre perte.
Animosité animale	Le nombre de PP détermine la menace posée par une espèce d'animal et sa fréquence d'apparition. Pour 1PP, cela inclut de petits animaux inoffensifs comme les lapins, oiseaux chanteurs et souris. Pour 2PP, cela inclut les animaux plus gros, comme les serpents et hiboux. Pour 3PP, on retrouve la faune la plus redoutable, comme les loups et les ours. Vous ne pouvez choisir de créatures surnaturelles.
Assassin	Le nombre de PP détermine l'adresse de l'assassin, le temps qu'il prendra avant de frapper et si votre rival en engagera un autre dans le cas où le premier échoue.
Carte au trésor	Le nombre de PP détermine la dangerosité du trésor mais aussi de l'importance de la récompense
Cible des Qatihli'i (Ordre des Assassins)	Croissantins uniquement. Quelqu'en soit la raison, vous avez provoqué la colère des Qatihli'i, et depuis ils tentent de vous éliminer. Le nombre de points dépensés détermine la fréquence à laquelle ils envoient leurs agents pour vous tuer, et combien ces agents sont puissants.
Code d'honneur	Chaque PP investi détermine une règle d'honneur que vous ne pouvez enfreindre. Le mj pourra vous dérober un dé d'héroïsme si vous violez cette règle au cours du jeu. De même, si vous suivez la règle alors même qu'elle vous nuit pendant une aventure, le mj vous accordera 1 ou 2 XP supplémentaire. Pour un exemple de code d'honneur, reportez vous au supplément vodacce page 91.
Colon	Natifs de l'Archipel de Minuit seulement. Vous avez été élevé dans une colonie insulaire de votre nation, et êtes par conséquent considéré comme peu raffiné et ignorant par la plupart de vos compatriotes continentaux. Le nombre de points que vous avez dépensés dans cette Epée détermine à quel point le préjudice causé par les métropolitains interfère dans vos affaires.
Crise de Foi	Le nombre de PP détermine la difficulté que vous aurez à regagner votre foi.
Crise de religion	Le nombre de PP détermine l'importance qu'avait votre religion à vos yeux mais également l'intensité du conflit qui vous hante
Confusion d'identité	On vous prend pour quelqu'un d'autre. Cette autre personne est activement recherchée et cela vous cause tous les pires ennuis du monde
Défait	Suite à un échec cuisant, vous vous dépassez inconsidérément. Le nombre de PP détermine la difficulté et la fréquence du défi que vous vous imposez
Dépendant à l'Afyam	L'Afyam est une substance noire, utilisée comme analgésique au Cathay. Au Tashil et au Tiakhar, il est consommé récréativement pour produire une intrépidité mêlée d'euphorie. Hélas, elle engendre une habitude et vous en êtes dépendant. La puissance de votre dépendance est fonction du nombre de points placés dans cette Epée de Damoclès. De fait, plus forte est votre dépendance, plus importante est la dose requise pour que vous ressentiez l'euphorie, et plus grande est la douleur du manque. Chaque jour durant lequel vous ne consommez pas votre dose d'afyam, vous devez faire un jet de Détermination contre un ND égal à dix fois votre rang dans cette Epée, plus 5 par jour passé depuis votre dernière prise, plus 10 si la dernière dose que vous avez prise n'était que médicale au lieu d'être appropriée pour quelqu'un de votre niveau de dépendance. Si vous ratez votre jet, votre corps commence à présenter les symptômes du manque, à savoir la sous-alimentation, les tremblements, la transpiration, les nausées, et les douleurs chroniques. Beaucoup de dépendants continuent de prendre leur dose d'afyam uniquement pour éviter la douleur plutôt que pour ressentir l'euphorie. Les effets de ces symptômes vous imposent d'avoir sur tous vos jets autant d'Augmentations que votre rang dans cette Epée de Damoclès. Ces effets, qui sont cumulatifs, durent jusqu'à ce que vous preniez une dose d'afyam. Ces Augmentations ne s'appliquent pas au jet quotidien effectué pour voir si le manque s'aggrave, ni aux

Epées de Damoclès	Description
	Jets de Blessure. Par exemple, un personnage avec une Détermination de 4 et une Dépendance à l'afyam de 2 prend une dose récréative (dans son cas, 4 doses médicales) d'afyam. Le lendemain, il ne prend aucune dose, et doit lancer 4g4 (sa Détermination) contre un ND de 25. Il fait 23 et échoue, et tous ses ND subissent deux Augmentations. Le lendemain, il ne prend toujours pas de dose, et doit effectuer un jet de 4g4 contre un ND de 30. Il échoue à nouveau avec un 26. Maintenant, ses ND sont Augmentés 4 fois. Le jour suivant, il achète une dose médicale et la prend : toutes ses pénalités disparaissent. Le lendemain, il doit reprendre une dose ou réussir un jet contre un ND de 35, car sa dernière prise n'était que médicale.
Dépossédé	Le nombre de PP détermine à quel point les voleurs sont dangereux mais aussi l'importance de vos possessions
Désigné volontaire	Le nombre de PP détermine la difficulté d'une évasion ainsi que la dangerosité
El Vago	El Vagos uniquement Recherché par l'inquisition car le personnage utilise le masque d'El Vago.
Endetté	Le nombre de PP détermine le montant de vos dettes, l'influence de votre créancier, ainsi que son empressement à récupérer la somme
Enfant oublié	Votre enfant vous a été enlevé. Le nombre de PP détermine la position sociale que vous possédez (1PP pour une jenny, 5PP pour une noble dame non mariée).
Ennemi intime	Le nombre de PP détermine la fréquence des interventions de cet ennemi, ainsi que la part d'influence qu'il a consacrée à faire de votre vie un enfer
Evadé du Tiakhar	Plus vous consacrez de points à cette Epée de Damoclès, plus puissants sont vos ravisseurs, et plus énervés ils seraient s'ils vous mettaient à nouveau la main dessus.
Exilé	Le nombre de PP détermine la notoriété de votre outrage et la difficulté à laquelle vous serez confronté pour faire lever une éventuelle condamnation
Fascination	Natifs de l'Archipel de Minuit seulement. Vous avez eu une enfance très protégée, et peu ou pas de contacts avec d'autres cultures. Durant vos premières rencontres avec des étrangers, vous avez été intrigué par quelque chose à leur sujet : peut-être un objet, un parfum, ou leur accent. Vous êtes depuis fasciné par cette chose, et elle a pris une importance spéciale pour vous. Plus vous dépensez de points pour cette Epée, plus cette fascination influence votre vie.
Fiancé	Le nombre de PP détermine la convenance du mariage, si vous êtes prêt à l'affronter ou non, mais également la beauté de votre futur épouse. Plus vous dépensez de PP, moins cette union sera plaisante.
Gadjo	Non fhideli uniquement. Vous avez croisé le chemin des Tibesti et les choses se sont mal passées. Ils ont une très mauvaise opinion vous concernant et le sentiment est certainement réciproque. Le nombre de PP détermine la gravité. Gadjo insensible (1PP), gadjo malhonnête (2PP) et le gadjo qui a activement tenté de blesser quelque Tibesti (3PP)
Héritage de Dracheneisen	Eisenors uniquement. Vous recevez des XP pour cette épée de Damoclès quand l'histoire tourne autour du parent en question, et tous ces XP vont à l'achat de l'objet en Dracheneisen. Lorsque vous aurez trois fois le nombre d'XP, vous obtiendrez ce dernier et vous perdrez cette épée de Damoclès
Informateur de l'inquisition	Vous avez remis quelqu'un aux forces de l'inquisition. Le nombre de PP détermine le degré de parenté de la personne que vous avez trahi ou le nombre de personnes que vous avez dénoncé.
Instant de grâce	Le nombre de PP détermine combien il sera difficile pour vous de revivre cet instant de grâce et l'impact (positif ou négatif) qu'il aura sur votre existence si vous y arrivez un jour
Invention	Collège invisible uniquement. Le nombre de PP détermine l'importance de votre invention pour la société et la menace que représente l'inquisition
Lié par le sang	Vesten uniquement. Le nombre de PP détermine la difficulté de votre mission. Adressez vous à votre MJ pour fixer ce que vous vous êtes promis.
Lorenzo	Vodacci uniquement. Le nombre de PP détermine la force de votre lien de parenté et le tort que vous subiriez si vos ennemis l'apprenaient.
Maître d'armes infâme	Votre maître d'armes n'est pas particulièrement aimé dans le milieu, probablement en raison de son comportement ou d'actes illégaux. Régulièrement, ses crimes passés jettent le trouble sur ses étudiants. Peut-être vous accuse t-on d'être complice de ses méfaits, peut-être les autorités veulent-elles simplement vous poser quelques questions. Il est également possible que certaines de ses mauvaises relations décident de vous enlever pour faire pression sur lui. Quoi qu'il en soit, à cause de lui, votre existence est très compliquée. Plus vous possédez de points dans cette Epée de Damoclès, plus les crimes commis par votre maître d'armes sont graves.
Maudit	A la libre appréciation de la forme de la malédiction par le mj, le nombre de PP détermine la gravité. Pour 1PP, malédiction mineure d'ordre social. Pour 2 PP, la malédiction sera plus lourde de conséquence. Pour 3 PP, la malédiction sera pesante et grave.
Memlo	Fhideli uniquement. Le nombre de PP détermine la gravité de la souillure. Pour 1PP, le pêché était mineur :

Epées de Damoclès	Description
	une femme gadjo vous a touché d'une façon mal à propos en public. Pour 2PP, le pêché était plus grave : peut être avez-vous choqué le camp de vos fréquentes et imprudentes démonstrations publiques de tendresse. Pour 3PP, vous avez commis une transgression capitale comme l'adultère ou la prostitution. Pour 4PP, (via l'avantage porte poisse uniquement), on ne parle jamais du crime en société (espérons qu'il s'agit d'un coup monté contre votre personnage)
Mort et enterré	Le nombre de PP détermine la force du lien affectif que vous entretenez avec les gens de votre passé mais également la difficulté que vous éprouvez à les laisser croire que vous êtes morts.
Non reconnu	Cette Epée ne peut être acquise que lorsque vous achetez une Ecole d'escrime. Vous n'avez pas appris les techniques de cette Ecole de façon normale. Peut-être un ami a-t-il eu pitié de vous, peut-être votre mère vous les a-t-elle enseignées en secret. Il est même possible que vous ayez acquis ce style tout seul, au hasard de vos expériences. Quoi qu'il en soit, les Ecoles d'escrime n'apprécient guère que l'on apprenne leur style sans autorisation. Les membres reconnus de l'Ecole choisie vous attaqueront en raison de cela. Le nombre de points que vous possédez dans cette Epée de Damoclès représente la fréquence des attaques et l'inimitié des membres de l'Ecole envers votre personne. Lorsque vous acquérez cette Epée en rapport à une Ecole reconnue par la Guilde, vous ne recevez pas l'avantage « Appartenance : Guilde des Spadassins », mais obtenez un Rang supplémentaire dans l'une de vos compétences d'Ecole.
Obligation	Vous devez quelque chose à quelqu'un. Le nombre de PP détermine la difficulté de la tâche visant à s'acquitter de votre dette, ainsi que l'influence de la personne envers laquelle vous êtes redevable. Si vous ne respectez pas votre promesse, cette obligation pourra se transformer en ennemi intime
Obnubilé	Vous avez perdu quelque chose. Vous vous êtes juré de le ramener. Le nombre de PP détermine l'importance de cette perte à vos yeux, ainsi que des dangers de cette traque
Orphelin	Le nombre de PP détermine la difficulté à retrouver votre famille mais aussi son éparpillement
Parent haï	Vendelars et vesten uniquement. Le nombre de PP détermine la puissance et la dangerosité de ce parent.
Parent perdu	Le nombre de PP détermine la difficulté pour retrouver ce parent mais également l'intensité de sa réaction lorsque vous y parviendrez
Parent vaticin	Los Vagos uniquement Plus vous investissez de PP, plus votre parent est en accord avec les croyances de l'inquisition et plus les chances sont grandes qu'il vous trahisse s'il découvre votre secret.
Phobie	En présence de la phobie, vous devez perdre un nombre d'actions égal au nombre de PP investis ou conserver toutes vos actions mais être obligé de toutes les utiliser pour fuir ou vous protéger de l'objet de votre peur (mais pas attaquer)
Possession d'antan	Filles de Sophie uniquement. Les personnages dotés de cette épée de Damoclès ont été ou sont (temporairement) possédés par un esprit Sidhe duquel ils ont reçu un message ou une mission. Quand l'oracle ne peut contacter une fille ou un fils par des moyens normaux ou par hydromancie, il lui faut employer les services d'un esprit Sidhe. C'est au mj d'en déterminer les détails. Quand un personnage est possédé, il semble catatonique et ne réagit à aucun stimulus. A moins qu'il ne soit vraiment en danger, il est déconseillé de déplacer un personnage ainsi possédé.
Pourchassé	Le nombre de PP détermine le niveau de motivation de vos poursuivants, ainsi qu'aux efforts qu'ils sont prêts à déployer pour parvenir à vous mettre la main dessus.
Prédécesseur	Uniquement pour les personnages ayant l'avantage appartenance. Vous suivez les pas d'un illustre parent. Le nombre de PP détermine le degré de réputation positive ou négative que votre parent avait dans cette organisation. Vous devez avec votre mj déterminer l'histoire de votre prédécesseur.
Prêt	Le nombre de PP détermine le montant de la somme prêtée et les risques qu'il vous faudra prendre pour la recouvrer.
Probation	Uniquement pour les personnages ayant l'avantage appartenance. Votre avantage appartenance peut disparaître à la prochaine erreur que vous commettrez. Vos collègues et vos supérieurs gardent un œil sur vous. Le nombre de PP détermine les offenses passées que vous avez commises. Plus haut sont les PP investis, plus votre prochaine erreur pourrait vous coûter votre appartenance. Si vous perdez votre appartenance, vous perdez aussi cette épée de Damoclès. Mais vous gagnez l'épée de Damoclès révoqué à la même valeur que celle de probation.
Recherché	Le nombre de PP détermine combien les autorités sont prêtes à payer pour votre tête : 1000 guilders par PP
Relation hérétique	Quelqu'un dans votre famille appartient à une religion que vous considérez comme hérétique. Le nombre de PP détermine la réputation des actions de cet parent et la force des répercussions de ces actions sur vous. Cette épée de Damoclès est commune entre Vendel/Vesten.
Relique héritée	Le nombre de PP détermine la réputation de cette relique mais aussi les convoitises qu'elle attire. En achetant l'avantage relique personnelle (voir le compendium de sorcellerie), cette relique peut être dotée de pouvoirs par le MJ.

Epées de Damoclès	Description
Rêve de dragons	Cathayans uniquement. Dans vos rêves, vous avez senti le sheng chi, le souffle céleste d'un dragon qui est venu vous transmettre un message prophétique, dont vous ne vous rappelez pas la nature durant vos heures éveillées. Plus de points vous placez dans cette Epée de Damoclès, plus important est le message et plus les rêves vous dérangent.
Révoqué	Vous avez été révoqué d'une organisation (à définir la raison avec le mj). Le nombre de PP détermine la force de l'antagonisme et la méfiance entre vous et vos anciens collègues. Tant que vous aurez cette épée de Damoclès, vous ne pourrez acquérir l'avantage appartenance à cette société.
Ridiculisé	Le nombre de PP détermine le degré de spiritualité et de puissance de la personne qui vous a ridiculisé
Rivalité	Compétition permanente avec une autre personne.
Romance	Le nombre de PP détermine la fréquence des appels à l'aide de l'être aimé, l'importance de ses exigences, ainsi que le nombre de rivaux que vous avez
Serment	Vous avez fait un serment à quelqu'un sur votre vie. Le nombre de PP détermine la difficulté à respecter ce serment ou l'importance des obstacles qui tenteront de vous en dissuader.
Talisman de Huo Qiang (mur de feu)	L'un de vos ancêtres était l'un des 64 sorciers Fu qui ont participé à la création du Huo Qiang (Mur de Feu). Plus vous placez de points dans cette Epée de Damoclès, plus cette personne vous était directement liée et plus vous attirez l'attention sur vous, particulièrement de la part de ceux qui recherchent les talismans du Huo Qiang. Malheureusement pour vous, non seulement vous n'avez pas le talisman en votre possession, mais de plus les seules informations que vous possédez sur sa localisation sont d'obscures légendes transmises dans votre famille, et qui sont, bien sûr, souvent contradictoires.
Taupe	Rilasciare uniquement. Le nombre de PP détermine l'importance de votre place et les risques que vous encourriez si l'on découvrait votre allégeance.
Théorie contentieuse	Collège invisible uniquement. Le nombre de PP investit détermine l'étendue de la diffusion de votre travail et l'opposition acerbe à celui-ci. Pour prendre cette épée de Damoclès, il faut prendre l'avantage publié.
Traditions	Suivre les anciennes voies de l'offrande de nourriture, d'abri et d'amitié n'est pas une chose archaïque bonne pour les vieilles femmes ; c'est la vraie et unique voie des choses. Vous suivrez les anciennes voies d'offrande de nourriture, d'abri, d'amitié et même de votre tente au plus étrange des vagabonds. Vous saluez de tels voyageurs par un chaleureux accueil, un sourire amical et une générosité s'adaptant à la nature de vos traditions. Le nombre de points que vous investissez dans cette épée de Damoclès détermine jusqu'où vous êtes prêt à aller dans les anciennes voies (peu importe que la personne vous apparaisse comme étrange ou même indésirable).
Traître	Le nombre de PP détermine la puissance de la personne trahie et la probabilité que celle que vous avez aidée vous trahisse. Chaque PP investi dans cette épée de Damoclès augmente vos revenus de départ de 500 guilders.
Transe	Filles de Sophie et sorciers Mixtio uniquement. Parfois, vous êtes pris de crises d'épilepsie par le biais desquelles les Sidhe vous communiquent d'étranges visions. Dans cet état, des esprits pénètrent votre esprit et tentent de vous transmettre es renseignements fondamentaux. Lorsque cela arrive, vous perdez le contact avec votre environnement et n'avez conscience que de la présence des Sishe qui vous abordent. Selon la nature de l'esprit qui vous contacte, cela peut être positif ou négatif. Le risque qu'un esprit, une ombre ou même un séide de Légion, ait une idée malveillante derrière la tête terrorise le sujet à répétition jusqu'à ce que l'oracle intervienne. Le personnage doit être prêt à entrevoir des visions pas toujours agréables. D'ailleurs, certaines filles sont devenues folles à force d'entrevoir le futur. Cette épée de Damoclès doit être étudiée aux côtés du mj et le joueur doit bien comprendre qu'il y a un risque, aussi petit soit il, qu'il perde son personnage lors d'une de ces crises.
Vendetta	Le nombre de PP détermine l'influence de votre cible, ainsi que la conscience qu'elle a de cette vendetta et, dans ce cas, la manière dont elle s'est préparée à vous accueillir
Véritable identité	Vous avez abandonné votre identité au profit d'une autre. Le nombre de PP détermine l'importance qu'a pu avoir votre vie précédente, si vous êtes recherché et, dans ce cas, l'influence de vos poursuivants.
Vœux d'acolyte	Le nombre de PP détermine la complexité et la rigueur des vœux que vous avez prononcés (la foi vaticine a une valeur de 2PP), mais également le pouvoir et l'influence de la personne ou du groupe de personnes qui vous observent
Waise à charge	Le nombre de PP détermine l'intimité qui vous liait à cette personne avant qu'elle ne devint waise, mais aussi son degré d'isolement

Fortune de départ

Le pécule de départ d'un personnage est égal à trois fois son revenu mensuel.

Si le personnage ne dispose pas de revenus réguliers, il commence le jeu avec un dé de guilders.

Vous pouvez acquérir l'avantage héritage en plus de l'argent que votre PJ tire sa profession.

Noblesse

500 guilders par mois. Ils disposent d'un manoir, du personnel s'en occupant, ainsi que de quelques serfs pour travailler leurs terres attenantes.

Protecteurs (artistes, bateleurs et érudits)

PECULE		GENEROSITE	
1 PP	10 guilders	1 PP	Une fois par mois
2 PP	20 guilders	2 PP	Deux fois par mois
4 PP	40 guilders	4 PP	Une fois par semaine

Profits (marchands, négociants et artisans)

Pour tirer des profits, il faut acquérir l'avantage guilde marchande.

Lancez un nombre de dés égal au rang de compétence professionnelle et en garder 2.

Les revenus sont égaux en résultat en guilders.

Salaires (domestiques, prêtres et soldats)

Domestique :

Les personnages reçoivent mensuellement un guilder par rang dans leur compétence de base de la spécialisation domestique la plus élevée. A la création, ils reçoivent 10 fois leurs revenus mensuels.

Prêtre :

Les personnages ayant l'avantage ordonné reçoivent 30 guilders par mois.

Soldat :

GRADE	ARME	SOLDE
Caporal (2PP)	Armée de terre	8 guilders par mois
Sergent (4PP)	Armée de terre	20 guilders par mois
Lieutenant (6PP)	Armée de terre	50 guilders par mois
Capitaine (8PP)	Armée de terre	75 guilders par mois
Quartier-maître (2PP)	marine	10 guilders par mois
Aspirant (4PP)	Marine	25 guilders par mois
Officier (6PP)	Marine	60 guilders par mois
Lieutenant (8PP)	marine	90 guilders par mois

Fortune de départ dans l'Empire du Croissant

Le guilder n'est pas reconnu dans l'Empire du Croissant, mais les autres monnaies théanes sont acceptées pour la valeur de leur métal uniquement. La monnaie croissantine est basée sur une pièce d'or appelée **altyni**. Ses subdivisions sont l'**arjanti** en argent, et le **bakir** en cuivre.

1 altyni = 12 arjanti = 144 bakir

Les héros croissantins reçoivent autant d'**altyni** que ce qu'ils auraient reçu en guilder s'ils étaient d'une autre nationalité.

Fortune de départ au Cathay

Le guilder n'est pas reconnu dans les royaumes du Cathay. Les autres pièces de monnaie théanes (particulièrement celles de l'Empire du Croissant) peuvent être acceptées, mais seulement pour leur poids de métal précieux. Chacun des Sept Royaumes a sa propre monnaie, mais par décret impérial, le **qian** du Han Hua est accepté pour toutes les transactions publiques et paiements de dettes à travers le pays, fournissant ainsi une base de comparaison. Les monnaies sont les suivantes :

Royaume	Monnaie	Taux de change
Han Hua	<i>Qian</i>	1 qian = 1 qian
Khimal	<i>Yuan</i>	7 yuan = 1 qian
Koryo	<i>Doh Nul</i>	3 doh nul = 2 qian
Lanna	<i>Tien</i>	2 tien = 1 qian
Taehil	<i>Rupay</i>	10 rupay = 1 qian
Tiakhar	<i>Ringgit</i>	1 ringgit = 4 qian
Xian Bei	<i>Togrug</i>	12 togrug = 1 qian

Les différences de monnaie ne découragent toutefois pas les échanges. Loin de là, le commerce est une activité importante au Cathay, et les marchands occupent une place hautement respectée dans la société. Les théans occidentaux qui ont déjà fait des affaires avec les croissantins trouveront leurs échanges avec les cathayans, particulièrement avec le peuple de Xian Bei, assez similaires. Les personnages cathayans qui achètent des avantages leur donnant un revenu ou une fortune (comme Noble) reçoivent un nombre de qian égal à deux fois le nombre de guilders qu'ils auraient reçu avec ces avantages pour d'autres nationalités.

Annexe I :

Création d'un personnage Sidhe

Il existe différentes catégories de Sidhe : les Sidhes, les déchus, les descendants mortels au sang Sidhe (mi humain et mi sidhe), les impardonnables (ombres). Pour de plus amples informations sur chaque type de sidhes, reportez vous au supplément *Sidhe book of nightmares*.

Les Sidhes

Les personnages Sidhe commencent avec 100 PP et tous les traits à 2. De plus, ils possèdent l'avantage traits légendaires dans les 5 traits. Ils ont une réputation de 10 à la création.

Certain métiers et entraînements sont interdits à la création du personnage, mais ceux-ci peuvent être achetés par la suite : criminel, arbalète, combat de rue, docteur, arme à feu, marchand, panzerfaust, pugilat, domestique, malandrin, lutte.

Les personnages Sidhe ne peuvent acheter d'autres écoles d'escrimes que celles qui sont originaires de Bryn Bresail. Ils pourront acquérir d'autres écoles d'escrime avec les points d'expériences.

Les personnages Sidhe choisissent un élément dans chaque groupe suivant :

- beauté du diable, apparence éblouissante ou apparence hideuse. Le personnage a une réduction de 10 PP pour l'achat des avantages apparence divine ou intimidante.
- Réflexes de combats ou sens aiguisés
- Petit ou grand
- Immortel
- Vieillesse ralentie et immunité aux maladies
- Détection du glamour
- Sensibilité au fer froid, vulnérabilité au fer froid, lié à la mer ou étrange poison

Pour chaque bénédiction prise en plus, une malédiction doit être prise.

Les personnages Sidhes ont une réduction de 1 PP sur chaque avantage arme Sidhe. Ils peuvent prendre plusieurs fois cet avantage pour un total maximum de 10 PP (après réduction).

Les Sidhes peuvent parler tous les langages mais ne sont lettrés que pour l'Avalonien.

Tous les Sidhes sont des mages glamour de sang pur et commencent le jeu avec 7 points à répartir dans les compétences de glamour. Ils peuvent acheter des points additionnels à la création au coût de compétence de base et non avancés (donc 1 PP au lieu de 3 PP).

De plus, les Sidhes peuvent choisir plus d'une compétence de glamour dans le même trait. Ils n'ont pas les mêmes limitations que les mages glamour humains.

Les personnages Sidhe ne peuvent prendre un arcane.

Les personnages Sidhes ne possèdent pas de dés d'héroïsme. A la place, ils possèdent des dés de glamour (égal au trait le plus haut plus les dés de réputation). Ils sont utilisés de la même façon que les dés d'héroïsme à l'exception de l'activation ou l'empêchement de l'activation d'un arcane, et ils ne se transforment pas en points d'expériences.

Les Sidhes ne dorment pas, mais une fois toutes les 24 heures, ils doivent rester en présence de rêveurs. Les Sidhes ne mangent pas.

Les armes dites normales ont des dommages réduits de 2G2 contre un sidhe. Mais l'acier froid, les armes MacEachern, les lames de mystère de Montaigne, les armes enchantées de runes laerdom et les armes syrneths font des dommages normaux. Le Dracheneisen affecte les Sidhes de la même façon que les humains.

Les Déchus

Il faut suivre les mêmes règles de création d'un Sidhe à l'exception de :

- un personnage utilisant le système de répartition contre le déchu gagne + 2GO
- les déchus débutent en tant que mage glamour demi-sang, mais ils peuvent dépenser 20 PP pour commencer le jeu en tant que mage glamour au sang pur.
- Les déchus ne peuvent prendre aucune épée de Damoclès à la création.
- L'acier froid et les armes MacEachern ont un bonus de +1G1 de dommages contre les Déchus. Tout jet fait par le Déchu en portant ou tenant un objet en fer froid subi une pénalité de 1G1.

Les descendants mortels des sidhes

Il faut suivre les mêmes étapes de création d'un personnage humain, à l'exception de :

- vous pouvez acquérir la magie glamour demi-sang pour 18 PP. Le personnage peut l'acquérir pendant le jeu en dépensant 50 points d'expérience.
- Vous pouvez prendre l'avantage sang sidhe (reportez vous au compendium de sorcellerie).

Les impardonnables (ombres)

Il faut suivre les mêmes règles de création d'un Sidhe, à l'exception de :

- la réputation de départ est de -10
- l'avantage immortel n'est pas donné gratuitement et doit donc être acheté.
- un personnage utilisant le système de répartition contre un impardonnable gagne +2GO
- le personnage commence avec l'épée de Damoclès pourchassé (sidhe) pour 2 PP
- l'acier froid et les armes MacEachern font +3 de dommages contre les impardonnables.
- Tous les jets fait en présence d'acier froid dans un rayon de 3 mètres par l'impardonnables subissent une pénalité de 1GO.

Annexe 2 : Règles avancées sur les bandes de brutes

Les brutes sont des hommes à tout faire et vont par groupe (appelés bandes de brutes) de **6 individus maximum**.

Toutes les bandes de brutes ont un **niveau de menace variant de 1 à 4** qui reflète leurs capacités et leur degré de compétence. Plus ce niveau est élevé, plus la bande de brutes en question est dangereuse. Ainsi les paysans ou des miliciens sans entraînement auraient un niveau de menace de 1, tandis que des professionnels particulièrement compétents auraient un niveau de menace de 4.

Le rang de panache d'une bande de brute est égal à son niveau de menace.

Pour le combat : le MJ lance (nombre de brutes) **dés et garde (niveau de menace de la bande de brutes) dés** (n'oubliez pas que vous ne pouvez bien évidemment pas garder plus de dés que vous n'en lancez).

Le ND pour toucher la bande de brute pour être touchée : (niveau de menace +1) X 5. Il s'agit du résultat que le joueur incarnant le héros doit au moins obtenir à son jet d'attaque pour mettre une brute hors de combat.

Si le héros veut se débarrasser de plusieurs brutes en même temps : le joueur devra réussir une augmentation par brute supplémentaires qu'il désire faire sombrer dans l'inconscience.

Lorsqu'une bande de brutes tente d'utiliser une compétence autre qu'une compétence de combat : on considère qu'elle a une compétence de 0 dans la compétence en question. Parfois les brutes auront les compétences en questions. Dans tous les cas, le MJ fait son jet de compétence en lançant (niveau de menace + rang dans la compétence) dés et garde (niveau de menace) dés.

Les dégâts infligés par les brutes : si le jet d'attaque est réussi, la bande de brute inflige un coup (voir les dégâts ci-dessous selon les armes utilisés par les brutes), plus un coup supplémentaire par chaque tranche de 5 points au-dessus du ND pour toucher.

Petites armes (couteaux, pic à glace) : 3

Armes moyennes (matraques, armes d'escrimes) : 6

Grandes armes (épées larges, haches de batailles) : 9

Très grandes armes (épées à deux mains) : 12

Armes à feu (pistolets mousquets) : 15

Brutes aidant des héros ou des vilains : on peut ajouter le niveau de menace de chaque brute de la bande de brutes au résultat de tous les jets fait par le personnage à l'exception des jets de blessure (exemple : deux brutes avec un niveau de menace de 3, ajouteront + 6 à tout jet du vilain ou héros qu'ils assistent). Si les brutes ont la compétence et que le joueur accompli une action liée à cette compétence, on ajoute leur rang de compétence au résultat du jet de personnage. Un même individu ne peut être soutenu par plus de (rang esprit) brutes.

Annexe 3 :

Les différentes bandes de brutes

Les brutes de Théah

L'Avalon

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

La Castille

Les bandes de brutes castillanes sont aussi rapides et lestes que le reste du pays. Elles lancent et gardent un dé supplémentaire (+1q1) quand elles attaquent. Ainsi, une bande de 6 brutes castillanes dotées d'un niveau de menace 2 lancent 7q3. Lorsque vous mettez vos héros aux prises avec des brutes castillanes, souvenez-vous que même à trois, elles restent de féroces adversaires.

L'Eisen

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

Les Cymbri et Fhidelì

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

Les Kosars

Les Kosars sont si habitués à tout faire à cheval et sont si dangereux sur leurs montures qu'ils sont

considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils sont sur leurs chevaux.

La Montaigne

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

L'Ussura

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

La Vendel

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

Le Vestenmannavjar

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

La Vodacce

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

Les bandes de brutes de l'Empire du croissant de lune

Pour de plus amples descriptifs sur ces tribus et leurs histoires, je vous renvoie au supplément de l'empire du croissant de lune.

La tribu de Ruzgar'hala

Les guerriers de cette tribu sont des guerriers émérites et très compétents dans leur domaine. Ils bénéficient par leur adresse de guerriers d'un bonus de 1g1 pour toute leur action liée au combat.

La tribu des Aldiz'Abali

Ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières des sciences ou des arts. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier érudit ou artiste effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1 (le mj devra déterminer par équilibre du jeu, si la bande de brutes est plus orientée sur les sciences ou les arts).

La tribu de Kurta-Kir

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

La tribu de Jadur-Rihad

Cette tribu est issue d'une alliance d'une princesse catheenne et d'un chef de tribu. Cela transparait dans leur physique mais aussi dans leur grâce. Ainsi, les bandes de brutes de cette tribu bénéficie d'un bonus de 1 au panache et peuvent donc attaquer une fois de plus que leur niveau de menace.

La tribu de Yilan-Bazlik

La devise de cette tribu est de frapper en premier et de poser les questions plus tard. Dans cet esprit, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'une augmentation pour dresser du guet apens et d'une action gratuite à la phase O lors du combat.

La tribu d'Atlar-Vahir

Les chevaux ont toujours fait parti intégrante de cette tribu. Cavaliers émérites, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'un bonus de 1g1 quand ils sont sur leurs chevaux pour toute action.

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

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

Les bandes de brutes de Cathay

Le royaume de Khimal

Proche de la sagesse et du calme du haut Lama, ces bandes de brutes sont difficilement impressionnables. Les personnes tentant toute répartition à leur rencontre subissent un malus de 1g1. De plus, les brutes ont un bonus d'une augmentation contre la répartition.

Le royaume de Xian Bei

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

Le royaume de Koryo

Le royaume de Koryo est recouvert à 80% de forêts. Les brutes de ce royaume sont des chasseurs nés. Ces bandes de brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Le royaume de Tashil

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

Le royaume de Han Hua

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

Le royaume de Lanna

Ce peuple est un peuple très surprenant et plein de ressources. On peut se trouver face à des brutes de cette contrée ayant un solide physique dû aux taches dans les mines ou des les champs. Dans un combat, leur réactivité et leur ressource leur permettent de bénéficier d'un rang de panache supplémentaire et donc une action en plus.

Le royaume / les pirates du Tiakhar

Ce sont plus aux pirates du Tiakhar que vos joueurs auront à faire que les habitants de ce royaume. Les habitants eux même n'ont aucun bonus ou avantage. Par contre il n'en va pas de même pour les pirates de ce royaume. Les bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non seulement de 6. De plus, au lieu de faire des dégâts (armes moyennes) directement, le montant de dommages donnera la difficulté que le Pj devra surmonter avec sa gaillardise (il n'y a pas de dommages). En effet, les pirates ne tuent pas leur adversaires mais les capturent pour en faire des esclaves, ou les tuer après s'ils ne conviennent pas ou n'ont aucune valeur marchande. En conséquence, si le jet de gaillardise est un échec, le joueur est saisi par les brutes. Pour se libérer, il devra faire un jet d'opposition : nombre de brutes + (compétence de prise égal au niveau de menace) contre la gaillardise + compétence éventuelle pour se libérer. Les brutes, comme les règles de luttes, pourront assurer leur prise en dépensant des actions.

La garde royale de l'impératrice céleste

Ces gardes fideles servent l'ordre céleste sans faillir et sont promptes à réagir rapidement face à toute menace. Tous leurs jets d'initiatives sont réduit de 1 (même si cela donne une phase 0, ils agiront alors à la phase 0). De plus, ils portent des armures mais sont entraînés dans le port de ceux-ci. En conséquence, ils doivent être touchés en prenant une augmentation.

Cao Yao (soigneurs cathayans)

Ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les arts de la médecine que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Cao Yao effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces

compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Feng Shui Shi (prêtres et geomanciens catheens)

Ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les arts du feng shui et de la géomancie que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Feng Shui Shi effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Gwai Liao (bureaucrates catheens)

Ces bandes de brutes sont à la fois des courtisans, des politiciens, des érudits et des serviteurs. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Gwai liao effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les bandes de brutes de l'Archipel de Minuit

Les habitants de l'île de Carlos

Animés d'une volonté farouche pour exister et survivre, les bandes de brutes bénéficient d'un niveau de menace +1 lorsqu'elles doivent se défendre ou se battre en ce sens. Quelque chose dans les habitants troubles les sorciers ou les personnes ayant l'avantage foi. Confrontés à ces brutes, ils perdent 1g0 à toutes leurs actions en leur présence.

Les habitants de l'île du Dieu Rouge

Ces bandes de brutes sont des hommes bêtes.

Caractéristiques : 6 membres par bande de brutes ; armes petites à moyennes ; niveau de menace 2 à 3 ; compétence attaque 1.

Note : 1 à 2 traits d'animaux peuvent être pris comme ceux que l'on peut trouver dans la magie Pyeryem.

Les habitants de l'île de Myarpa

Les habitants de cette île n'ont rien à envier aux intrigants vodacce. Ceux-ci feraient d'ailleurs de parfaites recrues si seulement l'île était connue des théans. Ces brutes confèrent donc une

augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier courtisan effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les habitants de l'île de Sange Tara

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

La tribu Lenlil de l'île de Kanuba

Cette tribu est habitée par des sentiments de curiosité et de pacifisme. Elles ont une grande connaissance de la flore. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier herboriste effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu Taru de l'île de Kanuba

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

La tribu Erego de l'île de Marcina

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

La tribu des Urub de l'île de Marcina

Cette tribu est une tribu guerrière qui est fière, féroce et formidable comme adversaire. Pour refléter cette dangerosité, leurs dégâts sont doublés.

Bandes de brutes pirates

Les Chiens de Mer

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

La Confrérie de la Côte

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

Les Corsaires du Croissant

Les brutes des Corsaires sont habituellement des prisonniers agissant contre leur gré. Elles sont infatigables et subissent de terribles punitions de la part de leurs ravisseurs.

Les Faucons Vesten

Il s'agit de bande de brutes vesten.

Les Gentilshommes de Gosse

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

La Marine marchande Vendelare

La marine marchande vendelare emploie des mercenaires eisenörs. Chaque brute de ces bandes doit donc être touchée deux fois avant de tomber (cf. ci-dessus).

Les Pirates

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

Les pirates du Roger le Rouge

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

Les pirates du Tiakhar

Les bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non seulement de 6. De plus, au lieu de faire des dégâts (armes moyennes) directement, le montant de dommages donnera la difficulté que le Pj devra surmonter avec sa gaillardise (il n'y a pas de dommages). En effet, les pirates ne tuent pas leur adversaires mais les capturent pour en faire des esclaves, ou les tuer après s'ils ne conviennent pas ou n'ont aucune valeur marchande. En conséquence, si le jet de gaillardise est un échec, le joueur est saisi par les brutes. Pour se libérer, il devra faire un jet d'opposition : nombre de brutes + (compétence de prise égal au niveau de menace) contre la gaillardise + compétence éventuelle pour se libérer. Les brutes, comme les règles de lutttes, pourront assurer leur prise en dépensant des actions.

Les pirates du vaisseau fantôme

Voir les morts vivants dans la section brutes monstrueuses

Bandes de brutes des organisations secrètes et autres

Les bandes de brutes dans cette partie doivent êtres avant tout considérés comme de jeunes aspirants. Avec l'expérience, elles deviendront un jour des hommes de mains, voir des héros ou vilains. Certaines bandes de brutes ont été faites pour faire de parfait assistants au lieu de ne faire que des déclinaisons d'hommes d'armes de chaque organisation.

Les Billets du Seigneur

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

Les Chevaliers d'Elaine

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

Les Chevaliers de la Rose et la Croix

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

Caractéristiques (supplément page 76) : niveau menace 3 (+1) ; armes normales (rapières) ; compétences : attaque (2) ; chirurgie (1) ; sauter (1)

Le Collège Invisible

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

Cadets Mousquetaires

Les Cadets sont particulièrement entraînés au combat et savent se battre ensemble avec efficacité. Ils bénéficient d'un bonus de 1 pour le panache et peuvent donc accomplir une action en plus de leur niveau de menace et un niveau de compétence attaque (armes à feu et escrime) de 2.

Les mousquetaires

Les mousquetaires du Roy comptent parmi les forces d'élite de Théa. Entraînés dans plusieurs techniques de combat, servant l'Empereur par dessus tout, ils ne laissent rien entraver leur mission. Ceux qui sont décrits ici répondent aux ordres d'un capitaine mousquetaire (héros, vilain ou homme de main). Les mousquetaires revêtent

généralement les couleurs du Roy, et on voit un grand soleil sur leur poitrine. Ils portent mousquets et pistolets, ainsi qu'une rapière. Leurs chapeaux à bords larges les distinguent des autres fantassins montagnais et ils se déplacent avec la noblesse qui sied à leur rang. On les trouve généralement à charousse ou dans le palais royal.

Caractéristiques : niveau de menace 3 ; arme habituelles (mousquets et rapières) ; ND 20

Compétences : attaque arme à feu 4 ; attaque escrime 4

Capacité spéciale : panache de 4 au lieu de 3

La Société des Explorateurs

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

La Rilasciare

Les membres de la Rilasciare sont des brutes capables de tout mais qui savent rester discrète pour faire avancer leur cause. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier artificier ou espion effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1. Pour équilibre de jeu, le MJs devra choisir pour ces brutes soit le métier d'espion ou d'artificier.

La garde de Sandoval

Les membres de la garde de sandoval n'est pas le corps d'élite le plus affirmés sur Théa. Cependant, ces brutes ne vivent que pour une seule chose : défendre leur Roy. En conséquence, ils sont immunisés à toute forme de corruption. De plus, en présence du Roy, ces brutes sont insensibles à toute répartition.

Les Fiannas

La célèbre garde d'O'Bannon est à l'image du souverain d'Inishmore. Elle est autant aimée que crainte par la population. En conséquence, elle

bénéficie d'un niveau de peur de 2 en Avalon et de 1 ailleurs. Toutefois, elles sont d'une loyauté sans bornes pour le O'Bannon et sont donc incorruptibles.

Les Stelets d'Ussura

Gardes d'élite du Gaius. Ils sont chargés de faire appliquer la loi en Ussura. Ils portent un uniforme vert décoré du sceau doré de l'Ussura. Les unités des différentes provinces cousent parfois leur écusson d'origine sur l'épaule. Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les galopins

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

Les bandes de brutes des gardes de fer en Eisen

Les fins renards (Fishler)

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

La garde de Freiburg (Trague)

Armées de deux panzerfausts, ces bandes brutes par leur style de combat déstabiliseront rapidement leurs adversaires habitués à affronter des armes d'escrimes. Ces brutes bénéficient d'une action

gratuite pour tenter de désarmer leurs adversaires avec un jet d'opposition de NM + compétence "désarmer adversaire" (égale au niveau de menace) contre gaillardise + compétence de parade. Contrairement à la compétence d'escrime habituelle de désarmer, ici le fait de désarmer pour ces brutes est une attaque directe contre l'arme visant à désarmer (cela déroge donc au descriptif normal de ladite compétence).

Les guerriers d'aciers (Hainzl)

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

Les spectres (Heilgrund)

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

Chiens des marais (Posen)

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

Les poings serrés (Sieger)

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

Drachen rugissants (Wische)

Ces brutes sont toutes équipées de zweihander (armes très lourdes). Leur style de Metzger leur

permet de ne pas avoir à réarmer leur coup pour de nouveau frapper. Cependant, en utilisant ce style les dégâts de leurs armes devient de la classe arme lourde et non plus très lourde (le choix est laissé aux MJs). La situation actuelle fait que ce corps d'élite n'a pas reçu de salaires depuis très longtemps. Les membres, qui n'ont pas quitté la garde de fer, ont un fort sens de l'honneur, du devoir et de la loyauté envers leur Eisenfursten. En conséquence, ils possèdent l'avantage d'être incorruptibles.

Bandes de brutes des ordres religieux

Les Tyomny

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

Les Gardiens de l'Eglise

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

L'Inquisition

Les brutes de l'Inquisition sont particulièrement intimidantes, discrètes et peuvent frapper à tout moment depuis les ombres. Les bandes de brutes sont composées de 8 membres et non de 6. (Page 112 église des prophètes).

Caractéristiques : niveau de menace 1 à 4 ; armes (rapières, mousquet) ; compétences (course de vitesse 1, déguisement 2)

Ordre gnostique

Ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières universitaires que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier professeur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces

compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre bénéfactine de Saint Benefactus

Ces brutes ont une présence calme et sereine qui se transmet facilement à leur entourage. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de contre la répartie effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles assistent. En outre, elles possèdent dans les compétences du métier de prêtre un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre de Sainte Francesca de Gallilli

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

Ordre de Saint Victor

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

Les épées de Salomon

Ces brutes sont de jeunes aspirants dans l'ordre. Animé d'un esprit de corps et d'une mission divine dans la protection de membres éminents de l'église, ils font preuves d'un sang froid dans n'importe quelle circonstance pour protéger la personne. En conséquence, ils bénéficient d'un bonus de un à leur niveau de menace lorsqu'ils doivent protéger le membre de l'église en question. Ils donnent à celui-ci un bonus à sa défense passive égale à leur niveau de menace + 1.

Aptitudes avancées

Voici quelques options qui permettent de différencier quelque peu vos bandes de brutes. Il convient de limiter le nombre d'avancements à un seul pour une bande de niveau 3 et deux pour une bande de niveau 4, en plus des particularités nationales.

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

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

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

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

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

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

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

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

Cruelles : ces brutes aiment tordre les couteaux dans les plaies. Chaque attaque réussie contre le héros lui fait perdre un dé non gardés (-1gO) à sa prochaine action.

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

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

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

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

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

Rage forcenée : ces brutes lancent leurs couteaux et balancent leurs épées sauvagement dans une charge furieuse. Leurs attaques ne peuvent être évitées que par des défenses actives ; on considère que les héros ont un ND diminué de 5 et que la bande de brutes bénéficie d'un bonus à son ND de 5.

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

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

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

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

Sang bleu ou berserk : ces brutes sont complètement immunisés à l'Esprit, à l'intimidation ou à tout système de répartition.

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

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

Brutes morts-vivants

Squelettes et morts vivants (flot de sangs page 82) :

Ces morts vivants sont les plus faibles des versions des morts vivants.

Niveau de menace 2

Armes : sabres

ND 25 face à des flèches et arme à feu

ND 20 contre des rapières et couteaux

ND 15 face à de plus grosses armes.

Capacités : il faut deux augmentations au jet d'attaque pour les tuer (1 augmentation pour les armes lourdes et sabres d'abordages). Sinon ces brutes se régénèrent dans 1 dé explosif tour.

Annexe 4 : Règles de construction des navires

Les navires ont 5 traits comme les personnages et peuvent avoir 10 rangs dans chaque trait. Il est fixé le PN (points de navire). Le nombre de PN détermine le nombre de points qui peut être alloué dans les traits, mais aussi dans les modifications (le niveau de difficulté de la modification donne le nombre de points de PN). Le PN détermine aussi le nombre maximum de modifications possibles pour un navire et le maximum que l'on peut allouer dans chaque trait. Les défauts du navire permettent de récupérer des points de PN.

Ceci est résumé dans le tableau ci-dessous.

Points de navire	Maximum en trait	Maximum de modifications	Maximum de défauts
10	3	2	2
15	4	3	3
20	5	4	4
25	6	5	5
30	7	6	6
35	8	7	7
40	9	8	8
45	10	9	9
50+	10	10	10

La cargaison et le tirant d'eau sont égaux à sa détermination. Le rang d'équipage est égal à la dextérité du navire. La réputation du navire commence à 0.

Entretien des navires

Réparer un dégât grave infligé à un navire coûte 250 guilders et demande une semaine de travaux. Une

Liste des modifications

Les modifications qu'il est impossible d'apporter à un navire après sa construction voient leur nom suivi d'un astérisque.

Difficultés	Description
1	Avirons : permet au navire de naviguer, même quand il est encalminé ou qu'il va contre le vent. Toutefois, en cas d'utilisation des avirons, on considère l'esprit du navire 2 rangs en deçà de son score habituel, pour un minimum de 1.
1	Balises : l'équipage de ce navire bénéficie de 1 augmentation gratuite aux jets de navigations
1	Bélier de proue* : lors d'un éperonnage, le navire adverse subit un dégât grave supplémentaire et le votre en subit un de moins.
1	Câble dissimulé : permet de remorquer du matériel sous les flots, où il est peu probable que quiconque le trouvera. Côté négatif des choses, cela accroît le tirant d'eau du navire d'un point.
1	Canons à bon compte : la gaillardise augmente de 1 point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par son coût en PN. Toutefois, les frais d'entretien mensuels s'élèvent à 50 guilders, sans quoi les canons deviennent inutiles et les bénéfices de la

fois par an, il faut dépenser 100 guilders pour l'entretien du navire. En cas de non paiement, tous les traits du navire perdent 1 rang jusqu'à ce qu'il fasse l'objet d'un petit « contrôle technique ».

Modifications navales

On assigne à chaque modification navale un indice de difficulté. Un charpentier naval doit posséder la compétence construction navale à un niveau aussi moins élevé que l'indice de difficulté de la modification qu'il souhaite apporter pour être à même de la réaliser.

Une modification coûte 750 guilders et demande deux semaines de travail par point de difficulté. Un navire ne peut jamais avoir plus de modification tel qu'il est indiqué dans le tableau ci-dessus. Il est possible de se débarrasser des défauts de après la création en payant 1500 guilders et en y travaillant pendant deux semaines par point qu'il a rapporté à la création.

Construction des navires après la création

Il coûte 600 guilders et une semaine de travail par PN nécessaire à la construction du navire. Le charpentier naval doit faire un jet esprit + construction navale contre un ND égal à 5 X le trait ou l'indice de difficulté d'une modification du navire le plus élevé.

Si le jet échoue, il faut deux semaines de plus. Si le jet échoue plus de 10 points, alors vous devez assigner au navire 1 point de défaut supplémentaire par tranche de 10 points séparant le résultat au ND. Ces défauts ne rapporteront aucun PN.

Difficultés	Description
	modification sont perdus.
1	Mascotte : lorsque le mj choisit la mutinerie en guise de rencontre aléatoire, il lui faut utiliser 7 dés d'héroïsme (au lieu de 6)
1	Mâts renforcés : permet de lancer deux dés supplémentaires sur les jets de blessures lorsque l'on tire sur le navire avec des boulets ramés
1	Prison : le Nd de toute tentative visant à s'en échapper augmente de 10 points
2	Bonne cuisine : augmenter de 5 points tous les ND de dégradation de la nourriture présente à bord du navire
2	Coque solide* : augmente le rang de détermination d'un point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en PN.
2	Equipage bien entraîné : augmente le rang de dextérité d'un point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en PN.
2	Grand gouvernail : augmente le rang d'esprit d'un point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en PN.
2	Sabords de batteries dissimulés : la gaillardise du navire demeure secrète tant qu'elle n'est pas utilisée.
2	Surarmé : augmente le rang de la gaillardise d'un point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en PN.
2	Voiles de soie : augmente le rang de panache d'un point. Cela permet de dépasser le rang maximum normalement imposé par le coût en PN.
3	Caches de contrebande : il est possible de dissimuler dans ces compartiments jusqu'à 1 rang de cargaison. Seules des recherches véritablement poussées permettront de les découvrir.
3	Chanceux* : confère un dé d'héroïsme supplémentaire
3	Décorations : les gains de réputations du navire augmentent toujours d'un point
3	Gouvernail sensible : le navire peut tourner une fois de plus par tour
3	Longue quille* : le navire lance deux dés supplémentaires lorsqu'il effectue un jet de chavirement, mais son tirant d'eau augmente d'un point.
4	Bon capitaine : une fois par tour, le capitaine peut lancer un dé supplémentaire à tout jet qu'effectue le navire. Il n'est pas possible d'apporter cette modification que si le capitaine possède au moins 4 rangs dans la compétence commander.
4	Coque étriquée* : les jets de piloter visant à franchir des passages étroits bénéficient d'une augmentation gratuite
4	Espace de cargaison supplémentaire* : la cargaison du navire augmente d'un rang
4	Quartiers d'équipage supplémentaires* : l'équipage du navire augmente d'un rang
5	Armurerie fournie : lorsque vous effectuez un jet sur la table d'abordage, les pertes adverses augmentent de 1 point
5	Canons d'abordage supplémentaires : lorsqu'elles effectuent un jet sur la table d'abordage, les embarcations tentant d'aborder le navire reçoivent une pénalité d'une ligne
5	Canons pivotants : une fois par tour, le navire peut faire feu hors de son champ de tir avec une gaillardise de 2.
5	Chaloupe écarlate (vesten uniquement) : le navire peut utiliser 1 dé d'héroïsme pour forcer un vaisseau ennemi à abandonner 1 dé d'héroïsme.
5	Esprit bienveillant : une fois par scène, le navire peut lancer deux dés supplémentaires sur n'importe quel jet
5	Figure de proue : ce navire bénéficie de 2 dés d'héroïsme supplémentaires
5	Groupe d'abordage : lorsque vous effectuez un jet sur la table d'abordage, la modification permet de déplacer le résultat d'une ligne en votre faveur
5	Infirmierie équipée : lorsque vous effectuez un jet sur la table d'abordage, vos pertes sont réduites de 1 point
5	Tirant d'eau faible* : réduisez le tirant d'eau du navire d'un rang (minimum 1)
6	Canons à grappins : lorsque vous effectuez un jet sur la table d'abordage, ce navire peut utiliser un dé d'héroïsme pour relancer les dés. Le résultat du deuxième jet remplace celui du premier, et il n'est pas possible de lancer les dés une nouvelle fois
6	Quille rétractable* : lorsque la quille est rétractée, le navire réduit son tirant d'eau de 2 rangs mais jette un dé de moins sur les jets de chavirement. Il faut dépenser une action pour remonter ou redescendre la quille.

Liste des défauts

Les défauts qu'il est impossible de retirer à un navire après sa construction voient leur nom suivi d'un astérisque

Difficultés	Description
1	Lent : le navire avance d'un hexagone de moins lorsqu'il se déplace
1	Mâts fragiles : le navire effectue ses jets de blessure en lançant un dé de moins lorsqu'on l'attaque à l'aide de boulets ramés.
1	Vieux* : ce navire a besoin d'entretien tous les six mois plutôt que tous les ans
2	Coque fragile : lorsque le navire effectue un jet de blessure, aucun de ses dés ne peut exploser
2	Coque perméable : lorsque le navire effectue un jet relatif à la détermination, aucun de ses dés ne peut exploser
2	Equipage mal entraîné : lorsque le navire effectue un jet relatif à la dextérité, aucun de ses dés ne peut exploser
2	Petite quille : ce navire lance un dé de moins lorsqu'il effectue un jet de chavirement
2	Petit gouvernail : lorsque le navire effectue un jet relatif à l'esprit, aucun de ses dés ne peut exploser
2	Sous armé : lorsque le navire effectue un jet relatif à la gaillardise, aucun de ses dés ne peut exploser
2	Voiles en lambeaux : lorsque le navire effectue un jet relatif au panache, aucun de ses dés ne peut exploser
3	Bosco incompetent : la vitesse de déplacement du navire est réduite de 25%
3	Criard : en raison de ses nombreuses décorations, on reconnaît aisément le navire, mais en mal. Ainsi, ses pertes de réputation augmentent toujours d'un point.
3	Malchanceux* : le navire reçoit un dé d'héroïsme de moins
3	Vermine : les provisions du navire ne font que trois semaines par mois de ravitaillement acheté.
4	Equipage mécontent : le mj peut utiliser un dé d'héroïsme pour rendre d'humeur très maussade un rang d'équipage durant le reste de la scène. En cas de combat, il se rend automatiquement
4	Espace de cargaison mal agencé : la cargaison du navire est réduite d'un rang
4	Mauvais capitaine : à cause du mauvais capitaine, le navire lance un dé de moins lorsqu'il effectue le premier jet de son tour
4	Quartiers étriqués : l'équipage du navire est réduit d'un rang
5	Gouvernail gondolé : à la fin de chaque tour, le navire tourne de 60 degrés à bâbord (ou à tribord) sans utiliser d'action. La direction est choisie à la création.
5	Hanté* : le mj peut utiliser deux dés d'héroïsme pour contrôler les actions du navire pendant un tour. Il peut le faire une fois par scène. En outre, il se passe souvent d'étranges choses à bord.
5	Tirant d'eau démesuré : le tirant d'eau du navire augmente d'un rang

Annexe 5 : Avantage d'appartenance à une école de courtisane

(Supplément non officiel paru dans le supplément Casigula Rosa)

Pour les personnes voulant créer un personnage courtisane, l'excellente aide de jeu parue dans le supplément Casigula Rosa des **Cendres du Sphinx** vous permettra de créer un tel personnage. L'aide de jeu Casigula Rosa est disponible sur le **Capharnaüm**, mais nous vous encourageons à consulter l'excellent site internet des **Cendres du Sphinx** (CDS Editions) : <http://www.cds-editions.com/>.

Les écoles de courtisanes

Bien que les petites *scuole* en Vodacce inculquent les bases du métier de courtisane, chaque principauté possède une grande école qui fait son prestige et possède sa spécialité. Seules les courtisanes les plus prometteuses et les plus douées peuvent espérer y entrer. En quittant ces écoles, les courtisanes deviennent membres d'une élite et accompagnent souvent les personnes les plus en vue de la société vodacci. Dans les écoles de courtisane communes, une courtisane fait son entrée dans le monde lorsqu'elle est jugée apte par son professeur : on lui présente ainsi un « parrain » qui se chargera de lui enseigner la pratique de certains arts et non plus seulement la théorie. Dans les écoles de courtisanes les plus réputées – celles décrites ci-dessous – les courtisanes font leur entrée dans le monde de manière plus spectaculaire... Et moins aisément : c'est la réputation de la scuola est en jeu ! L'Apprentie doit maîtriser au moins deux de ses compétences d'école à 3. La veille de son « passage », on organise généralement des festivités marquant la fin de sa « vie de jeune fille » - elles ont lieu soit dans l'école, soit à l'extérieur et y viennent des invités triés sur le volet. La plupart des gens sont prêts à beaucoup pour y participer. Après tout, l'un d'entre eux pourrait se voir offrir le privilège d'être le « parrain » d'une de ces adorables demoiselles.

Le coût pour appartenir à une *Ecole de Courtisane* est de 20PP. Avec l'accord du Maître de Jeu, une Héroïne pourra l'acquérir plus tard, à condition de posséder les compétences de base, pour le coût de 40XP.

Ecole de Courtisane Vestini

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.

Apprentissages de base : Courtisane, Courtisan

Compétences de courtisane : Comportementalisme, Séduction, Déplacement Silencieux, Poésie.

Apprentie

En étudiant les principes du métier, 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. *En termes de jeu, la courtisane obtient une augmentation gratuite sur tous ses jets de Comportementalisme et Poésie.*

Compagnon

A ce degré de maîtrise, la courtisane a appris à déceler et interpréter la plus infime nuance de comportement chez les autres. Ainsi, elle peut en user à son avantage ou celui d'un protecteur. Cette capacité presque innée ne se développe chez la courtisane qu'après avoir fait son entrée dans les cercles mondains. *La courtisane peut passer gratuitement sa compétence Comportementalisme à 6. Si elle ne le peut immédiatement, il lui sera possible de le faire ultérieurement en dépensant 25XP.*

Maîtresse

La maîtresse courtisane de l'école Vestini a développé une technique redoutable, qui consiste à composer une poésie en passant dans une cour tout en notant le moindre détail. 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. *La courtisane gagne l'Avantage Sens aiguïté : Vue, ainsi que deux augmentations gratuites pour utiliser le Système de Répartie lorsqu'elle se lance dans une improvisation.*

Ecole de Courtisane Mondavi

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 la plupart des gens la trouvent totalement inutile. Mais cela ne choque pas les enseignants de cette école, qui connaissent les vraies capacités de leurs enseignements et qui, de toute façon, n'ont jamais accepté d'autres élèves que des femmes appartenant à la principauté Mondavi.

Apprentissages de base : Courtisane, Espion

Compétences de courtisane : Comédie, Séduction, Arcane, Déguisement

Apprentie

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. *A ce niveau de maîtrise, la courtisane gagne une augmentation sur tous ses jets de Comédie et de Séduction.*

Compagnon

Au niveau de Compagnon, les courtisanes apprennent à perfectionner une émotion. Ayant eu à développer un trait de caractère particulier dès leur entrée dans l'établissement – en entrant dans l'école elles reçoivent chacune un Arcane du jeu des Tarots de la Destinée qu'elles doivent développer – elles excellent maintenant dans sa représentation. *La courtisane peut passer gratuitement sa compétence Arcane à 6. Si elle ne peut pas l'augmenter immédiatement il lui sera possible de le faire ultérieurement en dépensant 25XP.*

Maîtresse

Les maîtresses courtisanes de l'école Mondavi sont tellement bonnes comédiennes qu'elles peuvent passer ou elles veulent dans une foule sans se faire repérer. *La courtisane gagne une nouvelle augmentation gratuite sur ses jets de Comédie. De plus si quelqu'un tente de la percer à jour, que cela soit au niveau de son déguisement, de son comportement, ou toute autre détail pouvant*

révéler sa véritable identité, il devra prendre un nombre d'augmentations égales à la compétence Comédie de la courtisane.

Nouvelle compétence

Arcane (courtisane Mondavi uniquement) : Cette compétence unique à l'école Mondavi consiste à choisir un Arcane majeur, et d'avoir ensuite une facilité à simuler la Vertu et le Travers qui y sont associés en usant de la compétence Comédie. Evidemment une Strega del Sorte ne se laissera pas prendre si elle use de sa sorcellerie, mais ce n'est qu'un échantillon très faible de la population théane en comparaison de toutes les personnes pouvant se laisser duper ! Le personnage choisit un Arcane de la liste présentée dans le *Guide du*

Joueur et ne pourra plus en changer. *Ensuite, tous les jets de Comédie ayant un lien avec le Travers ou la Vertu de l'Arcane se verront dotés d'un bonus sur le résultat de son jet de 2 par Rang dans la compétence Arcane.*

Ecole de Courtisane Villanova

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. 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...

Apprentissages de base : Courtisane, Couteau

Compétences de courtisane : Comédie, Séduction, Masseur, Poison.

Apprentie

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. *La courtisane gagne une Immunité à un type de poison de contact et une augmentation gratuite sur tous ses jets de Masseur et Poison.*

Compagnon

Afin de ne pas faire mentir la réputation de l'école et pour que les courtisanes puissent être considérées comme une élite, on enseigne aux jeunes femmes un secret venant de l'Empire du Croissant (un traité vieux de plusieurs siècles) sur les techniques de massage. *La courtisane peut passer gratuitement sa compétence Masseur à 6. Si elle ne peut pas l'augmenter immédiatement, il lui sera possible de le faire ultérieurement*

en dépensant 25XP.

Maîtresse

Les maîtresses courtisanes de cette école sont de très grandes séductrices. Toujours dans l'esprit de la fleur vénéneuse, on leur enseigne le grand secret de cette école. Les courtisanes apprennent ainsi de nouveaux poisons et comment les administrer avec charme. *La courtisane gagne une nouvelle Immunité aux poisons (un type de poison au choix). Elle peut aussi passer son trait d'Esprit à 6. Si elle n'a pas la possibilité de le faire dans l'immédiat elle pourra le faire plus tard en dépensant 30 XP.*

Ecole de Courtisane Bernouilli

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.

Apprentissages de base : Courtisane, Athlète

Compétences de courtisane : Danse, Séduction, Masseur, Sincérité.

Apprentie

Pour entrer dans cette école il faut être douée, mais pas seulement. La devise de l'école est la maîtrise du corps – dans tous les sens du terme. *La courtisane gagne une augmentation sur tous ses jets de Danse ainsi que pour Charmer quelqu'un (Système de Répartie).*

Compagnon

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 gagne l'avantage Beauté du Diable et une augmentations gratuite sur ses jets de Séduction.*

Maîtresse

Les maîtresses courtisanes Bernouilli savent s'adapter à n'importe quelle situation demandée dans leur corps de métier. Elles sont l'incarnation même de la courtisane ou de l'image qu'une personne peut s'en faire.

La courtisane gagne une augmentation gratuite sur toutes ses compétences du métier Courtisane. D'autres bonus peuvent être cumulés avec ce niveau de maîtrise.

Ecole de Courtisane Falisci

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.

Apprentissages de base : Courtisane, Courtisan

Compétences de courtisane : Jeu, Séduction, Sincérité, Style.

Apprentie

Les apprenties courtisanes de la principauté Falisci apprennent les bases de ce que certains pourraient nommer le contrôle de soi, mais qui est inculqué sous le terme « maîtrise de la situation ». *La courtisane gagne une augmentation gratuite par Rang de maîtrise pour résister au Système de Répartie.*

Compagnon

L'apprentissage a pour règle de ne jamais jouer avec sa vie mais de plutôt jouer avec celle des autres. On n'apprend pas à tricher dans cette école mais à éventuellement retourner une situation en sa faveur afin de gagner. *La courtisane peut ajouter deux au total d'un jet de compétence Jeu par Rang dans sa compétence Style. De plus elle gagne une augmentation gratuite sur tous ses jets de Sincérité.*

Maîtresse

La maîtresse courtisane ou la maîtresse du style Falisci excelle tellement dans son domaine que de nombreux d'hommes se plaignent de torticolis pour en avoir simplement croisée une. *La courtisane peut passer sa compétence Style à 6. Si elle ne peut le*

faire sur le moment elle pourra le faire plus tard en dépensant 25XP.

Nouvelle compétence

Style (courtisane Falisci uniquement) : Cette compétence spécifique à l'école Falisci est un raffinement de ce que les Montaginois qualifie médiocrement de Panache. En fait, c'est également bien plus que cela, car elle ne permet pas seulement de se faire remarquer, mais implique d'avoir étudié et maîtrisé tout ce que peut renvoyer l'image ou le physique d'une personne. *En termes de jeu, cette compétence permet de rajouter 2 points par Rang de maîtrise de l'école à toute action ayant pour but de charmer, distraire ou impressionner.*

Ecole de Courtisane Lucani

Ayant subi une malédiction sur les sorcières de la famille, 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 côté 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 genre 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 « précepteur »...

Apprentissages de base : Courtisane, Erudit

Compétences de courtisane : Etiquette, Séduction, Mode, Eloquence.

Apprentie

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. *La courtisane gagne l'avantage Université.*

Compagnon

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. Toute la subtilité étant évidemment d'arriver à ce moment privé ou à le faire discrètement. Tout ceci

réside – d'après les professeurs de l'école – en une simple observation de la situation afin de savoir quel est le bon moment pour agir. *La courtisane gagne une augmentation gratuite sur ses jets d'Etiquette et d'Eloquence par Rang de maîtrise dans l'école.*

Maîtresse

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. Ainsi, il est très facile de dominer une cour quelle qu'elle soit. C'est ce qui est décrit dans le manuel de l'école au Chapitre VII : « Ombre et Lumière, le simple jeu. » *La maîtresse peut ajouter son Rang de compétence Philosophie à tous ses jets de compétence d'école.*

Ecole de Courtisane Caligari

À l'origine, les courtisanes de l'école étaient spécialisées dans l'espionnage et non dans l'occultisme. Elles utilisaient leurs compétences pour contrer l'influence des Villanova, via les luttes d'influence dans les différentes guildes marchandes de Vodacce. Vincenzo, passé les vingt premières années de son règne, a décidé de changer cela. Il a ainsi transformé les belles intrigantes en spécialistes de l'occulte, arguant que pour contrer l'influence des streghe Lucani (« les chiennes de compagnie des Villanova »), il fallait des méthodes tout aussi occultes... mais inutilisées jusqu'à présent. Les récalcitrantes ont été éliminées – jetées à la rue, tuées, prostituées, etc. Les autres se sont débrouillées comme elles ont pu : ainsi est née la nouvelle école. Son siège se trouvait à Reinascienza ; malheureusement la maison a été engloutie... Les courtisanes Caligari sont aujourd'hui assez rares, et leurs maîtresses encore plus rares.

L'ancienne école Caligari existe toujours, mais ses membres ont appris à faire profil bas. Il existe deux exemplaires des traités originaux de cette école, créée en 1445 par Lorena de Laurentia. Tous deux sont codés, puisque l'art du code secret était l'atout principal de ces dames. La chute du prince aura pu donner quelques espoirs à ces courtisanes, écœurées d'avoir vu leur école dénaturée. Agents du prince vengeurs, secrets éventés, chantage, courtisanes en détresse, codes mystérieux... Ces belles traditionalistes peuvent être, cher MJ, une merveilleuse source de scénarii !

Apprentissages de base : Courtisane, Érudit

Compétences de courtisane : Séduction, Dissimulation, Occultisme, Évaluation

Apprentie

Malgré les changements imposés par le prince, les fondamentaux restent les mêmes. Les apprenties apprennent à évoluer dans leur futur milieu de prédilection : celui des marchands.

En termes de jeu, l'apprentie gagne une Relation (Contact) par niveau de maîtrise et une augmentation gratuite sur sa compétence : Évaluation.

Compagne

Les compagnes de l'école Caligari apprennent les arcanes de l'occultisme et se familiarisent avec tout ce qui touche au surnaturel, qu'il s'agisse des différentes formes de sorcellerie et de magie ou des Synchroneth.

En termes de jeu, en plus d'un nouveau contact, la compagne Caligari gagne une augmentation gratuite en Recherches et en occultisme. De plus, elle bénéficie de 0g1 dés en plus sur le système de répartition quand elle a affaire à des marchands.

Maîtresse

Les maîtresses Caligari pourraient faire pâlir de jalousie n'importe quel membre de la Société des Explorateurs, tant sont pointues leurs connaissances dans le domaine de l'occulte. Elles sont également très douées pour trouver des financements – raison de plus pour faire des jaloux...

En termes de jeu, en plus d'une troisième Relation, la maîtresse Caligari peut passer gratuitement sa compétence Occultisme à 6. En outre, elle bénéficie d'1g1 dés en plus sur le système de répartition quand elle a affaire à des marchands.