

Avantages & Défaux à Agone

COMPILES PAR ROLAPIN

dernier supplément pris en compte : Dramatis Personnae
en cas de remarque : zulianit@free.fr

Sommaire

Charges.....2	Âme.....30	Emprise.....44
Les cahiers Gris.....5	Minotaures.....30	Cahiers Gris.....47
Bestaire.....8	Ogres.....30	Art de la Magie.....47
Art de la Magie.....10	Géants.....32	Lutins.....48
Codex des Saisonnins.....10	Nains.....32	Farfadets.....49
Lorgol.....12	Artificiers.....33	Arts.....49
Art de la Conjuratiou.....13	Corps.....33	Cahiers Gris.....50
Dramatis Personnae.....13	Satyres.....35	Art de la Magie.....50
La Gazette : l'Inspiré.....14	Minotaures.....36	Conjuratiou.....51
Acrobates-Assassins.....15	Géants.....36	Saisons.....51
Préceptorale.....15	Nains.....36	Cahiers Gris.....52
Farfadets.....16	Fées Noires.....36	Bestaire.....52
Satyres.....18	Méduses.....37	Lutins.....52
Ogres.....18	Conjuratiou.....37	Satyres.....53
Géants.....19	Esprit.....38	Minotaures.....53
Fées Noires.....20	Lutins.....39	Fées Noires.....53
Nains.....21	Farfadets.....40	Nains.....54
Méduses.....21	Ogres.....40	Méduses.....54
Cryptogramme-Magicien.....22	Géants.....40	Drakoniens.....54
Equerre.....23	Fées Noires.....41	Pixies.....54
Conjuratiou.....26	Nains.....41	Morganes.....55
Cercle écarlate.....26	Conjuratiou.....41	Flamme.....55
XIII.....27	Société.....41	Cahiers Gris.....56
Artificier.....28	Farfadets.....43	Bestaire.....57
Drakoniens.....29	Minotaures.....43	Ogres.....57
Pixies.....30	Géants.....43	
Morganes.....30	Méduses.....44	
	Conjuratiou.....44	

Charges

Abri secret (inconnu)

(2, Charge)

Vous avez découvert un endroit dissimulé aux yeux de tous, ou difficile à atteindre une grotte, des ruines, une salie secrète oubliée etc. Au fil des années, vous y avez aménagé secrètement votre tanière, votre refuge. Ce lieu n'est connu que de vous seul.

Abri secret (connu d'une personne)

(1, Charge)

Vous avez découvert un endroit dissimulé aux yeux de tous, ou difficile à atteindre une grotte, des ruines, une salie secrète oubliée etc. Au fil des années, vous y avez aménagé secrètement votre tanière, votre refuge. Vous avez constaté qu'un autre a découvert cet abri secret De qui s'agit-il ? Seule l'Eminence Grise au cours de ses scénarios pourra vous apporter la réponse.

Botte secrète (Rareté 12)

(3, Charge)

Un maître d'arme vous a appris une botte secrète.

Vous possédez la maîtrise d'une botte secrète parmi Grande Boucliade (Hache Ogre), Contre Charge (Grande Lance), Petite Boucliade (Pilum), Poinçonade (Marteau de Guerre)

Botte secrète (Rareté 16)

(4, Charge)

Un maître d'arme vous a appris une botte secrète.

Vous possédez la maîtrise d'une botte secrète parmi Soupe aux Doigts (Masse), Main Volante (Sabre), Bénédiction Refusée (Cimenterre), Croc (Hallebarde), Petit Gong (Massette), Botte du Musicien (Marteau de Guerre), Grand Gong (Maillet Ogre), Serpentine (Fléau d'Arme), Grande Comète (Etoile de Fer), Coup de la Demoiselle (Dague), Angle-Mort (Drakonien)

Botte secrète (Rareté 20)

(5, Charge)

Un maître d'arme vous a appris une botte secrète.

Vous possédez la maîtrise d'une botte secrète parmi Coup de Jarnac (Epée), Coup du Minotaure (Epée Courte), Corps-Qui-Coule (Esquive)

Botte secrète (Rareté 24)

(6, Charge)

Un maître d'arme vous a appris une botte secrète.

Vous possédez la maîtrise d'une botte secrète parmi Botte de Nevers (Rapière), Double Phénix (Hache Double), Chasse au Moustique (Hache Géante)

Botte secrète (Rareté 28)

(7, Charge)

Un maître d'arme vous a appris une botte secrète.

Vous possédez la maîtrise d'une botte secrète parmi Baiser du Cyclope (Lance), Une-Deux (Hache Géante)

Bourgeois

(2, Charge)

Votre famille est sortie de la misère paysanne en installant une échoppe dans les faubourgs d'un village qui depuis est devenu une ville. Au fil des années, l'affaire familiale a pris de l'importance et vous êtes désormais à l'abri du besoin. Ceci vous vaut le respect mais aussi la convoitise de la noblesse. Afin de maintenir votre activité vous êtes amené à vous rendre au château du seigneur local pour vous

acquitter des taxes. Vous prêtez également de l'argent à certaines figures du Domaine.

Caravanier

(2, Charge)

Nécessite CHA ou intendance à 6

Depuis des années, vous sillonnez les routes des Royaumes crépusculaires avec votre caravane pleine de marchandises venues des quatre coins du continent. A chacun de vos passages les hommes et k femmes viennent vous acheter des armes finement ouvragées, des tissus précieux, des bijoux et de mets exotiques. C'est également pour eux l'occasion de prendre des nouvelles des pays voisins et de leurs habitants.

Comme tout marchand vous bénéficiez de bon nombre d'objets. Vous devez néanmoins vous spécialiser et établir avec votre Eminence Grise la liste des biens que vous convoyez. Vous ne pouvez disposer que de 1000 pièces d'or en valeur de marchandises plus 200 pièces d'or par point de création supplémentaires dépensés dans cet avantage.

Célèbre

(1, Charge)

Vous avez accompli un acte qui vous a valu la notoriété sur les terres environnantes. Le seigneur vous a fait venir à sa cour et vous bénéficiez désormais d'un traitement de faveur. Certes, des gens tels que vous se succèdent au château mais vous avez acquis la sympathie du seigneur. Vous êtes désormais l'une des figures du château au même titre que le Maître d'Armes, les Chevaliers ou le Chambellan.

Chambellan

(4, Charge)

Nécessite deux parmi CHA, intendance, étiquette à 8

Sans vous le chaos s'installerait au château. L'un de vos ancêtres a été choisi par l'aieul du seigneur pour gérer la forteresse. Vous avez succédé à cette lourde tâche et exercez désormais la fonction la plus importante du Domaine. Les responsabilités du Chambellan sont énormes. Vous contrôlez les ressources du Domaine et vous assurez la subsistance de la famille du seigneur. Vous êtes également chargé des questions de protocoles et conseillez souvent le seigneur lors des visites amicales de ses voisins. C'est vous qui décidez qui travaille au château. Les villageois vous reconnaissent et vous respectent. Nombreux sont ceux qui rêvent de marier l'un de leurs enfants au vôtre.

Chantage (Prince ou Maître de Guilde)

(4, Charge)

Vous avez été le témoin d'un acte honteux, ou une information que certaines personnes veulent taire est parvenue à vos oreilles. Quelle que soit cette information (mariage secret, bâtard, etc.), vous avez décidé de la mettre à profit vous avez monnayé votre silence avec les principaux intéressés. Malin, vous avez pu exiger des avantages en monnaie ou en biens mais également un traitement de faveur s'il s'agit de nobles ou de gens fortunés.

Vous faites chanter un seigneur qui doit vous aider.

Chantage (personne de pouvoir)

(2, Charge)

Vous avez été le témoin d'un acte honteux, ou une information que certaines personnes veulent taire est parvenue à vos oreilles. Quelle que soit cette information (mariage secret, bâtard, etc.), vous avez décidé de la mettre à profit vous avez monnayé votre silence avec les principaux intéressés. Malin, vous avez pu exiger des avantages en monnaie ou en biens mais également un traitement de faveur s'il s'agit de nobles ou de gens fortunés.

Vous faites chanter une personne importante qui doit vous aider.

Chantage (faible importance)

(1, Charge)

Vous avez été le témoin d'un acte honteux, ou une information que certaines personnes veulent taire est parvenue à vos oreilles. Quelle que soit cette information (mariage secret, bâtard, etc.), vous avez décidé de la mettre à profit vous avez monnayé votre silence avec les principaux intéressés. Malin, vous avez pu exiger des avantages en monnaie ou en biens mais également un traitement de faveur s'il s'agit de nobles ou de gens fortunés.

Vous faites chanter une personne de peu de pouvoir qui doit vous aider

Famille reconnue

(1, Charge)

L'un des membres de votre famille a accompli une prouesse. Tous les habitants du Domaine vous connaissent et respectent votre lignage. On vous salue dans les villages, les gens vous appellent par votre nom. Le seigneur de la région n'oublie pas votre visage et se souvient parfois lui aussi de votre identité.

Itinérant de Préceptorale

(1, Charge)

Urguemand, Janrénie ou Province Liturgique

Vous faites partie de la Fraternité Préceptorale.

Maître d'Armes

(4, Charge)

Nécessite deux compétences d'Armes et/ou Stratégie à 8

Chaque Domaine possède sa milice pour assurer sa protection et rendre la justice. Les gens qui constituent cette armée sont dirigés par des soldats émérites qui se sont distingués par le passe sur les champs de bataille aux côtés du seigneur. Vous êtes l'un de ces guerriers et il vous incombe la lourde charge de faire respecter la loi de votre suzerain. Vous et vos hommes assurez la sécurité non seulement du seigneur mais aussi de ta population qui vit sur ses terres. Il vous appartient de choisir combien de soldats vous accordez à la protection de la forteresse, des villes et des villages, et des frontières. Véritable conseiller militaire, vous êtes également aux côtés du seigneur sur les champs de bataille.

En temps de paix, le Maître d'Armes partage avec le seigneur quelques duels amicaux qui leur permettent de conserver leurs talents de guerriers. Il assure non seulement la formation des soldats du Domaine mais il est aussi celui à qui le seigneur confie ses enfants pour qu'il leur enseigne les arts de la guerre.

En Domaine : bien qu'il n'y ait en général qu'un unique Maître d'Armes par Domaine, celui-ci s'entoure parfois d'hommes de confiance, les sergents. Si plusieurs joueurs choisissent l'avantage Maître d'Armes, ils sont en fait les sergents du véritable Maître d'Armes du Domaine. Dans ce cas, cet avantage coûte un point de moins.

Noblesse

(2, Charge)

Nécessite Armes 6

Vous êtes un Chevalier, un membre de la noblesse. Par le passé, un seigneur a reconnu la bravoure d'un des vôtres et lui a octroyé le droit de monter à cheval, de porter des armes et une armure arborant un blason. A votre majorité, vous avez renouvelé la loyauté de votre famille à celle du seigneur. Vous avez le même rôle que celui-ci mais dans un unique village qui lui appartient. En temps de guerre, vous devez

obéissance au Maître d'Armes. Il peut alors vous considérer comme l'un de ses sergents. En paix, vous êtes son égal au côté du seigneur.

Réseau d'espions

(4, Charge)

Nécessite deux compétences de Maraude à 8

Au fil des années, les guerres et les trahisons ont convaincu les seigneurs de se doter de conseillers secrets qui les renseignent sur les agissements de leurs voisins ou même de certains individus puissants qui vivent sur leurs terres. Ces conseillers discrets ont constitué des réseaux d'homologues qui mettent leur intelligence au service du Domaine. Qui sont-ils ? Des malfrats ou des bandits à qui le seigneur garantit la vie sauve malgré leurs crimes ou bien des hommes habiles qui étaient prêts à tout pour ne pas vivre pauvrement d'un labeur éprouvant. La qualité d'un tel réseau se mesure à votre capacité à tenir ses hommes qui rêvent d'aventures et/ou de rapines au service de votre seigneur. La tâche est ardue. Il en va bien souvent de la sécurité du seigneur, de sa famille et de ses biens.

Seigneur

(5, Charge)

Vous êtes un seigneur. Votre famille règne sur ses terres par le sang et les armes depuis des générations, et vous vous devez d'honorer sa mémoire. Vous vivez dans une forteresse qui domine vos terres et vos villages. Les mortels qui vivent sur votre territoire vous doivent respect et obéissance. Vous leur devez la paix et le respect des autres Domaines. Certes leur labeur vous nourrit, vous et les vôtres ; mais si vous exigez trop d'eux, ils se révolteront tôt ou tard contre votre famille. Vous devez donc gérer vos terres en respectant vos vassaux si vous ne voulez pas que ceux-ci se soulèvent contre vous.

Vos revenus sont difficiles à estimer. Vous mangez à votre faim sauf quand le climat affame votre peuple. Votre richesse ne se compte certainement pas en espèces sonnantes et trébuchantes mais bien en terre cultivable. La géographie de votre Domaine détermine vos richesses et il vous appartient de discuter avec votre Eminence Grise des moyens que vous employez pour faire " fructifier " ces biens. Toutefois, si votre Domaine ne dispose pas de ville, vous serez incapable de faire du commerce et donc d'obtenir une trésorerie digne de ce nom.

Il existe des équivalents variés de cet avantage, tel que Guide dans l'Enclave boucanière ou sang royal en Janrénie. Les conditions de gestion et les responsabilités qui en découlent sous à adapter en fonction de ces variations. Un prochain supplément décrivant de nombreux Domaines vous donneront des indications en ce sens.

En Domaine : cet avantage ne peut être présent qu'une seule fois dans une Compagnie à moins que les terres des différents seigneurs ne partagent leurs histoires et leurs frontières. Dans ce dernier cas, la répartition des terres et les rapports entre vos familles doivent être débattus devant l'Eminence Grise qui vous suggérera une disposition des lieux en fonction de son décor de campagne. Comme d'habitude, elle seule aura le dernier mot sur cette situation particulière.

Vestige de la Flamboyance (Manoir invisible)

(5, Charge)

Vous résidez dans une structure architecturale héritée de la Flamboyance, un Manoir doué d'invisibilité.

Cet avantage s'accompagne d'OEuvres d'Art Ancien. Il s'agit bien souvent de sculpture animée - des Gargouilles - qui vous permettent de protéger les lieux de toutes convoitises. Mais vous êtes libres de discuter ce détail avec votre Eminence Grise afin d'ancrer dans son décor de

campagne un lieu crédible doté d'une histoire cohérente.

Vestige de la Flamboyance (Tour magique)

(4, Charge)

Vous résidez dans une structure architecturale héritée de la Flamboyance, une Tour dont les pièces se réagent à l'occasion.

Cet avantage s'accompagne d'OEuvres d'Art Ancien. Il s'agit bien souvent de sculpture animée - des Gargouilles - qui vous permettent de protéger les lieux de toutes convoitises. Mais vous êtes libres de discuter ce détail avec votre Eminence Grise afin d'ancrer dans son décor de campagne un lieu crédible doté d'une histoire cohérente.

Vestige de la Flamboyance (gargouille)

(3, Charge)

Vous résidez dans une structure architecturale héritée de la Flamboyance, une Maisonnette protégée par une gargouille..

Cet avantage s'accompagne d'OEuvres d'Art Ancien. Il s'agit bien souvent de sculpture animée - des Gargouilles - qui vous permettent de protéger les lieux de toutes convoitises. Mais vous êtes libres de discuter ce détail avec votre Eminence Grise afin d'ancrer dans son décor de campagne un lieu crédible doté d'une histoire cohérente.

Amour disparu

(-1, Charge)

Vous aimiez passionnément une personne qui a aujourd'hui disparu. Depuis sa disparition, vous avez perdu le goût de la vie. Vos nuits sont agitées et vous ressentez le besoin de poursuivre votre route le plus possible. Si votre amour est décédé, vous aurez d'énormes difficultés à communiquer avec les personnes du sexe opposé ; vous ne les remarquez plus. S'il est encore en vie - il s'agit alors vraisemblablement d'un enlèvement - vous n'avez qu'un seul but le retrouver.

Dettes

(-1, Charge)

Vous devez une importante somme à quelqu'un déterminé à revoir son dû. Cette dette peut très bien être un service ou une mission à accomplir. Il peut également être question d'une dette d'honneur.

Quoi qu'il en soit, votre débiteur vous réclame régulièrement ce que vous lui devez. Dès votre première partie d'AGONE, votre créancier mettra tout en oeuvre pour que vous le remboursiez dans un bref délai. Si vous vous acquittez d'un surcoût d'un point, cette personne est chef d'une guilde criminelle et n'hésitera pas à lancer des mercenaires à vos trousses ou à vous menacer lui-même. Il peut même tenter de vous tuer.

Etranger

(-1, Charge)

Vous venez de loin et ne partagez pas la nationalité des autres inspirés de votre Compagnie. Même s'ils vous apprécient vous ne pouvez empêcher certains d'entre eux d'être méfiants à votre égard. Les habitants de la région n'aiment pas avoir affaire à vous. Plus votre royaume natal est éloigné, plus les rumeurs à votre encontre circulent. Il vous est donc difficile de pratiquer le commerce ou de vous procurer certains biens sans payer des sommes beaucoup trop importantes.

Famille honnie

(-2, Charge)

Tout le monde peut commettre des erreurs mais dans les Royaumes crépusculaires certaines peuvent entraîner de sérieux ennuis. Votre famille a commis une telle faute et est

peu appréciée pour cette raison. Les vôtres sont les sujets des plaisanteries ou même d'une haine irraisonnée. Les gens se moquent de vous et/ou vous maltraitent ; vous payez le crime de votre ancêtre. Peut-être tenterez-vous de laver l'honneur de votre famille ? Dans ce cas, l'Eminence Grise veillera à ce que votre route soit semée d'embûches...

Mauvaise réputation

(-1, Charge)

On raconte des balivernes à votre sujet qui ne forcent pas la confiance. Les gens de la région ont eu vent de rumeurs à votre sujet et ne sont guère disposés à être aimables à votre égard. Vous rencontrerez bien des difficultés pour vous sortir d'un mauvais pas si d'aventure des ennuis survenaient sur votre sol natal. L'Eminence Grise peut considérer que cette réputation s'étend à des royaumes voisins.

Exemples coureur de jupons, traître, assassin, sorcier (Obscurantiste des Abysses) etc.

Orphelin

(-2, Charge)

Vous avez perdu vos parents très jeune et avez été élevé par des tiers. Malgré les efforts de ces derniers, les autres enfants vous faisaient ressentir cette différence et, encore aujourd'hui, vous n'aimez guère la compagnie. Si vous avez dû vous éduquer seul, vous avez 10 points de création en moins pour acquérir les niveaux de compétences.

Personne à charge

(-2, Charge)

Vous avez sous votre responsabilité une personne qui ne peut s'assumer toute seule un jeune enfant, une personne âgée, un infirme, etc. Vous ne pouvez vous absenter souvent ou alors vous devez l'emmener avec vous. Vous pouvez aussi la confier à quelqu'un de confiance. Néanmoins vous ne serez pas tranquille ; votre esprit, le jour comme la nuit, sera accaparé par l'inquiétude.

Réputé mort (Sans famille)

(-1, Charge)

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort. Ils ont déjà partagé vos biens si vous étiez sans famille.

Réputé mort (évincé)

(-2, Charge)

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort.

Quelqu'un de votre famille a pris votre place.

Réputé mort (remarié(e))

(-3, Charge)

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort.

Votre femme (mari) a peut être déjà changé de conjoint

Réputé mort (terres annexées)

(-4, Charge)

Nécessite Noblesse ou Seigneur

On vous croit mort ! Que vous soyez parti en guerre dans une contrée désolée et dangereuse ou que votre navire ait disparu en mer, les gens de votre région natale vous croient mort.

Si vous possédiez des terres, elles ont été annexées par un seigneur voisin ou un parent lointain a déjà pris votre place.

Sans terres

(-2, Charge)

Nécessite Noblesse

Vous devez avoir pris l'avantage " noblesse " ou "seigneur ". Vous avez perdu vos terres ou vous n'en possédez plus depuis au moins une génération. Votre existence est certainement dévouée à l'acquisition d'une nouvelle terre à moins que vous vous battiez pour récupérer vos biens.

Sauvage

(-3, Charge)

Vous avez grandi, seul, dans la nature, avec pour seuls compagnons les animaux sauvages. Durant la plus grande partie de votre vie vous n'avez parlé à personne et avez tout ignoré des habitants des Royaumes crépusculaires. Depuis votre arrivée dans la société, vous avez appris quelques mots et tournures de phrases qui vous permettent d'obtenir l'autonomie d'un jeune enfant. A la création de votre personnage, vous ne pouvez pas choisir des compétences de la famille Société ou Occulte.

Secret terrible ou honteux

(-2, Charge)

Un secret vous hante. S'il était su de tous, la honte deviendrait votre ombre. il est possible qu'une vengeance vous frappe et que vous soyez rejeté par vos compagnons et/ou votre famille. Vous vivez au quotidien avec l'angoisse de voir ce secret révélé au grand jour. Ce secret vous interdit la fréquentation de certains lieux ou même de certaines personnes.

Il peut s'agir d'un ami saisonnier de l'Automne, d'une Oeuvre pervertie, d'un crime passible de mort, etc.

Vagabond

(-2, Charge)

Vous n'avez nul part. où aller et les gens que vous rencontrez ne savent pas ni d'où vous venez, ni pourquoi vous vagabondez dans les Royaumes crépusculaires. Vous ne possédez rien, pas même une arme, à part vos vêtements - il ne peut s'agir d'une pièce d'armure. Vous n'avez pas d'argent.

LES CAHIERS GRIS

Grade dans le Hai Shul (Seng)

(5, Charge)

Le personnage a suivi certains cours de l'Hai Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne 15 points de compétence supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

Si un Pj choisit le grade de Seng, l'EG doit considérer que le Seng correspondant est mort ou a été démis et que le Pi le remplace depuis peu. Bien sûr, rien n'empêche que le Pj soit rétrogradé au grade d'Eldin lors de la prochaine élection des Seng.

Grade dans le Hai Shul (Eldin)

(4, Charge)

Le personnage a suivi certains cours de l'Hai Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne 12 points de compétence supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

Grade dans le Hai Shul (Sawall)

(3, Charge)

Le personnage a suivi certains cours de l'Hai Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne 10 points de compétence supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

Grade dans le Hai Shul (Kedan)

(2, Charge)

Le personnage a suivi certains cours de l'Hai Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne 7 points de compétence supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

Grade dans le Hai Shul (Zitos)

(1, Charge)

Le personnage a suivi certains cours de l'Hai Shul. En plus des contacts qu'il a pu lier, il gagne 4 points de compétence supplémentaires (à utiliser dans une seule famille de compétences correspondant à la voie choisie).

Jio Min

(2, Charge)

Réservé aux femmes ayant un Grade dans le Hai Shul

Le Pi a été sélectionné par le Jio Min. Il est nécessaire de posséder un grade universitaire avant de choisir cet avantage.

Il en retire un grand nombre de privilèges au sein du Hai Shul. Il peut notamment dépenser ses points d'expériences supplémentaires dans n'importe quelle famille.

Si le Pi a aussi pris le grade de Seng, il devient le Min Seng (mais cela implique qu'il doit être assez vieux pour être le doyen du Jio Min).

Jio Min

(1, Charge)

Réservé aux hommes ayant un Grade dans le Hai Shul

Le Pi a été sélectionné par le Jio Min. Il est nécessaire de posséder un grade universitaire avant de choisir cet avantage.

Il en retire un grand nombre de privilèges au sein du Hai Shul. Il peut notamment dépenser ses points d'expériences supplémentaires dans n'importe quelle famille.

Si le Pi a aussi pris le grade de Seng, il devient le Min Seng (mais cela implique qu'il doit être assez vieux pour être le doyen du Jio Min).

Chef-d'œuvre de Grand

(3, Charge)

Grand vous a confié un de ses chefs-d'oeuvre, une arme de qualité vraiment exceptionnelle. L'une de ses caractéristiques (initiative, attaque, défense ou dommages) est augmentée d'un point.

Participation à la bataille de Rochronde

(3, Charge)

Réservé à un unique personnage joueur

Vous faites partie des rares survivants. Vous en êtes revenu et pour cela, la majorité des gens de la région vous respecte. Par ailleurs, vous avez accumulé une expérience non négligeable. Vous obtenez gratuitement une spécialisation en survie (marais) et gagnez un point dans une compétence d'arme.

Passage à l'Académie Militaire Royale

(3, Charge)

Vous avez fait cette prestigieuse académie, qui vous a beaucoup appris, notamment sur la survie et sur les automnins. Vous obtenez gratuitement un point de bonus dans les compétences Survie et saisons : automne.

Par ailleurs, vous serez toujours le bienvenu dans cette académie, qui peut, entre autre, vous enseigner toutes les bottes utilisant le marteau de guerre, vous vendre des armes de qualité supérieure...

Membre du réseau de résistance Vulkum

(-2, Charge)

Vous appartenez à cette frange de la population qui lutte activement contre les loges. Non seulement vous vous devez

d'aider les Chevaliers anti-loges et prenez de gros risques pour ce faire, mais vous avez suffisamment fréquenté les drakoniens engagés dans leur petite troupe pour gagner 3 points de Perfidie.

Renvoyé de l'Académie Militaire Royale

(-2, Charge)

Votre comportement a été suffisamment insupportable pour vous faire renvoyer de cette académie. On ne vous y accueillera plus jamais et les autochtones vous regardent avec mépris. De plus, l'enseignement parcellaire et tronqué que vous y avez reçu diminue de cinq le nombre de points de créations dont vous disposez pour acheter des compétences à votre inspiré.

Missionné par la Guide

(3, Charge)

Le joueur ayant fait montre de ses qualités a été remarqué par la Guide qui fait appel à lui pour des courses importantes. Il côtoie dès lors Phèb et s'initie à la navigation et aux techniques de combat en mer, il a désormais ses entrées parmi l'élite des flottilles.

Maître du Sérail

(5, Charge)

Nécessite Intendance 8

Réservé à un unique personnage-joueur

Vous êtes le seigneur du sérail. Vous tenez les comptes et répartissez l'argent dans les différents besoins du sérail, salaires, matériels, montures, etc. Vous décidez des marchandises qui sont achetées, vendues ou convoyées. Pour les routes empruntées par la caravane, vous vous en remettez généralement au maître caravanier.

Quand les finances sont bonnes (Bonus d'Esprit supérieur à 5) le sérail siège au conseil des cinq fortunes et votre avis compte donc pour un cinquième dans toutes les décisions concernant Mésirah. Quand vous partez à l'aventure votre second peut y siéger.

Quand plusieurs candidats briguent cette charge, le sérail procède à un vote. Une excellente compétence en intendance (8 ou plus) est bien sûr appréciée.

Héritier de Soleïdin

(4, Charge)

Réservé à un unique personnage joueur, Jorniste

Pour obtenir cette charge, vous devez être un jorniste accompli en étant par exemple passé par le ribat des Tempêtes. On vous a alors confié le Danseur que le prophète Soleïdin a laissé en héritage (Mémoire 30, Emprise +4, Empathie 7, Endurance 7). Grâce à lui, vous voyez la Flamme, et la discernez de la Flamme noire. Vous êtes donc chargé de repérer les inspirés à contacter, et vous êtes également censé surveiller que les inspirés du sérail ne soient pas corrompus par l'Ombre.

Maître caravanier du Sérail

(4, Charge)

Réservé à un unique personnage-joueur

Vous êtes le chef de la caravane de Soleïdin. Vous décidez des itinéraires, de l'ordre de marche, des campements, etc. Vous avez de nombreux contacts dans les endroits que vous avez traversés, en particulier parmi les tribus keshites et les ribats du Cryptogramme.

Bande de Khewin (secret)

(4, Charge)

Que vous ayez eu ou non le choix, vous êtes impliqué dans la révolte des saisonins de la forêt. Membre à part entière de leur communauté ou sympathisant infiltré dans la ville, vous pouvez compter sur le soutien des enfants des

saisons en cas de problème (et réciproquement).

Bande de Khewin (public)

(2, Charge)

Que vous ayez eu ou non le choix, vous êtes impliqué dans la révolte des saisonins de la forêt. Membre à part entière de leur communauté ou sympathisant infiltré dans la ville, vous pouvez compter sur le soutien des enfants des saisons en cas de problème (et réciproquement).

Orphelin rescapé de Passe-Misère

(3, Charge)

Vous êtes respecté au sein du Domaine. De plus l'éducation strictement militaire que vous avez reçue dans l'Abbaye des Forts a fait de vous un soldat d'élite et le coût des compétences d'armes lors de la création est diminué d'un point en ce qui vous concerne. Vous avez vos entrées dans plusieurs quartiers de la forteresse et connaissez nombre de ses habitants, y compris certains intendants hauts placés.

Soutien de Siamé contre d'Emvernilles

(3, Charge)

Depuis cet événement mémorable vous avez à charge une partie de la gestion de la ville. Votre influence peut s'étendre sur le secteur que vous voulez à l'exception de l'armée et de tout ce qui s'y rattache. Si vous êtes un simple civil aux yeux de l'Abbaye des Forts, cette charge vous confère une place enviée dans la cité et vous bénéficiez d'un solide réseau de relations, ainsi que de revenus non négligeables.

Héros du Mur de la Foi

(2, Charge)

Un coup d'éclat lors d'un des nombreux assauts des Cornes contre le Mur vous a valu tous les honneurs. Si vous êtes toujours au même poste, c'est à un grade supérieur. A Sainte Escale, votre parole est dans une certaine mesure écoutée au sein de l'Abbaye, et parmi les citoyens qui vous admirent.

Participation au massacre des fées noires

(1, Charge)

En plus d'avoir fait face au Mal sans faillir, cette expérience vous confère une bonne connaissance de la forêt de Saint Mathieu, de ses chemins tortueux. Ce qui vous donne accès à la spécialisation marais de la compétence survie.

Résident étranger

(-1, Charge)

N'étant pas un adepte de la religion de Saint Neuvène, votre intégration au sein de la population locale est difficile. Vous êtes méthodiquement tenu à l'écart de la vie de la cité et, sans parler d'exclusion, on vous considère plus comme un parasite profiteuse que comme l'honnête citoyen que vous êtes.

Vétéran du Mur de la Foi

(-2, Charge)

Les séquelles dont vous avez héritées en combattant les horreurs issues des Cornes ont mis à mal votre carrière. Si vous faites toujours partie de l'armée liturgique, vos blessures (-b en AGI) ou le traumatisme que vous avez subi (+3 en Perfidie) vous interdisent à jamais d'y réintégrer un poste à risque.

Vicaire félon

(-5, Charge)

Vous êtes l'un de ceux dont la Foi en de Siamé a vacillé voilà quelques années. Si vous n'avez pas fui, c'est que le Primabbé vous a pardonné. Mais dans les faits, vous êtes haï de tous les habitants de Sainte Escale et n'y serez plus jamais

en sécurité.

Services rendus au Cryptogramme

(2, Charge)

Au cours d'une mission avec les Lames Franches, vous vous êtes illustré au service du Cryptogramme Magicien. Vous avez des contacts très favorables avec cette organisation (un de vos amis proches est Mage ou censeur). Vous gagnez un point en compétence Cryptogramme.

Descendant de Siegr

(1, Charge)

Le Pj est, secrètement, un bâtard de Siegr. Ce qui lui donne des droits légitimes pour diriger les Lames Franches. L'EG doit déterminer dans quelles circonstances vous avez été conçu et qui connaît la vérité.

Initié de Mère Nature

(1, Charge)

Vous connaissez le secret de Hainemont et pouvez donc faire appel à Okiane. Vous bénéficiez de la Protection du Coeur quand vous êtes dans les Hauts de Hainemont. Vous gagnez 2 points en compétence Culte : Mère Nature.

Responsable de la mort de Michel

(-2, Charge)

Réservé à un unique personnage-joueur

Vous avez drogué l'alcheron qui a massacré Michel de Hainemont. Les raisons pour lesquelles vous avez agi sont à déterminer par l'EG, mais Okiane est en partie impliquée également (elle a pu fournir la drogue, par exemple). Avez-vous voulu succéder à Michel? Ou bien vous venger? Ou encore avez-vous été engagé par des Conjurés?

Quoi qu'il en soit, le secret pourrait bien être révélé plus tôt que vous ne voudriez car Pandor semble avoir tout compris et Rimaldo veut connaître la vérité.

Commerce fructueux à Pierresang

(3, Charge)

Vous ou votre famille avez établi depuis de nombreuses générations un commerce fort rentable dans le village de Pierresang. Vous exploitez les esclaves locaux pour tailler la pierre qui fit la réputation des Roches Pourpres et vous la revendez à prix coûtant dans les Terres veuves. Cette situation vous apporte une assise financière intéressante et cet avantage compte comme une charge.

Proche de la Rébellion

(3, Charge)

En retour d'un service que vous leur avez rendu, la rébellion est proche de vous et peut vous venir en aide lorsque le besoin s'en fait sentir. Il peut s'agir d'un avantage très intéressant si vous jouez dans les Terres veuves car la rébellion locale est très liée avec d'autres mouvements similaires dans tout le royaume. Vous pouvez ainsi bénéficier des réseaux de contacts et d'avantages nombreux.

Persona non grata en Rok'endril

(-2, Charge)

Suite à des démêlés plus ou moins récents, vous êtes interdit de séjour en Rok'endril. Malheureusement, ce Domaine est quasiment un point de passage obligatoire entre les Roches Pourpres et le reste du royaume. Vous êtes donc séquestré lorsque vous ne jouez pas votre vie à essayer de braver l'interdiction.

Mal vu des Rebelles

(-3, Charge)

Peut-être avez-vous été jugé trop proche du pouvoir matriarcal des Roches Pourpres et les rebelles vous ont dans

le collimateur. Malheureusement, l'information a pu faire le tour du royaume et vous êtes peut-être connu de tous les mouvements de rébellion du royaume comme étant un traître ou un intrigant favorable au matriarcat.

Victime du jeu d'Iriena et Alfah

(-3, Charge)

Pour une raison qui reste à définir avec l'Eminence Grise, vous êtes au centre du jeu des jumelles Iriena et Alfah. Vous souffrez énormément de cette situation, du point de vue professionnel comme du point de vue personnel. Votre préférence ne va en principe à aucune des deux puisqu'elles sont la source de tous vos problèmes.

Grand Aigle

(5, Charge)

Réservé aux non-Géants

Mesurant jusqu'à trente mètres d'envergure pour un poids de près de 500 kg, ces immenses maîtres des airs sont de redoutables prédateurs capables de tuer un géant sans difficulté. Les Grand Aigles ont un plumage doré, encore que certains spécimens blancs ou ambrés aient déjà été vus, complètement uni. Contrairement aux versions plus réduites de cet oiseau, ils ne disposent pas d'une vue particulièrement aiguisée. Leurs proies sont de toute façon suffisamment grosses...

Vous possédez une de ces fabuleuses créatures, que vous pouvez monter.

Marchand du port d'Arboline

(2, Charge)

Entre la concurrence et les problèmes de sécurité qu'engendrent les naufrageurs, la route ne fut pas des plus simples. Mais vous y êtes arrivé et votre petit négoce vous gratifie maintenant d'un revenu intéressant.

Aux yeux de tous, vous êtes un homme bon, comme tous ceux qui gagnent assez d'argent pour se faire respecter.

Naufrageur

(2, Charge)

Vous êtes l'un de ces réfugiés qui ont eu le courage de se révolter. Le baron lui-même a secrètement reconnu la justesse de votre cause. Les autres naufrageurs sont votre seule famille à présent, et protégé par le baron, vous êtes tous au-dessus des lois. Vous faites partie de cette bande soudée et pouvez compter sur son aide ainsi que sur celle du baron dans une certaine mesure. Bien entendu, vous leur en devez autant.

Avoir combattu sous les ordres de Golwelf

(1, Charge)

Cela remonte maintenant, mais pour tous vos concitoyens vous avez été de ceux qui ont connu ce héros et ont loyalement servi sa cause (peut-être en avez-vous gardé des séquelles?). Vous êtes respecté par tous et vous représentez un idéal auquel nombre de jeunes Arboliniens s'identifient.

Famille d'Arboline

(1, Charge)

Nécessite Noblesse

Vous êtes l'un des nombreux membres de la famille. Vous n'avez pas nécessairement le sous mais une partie du château vous est réservée et vous êtes convié à dîner avec le reste de votre famille dans la grande salle à chaque fin de semaine. Le nom que vous portez est lourd de souvenir et nombre de nobles Urguemands le respectent. Ils vous considèrent et vous écoutent. C'est un avantage dont il est utile de savoir jouer.

Liens avec les naufrageurs

(1, Charge)

Bien que parfaitement intégré à la population d'Arboline, vous avez une certaine sympathie pour les hors-la-loi côtiers et ceux-ci vous le rendent à l'occasion. Ou encore, ces rapports sont intéressés et les bénéfiques importants. Toujours est-il que vous tirez profit de cette relation secrète avec le " fléau d'Arboline ".

Allégeance publique

(-2, Charge)

Vous êtes de mèche avec l'un des nombreux intrigants qui complotent contre le baron, et peut-être même êtes-vous l'un d'entre eux. Mais la chose est publique et l'on vous regarde d'un oeil méfiant et soupçonneux. Les traditions sont profondément ancrées dans les vieux Domaines comme celui-ci. Et pour la majorité des villageois, détrôner le fils de Golwef reviendrait à maudire le village.

Criminel (gravité crime 1)

(-1, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un petit délit.

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Criminel (gravité crime 1 et réfugié liturge)

(-2, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un petit délit et en plus vous êtes un réfugié liturge.

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Criminel (gravité crime 2)

(-2, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un crime grave.

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Criminel (gravité crime 2 et réfugié liturge)

(-3, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un crime grave et en plus vous êtes un réfugié liturge

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Criminel (gravité crime 3)

(-3, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un crime odieux.

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Criminel (gravité crime 3 et réfugié liturge)

(-4, Charge)

Vous êtes recherché par les autorités de la baronnie pour répondre d'un crime odieux et en plus vous n'êtes qu'un sale rat de réfugié liturge.

Le baron fait respecter l'ordre dans son Domaine, mais peut-être les naufrageurs verront-ils en vous un atout qu'il convient de promettre à un meilleur destin que la corde?

Victime des naufrageurs

(-4, Charge)

Vous aviez investi toute votre fortune dans cette petite entreprise. Mais ce soir-là le destin a voulu que ce soit votre bateau. Ils vous ont tout pris en détruisant votre navire.

Vous croulez à présent sous les dettes, et une haine sans limite à l'égard de ces pirates vous ronge le ventre. Il faudra bien qu'ils payent !

Second

(3, Charge)

Réservé à un unique personnage-joueur

Pantagrua est indétrônable, mais vous êtes son second et elle seule peut contredire vos ordres. Si elle venait à mourir vous deviendriez sans doute le maître de la Horde... Jusqu'à votre propre mort.

Infiltré

(-3, Charge)

Nécessite kozaki et Us& Coutumes : Lyphane 7

Vous êtes entré dans la Horde par tromperie, mandaté par un de ses ennemis, princéens, paragéens ou lyphaniens. Votre Flamme vous a été révélée au Foyer et votre situation est désormais délicate. Si Pantagrua apprenait votre origine, elle vous tuerait. Pour posséder ce défaut vous devez être un expert en kozaki et en us et coutumes lyphaniens (au moins 7).

LE BESTIAIRE

Capitaine des Francs-Gardes

(4, Charge)

Nécessite 7 en chasse et 5 dans Géographie, Herboristerie et Zoologie

Réservé à la Province Liturgique

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts. Certaines puissantes abbayes liturges peuvent avoir des postes relativement similaires (les Liturges utilisent des Francs-Gardes, qui parcourent leurs forêts afin de repérer les repaires d'hérétiques qui s'y dissimulent).

Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.

Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Franc-Garde

(3, Charge)

Nécessite 5 en Chasse et Survie

Réservé à la Province Liturgique

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.

En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone où vous patrouillez d'ordinaire.

Vous appartenez à une unité d'élite chargé de chasser les hérétiques.

Grand Veneur

(4, Charge)

Nécessite 7 en chasse et 5 dans Géographie, Herboristerie et Zoologie

Réservé à un Domaine féodal

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts.

Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.

Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Frontalier

(3, Charge)

Nécessite 5 en Chasse et Survie

Réservé à un Domaine féodal

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.

En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone où vous patrouillez d'ordinaire.

Vous êtes garde-chasse dans votre Domaine.

Maître Pisteur

(4, Charge)

Nécessite 7 en chasse et 5 dans Géographie, Herboristerie et Zoologie

Réservé aux Clans des Parages

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts. Certains clans des Parages peuvent avoir des postes relativement similaires : les clans disposent de maîtres pisteurs, chargés de l'organisation des patrouilles sur les frontières et dans les zones sauvages afin de repérer les intrus.

Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.

Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Pisteur

(3, Charge)

Nécessite 5 en Chasse et Survie

Réservé aux Clans des Parages

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.

En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone où vous patrouillez d'ordinaire.

Vous êtes un des meilleurs pisteurs de votre clan.

Maître-Chamelier

(4, Charge)

Nécessite 7 en chasse et 5 dans Géographie, Herboristerie et Zoologie

Réservé à Keshe

Vous êtes en charge de tout ce qui découle de la chasse dans un Domaine. Vos attributions peuvent, suivant l'importance du Domaine et son degré d'organisation, couvrir jusqu'aux problèmes de braconnage et de surveillance des forêts.

Cette Charge est d'un niveau équivalent à celle d'un maître d'arme, en terme de prestige et d'importance.

Les Charges procurant un animal familier ou domestique voient leur coût divisé par deux.

Vous êtes en charge de la sécurité des chameaux et des caravanes.

Chamelier

(3, Charge)

Nécessite 5 en Chasse et Survie

Réservé à Keshe

Vous êtes membre d'un corps spécifiquement chargé de patrouiller les zones sauvages et/ou difficiles d'accès. En dépit du fait que ce poste soit en général lié à la roture, vous êtes respecté au plus haut point pour vos capacités d'éclaireur, votre connaissance des zones qui vous ont été attribuées et de leurs dangers.

En retour, vos spécialisations dans les compétences Chasse, Survie, Géographie, Herboristerie et Zoologie sont gratuites si elles concernent la zone où vous patrouillez d'ordinaire.

Vous participez à la sécurité des chameaux.

Réseau de Frontaliers

(4, Charge)

Nécessite 1 en Chasse et Géographie

Soit que vous disposiez de contacts nombreux et varié dans cette société très fermée, soit que vous soyez un ancien, qui pour s'être retiré de l'active, n'en a pas moins cultivé ses contacts et développé son réseau de renseignement, vous disposez de nombreux amis et relations dans l'ensemble des professions qui se chargent de parcourir les espaces sauvages de l'Harmonde. Vos amis peuvent vous fournir des informations souvent très précises sur tout ce qui se passe dans ses endroits reculés, depuis les rumeurs de camps d'entraînement secrets jusqu'aux zones où l'activité surnaturelle est trop intense pour rester discrète en passant par les itinéraires les plus sûrs, (es mouvements de troupe sur les frontières et plus généralement tout ce qui se produit ou transite par les grandes étendues de forêts, de landes et de désert qu'ils surveillent.

Animal domestique extraordinaire

(3, Charge)

Vous êtes parvenus à domestiquer une créature peu commune. Ce n'est pas un animal domestique courant (ce pourrait être par exemple un tigre, un ours ou un loup) mais cela ne peut pas être non plus une Excellence ou une Merveille. Cette créature vous obéit... En général, mais vous n'êtes pas à l'abri d'une maladresse de dressage. Chaque fois qu'elle doit risquer sa vie pour vous ou faire quelque chose de contraire à ce que son instinct lui dicte (ne pas tuer pour un tigre d'Aswal, par exemple) vous devez faire un jet de dressage afin de vérifier si l'animal obéit. En cas d'échec, il se comporte normalement pour un individu de son espèce, mais ne vous attaque pas. En cas d'échec critique, tout est possible. il peut aussi bien s'enfuir, vous attaquer, attaquer vos amis...

Animal familier

(2, Charge)

Vous avez développé avec un animal domestique ordinaire (cheval, chien, chat...) ou moins courant (ours, tigre d'Aswal...) un lien privilégié. Cet animal vous obéit directement, sans qu'aucun jet ne soit nécessaire. Il s'occupe de vous uniquement par amitié, bien que vous puissiez l'avoir dressé (le dressage est développé plus loin; il vous permettra entre autre de pouvoir définir des ordres plus compliqués que " coucher " ou " attaque "). Ses réactions sont plus intelligentes et motivées en premier lieu par votre sécurité à tous deux. Vous n'avez jamais besoin de faire de jet de dressage pour le faire obéir. Il se sacrifierait sans arrière-pensées pour vous... Mais vous en feriez certainement autant pour lui. Vous devez aussi acheter l'avantage " animal domestique extraordinaire " si ce lien concerne une créature inhabituelle.

Marqué

(-3, Charge)

Vous avez fait de la contrebande dans l'Empire de Keshe et avez été pris par une escouade de Chameliers. Ceux-ci vous ont apposé au fer rouge la marque des contrebandiers sur la main droite. Si vous deviez revenir dans l'Empire de Keshe, vous seriez immédiatement mis à mort. Par ailleurs, les marchands qui voient ce genre de marque sont systématiquement mal disposés envers vous, voire refuse de vous vendre quoique ce soit, vous interdisent l'accès à leur caravane, quand ils ne tentent pas tout simplement de vous faire exécuter. Comme si cela ne suffisait pas, vous êtes considéré comme un perdant et un porte-malheur par bon nombre d'organisations criminelles.

L'ART DE LA MAGIE

Protégé par l'Equerre

(2, Charge)

Vous n'êtes pas forcément nain, mais vous avez déjà apporté votre aide à l'Ordre de l'Equerre sans en être membre. En retour, celui-ci vous accorde sa protection - il déploiera ses moyens pour vous sortir d'une mauvaise passe et vous offre le vivre et le couvert dans toutes les grandes villes où il dispose d'une succursale.

LES CODEX DES SAISONNINS

Maître de Guilde de Maraude (Prince-Voleur)

(4, Charge)

Nécessite Discrétion 8, Etiquette : Bas-Fonds 6, Camouflage/Déguisement/Poison 7

Les guildes de voleurs - ou Maraude - comptent souvent parmi les plus importantes et les plus hétéroclites d'une ville. Elles s'ouvrent volontiers aux autres saisonins et humains. On y entre en général par cooptation d'un autre membre. La hiérarchie y est généralement simple. La solidarité est de rigueur entre membres, ce qui n'empêche pas les intrigues meurtrières dans les sphères du pouvoir. Le chef d'une guilde de voleurs est généralement appelé Prince-Voleur. Il rend compte à l'Empereur de la Maraude de la ville, bien que cela puisse occasionner une rivalité avec le Roi de la Cours des Miracles, lorsque l'Empereur de la Maraude n'est pas farfadet - sinon il s'agit de la même personne.

Compagnon d'une Guilde de Maraude

(3, Charge)

Nécessite Discrétion 7, Etiquette : Bas-Fonds 5, Camouflage/Déguisement/Poison 6

Les guildes de voleurs - ou Maraude - comptent souvent parmi les plus importantes et les plus hétéroclites d'une ville. Elles s'ouvrent volontiers aux autres saisonins et humains. On y entre en général par cooptation d'un autre membre. La hiérarchie y est généralement simple. La solidarité est de rigueur entre membres, ce qui n'empêche pas les intrigues meurtrières dans les sphères du pouvoir. Le chef d'une guilde de voleurs est généralement appelé Prince-Voleur. Il rend compte à l'Empereur de la Maraude de la ville, bien que cela puisse occasionner une rivalité avec le Roi de la Cours des Miracles, lorsque l'Empereur de la Maraude n'est pas farfadet - sinon il s'agit de la même personne.

Vous êtes membre d'une guilde de voleurs.

Maître d'une Guilde d'Artistes

(3, Charge)

Nécessite Art profane 7, Etiquette : Artistes 7

Vous dirigez une guilde regroupant des artistes de tout genre.

Compagnon d'une Guilde des Artistes

(2, Charge)

Nécessite Art profane 6, Etiquette : Artistes 6

Vous êtes un artiste d'une compagnie reconnue.

Maître de la Guilde Hôtelière

(2, Charge)

Nécessite Intendance 8, Savoir-Faire : Hôtellerie 7

Quant aux nombreux farfadets qui aiment à se situer au centre de la société citadine en ouvrant tavernes, auberges et autres salles de bal, ils appartiennent à la célèbre Guilde Hôtelière.

Vous dirigez la célèbre Guilde Hôtelière et êtes au centre de la vie de l'Harmonde.

Compagnon de la Guilde Hôtelière

(1, Charge)

Nécessite Intendance 7, Savoir-Faire : Hôtellerie 6

Quant aux nombreux farfadets qui aiment à se situer au centre de la société citadine en ouvrant tavernes, auberges et autres salles de bal, ils appartiennent à la célèbre Guilde Hôtelière.

Vous tenez une auberge, taverne, salle de bal.

Maître de Guilde Marchande

(2, Charge)

Nécessite Intendance 7, Négoce 8

Elles se différencient parfois assez difficilement dans leurs méthodes de la Maraude, avec qui elles traitent souvent. La différence étant évidemment la considération que lui portent les autorités locales. Pour ces deux types de guildes, l'argent et les objets précieux sont le but, l'entraide la philosophie de formation. La survie reste une priorité pour tout farfadet.

Vous dirigez un empire financier vaste et lucratif.

Compagnon d'une Guilde Marchande

(1, Charge)

Nécessite Intendance 6, Négoce 7

Elles se différencient parfois assez difficilement dans leurs méthodes de la Maraude, avec qui elles traitent souvent. La différence étant évidemment la considération que lui portent les autorités locales. Pour ces deux types de guildes, l'argent et les objets précieux sont le but, l'entraide la philosophie de formation. La survie reste une priorité pour tout farfadet.

Vous êtes un Marchand riche et influent.

Précepteur (de nombreux élèves puissants)

(5, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent - vous influencez leur choix dans l'existence - et sont toujours prêts à vous aider.

Tous vos élèves font partie de l'élite.

Précepteur (des élèves de pouvoir)

(4, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent - vous influencez leur choix dans l'existence - et sont toujours prêts à vous aider.

Vos élèves sont très nombreux et viennent de familles puissantes.

Précepteur (beaucoup d'élèves)

(3, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent - vous influencez leur choix dans l'existence - et sont toujours prêts à vous aider.

Vos élèves se comptent par dizaines.

Précepteur (quelques élèves)

(2, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent - vous influencez leur choix dans l'existence - et sont toujours prêts à vous aider.

Vous avez de nombreux élèves.

Précepteur (1 élève)

(1, Charge)

Vous êtes un enseignant réputé. Vous êtes appréciés par vos employeurs et il est probable que vous vous occupiez déjà de leur troisième enfant. En dehors des bénéfices financiers, vos anciens élèves vous respectent - vous influencez leur choix dans l'existence - et sont toujours prêts à vous aider.

Vous êtes le précepteur d'un élève.

Juge

(3, Charge)

Nécessite Lois 8

La Loi c'est vous! Peu de royaumes entretiennent de tels magistrats, ceux qui le font remettent entre vos mains la sécurité de leurs cités. L'extrême sévérité des juges empêche bien des criminels de nuire. Il ne tient qu'à vous de rendre cette Charge très rentable. Attention! La corruption est très rare parmi les minotaures. Vous possédez une belle demeure, dotée de domestiques, ce qui fait de vous un notable de votre cité. Vous êtes toujours accompagné d'un clerc dévoué. Il vous appartient de le former car il sera votre successeur.

Bosco

(2, Charge)

Nécessite Navigation 8

Vous êtes le premier maître à bord d'un navire. Vous servez de liaison entre le capitaine et l'équipage afin de calmer les tensions. A ce titre, vous êtes aussi responsable de la discipline à bord. Vous punissez les coupables sur ordre du capitaine, vous veillez à empêcher les désertions et à recruter de nouveaux marins. Ces derniers vous respectent - à moins que vous ne soyez une ordure et qu'ils décident de vous passer par-dessus bord, un soir de tempête. Si vous allez dans

un port où votre réputation vous précède, il ne vous faut pas longtemps pour rassembler une bande de gaillards. Les anciens de votre équipage saluent votre amour de la mer et de ses fils. En tant qu'officier, une demi-part de chaque prise vous est attribuée.

Le Bosco est bien plus que celui qui fait entendre la voie du capitaine. Il incarne les lois des marins en mer. Il se doit de déposséder de son commandement tout capitaine qui ne respecte pas son équipage et ses croyances sur la mer.

A noter que, pour des raisons techniques, seuls les plus petits minotaures (TAI inférieure ou égale à + 1) sont acceptés à bord des navires.

Bourreau

(2, Charge)

Vous êtes le bourreau d'un Domaine. Cela ne veut pas dire que vous aimez tuer. Seulement, vous le faites particulièrement bien. On dit que l'on ne peut pas être bourreau sans être sadique. Généralement, cela se voit à la façon dont vous tuez. La hache et la roue symbolisent les deux extrêmes de votre art. A vous de choisir, à moins que le potentat local ne le fasse pour vous. Mais, ce n'est pas tout. On vous confie parfois la tâche de questionner les prisonniers. Que vous aimiez cela ou non importe peu. Votre sens de la justice vous fournit la force nécessaire d'assumer cette tâche.

Cette Charge - surtout la crainte qu'elle inspire - apporte de nombreux bénéfices. Une maison à l'écart de la ville vous est attribuée ainsi qu'une rente dont le montant est à fixer avec votre Seigneur. A moins que vous ne soyez payé à la tâche. Enfin, une partie de la production des habitants du Domaine vous échoue. Le boulanger réserve votre pain et les jours de marché vous pouvez prendre tout ce qui tient dans votre main. On raconte, à ce propos, qu'un minotaure colossal appelé Uglar étranglait les condamnés et avait des mains si grandes qu'il ruinait les commerçants de sa région. Le baron leva alors une taxe dont il reversait une grande partie aux gens du marché pour qu'ils puissent poursuivre leurs activités.

Capitaine

(5, Charge)

Nécessite Stratégie 8

Vous êtes à la tête d'une petite armée de mercenaires (une centaine d'hommes et plus). Vous avez droit de vie et de mort sur eux, mais vous devez en retour leur assurer une solde décente et leur fournir régulièrement des combats, sous peine de voir les désertions se multiplier. Ils vous obéissent au doigt et à l'oeil; vous disposez même d'une dizaine de lieutenants (ou plus) hautement compétents, d'un petit réseau de renseignement, etc.

Capitaine de milice

(4, Charge)

Nécessite Lois 5 ou Lieutenant

Vous avez décroché un contrat des plus alléchants pour une compagnie de mercenaire: vous devez assurer les tâches de police dans l'ensemble du territoire d'un domaine. Si le travail est monotone, vous bénéficiez tout de même un certain nombre d'avantages. Entre autres, une relative impunité légale - la loi c'est vous, mais il ne faut pas trop exagérer tout de même. Par ailleurs, vous avez quelques connaissances dans la pègre locale. Et en plus, le respect des habitants vous est acquis.

Lieutenant

(2, Charge)

Nécessite Stratégie 6

Vous êtes en charge d'un détachement de mercenaires

comprenant une dizaine d'hommes. Ces hommes vous suivent pour le butin ou la solde, vous devez donc leur fournir de temps en temps des contrats. Vous pouvez disposer de 3 hommes de plus par point de création supplémentaire dépensé dans cet Avantage.

LORGOL, CAPITALE DU CREPUSCULE

Agent du Vrai Serment

(5, Charge)

Nécessite Discrétion 10, une compétence de Maraude ou Armes 9

Le Baron Agone n'est pas souvent présent à Lorgol mais son aura s'étend toujours sur la ville. Il a notamment fondé le Vrai Serment, un service des pions et d'agents, dirigé par Aleym d'Ousteval, son premier secrétaire. Ces agents sont souvent recrutés dans la Maraude de Lorgol. Ils doivent prêter un serment par lequel ils placent la loyauté à Agone au-dessus de toute autre valeur. Beaucoup partent en mission à travers l'Harmonie mais certains testent à Lorgol pour surveiller de l'intérieur les agissements des Princes-Voleurs.

Prince-Voleur

(5, Charge)

Nécessite Intrigue 9, deux compétences de Maraude 8

Les Princes-Voleurs sont les vrais maîtres des bas quartiers, mais ce serait une terrible erreur (le croire que leur influence s'arrête là). Ils organisent de la contrebande sur le port, des cambriolages dans les hauts quartiers, du racket dans la Centrallée. Ils souffrent néanmoins de deux faiblesses : d'abord ils sont divisés et luttent entre eux sans jamais s'entendre. Ensuite, ils savent qu'Agone les surveille et ne leur permet pas d'aller trop loin. Certains Princes-Voleurs se sont associés avec leurs homologues d'Abyme et d'autres renforcent des liens avec l'Enclave Boucanière, ce qui laisse présager l'avènement de la Maraude comme une force mondiale, à l'égal du Cryptogramme.

Un Prince-Voleur commande un réseau d'une centaine d'agents.

Amiral

(5, Charge)

Nécessite Intendance, Navigation 9, deux parmi Cryptogramme-magicien, Lois, Stratégie, Diplomatie 8

Officiellement, Lorgol est dirigé par un triumvirat composé de l'amiral, du commandeur et du bourgmestre chacun dirigeant une des trois institutions de la ville : l'amirauté, la milice et la commune. L'amirauté dirige le port de Lorgol et donc tout le trafic maritime de la capitale. Basée à la capitainerie, elle a pour charge principale d'enregistrer (et de taxer) tous les échanges maritimes. Mais l'amirauté n'est pas qu'une administration elle est aussi connue pour sa troupe armée, le célèbre corps des Vigies. Cette division d'élite, indépendante de la milice, regroupe un petit nombre de soldats aguerris et de marins émérites. Ils sont capables d'intervenir sur mer avec leurs propres frégates, si besoin est. De plus les Vigies, financées par les taxes maritimes, ont un équipement militaire bien supérieur à celui des miliciens.

Traditionnellement, l'amirauté est chargée de représenter les autorités de la ville auprès du Cryptogramme-magicien.

Vous dirigez l'Amirauté de Lorgol et ses célèbres Vigies.

Capitaine des Vigies

(4, Charge)

Nécessite Navigation, Natation, Survie, Armes 8

Un capitaine commande généralement une escadre de douze à quarante Vigies.

Vigie

(3, Charge)

Nécessite Navigation, Natation, Survie, Armes 6

Vous faites partie de l'unité d'élite des Vigies et surveillez le port de Lorgol.

Bourgmestre

(5, Charge)

Nécessite CHA, Négocier 8, trois compétences parmi Diplomatie, Intendance, Lois, Eloquence, Intrigue 7

La commune veille à l'organisation quotidienne de la ville : c'est avant tout une administration, dirigée par le bourgmestre et par les vingt-sept membres du conseil communal. Celui-ci siège dans la Maison du Conseil, dans la Centrallée. Exceptionnellement, c'est la commune qui perçoit les impôts des habitants de Lorgol (et pas le Premier Baron). Les nombreux employés communaux s'occupent de tâches très diverses : surveillance des marchés (et du paiement des taxes commerciales), ramassage (les déchets (dans les quartiers importants), annonces en place publique, etc. Une partie de la commune est associée à Préceptorale afin d'assurer l'éducation de certains enfants. Les prérogatives de la commune sont innombrables et il ne se passe pas un mois sans qu'elles soient modifiées ou révisées, à tel point que la plupart des Lorgoliens ont renoncé à comprendre en détail comment elle fonctionnait. Pourtant, elle est plus appréciée que la milice ou l'amirauté, car c'est elle qui, au jour le jour, côtoie et aide les habitants. De plus, les bourgmestres élus par le conseil sont en général choisis pour leur popularité.

Vous dirigez la Commune de Lorgol.

Membre du conseil

(4, Charge)

Nécessite Négocier 8, deux parmi CHA, Diplomatie, Intendance, Lois, Intrigue 7

Un membre du conseil dirige un service regroupant vingt à deux cents employés communaux.

Employé communal

(2, Charge)

Vous vous occupez de la Commune de Lorgol.

Commandeur

(5, Charge)

Nécessite Stratégie, Lois 9, deux compétences parmi Diplomatie, Intendance, Armes, Eloquence 8

La milice veille théoriquement sur tout le centre de Lorgol mais en fait, elle ne contrôle vraiment que les hauts quartiers. Les bas quartiers sont aux mains de la Maraude et la Centrallée est un territoire partagé avec la commune. Le rôle de la milice n'est pas uniquement d'assurer l'ordre public et la sécurité des habitants. Elle doit aussi servir de relais vis-à-vis des institutions " fédérales ". Car Lorgol est une capitale et cela implique qu'un certain nombre d'organisations (justice, armée, impôts...) agissant à l'échelle d'Urguemand sont basées à Lorgol. La milice est donc aussi une gigantesque administration chargée de coordonner tous ces agents de l'état.

La milice est basée dans la citadelle de Lorgol, là où règne le Premier Baron (ou s'il est absent, son chambellan) - La milice est d'ailleurs directement financée par les caisses du Premier Baron ce qui contribue à lui donner une importance qui dépasse la simple ville de Lorgol.

Vous dirigez la Milice de Lorgol et l'Administration Urguemande.

Capitaine de la milice

(3, Charge)

Nécessite Armes 8, Vigilance 7, Lois et Stratégie 5

Un capitaine commande généralement une compagnie de quinze à cinquante miliciens.

Milicien

(2, Charge)

Nécessite Armes, Lois, Vigilance 5

Vous faites partie de la Milice de Lorgol et surveillez les hauts-quartiers.

Prêtre

(4, Charge)

Nécessite Eloquence, Harmonie, Cultes (Lorgol) 7

Chaque prêtre veille sur une relique du fondateur qu'il adore (Richesse : 4). En utilisant cet objet ou ce lieu (Richesse + Cultes : Lorgol, limitant Harmonie), il peut provoquer des effets magiques mineurs liés aux émotions principales (DIF: 18) ou secondaires (DIF : 24). En cas de fumble, une manifestation défavorable se produit et la relique perd 1 en Richesse. La participation d'initiés peut apporter un bonus (+1 à +3 selon le nombre). Les prêtres ont aussi accès à "l'appel à la chance" des initiés.

Initié

(2, Charge)

Nécessite Harmonie, Cultes (Lorgol) 5

En réussissant un jet de CRE (ou ART) + Cultes: Lorgol limitant Harmonie DIF: 20, un initié peut, s'il est dans Lorgol, faire un appel à la chance" auprès de son saint patron. Cela lui permet, avec l'accord de l'EG, de retenter un jet raté à condition que cela ait un rapport avec la doctrine du fondateur adoré. Cet "appel à la chance" ne peut être tenté qu'une fois par décan.

L'ART DE LA CONJURATION

Chevalier de Sombrelune

(5, Charge)

Nécessite TAI 1

Forgé en onyxium, ce glaive fut créé par un Carmin. Cette lame noire mesure près de deux mètres et est recouverte d'entrelacs de Ténèbre. Sa poignée a été réalisée à partir de la carapace d'un kraken. L'Épée de Sombrelune fut plongée dans le Moloch-an-Arion, le fleuve des Abysses, et inspire donc une effrayante terreur, excepté au porteur. Cette arme fut autrefois celle de XIII, le puissant dirigeant de la confrérie du même nom. Celui qui la porte est testé par XIII

Lui-même, il devient un agent de sa puissante organisation, de façon informelle. Si le porteur se montre capable, l'épée lui apporte son soutien, sinon... Il est dit que, parfois, XIII se manifeste au porteur pour l'enrôler dans son obscure organisation et en faire son bras droit.

Vous avez livré de nombreux combats dans votre vie et connaissez bien les armes. Néanmoins, quelle ne fut pas votre surprise de découvrir dans les mains d'un adversaire que vous aviez terrassé une épée d'une incroyable qualité et d'une finition irréprochable. Certes le combat avait été ardu mais, jusque-là, vous n'aviez pas prêté attention à cette arme. Lorsque vous l'avez prise en main, vous avez senti son pouvoir maléfique emplir vos veines pour vous préserver de sa corruption. Il s'agit d'une arme exceptionnelle qui vous a maintes fois sauvé la vie en combat. Le seul point qui reste mystérieux est l'étrange sensation d'appel qui survient parfois. Vos rêves sont apparemment ceux d'un autre, vous distinguez difficilement une personne portant un joyau vivant une vie qui n'est pas la vôtre. Ces sensations sont

erratiques et il se passe parfois des années sans que vous sentiez ce phénomène.

Porteur de la Pierre de Sang

(3, Charge)

Vous avez découvert par hasard, dans un grenier ou des affaires ayant appartenu à un obscur ancêtre, un magnifique joyau monté en pendentif. Vous pensiez Le vendre Lorsqu'il vous a semblé que le joyau s'insinuait dans votre esprit. Curieux, vous avez mis Le pendentif autour de votre cou. Un contact s'est alors établi et vous avez compris Le pouvoir de La Pierre de Sang.

Désormais, La Pierre de Sang vous obéit. Vous pouvez à Loisir y consulter Les souvenirs que vous dérobez aux autres. Le seul point qui reste mystérieux est L'étrange sensation d'appel qui survient parfois. Vos rêves sont apparemment ceux d'un autre, vous distinguez difficilement un porteur d'épée, vivant une vie qui n'est pas la vôtre. Ces sensations sont erratiques et il se passe parfois des années sans que vous sentiez ce phénomène.

Cet objet résulte de La rencontre du sang d'un Démon et d'un joyau parfait dont l'âme a été accouchée par une fée noire ténébreuse. La Pierre de Sang a l'étrange faculté de dérober des souvenirs aux gens. Elle est aussi capable de les stocker en son sein. Son porteur a la possibilité de contrôler la gemme et son pouvoir. Il peut ainsi l'utiliser à l'encontre de quelqu'un. La Pierre de Sang se charge alors de dérober sa mémoire à la cible. Il est alors possible pour le porteur de consulter le souvenir, de la façon dont la victime l'a vécu et ressenti. La cible, en sentant La Pierre s'insinuer dans son âme, effectue immédiatement son jet d'Effroi. (Ténèbre : 7, Effroi : Diff 20 ; Gain 3)

La victime perd un souvenir et 1 point d'INT pour une semaine. Au cours de cette partielle amnésie, elle est en proie à de virulents maux de tête - malus de - 2 sur toutes ses actions. Le porteur peut consulter autant de fois qu'il Le souhaite un souvenir avec un jet de VOL contre DIFF 15. En termes de règles, Le porteur du joyau bénéficie d'un bonus de + 1 tous Les deux points d'INT - que pour les actions d'INT ! En cas de Fumble, Le porteur, tout comme sa victime, perd un souvenir et 1 point d'INT. Dans ce cas, ils Les récupèrent au terme de deux semaines de migraine. Le joyau peut dérober jusqu'à sept souvenirs courts par semaine.

DRAMATIS PERSONNÆ

Psycholune

(5, Charge)

Réservé aux Humains

Nécessite INT et VOL de 7, Discrétion, Intrigue, Eloquence et Accord à 6

Il existe encore quelques rares Inspirés parmi les Psycholunes, vestiges du temps où Janus accordait suffisamment d'importance à cet ordre pour vouloir des agents dans celui-ci. Même les Psycholunes Ternes possèdent la Compétence Accord. Cette dernière leur permet de discerner les motivations et de diagnostiquer la psychologie de leurs interlocuteurs après quelques minutes de conversation avec eux ou après les avoir observé à leur insu, quelque temps.

Un joueur Psycholune doit prendre le Défaut Vieillard pour représenter le fait qu'aucun Psycholune n'a été formé depuis la chute du premier Souffre-Jour.

LA GAZETTE : L'INSPIRE

Marchand de Cristart

(5, Charge)

Vous êtes l'un des rares marchands à traiter avec le conseil de Compièrre pour l'exportation des objets de cristart. Le cristart vous permet de gagner votre vie de deux manières : d'une part l'achat et la revente d'objets en cristart, d'autre part l'envoi de personnes désirant acquérir un bijou voilant, ces fameux bijoux permettant de masquer un défaut d'apparence de son porteur. Ces personnes doivent se déplacer à Compièrre pour acquérir un tel bijou afin de le faire harmoniser par les mystérieuses Forgeronnes de Cristart, les prêtresses de la région.

Votre activité vous ouvre les portes de nombreux puissants de la région, voire même des pays alentours, votre marchandise attirant la curiosité.

Vous disposez de 20 000 pièces d'or pour acheter des objets en cristart dès le départ. Vous achetez les objets avec 20 % de réduction par rapport au prix de base. Si une personne vient sur vos conseils acheter un bijou voilant, vous toucherez également 20 % de son prix de vente.

Pour un coût d'un point supplémentaire, votre réduction augmente de 5 %, dans la limite de 3 points. Votre commission augmentera également en conséquence.

Savante (Néophyte)

(2, Charge)

Nécessite Alphabet : Moden'Hen 3, Chant 3, Culte : Mine de cristart 3, Avantage Jeune

A son arrivée chez les Savantes, une fillette obtient le statut de Néophyte, le premier échelon de la caste des Savantes. Un œil sacré sur le front lui est tatouée sur le front, mais sans incrustation de cristart. Une Néophyte poursuit des études plus générales, tout en participant au fonctionnement de l'ordre. Cette formation comprend autant l'apprentissage que la recherche sur les applications possibles du cristart, ou des études sur des formes d'objets que pourront exploiter par la suite les Sculptrices pour forger le cristart.

Savante (Acolyte)

(3, Charge)

Nécessite Alphabet : Moden'Hen 3, Chant 3, Intendance 3, Culte : Mine de cristart 5

Au bout de quelques années, son apprentissage va cesser. La Néophyte devient Acolyte, deuxième et dernier grade pour beaucoup de Savantes. Les Acolytes se consacrent à la vie de l'ordre sous l'autorité des Mères. Leurs tâches quotidiennes sont variées : jardinage, ménage, cuisine, reprisage, classement des livres, enseignement, etc. Elles peuvent continuer de participer aux recherches si elles le désirent.

Savante (Apprentie)

(4, Charge)

Nécessite Alphabet : Moden'Hen 3, Chant 3, Intendance 3, Culte : Mine de cristart 7, une compétence représentant le domaine de la Mère à 5

Certaines Acolytes, remarquées par une Mère, pourront la rejoindre pour travailler à ses côtés, afin d'apprendre le nécessaire et prendre sa suite. On appelle de telles Acolytes les Apprenties.

Savante (Mère)

(5, Charge)

Nécessite Alphabet : Moden'Hen 3, Chant 3, Intendance 3, Culte : Mine de cristart 9, une compétence représentant le domaine de la Mère à 8

Il s'agit de Forgeronnes possédant des connaissances poussées dans un domaine en particulier, jugé utile pour l'Atelier des Dames, et suffisamment mûres pour participer au conseil des Mères qui prend toutes les décisions importantes concernant l'ordre. Il existe une exception, la Mère du Culte. Artisane d'origine, elle cesse ses activités pour diriger l'ordre avec l'aide du conseil. En dehors de la Mère du Culte, il existe aujourd'hui six Mères: la Mère Intendante, la Mère Econome, la Mère Cordon-Bleu, la Mère Pédagogue, la Mère Historienne et la Mère Justice.

Lignée Savante (Poétesse)

(0, Charge)

Réservé aux Savantes

Nécessite Mémoire Eidétique, Poésie à 6

Vous aviez été pressentie comme une Poétesse.

Lignée Savante (Peintre)

(0, Charge)

Réservé aux Savantes

Nécessite Sens Aiguisé (vue), Peinture à 8

Vous aviez été pressentie comme une Peintre.

Lignée Savante (Chanteuse)

(0, Charge)

Réservé aux Savantes

Nécessite Sens Aiguisé (Oue), Musique à 6, Chant à 6

Vous aviez été pressentie comme une Chanteuse.

Lignée Savante (Sculptrice)

(0, Charge)

Réservé aux Savantes

Nécessite Sens Aiguisé (toucher), Sculpture à 6, Savoir-Faire à 4

Vous aviez été pressentie comme une Poétesse.

Yaëzémite (1 an)

(1, Charge)

Nécessite TAI -1, 0 ou +1, AGI et VOL 6, Equitation 5, Acrobatie 2, un Alphabet au choix à 3.

Vous avez suivi l'école Yaëzémite, cela procure certains avantages.

Prix réduits sur certains produits (-25% en moyenne) Un ou deux « gros bras » de confiance Quelques adresses accueillantes dans le royaume

Yaëzémite (2 an)

(2, Charge)

Nécessite TAI -1, 0 ou +1, AGI et VOL 6, Equitation 6, Premiers soins 2, Acrobatie 3, un Alphabet au choix 3, Zoologie 3.

Vous avez suivi l'école Yaëzémite, cela procure certains avantages.

Prix réduits sur certains produits (-50% en moyenne), un ami chez les miliciens locaux, un lit dans chaque ville du royaume

Yaëzémite (3 ans)

(3, Charge)

Nécessite TAI -1, 0 ou +1, AGI et VOL 6, Equitation 7, Premiers soins 2, Acrobatie 4, Etiquette : noblesse 3, un Alphabet au choix 4, Lois 2, Zoologie 3.

Vous avez suivi l'école Yaëzémite, cela procure certains avantages.

Contacts dans les hautes sphères miliciennes ou militaires Possibilité de réunir une petite bande Possibilité de réunir rapidement des fonds (la moitié de revenus habituels du

personnage pendant 1 mois)

Yaëzémite (4 ans)

(4, Charge)

Nécessite TAI -1, 0 ou +1, AGI et VOL 6, Equitation 8, Premiers soins 2, Acrobatie 5, Diplomatie 3, Etiquette : noblesse 3, Négoce 3, un Alphabet au choix 5, Lois 2, Zoologie 3.

Vous avez suivi l'école Yaëzémite, cela procure certains avantages.

Possibilité d'obtenir une milice privée légale (10 hommes jour et nuit) Important soutien financier (les revenus habituels du personnage pendant 1 mois) Des contacts dans tout l'Harmonde.

Amant de Sélaine

(1, Charge)

Réservé aux Humains

Vous avez été l'amant de Sélaine lors des derniers passages de l'Œnerrance. Elle vous apprécie et il y a fort à parier que vous vous retrouverez la prochaine fois qu'ils seront sur vos terres. Comme son père ne peut rien lui refuser, vous vous réjouissez d'avance à l'idée des bonnes bouteilles qu'elle saura lui soutirer et que vous dégusterez ensemble. Demandez donc à votre Eminence Grise si Sélaine ne vous a pas raconté quelque anecdote sur la caravane.

Filleul de Gargueule

(1, Charge)

La fée noire de l'Œnerrance est votre amie. Elle vous gâte toujours de ses petits plats ! Demandez donc à votre Eminence Grise si la fée noire ne vous a pas raconté quelque anecdote sur la caravane.

Œerrant

(variable, Charge)

Vous avez voyagé avec l'Œnerrance pendant un nombre d'années égal au coût de l'avantage. Vous disposez de 10 PX par an à répartir dans des compétences typiquement œnerrantes : Géographie, Savoir-faire : vin ou cuisine, une Langue vivante, etc. Vous pouvez réduire le coût de cet avantage d'un point (minimum 1) en considérant que vous avez quitté les œnerrants en mauvais termes.

Botte Ethylique (L'Eclaboussefilade)

(3, Charge)

Solitène est un véritable ami pour vous. Contre quelques bouteilles de vins, il vous a enseigné une de ses bottes secrètes.

Botte Ethylique (La Culbute de L'Avernegue)

(4, Charge)

Solitène est un véritable ami pour vous. Contre quelques bouteilles de vins, il vous a enseigné une de ses bottes secrètes.

Botte Ethylique (Providente Pochetronade)

(6, Charge)

Solitène est un véritable ami pour vous. Contre quelques bouteilles de vins, il vous a enseigné une de ses bottes secrètes.

ACROBATES-ASSASSINS

Acrobate-Assassin (Maître Insecte)

(7, Charge)

Réservé aux Humains et aux Lutins

Nécessite AGI, CHA, Acrobatie, Arme : Verte Voie et Discrétion, Zoologie (spé : Insectes) à 8 et 7 dans quatre compétences parmi Herboristerie, Chasse, Musique, Poison, Alphabet : Modéhen, Déguisement, Camouflage, Escalade, Esquive, Histoire & Légendes

Vous êtes l'ami des insectes et savez en faire ce que vous voulez. Vous les dressez pour vos collègues, sûr qu'ils vous feront honneur dans leur mission. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 à tous vos jets concernant le dressage et les ordres à donner concernant les insectes.

Acrobate-Assassin (Vert-de-gris)

(7, Charge)

Réservé aux Humains et aux Lutins

Nécessite AGI 9, CHA, Acrobatie, Arme : Verte Voie et Déguisement, Camouflage, Discrétion à 8 et 7 dans quatre compétences parmi Herboristerie, Chasse, Musique, Poison, Alphabet : Modéhen, Escalade, Esquive, Histoire & Légendes, Zoologie

Vous êtes l'espion parfait formé par l'ordre pour votre talent. Quel que soit le lieu ou l'endroit vous avez toujours accès à la spécialisation adéquate en ce qui concerne les compétences Camouflage, Déguisement et Discrétion.

Acrobate-Assassin (Sombre Émeraude)

(5, Charge)

Réservé aux Conjurateurs Humains et Lutins

Nécessite AGI, CHA, Acrobatie, Arme : Verte Voie et Discrétion et Démonologie à 8 et 7 dans quatre compétences parmi Herboristerie, Chasse, Musique, Poison, Alphabet : Modéhen, Déguisement, Camouflage, Escalade, Esquive, Histoire & Légendes, Zoologie

Vous êtes un acrobate-assassin formé à la Conjuración. Au cinquième cercle, vous disposez en plus de la possibilité de conjurer des Emeraldins.

Résistance Harmonique

(3, Charge)

Réservé aux Acrobates-Assassins

Vous avez été formé à résister à toute manipulation mentale magique. Vous bénéficiez d'un bonus de +3 contre les Oeuvres et les Sorts de contrôle mental, d'illusion ou d'attaque psychique.

PRECEPTORALE

Précepteur de Préceptorale

(3, Charge)

Nécessite un Alphabet à 8, CHA 5, deux autres compétences de Savoir ou de Société à 7

Vous appartenez à Préceptorale, vous êtes un Itinérant, un compagnon de l'Ordre.

Vous pouvez acheter les avantages suivants pour un point de moins « Instinct de la Perfection », « Clarté de Pensée », « Don pour les langues », « Mémoire eidétique » et « Spartiate ». En parallèle, vous disposez lors de la genèse de votre inspiré de 5 points de création supplémentaires à utiliser dans les compétences de Savoir et de Société.

Echevin de Préceptorale

(4, Charge)

Nécessite Intendance 8, Lois (spé : Préceptorale) 7, un Alphabet à 8, CHA 5, deux autres compétences de Savoir ou de Société à 8

Vous appartenez à la caste dirigeante de Préceptorale.

En parallèle, vous disposez lors de la genèse de votre inspiré de 10 points de création supplémentaires à utiliser dans les compétences de Savoir et de Société.

Doyen de Préceptorale

(5, Charge)

Nécessite une compétence de Savoir à 9, quatre compétences de Savoir ou de Société à 7 dont deux Alphabets

Vous êtes un doyen reconnu comme une référence dans certains domaines d'érudition.

En parallèle, vous disposez lors de la genèse de votre inspiré de 15 points de création supplémentaires à utiliser dans les compétences de Savoir et de Société.

Acolyte d'une Phratrie Mineure

(1, Charge)

Réservé aux Précepteurs de Préceptorale

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une Phratrie.

Acolyte d'une Phratrie Majeure

(2, Charge)

Réservé aux Précepteurs de Préceptorale

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une Phratrie.

Phratère d'une Phratrie Mineure

(3, Charge)

Réservé aux Echevins de Préceptorale

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une Phratrie.

Phratère d'une Phratrie Majeure

(4, Charge)

Réservé aux Doyens de Préceptorale

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une Phratrie.

Fondateur d'une Phratrie Mineure

(5, Charge)

Réservé aux Doyens de Préceptorale

Vous voyez au-delà du code de Préceptorale, vous appartenez à une Phratrie.

Défaveur de Préceptorale (Itinérant)

(-1, Charge)

Vous êtes un membre de Préceptorale en disgrâce. Vous n'avez pas encore été radié de l'ordre mais cela ne saurait tarder. Vous perdez tout avantage social dans vos rapports avec d'autres précepteurs.

Défaveur de Préceptorale (Echevin ou Doyen)

(-2, Charge)

Vous êtes un membre de Préceptorale en disgrâce. Vous n'avez pas encore été radié de l'ordre mais cela ne saurait tarder. Vous perdez tout avantage social dans vos rapports avec d'autres précepteurs.

Ennemi d'une Phratrie Mineure

(-1, Charge)

Sans forcément être membre de l'ordre, vous vous êtes attiré la haine de l'une des phratries de Préceptorale. L'un de vos actes passés a profondément nui à ses membres ou vous vous êtes clairement affirmé comme un opposant - même sans le savoir - de la phratrie.

En temps normal, les phratries évitent de faire couler le

sang, elles chercheront néanmoins à vous décrédibiliser aux yeux des autorités, utiliseront leurs agents pour lancer des rumeurs contre vous ou amener les paysans à se défier de vous. Dans de rares cas, des assassinats peuvent effectivement être lancés, notamment si vous cherchez à connaître la source de ces attaques anonymes et répétées.

Les phratries mineures comprennent l'Ordre Droit ou les Messagers de Préceptorale.

Ennemi d'une Phratrie Majeure

(-2, Charge)

Pareil que pour une phratrie mineure mais pour une grande phratrie.

Les phratries majeures comprennent l'Illuminat ou l'Alta Mater.

FARFADETS

Roi de la Cour des Miracles

(5, Charge)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Eloquence, Intrigue, Athlétisme 7, CHA 8

La personne qui préside la Cour des Miracles se nomme le Roi. Il est responsable de la bonne tenue des réunions, des séances exceptionnelles et des jugements. Il est élu tous les dix ans par une série d'épreuves dont la foule est seule juge. N'importe quel farfadet peut y être candidat, mais malheur au perdant qui s'expose aux quolibets! La première épreuve mesure la ruse et l'ingéniosité des concurrents. Il s'agit d'un jeu d'énigmes qui permet de sélectionner une dizaine de gagnants. La deuxième épreuve juge du courage et de la prudence des prétendants : chacun parie d'un exploit qu'il doit accomplir, plus durs les uns que les autres. Ceux qui tiennent leurs paris sans renoncer ni se faire prendre sont qualifiés pour la troisième épreuve. Celle-ci est une épreuve de charisme et d'éloquence. Les candidats doivent ridiculiser les autres en critiquant le peu de valeur de leurs exploits précédents. La longueur et l'ampleur des applaudissements de chaque diatribe, mesurée soigneusement, décident du vainqueur. Le Roi ainsi élu reçoit des mains du Fou le bâton de fer forgé symbolisant sa charge.

Fou du Roi

(5, Charge)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Saison : Printemps 8, Us & Coutumes : Farfadets 8, Histoire & Légendes 6, Harmonie 6

Le Fou du Roi est le responsable de l'histoire, des traditions et des secrets de la ville. Ce sont la plupart du temps des figures mystérieuses et sibyllines, souvent dépositaires d'un savoir étrange, au comportement excentrique. Il porte une médaille sur laquelle est inscrite: " Le Passé est une blague, le Destin est un Bouffon. " Mais il a également une autre tâche, moitié connue; en effet, c'est lui qui assure le lien entre nos communautés urbaines et le Conseil des Décatis, et se charge souvent de repérer qui parmi les farfadets mérite une Flamme. Chaque Fou est choisi et formé par le Fou précédent sous l'inspiration de Janus en personne. Une fois par an, ils disparaissent pour se rencontrer, et l'on raconte que le farfadet siégeant au Conseil des Décans est élu parmi eux.

Vous devez demander l'autorisation à votre Eminence pour endosser cette Charge. N'est pas inspiré par Janus en personne qui veut!

Reine de la Cour*(4, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite CHA, Intendance, Etiquette : Cour des Miracles 7*

La Reine est l'hôte de la Cour des Miracles. Que celle-ci se déroule en un lieu public ou privé, c'est elle qui est chargée de l'état des lieux, des invités, de leur confort, et bien sûr de la disposition de l'Echiquier, la salle pavée de dalles noires et blanches, où la place détermine le rang que l'on a. Ce statut se détermine d'étrange manière: il est fonction de la richesse, et du bon goût dans la manière de l'exprimer, de la ruse, et de la capacité à se montrer fair-play, des talents variés, des informations connues, et de la part de mystère dont chacun sait s'entourer. De tout cela, seule la Reine est juge en désignant les places de chacun, c'est pourquoi elle est toujours respectée de peur de lui déplaire. Les cases où se dispose chacun à la Cour des Miracles ont des implications bien réelles sur le prestige et le pouvoir de chacun dans la ville. On appelle parfois cette disposition l'Echiquier Blanc par référence à une mystérieuse Cour des Miracles Ténébreuse. Une Reine est choisie par chaque candidat à la royauté, transférant à son partenaire les suffrages qu'elle-même reçoit de ses partisans. C'est donc en quelque sorte tin duo qui est choisi lors de l'élection du Roi.

Tour*(3, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Intendance, Diplomatie 7*

Vous êtes nommées par le Roi pour chaque quartier de la ville et vous lui servez de conseillers.

Cavalier*(3, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Armes 7, Lois (farfadines) 7*

Vous êtes chargés du maintien de l'ordre à la Cour et de la loi dans la ville.

Figure d'une cabale*(4, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Intrigue 8*

Vous faites partie d'une des nombreuses sociétés secrètes qui parsèment la communauté farfadine. Vous avez un but idéologique, et vous savez que partout où vous irez et où la cabale sera présente, vous aurez un soutien inconditionnel pour tout ce qui concernera la cabale.

Les cabales sont des groupes plus clandestins qui réunissent des personnes autour d'un but politique commun. L'esprit des farfadets, voué à la liberté, à l'invention, à l'individualisme et à la solidarité s'enthousiasme souvent pour les idéaux et les fédérations les plus tortueux. Les cabales sont donc ces groupes de pression ou de revendications aux buts divers et variés.

Vous dirigez une Cabale secrète Quelques cabales sont célèbres, comme la Ligue du Minuscule qui s'oppose au Supplice, ou les Petits Frères, mouvement de résistance contre les Liturgies. Les Etincelleurs rêvent d'amener l'Emprise en Janrénie, et la Fraternité de la Porte d'Onyx est un groupe de démonologues et d'Obscurantistes souhaitant anéantir le peuple lutin pour leur trahison envers les farfadets. La Cabale du Vent d'Est voudrait libérer les esclaves de Terre veuves, et les Verriers keshites voudraient enfin réunir les nomades et les caravansérails de l'Empire de Keshe sous une autorité unique. Bien sûr il existe une multitude de ces cabales, mais la plupart du temps elles ont des vies de champignon.

Membre d'une cabale*(2, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Intrigue 6*

Vous faites partie d'une des nombreuses sociétés secrètes qui parsèment la communauté farfadine. Vous avez un but idéologique, et vous savez que partout où vous irez et où la cabale sera présente, vous aurez un soutien inconditionnel pour tout ce qui concernera la cabale.

Les cabales sont des groupes plus clandestins qui réunissent des personnes autour d'un but politique commun. L'esprit des farfadets, voué à la liberté, à l'invention, à l'individualisme et à la solidarité s'enthousiasme souvent pour les idéaux et les fédérations les plus tortueux. Les cabales sont donc ces groupes de pression ou de revendications aux buts divers et variés.

Quelques cabales sont célèbres, comme la Ligue du Minuscule qui s'oppose au Supplice, ou les Petits Frères, mouvement de résistance contre les Liturgies. Les Etincelleurs rêvent d'amener l'Emprise en Janrénie, et la Fraternité de la Porte d'Onyx est un groupe de démonologues et d'Obscurantistes souhaitant anéantir le peuple lutin pour leur trahison envers les farfadets. La Cabale du Vent d'Est voudrait libérer les esclaves de Terre veuves, et les Verriers keshites voudraient enfin réunir les nomades et les caravansérails de l'Empire de Keshe sous une autorité unique. Bien sûr il existe une multitude de ces cabales, mais la plupart du temps elles ont des vies de champignon.

vous appartenez à une Cabale secrète

Maître de Guilde des Machineurs*(4, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Serrurerie 9, Savoir-Faire 7*

Cette guilde située dans les Royaumes d'Urguemand et de Janrénie est importante. Formée durant la Flamboyance par les farfadets s'intéressant aux serrures et autres mécanismes, elle est porteuse d'une philosophie basée sur l'invention et la nouveauté, où les mécanismes sont plus jugés à la valeur de leur complexité et de leur originalité qu'à celle de leur efficacité. Bien qu'ils travaillent fréquemment avec l'Equerre, les nains restent souvent perplexes devant ces inventeurs qui privilégient l'esthétique au résultat. L'une de leurs plus belles réussites est l'arbalète farfadine.

vous dirigez la Guilde des Machineurs

Compagnon de la Guilde des Machineurs*(3, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Serrurerie 8, Savoir-Faire 6*

Cette guilde située dans les Royaumes d'Urguemand et de Janrénie est importante. Formée durant la Flamboyance par les farfadets s'intéressant aux serrures et autres mécanismes, elle est porteuse d'une philosophie basée sur l'invention et la nouveauté, où les mécanismes sont plus jugés à la valeur de leur complexité et de leur originalité qu'à celle de leur efficacité. Bien qu'ils travaillent fréquemment avec l'Equerre, les nains restent souvent perplexes devant ces inventeurs qui privilégient l'esthétique au résultat. L'une de leurs plus belles réussites est l'arbalète farfadine.

vous êtes un Machineur

Maître de Guilde des Petits Chasseurs*(4, Charge)**Réservé aux Farfadets**Nécessite Chasse (Danseurs) 9, Connaissance des Danseurs 7*

Evidemment, ces guildes sont de prime importance dans chaque cité. N'ayant pas de chefs, du moins officiel, il s'agit plus d'organes de décision des règles de la Petite Chasse. Elles

fixent souvent en particulier un quota de Danseurs à capturer par mois. Malheur à ceux qui tenteraient de chasser sans avoir payé leur licence, car les Cavaliers s'occuperont d'eux. Les rapports des Petits Chasseurs avec les obédiences sont particulièrement ambigus. Bien que la plupart d'entre eux soient membres d'une obédience, la guilde tient à conserver son indépendance. Cependant elle reste soumise aux lois du Cryptogramme et de ses censeurs, bien qu'échappant à l'autorité de chaque Haute Demeure.

vous dirigez une Guilde chargée de capturer et de faire le commerce des Danseurs

Compagnon de la Guilde des Petits Chasseurs

(3, Charge)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Chasse (Danseurs) 8, Connaissance des Danseurs 6

Evidemment, ces guildes sont de prime importance dans chaque cité. N'ayant pas de chefs, du moins officiel, il s'agit plus d'organes de décision des règles de la Petite Chasse. Elles fixent souvent en particulier un quota de Danseurs à capturer par mois. Malheur à ceux qui tenteraient de chasser sans avoir payé leur licence, car les Cavaliers s'occuperont d'eux. Les rapports des Petits Chasseurs avec les obédiences sont particulièrement ambigus. Bien que la plupart d'entre eux soient membres d'une obédience, la guilde tient à conserver son indépendance. Cependant elle reste soumise aux lois du Cryptogramme et de ses censeurs, bien qu'échappant à l'autorité de chaque Haute Demeure.

vous avez le droit de chasser les Danseurs

Maître de la Guilde des Avocats

(3, Charge)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Eloquence 7, Lois 8

La Guilde des Avocats est connue de par l'Harmonde pour ses plaidoiries admirables pour la défense des innocents criminels. Elle propose enquêteurs et défenseurs privés à qui accepte de les payer.

Vous dirigez la célèbre guilde des Avocats chargée de défendre les riches plaignants lors d'un procès.

Compagnon de la Guilde des Avocats

(2, Charge)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Eloquence 6, Lois 7

La Guilde des Avocats est connue de par l'Harmonde pour ses plaidoiries admirables pour la défense des innocents criminels. Elle propose enquêteurs et défenseurs privés à qui accepte de les payer.

Vous êtes un célèbre Avocat.

SATYRES

Tastemestre d'un cénacle

(4, Charge)

Réservé aux Satyres

Nécessite deux compétences à 8 parmi Etiquette, Us&Coutumes : Royaume concerné, Savoir-Faire (lié aux plaisirs et au luxe : art courtois, cuisine, sommellerie, orfèvrerie...)

Le tastemestre dirige un cénacle. Il se doit d'être une référence, aussi bien en matière culinaire qu'artistique ou sexuelle. L'Inspiré est le tastemestre d'un cénacle important. Ce peut être l'unique du Domaine ou alors l'un des plus célèbres. Les satyres de passage lui rendent une visite de courtoisie. Il entretient une correspondance soutenue avec d'autres tastemestres et des érudits attirés par les plaisirs de la vie. Il a aussi en charge le cénacle proprement dit, le bâtiment qui accueille les membres. C'est souvent l'arrière

salle d'une auberge ou une simple demeure. Quelques tastemestres sont d'ailleurs les propriétaires de tavernes célèbres.

Enfin, dans le Domaine, l'Inspiré est réputé pour ses connaissances culturelles et est invité à chaque grande occasion.

Réseau courtois

(3, Charge)

Réservé aux Satyres

Nécessite Savoir-faire : Art Courtois 8, une autre Compétence de Société 8

Cet Avantage est similaire au « Réseau d'espions » (cf. AGONE, p. 97), simplement le satyre a su tisser des liens particulièrement forts avec ses nombreux partenaires. Il dispose ainsi dans le Domaine d'un réseau d'informateurs placés à différentes strates de la société. Evidemment cela est très avantageux, cependant le satyre doit aussi veiller sur ses amantes et amants. Ceux-ci risquent parfois beaucoup en échange d'autres services qu'une simple visite nocturne. Par son attachement, le satyre est donc parfois obligé de les aider, voire de les tirer d'affaires.

Amoureux

(-2, Charge)

Réservé aux Satyres

L'Inspiré s'est définitivement épris de l'une de ses conquêtes. Il nourrit désormais une passion profonde et exclusive vis-à-vis de cette personne. Pour les satyres, ce sentiment n'est pas naturel et ils le considèrent comme une lubie qui passera. Mais ce n'est pas le cas.

L'Inspiré a rompu tout contact avec ses anciennes maîtresses. De même, il ne peut plus engendrer un fils en s'accouplant avec la nature. Par contre, il lui est possible d'avoir un bâtard avec sa dulcinée. Enfin, l'Inspiré fera toujours tout pour sauvegarder la vie de l'être qu'il aime, y compris au détriment de la sienne.

Ce Défaut est incompatible avec l'Avantage « Réseau courtois ».

OGRES

Bourgeois

(3, Charge)

Réservé aux Ogres

Vous faites partie de ces vieux ogres fatigués de la guerre et assez satisfaits de leur vie aventureuse pour avoir choisi de s'établir dans une ville. Vous êtes patron de bar ou armurier, par exemple, et êtes particulièrement respecté par vos frères ogres. Non seulement cela vous a fourni une respectable richesse, mais vous avez de plus un réseau de connaissances étendu parmi les mercenaires de toutes sortes qui côtoient le peuple ogre.

Famille Démoniaque

(5, Charge)

Réservé aux Ogres

Vos Démons vous aiment et vous soutiennent. Le Diablotin farceur, comme son homologue le Démon facétieux, évite autant que possible de vous contrarier et réserve ses mauvaises plaisanteries pour vos ennemis. Votre Jumeau démoniaque, au lieu de s'en aller baguenauder n'importe où, s'est attaché à vos pas et vous trouve plutôt sympathique. Vos Démons, même s'ils restent fondamentalement des êtres insupportables, vous laissent donc relativement tranquille. A l'occasion, ils n'hésitent pas à vous apporter leur aide.

En termes de règles, vous pouvez, une fois par scénario,

prendre le contrôle des Démons qui se sont attachés à vous, y compris ceux qui vous suivent en paiement d'une Connivence. Pendant toute la scène, oublieux de leur nature profonde, ils vous obéiront et tenteront honnêtement de vous aider en faisant usage d'une stupéfiante empathie (vous les jouez à la place de l'EG).

Descendance mythique

(4, Charge)

Réservé aux Ogres

Votre père est un guerrier connu pour ses prouesses militaires au point que votre mère vous a indiqué de qui il s'agit et surtout, s'en est inquiété, ce qui est une marque de respect extraordinaire. Cet Avantage vous permet, à l'échelle de l'Harmonde, de pouvoir compter sur l'aide immédiate de tous les ogres qui résident. Par ailleurs, vous pouvez, sur un jet de CHA + Stratégie contre DIFF 15, réunir une vingtaine de guerriers bien entraînés et prêts à vous suivre jusqu'aux Abysses. Cela vous prendra une journée. A l'aide d'un jet de CHA + Stratégie contre DIFE 20, vous pouvez même obtenir la constitution d'une armée (il vous faudra une semaine de palabres pour ce faire).

Il s'agit d'une figure mythique (vous êtes donc un de ses descendants lointains). et vous offre, en plus, la possibilité d'obtenir le rassemblement d'une légion (CHA + Stratégie contre DIFF 25) au terme d'un long mois de difficiles négociations.

Descendance prestigieuse

(3, Charge)

Réservé aux Ogres

Votre père est un guerrier connu pour ses prouesses militaires au point que votre mère vous a indiqué de qui il s'agit et surtout, s'en est inquiété, ce qui est une marque de respect extraordinaire. Si votre père est un guerrier vivant, cet Avantage vaut 3 points et vous permet, dans votre région d'origine, de pouvoir compter sur l'aide immédiate de tous les ogres qui résident. Par ailleurs, vous pouvez, sur un jet de CHA + Stratégie contre DIFF 15, réunir une vingtaine de guerriers bien entraînés et prêts à vous suivre jusqu'aux Abysses. Cela vous prendra une journée. A l'aide d'un jet de CHA + Stratégie contre DIFE 20, vous pouvez même obtenir la constitution d'une armée (il vous faudra une semaine de palabres pour ce faire).

Membre d'un Clan Ténébreux

(2, Charge)

Réservé aux Ogres

Ce nouvel Avantage est réservé aux ogres ayant volontairement choisi d'être contaminé par la Ténèbre et ayant décidé d'emprunter cette voie contre nature.

Vous êtes membre d'un de ces très rares clans d'ogres qui ont consacré leur existence à la Conjuración. Vous pouvez attendre d'eux un soutien sans faille et surtout vos scarifications rituelles vous désignent clairement comme l'un des membres de ces clans. De ce fait, même s'ils ne sont pas plus prodiges de leur amitié pour autant, les autres ogres vous respectent et vous craignent. Ils se tiennent donc à l'écart de votre chemin.

Personne à Charge

(-2, Charge)

Réservé aux Ogresses

Si vous êtes une ogresses et que vous avez pris le Défaut " Personne à charge ", vous pouvez décider (mais ce n'est pas une obligation) que cette personne vous est particulièrement chère, Si elle est menacée, cela est suffisant pour vous faire entrer dans un état de Furie. Dans ce cas, cependant, vous ne pouvez jamais vous en séparer et, si quelque chose devait lui

arriver, vous n'auriez de cesse de vous venger de la manière la plus sanguinaire qui soit.

GEANTS

Armure de Géant (complète)

(5, Charge)

Réservé aux Géants

Les quatre « quarts de géant » vous ont fabriqué, à prix d'or ou contre une faveur, une cotte de maille à votre taille. A l'aide d'enchantements, elles ont rendu le métal plus résistant. De sorte que, contre toutes les lois de la métallurgie, elles sont parvenues à vous fabriquer cette monumentale montagne de mailles.

C'est une armure complète (malus -20, protection 22).

Armure de Géant (partielle)

(3, Charge)

Réservé aux Géants

Les quatre « quarts de géant » vous ont fabriqué, à prix d'or ou contre une faveur, une cotte de maille à votre taille. A l'aide d'enchantements, elles ont rendu le métal plus résistant. De sorte que, contre toutes les lois de la métallurgie, elles sont parvenues à vous fabriquer cette monumentale montagne de mailles.

C'est une armure partielle (malus -18, protection 19).

Armure de Géant (veste seule)

(1, Charge)

Réservé aux Géants

Les quatre « quarts de géant » vous ont fabriqué, à prix d'or ou contre une faveur, une cotte de maille à votre taille. A l'aide d'enchantements, elles ont rendu le métal plus résistant. De sorte que, contre toutes les lois de la métallurgie, elles sont parvenues à vous fabriquer cette monumentale montagne de mailles.

C'est une veste seule (malus -16, protection 16).

Grand Aigle

(3, Charge)

Réservé aux Géants

Mesurant jusqu'à trente mètres d'envergure pour un poids de près de 500 kg, ces immenses maîtres des airs sont de redoutables prédateurs capables de tuer un géant sans difficulté. Les Grand Aigles ont un plumage doré, encore que certains spécimens blancs ou ambrés aient déjà été vus, complètement uni. Contrairement aux versions plus réduites de cet oiseau, ils ne disposent pas d'une vue particulièrement aiguisée. Leurs proies sont de toute façon suffisamment grosses...

Vous possédez une de ces fabuleuses créatures que vous pouvez monter.

Capitaine des Patrouilleurs

(4, Charge)

Réservé aux Géants

Nécessite Intendance 5 et un parmi Premiers Soins, Chirurgie, Médecine 5

Vous êtes à la tête d'une petite unité de mercenaires moitié attachés à la solde qu'à vous obéir et à sauver l'Harmonde de lui-même. Vos spécialités sont la destruction des déchets, la lutte contre les incendies, les soins d'urgence après une catastrophe telle que tremblements de terre ou épidémies. Votre domaine de compétence - rarissime! - fait de vous un individu très demandé. D'autant plus que vous travaillez d'abord pour la cause et ensuite pour l'argent - et encore : s'il n'y avait pas les hommes qu'il faut faire manger...

Machine de guerre

(4, Charge)

Réservé aux Géants

Nécessite Armes : Lancer de Rocher 6

Vous avez mis votre force gigantesque au service de la guerre. Peut-être parce que vous êtes content d'aider les mortels à s'entre-tuer ou simplement parce que vous savez que la guerre est une activité incroyablement destructrice pour l'Harmonde et que vous voulez autant que possible en limiter les effets. Quoi qu'il en soit vous avez une longue habitude de la Béliade: le temps dont vous avez besoin pour faire s'effondrer n'importe quelle structure est divisé par deux. De plus, vous connaissez de nombreux soldats et officiers qui vous doivent quelques menus services., à votre échelle, bien sûr. En fait, on considère en général qu'une bataille à laquelle vous participez est facilement gagnée, avec un minimum d'effusions de sang, ce qui vous confère un prestige énorme.

Seigneur

(4, Charge)

Réservé aux Géants

Vous avez pris le pouvoir des mains d'un seigneur. Si vos décisions font de vous un sauveur aux yeux du peuple, les seigneurs voisins, eux, rongent leur frein en attendant d'abattre l'usurpateur. Votre tâche est claire: redresser les torts que l'ancien propriétaire de ces terres a causés à son propre domaine.

Bourgeois

(3, Charge)

Réservé aux Géants

Vous êtes l'un de ces trop rares géants qui ont choisi de s'établir parmi les hommes afin de les surveiller et, à l'occasion, de les remettre dans le droit chemin. Vous avez mis votre force colossale au service des travaux qui la réclament (architecture, destruction de bâtiment, guidage des navires dans le port...). Vous avez acquis une importance exceptionnelle dans la ville grâce à votre implication dans ses affaires et par votre caractère réfléchi. Vous êtes l'un des notables les plus influents : le seigneur local vous demande régulièrement votre avis. Mais cela fait bien sûr grincer bien des dents, notamment celles des conseillers dont les maîtres viennent vous solliciter...

FEE NOIRES

Ancienne

(5, Charge)

Réservé aux Fées noires

Cet avantage remplace l'Avantage "Seigneur"(cf AGONE p. 97). Votre grand âge et votre sagesse vous ont poussés à la tête d'un clan lyphanien. Vous ne dirigez pas seule ce clan, mais vous êtes considérée comme la voix même de la sagesse. Cumulé au défaut vieillesse avec une diminution de coût de 1 (au lieu de 2), votre âge plus qu'avancé a fait de vous une des Anciennes siégeant au Galmash.

Cet Avantage est incompatible avec l'Avantage "Jeune".

Ancêtre d'un cercle majeur

(5, Charge)

Réservé aux Fées noires

Nécessite Saison : Hiver et Histoire&Légendes (spé : fées noires)

7, Sculpture et Harmonie 6

Vous êtes une fée noire reconnue pour son savoir et sa grande sagesse. Vous avez été élue par vos soeurs. Vous détenez entre vos mains le destin de votre cercle et vous êtes libre de l'organiser comme vous le désirez. Vos soeurs vous

font confiance. Vous consacrez votre vie à cette charge, et ne pouvez donc avoir d'autres activités.

Vous dirigez un des 5 cercles majeurs qui recherchent les moyens de sauvegarder l'Harmonde.

Ancêtre d'un cercle mineur

(4, Charge)

Réservé aux Fées noires

Nécessite Saison : Hiver et Histoire&Légendes (spé : fées noires)

8, Sculpture, Harmonie, Eloquence 6

Vous êtes une fée noire reconnue pour son savoir et sa grande sagesse. Vous avez été élue par vos soeurs. Vous détenez entre vos mains le destin de votre cercle et vous êtes libre de l'organiser comme vous le désirez. Vos soeurs vous font confiance. Vous consacrez votre vie à cette charge, et ne pouvez donc avoir d'autres activités.

Vous dirigez un cercle mineur qui recherche les moyens de sauvegarder l'Harmonde.

Affiliée

(2, Charge)

Réservé aux Fées noires

Nécessite Saison : Hiver et Histoire&Légendes (spé : fées noires) 7

Vous appartenez à un cercle auquel vous êtes dévouée. Toute votre vie est tournée vers la sauvegarde de votre peuple et de l'Harmonde. Quoiqu'il vous arrive, vous êtes sûre de pouvoir trouver quelqu'un pour vous aider, et vous voyez arriver l'Appel avec sérénité car vous savez que le cercle veillera sur vous.

vous appartenez à un cercle qui recherche les moyens de sauvegarder l'Harmonde

Cercle Maudit (Affiliée)

(-1, Charge)

Réservé aux Fées noires affiliées à un cercle

Nécessite Démonologie et Saison : Automne 3

Vous appartenez à un cercle auquel vous êtes dévouée. Toute votre vie est tournée vers la sauvegarde de votre peuple et de l'Harmonde. Quoiqu'il vous arrive, vous êtes sûre de pouvoir trouver quelqu'un pour vous aider, et vous voyez arriver l'Appel avec sérénité car vous savez que le cercle veillera sur vous.

Vous faites partie d'un cercle qui s'est tourné vers des voies considérées comme maudites par vos soeurs. Pour vous la sauvegarde de l'Harmonde et des fées noires doit se faire à n'importe quel prix, même si cela provoque le rejet des autres cercles.

+5 points de Ténèbres et de Perfidie, vous appartenez à un cercle qui s'est tourné vers les voies interdites de l'Ennemi et de la Conjurat

Cercle Maudit (Ancêtre)

(-3, Charge)

Réservé aux Fées noires ancêtres d'un cercle

Nécessite Démonologie et Saison : Automne 5

Vous êtes une fée noire reconnue pour son savoir et sa grande sagesse. Vous avez été élue par vos soeurs. Vous détenez entre vos mains le destin de votre cercle et vous êtes libre de l'organiser comme vous le désirez. Vos soeurs vous font confiance. Vous consacrez votre vie à cette charge, et ne pouvez donc avoir d'autres activités.

Vous faites partie d'un cercle qui s'est tourné vers des voies considérées comme maudites par vos soeurs. Pour vous la sauvegarde de l'Harmonde et des fées noires doit se faire à n'importe quel prix, même si cela provoque le rejet des autres cercles.

+10 points de Ténèbres et de Perfidie, vous dirigez un cercle qui s'est tourné vers les voies interdites de l'Ennemi et de la Conjurat

NAINS

Descendant d'Odastré

(5, Charge)

Résumé aux Nains

Nécessite deux Armes à 9, CHA 7

Bon nombre d'éléments du passé de votre famille laissent penser que vous êtes l'un des descendants des rois disparus. Au sein de votre clan vous disposez de la meilleure des réputations et vous êtes de toute évidence le fils du chef ou pourquoi pas le chef lui-même. La légende prétend qu'un jour les Odastrides referont surface et quasiment tous les membres de votre clan pensent que c'est par le biais de votre famille. Serez-vous le roi réunificateur des clans nains?

Au quotidien, vous jouissez de partisans acharnés qui donneraient leur vie pour que vous puissiez accomplir votre destin. Une poignée d'amis vous soutient et tous les enfants rêvent de vos futures batailles. A l'avenir, vous aurez sûrement à convaincre d'autres clans de votre ascendance odastride ainsi qu'à mener de nombreuses batailles.

MÉDUSES

Masterëa d'une Compagnie

(5, Charge)

Résumé aux Méduses

Appartenir à l'une des trois compagnies - chimérienne, professorale ou celle des empoisonneuses - est encore le statut le plus digne pour les Errantes. En effet, celles-ci sont les représentantes du savoir-faire et du commerce carme dans les Royaumes crépusculaires. Elles sont grandement respectées par les leurs. Faire partie d'une guilde implique bien des devoirs. Les titulatures sont au nombre de trois: d'abord novice, la méduse devient initiée, puis porte le titre de Masterëa, maîtresse de guilde. Les compagnies sont dirigées à partir des Terres veuves par les Masterëa majeures - les seules Anciennes à ne pas gagner systématiquement les Tours Noires lorsque vient l'âge. Ces trois compagnies sont appelées, dans les Terres veuves, Guilde des Chimères, Sororale des Esprits et Assemblée des Venins. Toutefois, organisées sur le même modèle, elles sont gérées à l'identique depuis Estezia.

Vous appartenez à l'une des compagnies qui exportent le savoir et la production carmes, Cela vous permet de bénéficier d'un certain revenu et de contacts au sein de votre compagnie. En revanche, vous êtes tenue à bien des devoirs dépendants de la notoriété de votre compagnie et de la place que vous y tenez, Vous êtes un Maître éminemment respecté; vous pouvez obtenir de l'aide dans les comptoirs situés dans la plupart des grandes villes des Royaumes crépusculaires, à moins que vous ne soyez professeur dans une très grande famille.

Initiée d'une Compagnie

(3, Charge)

Résumé aux Méduses

Appartenir à l'une des trois compagnies - chimérienne, professorale ou celle des empoisonneuses - est encore le statut le plus digne pour les Errantes. En effet, celles-ci sont les représentantes du savoir-faire et du commerce carme dans les Royaumes crépusculaires. Elles sont grandement respectées par les leurs. Faire partie d'une guilde implique bien des devoirs. Les titulatures sont au nombre de trois: d'abord novice, la méduse devient initiée. Ces trois compagnies sont appelées, dans les Terres veuves, Guilde des Chimères, Sororale des Esprits et Assemblée des Venins. Toutefois, organisées sur le même modèle, elles sont gérées à

l'identique depuis Estezia.

Vous appartenez à l'une des compagnies qui exportent le savoir et la production carmes, Cela vous permet de bénéficier d'un certain revenu et de contacts au sein de votre compagnie. En revanche, vous êtes tenue à bien des devoirs dépendants de la notoriété de votre compagnie et de la place que vous y tenez, Vous êtes une Initiée, vous êtes au courant de certains secrets de la guilde et vous avez peut-être trois ou quatre Novices sous vos ordres.

Novice d'une Compagnie

(1, Charge)

Résumé aux Méduses

Appartenir à l'une des trois compagnies - chimérienne, professorale ou celle des empoisonneuses - est encore le statut le plus digne pour les Errantes. En effet, celles-ci sont les représentantes du savoir-faire et du commerce carme dans les Royaumes crépusculaires. Elles sont grandement respectées par les leurs. Faire partie d'une guilde implique bien des devoirs. Ces trois compagnies sont appelées, dans les Terres veuves, Guilde des Chimères, Sororale des Esprits et Assemblée des Venins. Toutefois, organisées sur le même modèle, elles sont gérées à l'identique depuis Estezia.

Vous appartenez à l'une des compagnies qui exportent le savoir et la production carmes, Cela vous permet de bénéficier d'un certain revenu et de contacts au sein de votre compagnie. En revanche, vous êtes tenue à bien des devoirs dépendants de la notoriété de votre compagnie et de la place que vous y tenez, Vous êtes une Novice, vous avez un rôle à tenir mais n'êtes pas l'objet d'une grande considération.

Morandhiaze (Pythonissiya)

(5, Charge)

Résumé aux Méduses

Nécessite Culte : Dame de l'Hiver, Histoire&Légendes, Eloquence 7, Compétence artistique 6

Fondé en l'an 15 par la Matria Honorata Morandhiaze de Verinci, cet ordre veille à ce que survivent les anciennes traditions du culte de la Dame. Il plonge donc ses racines dans les origines même des méduses, Depuis que le culte est devenu moribond, ses prêtresses sont ordonnées dans le cadre de la guilde et ont pour devoir de veiller au respect des traditions, d'être la mémoire de l'histoire carme, et éventuellement, de propager discrètement le culte en ordonnant de nouvelles prêtresses.

Vous faites partie des dernières méduses à entretenir les rites du culte de la Dame. Vos vêtements sombres marqués de votre insigne de prêtresse vous attirent le respect des autres méduses, des initiés d'autres cultes, et parfois des autorités exécutives dans les royaumes proches des Terres veuves. Vous êtes une Pythonissiya, l'une des cinq premières prêtresses du culte, et un personnage particulièrement éminent du royaume.

Morandhiaze (prêtresse)

(3, Charge)

Résumé aux Méduses

Nécessite Culte : Dame de l'Hiver, Histoire&Légendes, Eloquence 7, Compétence artistique 6

Fondé en l'an 15 par la Matria Honorata Morandhiaze de Verinci, cet ordre veille à ce que survivent les anciennes traditions du culte de la Dame. Il plonge donc ses racines dans les origines même des méduses, Depuis que le culte est devenu moribond, ses prêtresses sont ordonnées dans le cadre de la guilde et ont pour devoir de veiller au respect des traditions, d'être la mémoire de l'histoire carme, et éventuellement, de propager discrètement le culte en ordonnant de nouvelles prêtresses.

Vous faites partie des dernières méduses à entretenir les

rites du culte de la Dame. Vos vêtements sombres marqués de votre insigne de prêtresse vous attirent le respect des autres méduses, des initiés d'autres cultes, et parfois des autorités exécutives dans les royaumes proches des Terres veuves. Vous êtes une prêtresse.

Lareziëa

(4, Charge)

Réservé aux Méduses

Nécessite POT d'Emprise ou POT d'Art Magique 16, Discrétion 8, Intrigue 7

Ce dernier groupe est le plus puissant. Il apparut à la fin du Premier Age par un rassemblement spontané de méduses qui pratiquaient la magie sous l'une ou l'autre forme. Elles étaient déconsidérées car la magie, surtout l'Emprise, était alors jugée comme une aberration menaçant le lien ophidien.

Au fil des années, l'ordre se structura. La reine Siëta s'y intéressa, comprenant ce qu'il pourrait apporter aux Terres veuves. Elle négocia avec une puissante Obscurantiste du nom de Lareziëa l'adhésion de la guilde aux ordres carmes.

En échange d'avantages financiers et sociaux considérables, les méduses de Lareziëa se mirent au service du royaume. Désormais, si ses membres sont toujours des Mages, il s'agit avant tout d'espionnes pour le compte des Terres veuves. Il s'agit d'un des secrets carmes les mieux gardés par les méduses.

Vous faites partie de la très puissante et très redoutée fratrie des Mages des Terres veuves. L'Ordre bénéficie de ressources immenses, et possède des réseaux d'espions dans pratiquement tous les royaumes.

Esayhide

(3, Charge)

Réservé aux Méduses

Nécessite Armes 9, Armes 7, Discrétion 8, Esquive 7

Cet ordre - le plus ancien - remonte aux Guerres des Décans, Il s'agit de la fraternité des guerrières devenue la milice des Terres veuves. Ses membres sont des méduses qui, n'étant dotées que d'une beauté médiocre, sont recrutées pour être formées aux métiers des armes.

Vêtues de manteaux violines qui leur permettent de se camoufler dans l'ombre, elles sont le bras armé du royaume. Elles se chargent en particulier de l'exécution des Renégates.

Vous avez été élevée pour être une guerrière farouche et sans scrupule. Vêtue du manteau pourpre de la Guilde et d'une armure d'écaillés, vous parcourez l'Harmonde au service des Terres veuves. Vous bénéficiez de ce fait d'un certain nombre de contacts dans les royaumes que vous traverserez.

CRYPTOGRAMME-MAGICIEN

Archiviste

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : Cryptin 7, Cryptogramme-magicien 5, une compétence de Savoir 8

Ce sont les conservateurs et la mémoire de l'Ordre. Ils ont pour mission et lourde tâche de recenser l'immense fortune textuelle et informationnelle qui repose dans les propriétés des membres du Cryptogramme-magicien. Vrais sages, doublés de fonctionnaires tatillons voire maniaques, les Archivistes sont aussi des enseignants hors pair chargés d'éduquer les Mages sur de nombreux sujets. Il est dit qu'ils bâtissent une immense bibliothèque à l'aide de Vestiges de la Flamboyance dans l'Invisible-Demeure afin d'y entreposer

leurs plus fabuleuses trouvailles. Cette bibliothèque serait si grande qu'il faut y naviguer par bateau sur des canaux spécialement aménagés. Les Archivistes aiment à porter la barbe (imitée par une perruque pour les femmes et les imberbes) ainsi que des lunettes de verre.

Censeur

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 8, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien (spé Lois) 6, Lois 6

Ce sont les juges bourreaux chargés de faire respecter la Charte et les préceptes du Cryptogramme-magicien. Le plus connu des Corps-Francis, les Censeurs inspirent la peur et la crainte à la fois chez le Mage et le non-initié. En effet, il possède le droit de vie ou de mort et peut en même temps rendre la justice. Assassin, bourreau et juge, il est le gardien armé des lois cryptogrammiques. Véritable instructeur, il peut aussi pratiquer la Question haute et basse sur les Mages, c'est-à-dire différentes formes de tortures physiques et magiques. Ces Censeurs bourreaux se recrutent essentiellement parmi les Obscurantistes.

Les Censeurs sont la principale raison pour laquelle le Cryptogramme-magicien a pu s'affranchir de toutes les autres formes de justice et n'obéir qu'à ses propres lois. En effet, les Censeurs se sont révélés beaucoup plus efficaces, intègres et justes que la plupart des autres systèmes judiciaires. Certains malheureux préfèrent se laisser embastiller par une justice seigneuriale, pensant ainsi échapper aux affres de la justice expéditive des Censeurs. Mais c'est très souvent peine perdue, le Censeur arrivera souvent à exécuter la sentence à travers les murs de la prison de la pauvre hère.

Les Censeurs apparaissent sur la demande d'un Haut Mage, souvent sollicité par des Mages lésés ou bien mis en danger par les autres justices. Souvent seuls, ce sont des individus masqués que rencontre le Haut Mage sollicité (ou non). Les ordres sont rapidement pris pour permettre une sentence sans délai. Justice expéditive, l'action des Censeurs est l'un des ciments du Cryptogramme-magicien.

Le Cryptogramme-Magicien a ses lois et ses juges. Vous appartenez à ces derniers. Les Mages vous demandent de poursuivre ceux d'entre eux qui enfreignent sciemment leurs règles. Votre mission est délicate. Peu vous envient, tous vous redoutent. Les membres du Cryptogramme-magicien ne peuvent vous interdire l'accès de leur demeure. Vous devez toujours disposer d'un Danseur. Si le vôtre vient à périr vous pouvez exiger d'un Mage qu'il vous en procure un autre. Pour pouvoir choisir cet avantage, vous devez évidemment être un membre du Cryptogramme-magicien.

Echevin

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 5, Alphabet : Cryptin 7, Cryptogramme-magicien 8, Intendance 8, Négoce 6

La greffe des Gemmes a toujours été une pratique délicate et périlleuse pour une académie. En effet, les Gemmes sont rares, très chères et il n'est pas question de supprimer un Danseur pour en obtenir un autre. Très rapidement les Archontes se sont rendus compte du danger potentiel pour l'Ordre. Ils ont alors créé les Echevins afin d'éviter à certaines académies et Haute Demeures de tomber sous la coupe de marchands joailliers peu scrupuleux (et par conséquent de pouvoirs par trop avides) ou bien d'empêcher des Ternes trop motivés d'exécuter des Danseurs malencontreusement chassés afin de devenir Mages eux-mêmes ou bien se livrer à un odieux trafic.

Chargés de trouver, d'acheter les Gemmes, ils les redistribuent par la suite aux académies selon des instructions délivrées par les Archontes de l'Invisible-Demeure. De manière plus générale, ils tiennent maintenant les comptes des Hautes Demeures et des académies. Ils gèrent beaucoup d'argent et sont en train d'établir le Cryptogramme-magicien comme une vraie puissance financière capable de prêter de fortes sommes à des princes, des nobles souvent ruinés par de trop nombreuses guerres et fêtes.

Les Echevins portent tous une houppelande bordée d'hermine.

Reître

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 5, Armes 7, Esquive 7

Le Cryptogramme-magicien s'est toujours trouvé mêlé à des guerres allant de l'escarmouche à la bataille rangée. Souvent contre son gré, quelquefois pour défendre les intérêts de l'Ordre. Les Mages se reposent alors sur le Corp-Franc des Reîtres. Ce sont des Mages guerriers surentraînés, à l'origine créés par le Cryptogramme-magicien des Communes princières. Très vite intégrés, ils sont devenus des gardiens et des protecteurs du Cryptogramme-magicien ainsi que des combattants pouvant s'impliquer dans des guerres selon les intérêts de l'Ordre.

Peu nombreux, ils sont redoutés de tous les combattants et même des mercenaires de la République mercenaire. Les Reîtres portent tous un plastron forgé de métal noir, avec dessus un Danseur armé gravé en argent. Beaucoup d'entre eux portent un plumet aux trois couleurs de l'Ordre, le gris, le noir et le blanc.

Sycophante

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 7, Cryptogramme-magicien 6, Discrétion ou Intrigue 8

Voici le Corps-Franc le plus secret et le plus sinistre de tous. Il s'agit des espions, agents doubles et triples, délateurs et autres traîtres. Spécialisés dans l'intrigue tordue, le coup bas, les techniques d'espionnage, de retournement, de pression, ils sont les yeux, les oreilles du Cryptogramme-magicien. Envoyés sous plusieurs couvertures dans les royaumes, au conseil des Décans, parmi les horreurs du Masque et les démons de l'Ombre, espionnant les faibles agissements des Eternels, ces Mages sans foi ni loi sont les maîtres espions de l'Ordre et sa police politique. Ils sont aussi chargés de "noter" les professeurs et les maîtres enseignants de l'Ordre. Leurs rapports peuvent déclencher souvent l'envoi d'un Censeur ou bien la mise à pied. Très peu nombreux car difficiles à entraîner et à endoctriner, les Sycophantes participent de la légende redoutable de l'Ordre.

Tribun

(5, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 8, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 6, Cryptogramme-magicien 8, Diplomatie ou Eloquence 8

Derniers des Corps-Francis, les Tribuns sont les moins nombreux de tous. Ils sont chargés à la base d'écouter et de rapporter à l'Invisible-Demeure les rumeurs, les demandes, les besoins de chaque Cryptogramme-magicien et souvent de chaque Mage. Ils sont souvent envoyés pour s'opposer à la violence d'un jugement, pour apporter la clémence des Archontes. La plupart du temps, le Tribun devient un fidèle allié du Cryptogramme-magicien dans lequel il se trouve

comme un grand défenseur de sa cause. Grands spécialistes du droit cryptogrammique, ils assurent souvent la défense des Mages mis en cause par la justice cryptogrammique. Diplomates et notaires, les Tribuns assurent les relations publiques du Cryptogramme-magicien avec l'extérieur.

Voltigeur

(5, Charge)

Réservé aux Mages Farfadets

Nécessite Emprise 7, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : Cryptin 7, Cryptogramme-magicien 7, Intendance 7

Voici dix farfadets inspirés spécialement dévoués à la cause du Cryptogramme-magicien et dédiés entièrement à la Petite Chasse. En effet, la Petite Chasse pratiquée par les farfadets dans les cités des royaumes est l'un des moyens les plus sûrs pour les académies de se procurer des Danseurs. Pourtant, il arrive souvent que cette Petite Chasse entraîne une hausse trop importante des cours ainsi qu'une pénurie du compagnon du Mage. Sans compter les concurrences forcées qui peuvent amener à la mort de la proie. Afin de résoudre ces situations de crise, l'Invisible-Demeure a réussi à recruter dix farfadets, pas un de plus pas un de moins. Entièrement dévoués au Cryptogramme-magicien, les Voltigeurs sont aussi spécialisés dans les actions les plus malhonnêtes comme le vol et le banditisme. Ils sont surtout redoutés des autres Petits Chasseurs et des malfrats de tout poil, à tel point que certains miliciens de grandes villes pensent que le Cryptogramme-magicien est la couverture d'une guilde de voleurs particulièrement bien organisée.

Les Voltigeurs n'ont pas de signes particuliers de reconnaissance, ils se doivent d'être très discret. En revanche, ils agissent toujours ensemble.

Principal

(4, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 7, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 7, Alphabet : Cryptin 7, Cryptogramme-magicien 7, Intendance 7

vous faites partie de la centaine de dirigeant d'Académie de tout l'Harmonde, de l'Elite du Cryptogramme

Maître

(3, Charge)

Réservé aux Mages

Nécessite Emprise 7, Connaissance des Danseurs 8, Alphabet : Cryptin 6, Cryptogramme-magicien 7, Eloquence 7

vous êtes chargé d'enseigner l'Emprise

ORDRE DE L'ÉQUERRE

Maître d'œuvre

(3, Charge)

Réservé aux Nains

Nécessite Harmonie (spé Architecture Esotérique) 8

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Au sommet de la hiérarchie, on trouve le Maître d'oeuvre. C'est l'architecte qui a créé les plans de la construction. Il doit en superviser toutes les étapes, vérifier le travail de tous les ouvriers. Sur le chantier, il a le pouvoir de renvoyer n'importe qui, de faire recommencer les travaux, de refuser les travaux des artisans qui travaillent avec lui, etc. Les seuls à pouvoir lui tenir tête sont les Maîtres-artisans et encore seulement dans certains cas précis, notamment si ce que réclame le Maître d'oeuvre est impossible à fabriquer; Le Maître d'oeuvre peut aussi faire appel aux Gardiens des Lois si son chantier doit affronter un danger quelconque.

Maître d'oeuvre

(4, Charge)

Réservé aux Nains

Nécessite INT ou CRE 8, deux compétences à 9 parmi Sculpture, Forge, Architecture, Savoir-Faire : Horlogerie

Vous accupez une place de choix au sein de l'Equerre et votre réputation en son sein est remarquable. Vous pouvez en jouer régulièrement pour obtenir des crédits ou des aides matérielles. Compte tenu de vos capacités, vous dirigez au moins un atelier réputé et avez géré plusieurs chantiers pour les puissants de la région.

Maître Gardien en Architecture Esotérique

(3, Charge)

Réservé aux Nains

Nécessite Harmonie (spé Architecture Esotérique) 8

Les Maîtres-Gardiens sont l'élite de l'Equerre. Ils sont chargés de la recherche. Toujours sur la brèche, ils forment, suivant leurs affinités, des équipes de travail qui réfléchissent aux problèmes qui se posent à l'Ordre, ils sont donc chargés à la fois de les résoudre lorsque ceux-ci se posent à un Maître d'oeuvre ou à un Maître-artisan, mais ils vont aussi au devant d'eux, soit au moment de la conception du plan ou de l'établissement du projet, parce que l'on s'est adressé à eux pour savoir si certaines spécificités de la construction étaient réalisables, soit même sans raison particulière, juste pour satisfaire leur curiosité, lorsque par exemple ils découvrent un bâtiment dont ils ne comprennent pas les principes de construction. Leur seconde mission consiste à former, en permanence, les Maîtres d'oeuvre afin que ceux-ci puissent utiliser les découvertes que les Maîtres-Gardiens ont faites. Il n'y a aucune hiérarchie au sein de ce corps : chacun agit suivant ses inspirations. La seule obligation consiste à assurer des formations chaque fois qu'ils découvrent quelque chose.

Maître Gardien en Arts Maudits

(2, Charge)

Réservé aux Nains

Nécessite Harmonie (spé Architecture Esotérique) 7, Démonologie 7

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans tes bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Les Gardiens des Secrets sont une poignée de privilégiés dont le seul rôle est de connaître les secrets les plus importants de l'Ordre. Le premier d'entre eux est

l'emplacement du Sanctuaire des origines qui permet à l'Ordre de naître. Mais ils connaissent aussi toutes sortes d'informations dangereuses, telles que le nom des trafiquants d'éclat avec lesquels l'Ordre travaille, les chantiers sensibles de tel ou tel royaume, les secrets de fabrication d'une merveille que l'Ordre estime devoir garder pour lui, les noms d'Obsidiens qui peuvent aider les architectes de l'Art sombre, etc. Les Gardiens des Secrets n'ont pas de rôle actif au sein de l'Ordre en dehors de la conservation des secrets. Leurs seuls pouvoirs consistent en trois choses:

- o décider du remplacement de l'un d'entre eux sur le point de mourir;

- o choisir si un secret doit ou non être révélé à un membre d'une autre faction de l'Equerre et quelle portée doivent avoir ces révélations - il y a toujours, au sein de cette assemblée au moins un Accordé du Cistre, qui se charge ensuite de faire oublier ce que nul n'aurait jamais du savoir;

- o mobiliser des effectifs de Gardiens des Lois ou du trésor afin de neutraliser une personne qui en sait trop. Dans ce dernier cas, les procédures sont claires et impitoyables : tous ceux dont on est sûr qu'ils savent doivent mourir. Ceux dont on n'est pas sûr sont aussi tués par précaution, ainsi que tous leurs amis, leur famille, les gens qu'ils connaissent, tous ceux à qui ils ont pu transmettre le secret. L'Equerre ne badine pas avec ce genre de situation.

Gardien des Lois

(2, Charge)

Réservé aux Nains

Nécessite Armes 7, Lois (spé Ordre de l'Equerre)

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans tes bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Ce sont à la fois les dépositaires des lois qui régissent l'Ordre et ceux qui doivent les faire respecter. Ils sont donc autant législateurs, gardiens des traditions que soldats ou miliciens. Pour l'essentiel, ils se chargent de protéger tous les membres de l'Ordre de l'Equerre, leur assurant garde du corps, escortes armées, voire soldats lorsque la nécessité s'en fait sentir. Mais ils sont aussi l'autorité suprême en matière de justice, lorsque les Maîtres-artisans ou un Maître d'oeuvre voient leurs décisions contestées. Les Gardiens des Lois s'organisent en fonction de leur ancienneté : les recrues, les plus jeunes, sont soldats ou miliciens ; les vétérans, ceux qui ont un peu d'expérience - au moins cinq ans - peuvent espérer commander une petite unité ou, le plus souvent être détaché comme garde du corps auprès d'un membre de l'Ordre. Les anciens, les plus aguerris, qui peuvent se targuer d'au moins vingt ans d'ancienneté, deviennent soit commandant de détachements d'importance, soit juges des affaires internes. Toutes ces fonctions ne sont jamais attribuées de manière fixe et définitive. Chaque fois qu'un chantier se termine ou qu'une affaire arrive à sa conclusion, les responsables sont déchargés de leur fonction, jusqu'à ce qu'un nouveau problème advienne.

Gardien du Trésor*(2, Charge)**Réservé aux Nains**Nécessite Intendance 7, Intrigue (spé Ordre de l'Equerre)*

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Tout ce qui concerne l'or est de leur ressort. Ils sont donc non seulement comptables, mais aussi banquiers ou encore recouvreurs de fond. Pour l'essentiel, ils se chargent de compter et d'administrer l'immense fortune de l'Ordre. Mais ils se chargent aussi de fournir les fonds aux différents projets en cours, d'obtenir le paiement de ceux qui ont été livrés et même de résoudre les affaires de détournements de fond ou de mauvais payeurs. La position au sein des Gardiens du Trésor s'obtient au mérite: plus les affaires auxquelles ils ont participé sont importantes, plus leur statut est élevé, d'autant plus s'ils ont eu un rôle actif dans la résolution. Au premier rang on trouve les contrôleurs. Chargés des tâches administratives, ils ne rêvent que de la grosse affaire qui les fera passer au stade supérieur. Viennent ensuite les inspecteurs. Ils savent tout faire: mener une enquête, démonter des montages financiers, menacer, voire torturer les mauvais payeurs... Assassins, soldats, enquêteurs, juges, ils doivent pouvoir faire face à n'importe quelle situation. Toujours à l'affût d'une " affaire ", ce sont de redoutables espions qui, malgré leur spécialité, ont souvent démontré qu'ils pouvaient aussi apporter des informations d'importance, sans rapport avec l'argent de l'Ordre, mais qui lui ont été bien utiles. Au sommet de la hiérarchie, on trouve les Vigilants. Seuls les enquêteurs qui ont montré leur indéfectible attachement à l'Ordre peuvent espérer atteindre ce poste. Les Vigilants se chargent de désigner des enquêteurs sur les affaires que ceux-ci ont négligées, mais surtout ils surveillent les enquêteurs eux-mêmes, veillant à ce que ceux-ci n'abusent pas de leur position.

Maître artisan*(2, Charge)**Réservé aux Nains**Nécessite Savoir-Faire 8, Harmonie (spé Architecture Esotérique)
6*

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Spécialisés dans un domaine particulier, il en existe

quatre. Les Maîtres tailleurs sont chargés de superviser l'extraction, la qualité et la taille des pierres; les Maîtres charpentiers sont chargés de superviser la sélection, la qualité et le travail de tout ce qui utilise le bois, depuis les charpentes jusqu'aux boiseries; les Maîtres verriers ont en charge le processus de fabrication de tout ce qui est en verre, depuis les fenêtres jusqu'aux vitraux en passant par les miroirs sans tain ou les systèmes optiques d'espionnage; enfin, les maîtres forgerons doivent diriger les équipes chargées non seulement de forger les pièces métalliques, depuis le moindre clou jusqu'aux ouvrages de ferronnerie d'art, mais aussi tous les dispositifs mécaniques. Au sein de ce second groupe, le Maître forgeron est en général celui qui dispose du meilleur statut. Mais encore une fois, cela dépend essentiellement de l'importance de son ouvrage par rapport aux autres. Une bâtisse en bois ferait la part belle au maître charpentier, aux dépend de tous les autres. Sur le chantier, ils ont le pouvoir de renvoyer n'importe quel membre de leur équipe (les ouvriers sont sous la responsabilité du Maîtres d'oeuvre) et de faire remarquer au Maître d'oeuvre que ce qu'il réclame est impossible à réaliser. Dans ce dernier cas de figure, on en réfère aux gardiens, qui se chargent de trouver une solution. Les Maîtres-artisans peuvent aussi faire appel aux Gardiens des Lois s'ils estiment que leurs ouvriers ou eux-mêmes sont en danger.

Compagnon ouvrier*(1, Charge)**Réservé aux Nains*

Vous faites partie de l'Ordre et cela vous offre les avantages suivants : aide et assistance de l'Ordre, qui mettra tous ses moyens en oeuvre si vous êtes dans le besoin ; le vivre et le couvert gratuits dans toutes les grandes villes où l'Ordre dispose d'une succursale; un Sceau personnel qui vous permet de désamorcer les pièges et les mécanismes dans les bâtiments que l'Ordre a construits - vous avez juré de ne pas vous en servir à mauvais escient ; la connaissance de nombreux passages secrets, issues dérobées et autres petites particularités de nombreux bâtiments dont vous avez participé à la construction - un point d'héroïsme vous permet d'indiquer à l'EG que c'est effectivement le cas : elle doit alors vous révéler une ou plusieurs particularités intéressantes, suivant votre rang dans l'Ordre.

Classe fourre-tout, on y trouve autant les ouvriers que les artisans, tous sur un pied d'égalité, même si des tensions existent notamment du fait de certains artisans qui s'estiment supérieurs à tous les autres. La seule nuance de statut entre les différents ouvriers dépend du nombre et de l'importance des chantiers auxquels ils ont participé. Plus ils auront d'expérience, plus ils seront respectés. Les Compagnons-ouvriers n'ont pas de pouvoir particulier sur un chantier, même si, en retour, le maître dont ils dépendent leur doit aide et assistance : il doit leur rendre justice en cas de litiges à l'intérieur de l'Ordre, les défendre contre les gens extérieurs à l'Ordre, au besoin en faisant appel aux Gardiens des Lois.

Considération*(1, Charge)**Réservé aux Nains membre de l'Ordre de l'Equerre*

Vous êtes un élément prometteur, très prometteur, dont l'Ordre prend grand soin. Vous bénéficiez de fonds importants, dès que vous entreprenez des travaux, qui vous sont gracieusement prêtés par l'Equerre. De même, vous n'avez pas à craindre de manquer de professeur. On considère généralement comme un privilège de vous enseigner quoi que ce soit.

Radié de l'Ordre

(-3, Charge)

Réservé aux Nains

Vous avez accompli quelque chose qui vous a valu l'ire des dirigeants de l'Ordre. Peut-être avez-vous ignoré des instructions, créant de nombreuses difficultés à l'ensemble de la communauté ou encore avez-vous détourné ses finances, voire vous avez copié le Sceau d'un architecte et été découvert. Seul un crime majeur peut entraîner cette sanction. Toujours est-il que vos ouvrages ont vu votre marque effacée et que vous n'avez plus aucun secours à attendre des membres de votre ancienne confrérie qui vous considèrent au mieux avec mépris.

CONJURATION

Advocatus Diaboli sédentaire

(5, Charge)

Nécessite Eloquence 7, Lois 8, Us&Coutumes : Abysses 5, Noirceur 10

Si un Inspiré possède déjà une Charge, il doit y renoncer au profit de celle-ci, Advocatus Diaboli lui coûte alors 5 points moins le coût de la Charge déjà tenue par le postulant. On ne peut devenir Advocatus Diaboli qu'après avoir accompli les épreuves exigées par les Abysses. La nature de ces épreuves est à la discrétion de votre EG.

Un Advocatus Diaboli bénéficie de toutes les prérogatives liées à son statut. Il est une personnalité influente de la région où il officie. En échange, il doit se tenir prêt à répondre aux ordres des Hauts Diables. La Ténèbre d'un Advocatus Diaboli croît: sa Flamme Noire peut dépasser le score de dix.

Un Advocatus Diaboli est un Conjurateur de cinquième Cercle, il peut conjurer des Démons dans le cadre de ses fonctions. Il n'a pas de contrepartie à apporter à une Connivence si, toutefois, celle-ci est motivée par un motif impérieux, mettant par exemple en cause les intérêts des Hauts Diables. Dans le cas contraire, le Démon exigera la signature d'une Connivence traditionnelle.

Un Advocatus Diaboli est toujours en mesure de négocier la Connivence à son avantage: il est en bonne position pour agir de la sorte. Veillez toutefois à ne pas en abuser, car il n'est pas rare de voir des Démons (surtout puissants) se retourner contre un Advocatus Diaboli lorsqu'ils estiment que celui-ci essaie de les flouer...

Advocatus Diaboli itinérant

(4, Charge)

Nécessite Eloquence 7, Lois 8, Us&Coutumes : Abysses 5, Noirceur 10

Si un Inspiré possède déjà une Charge, il doit y renoncer au profit de celle-ci, Advocatus Diaboli lui coûte alors 5 points moins le coût de la Charge déjà tenue par le postulant. On ne peut devenir Advocatus Diaboli qu'après avoir accompli les épreuves exigées par les Abysses. La nature de ces épreuves est à la discrétion de votre EG.

Un Advocatus Diaboli itinérant n'a pas Les mêmes avantages que ses semblables sédentaires, mais trouve souvent d'autres compensations. En échange, il doit se tenir prêt à répondre aux ordres des Hauts Diables. La Ténèbre d'un Advocatus Diaboli croît: sa Flamme Noire peut dépasser le score de dix.

Un Advocatus Diaboli est un Conjurateur de cinquième Cercle, il peut conjurer des Démons dans le cadre de ses fonctions. Il n'a pas de contrepartie à apporter à une Connivence si, toutefois, celle-ci est motivée par un motif impérieux, mettant par exemple en cause les intérêts des

Hauts Diables. Dans le cas contraire, le Démon exigera la signature d'une Connivence traditionnelle.

Un Advocatus Diaboli est toujours en mesure de négocier la Connivence à son avantage: il est en bonne position pour agir de la sorte. Veillez toutefois à ne pas en abuser, car il n'est pas rare de voir des Démons (surtout puissants) se retourner contre un Advocatus Diaboli lorsqu'ils estiment que celui-ci essaie de les flouer...

Conjurateur (cercle V)

(5, Charge)

Nécessite Démonologie 5, Noirceur 9

vous êtes un Conjurateur de cercle V

Conjurateur (cercle IV)

(4, Charge)

Nécessite Démonologie 4, Noirceur 9

vous êtes un Conjurateur de cercle IV

Conjurateur (cercle III)

(3, Charge)

Nécessite Démonologie 3, Noirceur 7

vous êtes un Conjurateur de cercle III

Conjurateur (cercle II)

(2, Charge)

Nécessite Démonologie 2, Noirceur 3

vous êtes un Conjurateur de cercle II

Conjurateur (cercle I)

(1, Charge)

Nécessite Démonologie 1, Noirceur 1

vous êtes un Conjurateur de cercle I

CERCLE ECARLATE

Membre du Cercle Ecarlate (Maître Ecarlate)

(5, Charge)

Nécessite Démonologie 7, Eloquence 7, Intrigue 5, Résonance 7, Connaissance des Danseurs 6, Peinture 6, Alphabet 5

Vous êtes un membre du Cercle Ecarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre: vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Vous êtes un Maître, vous restez soumis au prince d'Abbadrah et devez le respect aux Intouchables.

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Ecarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionnelle comme l'avantage " Favori " pour Les simples Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Ecarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans Le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (cf AGONE p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement Le grade supérieur sans dépense de PX à discrétion de votre EG.

Membre du Cercle Ecarlate (Esprit Incarnat)*(4, Charge)**Nécessité Démonologie 6, Eloquence 6, Résonance 6, Connaissance des Danseurs 8, Peinture 5, Alphabet 6, Intrigue 3, Baratin 3*

Vous êtes un membre du Cercle Ecarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre: vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Ecarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionne comme l'avantage " Favori " pour Les simples Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Ecarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans Le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (cf AGONE p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement Le grade supérieur sans dépense de PX à discrétion de votre EG.

vous êtes un des meilleurs pratiquant de l'Art Sombre

Membre du Cercle Ecarlate (Initié de Vermeil)*(3, Charge)**Nécessité Démonologie 5, Résonance 5, Connaissance des Danseurs 6, Peinture 5, Alphabet 3*

Vous êtes un membre du Cercle Ecarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre: vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Ecarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionne comme l'avantage " Favori " pour Les simples Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Ecarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans Le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (cf AGONE p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement Le grade supérieur sans dépense de PX à discrétion de votre EG.

vous êtes un Sorcier, pratiquant de l'Art Sombre

Membre du Cercle Ecarlate (Apprenti Vermillon)*(2, Charge)**Nécessité Démonologie 2, Alphabet 2*

Vous êtes un membre du Cercle Ecarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre: vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Ecarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionne comme l'avantage " Favori " pour Les simples

Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Ecarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans Le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (cf AGONE p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement Le grade supérieur sans dépense de PX à discrétion de votre EG.

vous débutez la Sorcellerie

Membre du Cercle Ecarlate (Enfant rouge)*(1, Charge)*

Vous êtes un membre du Cercle Ecarlate. Vos prérogatives dépendent de votre grade au sein de l'ordre: vous pouvez donner des ordres à ceux qui vous sont inférieurs mais devez obéir à ceux qui vous viennent d'au-dessus.

Si vous avez choisi d'être Enfant rouge, vous devez déterminer pour quelles raisons (trop jeune, femme, ancien Jorniste, peu enthousiaste, etc.).

Vous possédez un niveau de noirceur égale au coût de votre Charge, suivant le même barème que celui des Conjurateurs.

En tant que membre du Cercle Ecarlate, vous êtes protégé par Hagherio et portez sa marque particulière. Ce rapport fonctionne comme l'avantage " Favori " pour Les simples Conjurateurs.

La progression à l'intérieur du Cercle Ecarlate se fait de façon un peu plus rapide que pour une autre Charge. Techniquement, vous débutez dans Le grade que vous avez choisi au rang cinq. Chaque fois que vous accomplissez une action au service de l'ordre ou que vous investissez 2 PX dans ce but, vous montez au rang supérieur. Parvenu au rang un, l'achat du grade supérieur vous coûte 10 PX de moins qu'un autre avantage de même coût (cf AGONE p. 200). Une action exceptionnelle peut vous permettre d'obtenir directement Le grade supérieur sans dépense de PX à discrétion de votre EG.

Renégat du Cercle Ecarlate*(-5, Charge)**Réservé aux Membres du Cercle Ecarlate*

Vous avez trahi le Cercle Ecarlate, rompu les Liens qui vous unissaient à cette grande et puissante fratrie. Ses membres vous recherchent pour vous tuer et vous ne pratiquez plus La Conjuración qu'avec difficulté (DIFF + 5 pour conjurer un Démon qui ne soit pas allié à Hagherio). En outre, vous redoutez toujours d'être repéré par un Démon allié au Cercle Ecarlate et ne pouvez donc vous permettre d'utiliser vos encres que dans des cas d'extrême nécessité.

XIII**Sombre Chasseur***(5, Charge)**Nécessité 2 Armes 8, Démonologie 7, VOL 7*

Les Sombres Chasseurs sont l'élite guerrière de la Confrérie. Lorsqu'un Libraire a repéré une cible, il fait son rapport et un ou plusieurs Chasseurs sont affectés à cette mission. Ce sont généralement des travailleurs solitaires bien qu'ils n'hésitent pas à s'entraider. Les Chasseurs sont des Libraires ayant démontré des facultés exceptionnelles mais leur statut n'est pas supérieur pour autant: il est différent. Ils sont tous armés d'arme blanche de leur choix, traitée par XIII et Le Haut Diable de l'Effroi, qui leur permet de figer par la terreur les Démons renégats - il est très mal vu de perdre

cette arme. Son seul but est d'immobiliser sa cible le temps qu'un Carmin l'emène dans les Abysses. Ensuite, elle est prise en charge et emprisonnée, son sort étant entre les mains des Hauts Diabliques qui s'en servent en général de divertissement. La nature secrète du XIII est évidemment toujours respectée dans Les Abysses. Les Chasseurs sont au nombre de trente-quatre, soit trois pour chaque royaume plus un pour Abyrne.

Vous faites partie de cette organisation depuis plusieurs années maintenant et vous avez eu l'extrême privilège d'approcher XIII. La Grande Chasse est un art pour vous car vous pouvez leur faire croire qu'ils ont des alliés afin de les faire tomber dans vos rets. Vous vous revendiquez comme chasseur de Démons. Votre haine pour Les renégats est grande: ils ont trahi vos maîtres. Vous savez qu'il vous faut risquer d'affronter Les petits Démons qui ne sont pas au courant de l'existence de la confrérie pour mener à bien votre oeuvre, même si les Démons des Cercle III, IV et V connaissent la vérité.

Vous gagnez immédiatement 20 points de Ténèbre et un "Diablotin expérimenté" supplémentaire. Celui-ci sert uniquement de relais avec l'organisation. Vous gagnez + 1 point dans une Caractéristique physique du fait de votre entraînement.

Sombre Libraire

(5, Charge)

Nécessite Armes 7, Discrétion 5, Fouille 5, Intendance 7, Histoire&Légendes (spé Démons) 6, Démonologie 7

Les Sombres Libraires sont des enquêteurs et des érudits au service du XIII. Ils repèrent sur le terrain les renégats et leurs complices. Ils constituent la majeure partie des Frères car le travail qu'ils ont à accomplir est immense, nécessite leur présence sur tous les terrains et les occupe de jour comme de nuit.

Vous êtes chargé d'amasser et de trier les informations sur les Démons renégats. Vous êtes un homme de terrain malgré tout. Vous enquêtez et indiquez où trouver les renégats aux Sombres Chasseurs. Le bon fonctionnement de l'organisation repose sur vos épaules et surtout sur l'excellence de votre travail, vous n'avez donc pas le droit à l'erreur.

Vous gagnez 1 en INT, 30 points de Ténèbre et un "Diablotin expérimenté" supplémentaire.

Sombre Sorcier

(5, Charge)

Nécessite 2 Armes à 9, Intendance 6, Stratégie 7, Démonologie 9, VOL 9, Noirceur 5

Vous êtes l'un des capitaines de l'Obsidien, vous le connaissez et il vous respecte. Il vous confie un groupe de vingt membres qui sont dispersés dans une petite province et que vous commandez et gérez. Un Saphirin est toujours là pour porter Les messages aux membres ou vous faire savoir quand votre maître vous demande. Vous êtes influent dans La Confrérie mais n'échouez pas car vous savez que XIII n'est pas très patient.

Vous gagnez + 1 point en CHA. Un Saphirin est à votre disposition et vous bénéficiez du respect des Démons jusqu'au troisième Cercle.

Chevalier de Sombre Lune (Chasseur du XIII)

(3, Charge)

Nécessite TAI 1

Réservé aux Chasseurs du XIII

Vous avez livré de nombreux combats dans votre vie et connaissez bien les armes. Néanmoins, quelle ne fut pas votre surprise de découvrir dans les mains d'un adversaire que vous aviez terrassé une épée d'une incroyable qualité et d'une

finition irréprochable. Certes le combat avait été ardu mais, jusque-là, vous n'aviez pas prêté attention à cette arme. Lorsque vous l'avez prise en main, vous avez senti son pouvoir maléfique emplir vos veines pour vous préserver de sa corruption. Il s'agit d'une arme exceptionnelle qui vous a maintes fois sauvé la vie en combat. Le seul point qui reste mystérieux est l'étrange sensation d'appel qui survient parfois. Vos rêves sont apparemment ceux d'un autre, vous distinguez difficilement une personne portant un joyau vivant une vie qui n'est pas la vôtre. Ces sensations sont erratiques et il se passe parfois des années sans que vous sentiez ce phénomène.

Ennemi du XIII

(-5, Charge)

Vous avez le malheur d'avoir aidé un Démon renégat à votre insu. Il était alors poursuivi par un Sombre Chasseur et celui-ci vous a vu. Il a aussitôt fait son rapport à un Libraire qui vous a fiché.

Vous êtes recherché par une organisation puissante et Les Démons savent qu'il y a un problème: les Hauts Diabliques ont raconté que vous aviez brisé une Connivence. En plus du danger que vous courez, vous souffrez d'un malus de - 3 à La DIFF de vos conjurations.

ARTIFICIER

Artificier

(4, Charge)

Nécessite Savoir-Faire : Artifice 5, Peinture 7, Vigilance 6, Noirceur 9

L'Avantage " Prisme " est compris dans cette Charge. Vous pouvez utiliser le don comme expliqué plus haut.

Vous êtes un Artificier, un bourreau au service des Abysses. Après avoir servi un Artificier pendant plusieurs années, vous avez reçu la Grâce des Hauts Diabliques et travaillez désormais en solitaire que votre mentor soit encore vivant ou non.

Vous disposez d'encres à L'envie vous êtes limité par le Cercle que vous contrôlez et avez La capacité de reconnaître es autres Artificiers par e biais de la Grâce. Vous possédez une Noirceur de 9 proportionnelle au coût de votre Charge, de la même manière qu'un Conjurateur (voir plus haut).

Votre tâche consiste à traquer et éventuellement à exécuter les Conjurateurs qui n'ont pas respecté les lois des Abysses. Vous ne pouvez refuser une demande émanant d'un Démon, d'un Advocatus Diaboli ou des Abysses. Si vous trouvez vous-même un Conjurateur renégat, vous pouvez prendre l'initiative de l'exécution mais soyez sûr de votre fait car les Hauts Diabliques ne pardonnent pas une erreur de jugement. Il est donc toujours préférable de consulter un Advocatus Diaboli pour ne pas commettre d'erreur.

Si vous commettez une erreur, les châtiments sont variables suivant l'importance du défunt: amende, nouvelle peine de Ténèbre, etc. Dans le pire des cas, les Hauts Diabliques peuvent vous démettre de vos fonctions.

Vous êtes alors considéré comme un renégat des Abysses et ne pouvez plus pratiquer la conjuration.

Note : Il est impossible de créer l'un des Artificiers abymois. Il faut le devenir en arpentant la Cité des Ombres sous la tutelle de votre EG. Un Artificier possède au départ cinq points de Perfidie ou les remplacer par le défaut " Tenté par la Menace " au choix.

Mentor

(-1, Charge)

Artificier

Comme précédemment, vous êtes Artificier, mais une mauvaise fortune vous a fait rencontrer un autre porteur du Prisme que vous avez été contraint de prendre comme disciple. La nature exacte de votre élève est à déterminer avec votre EG. Dans tous les cas, sachez toutefois qu'il ne vous apprécie pas forcément et que vous n'arrivez pas toujours à vous faire obéir. Vous devez également veiller à la sécurité de votre élève en sachant bien que ce dernier, le jour où il voudra prendre votre place, essaiera à coup sûr de vous faire disparaître.

DRAKONIEN

Premier Sang

(0, Charge)

C'est là le choix par défaut de création de votre inspiré, si vous souhaitez qu'il soit drakonien mais qu'aucune autre Charge ne vous intéresse.

Vous êtes un premier sang, un guerrier. Votre but est la défense du clan et des Automnins. Vous êtes le premier sur les champs de bataille. Pour la Dame et son Amant, vous vaincrez!

Les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante: FOR +1, CHA+1 et TAI 0.

Dernier Sang

(0, Charge)

Vous êtes un bâtisseur. Que vous construisiez les forteresses qui font la gloire de votre peuple, que vous assuriez sa subsistance grâce à vos récoltes ou encore en élevant les enfants du clan, vous êtes un moyen essentiel de la survie de la race. L'empire drakonien a besoin de vous: vous ne vous soustrairez pas à votre devoir.

Les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante: AGI + 1, CRE + 1 et TAI 0.

Dominant

(5, Charge)

Que ce soit par un droit de naissance ou par la force de vos bras, vous avez réussi à vous élever jusqu'au rang convoité de dominant. Vous êtes plus imposant que vos frères et votre voix porte plus loin. Lorsque vous parlez, on se tait. En contrepartie, vous devez mener un combat quotidien dans les salles de pouvoir de la forteresse où se rencontrent les dominants pour décider de l'avenir de la forteresse, et parmi vos guerriers qui profiteraient de la moindre de vos faiblesses pour prendre votre place.

Pour acheter cet Avantage, vous devez posséder une FOR et un CHA d'au moins 8. Dans ce cas, les Caractéristiques de votre drakonien sont modifiées de la façon suivante: TAI + 1, FOR + 2 (Max 12), RES + 1 et CHA + 2 (max 12).

Sang Pur

(10, Charge)

Vous êtes un sang pur incarnation vivante de la " nation drakonienne " Votre sang chante à vos oreilles et vous pousse à accomplir votre destinée. Vous êtes supérieur à tout autre drakonien par vos capacités, ainsi que par l'emprise quasi-surnaturelle que vous avez sur les esprits de vos semblables. Enfin, vous disposez des ressources d'une forteresse. Pour choisir cette Charge vous devez posséder au moins deux Armes à 5 ou plus Stratégie à 7 ou plus Athlétisme (spe métamorphose) à 10 et Us & coutumes (spe dragons) à 10 Votre FOR et votre CHA doivent être d'au moins 8.

Vos modificateurs sont de TAI + 1 FOR + 3 (max 13) RES +

2 (max 12) CHA + 2 (max 12) Vous êtes capable d'apprendre à manipuler l'Effluve serpentin pour prendre le contrôle de l'esprit de vos semblables Vous disposez de CHA x Intrigue points de Seuil pour acheter des Oeuvres de flûte ou de tambour Ces Oeuvres ne sont pas accomplies par l'Accord et ne peuvent affecter que d'autres drakoniens situés à moins de vingt mètres de vous - dix mètres en cas de vent contraire trente en cas de vent favorable Le potentiel d'Effluve d'un sang pur est de CHA + Intrigue Le sang pur ne peut jamais apprendre d'autres Oeuvres que celles qu'il possède initialement.

Novice

(1, Charge)

Nécessite Saison: Automne 6, Alphabet: Drakonien 2 et

Astronomie 2

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Initié

(2, Charge)

Nécessite Saison: Automne 6, Alphabet: Drakonien 2, Astronomie

2, Lois 3

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Vespéride

(3, Charge)

Nécessite Saison: automne 7, Alphabet: Drakonien 3,

Astronomie 2, Lois 3 et Décorum 1.

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Cette Charge donne accès aux profanitas.

Tenant du Déclin

(4, Charge)

Nécessite Saison: automne 7, Alphabet: Drakonien 3,

Astronomie 2, Lois 3 et Décorum 1, Arme: cimenterre 3 et

Démonologie 1.

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Cette Charge donne accès aux profanitas. Cette Charge rapporte également dix points de Ténèbre.

Maître de l'Ecaille

(5, Charge)

Nécessite Saison: automne 7, Alphabet: Drakonien 3,

Astronomie 2, Lois 3 et Décorum 1, Arme: cimenterre 3 et

Démonologie 1, Démonologie 3, Lois 5 Harmonie 3

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Cette Charge donne accès aux profanitas. Cette Charge rapporte également quinze points de Ténèbre.

Séide de la Dame

(6, Charge)

Nécessite Saison: automne 7, Alphabet: Drakonien 3,

Astronomie 2, Décorum 1, Arme: cimenterre 3 et Démonologie 3,

Lois 5 Harmonie 3

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Cette Charge donne accès aux profanitas. Cette Charge rapporte également vingt points de Ténèbre.

Disciple tectone

(1, Charge)

Nécessite Harmonie (spé: dragons). 6 et Histoire & légendes 3.

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Prêtre tectone

(1, Charge)

Nécessite Harmonie (spé: dragons) 8 et Histoire & légendes 5.

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Ancien

(1, Charge)

Nécessite Harmonie (spé: dragons) 10 et Histoire & légendes 7.

Vous êtes membre de l'un des cultes drakoniens. Le coût de cette Charge dépend de votre obédience et de votre rang dans celle-ci.

Prestige

(2, Charge)

Vous êtes un membre influent de votre caste, peut-être même considéré pour une mue prochaine. Votre parole a plus de poids que celle des autres drakoniens. Vous êtes à la tête d'une vingtaine de vos frères de caste et vous pouvez vous permettre des écarts d'étiquette fatals à vos congénères. Si vous êtes un dominant, vous dirigez une forteresse. Peut-être briguez-vous le siège impérial?

Renégat (Exilé)

(-2, Charge)

Vous avez tourné le dos à la société des drakoniens pour rejoindre celle des hommes car vous pensez qu'elle seule peut satisfaire les aspirations des vôtres - créer un empire, etc.

Vous êtes un simple exilé, soit volontaire, soit banni pour un crime mineur. Accomplissez un acte méritoire pour le bien-être de votre forteresse et celle-ci vous accueillera à nouveau dans ses halls.

Renégat (Tatoué)

(-5, Charge)

Vous avez tourné le dos à la société des drakoniens pour rejoindre celle des hommes car vous pensez qu'elle seule peut satisfaire les aspirations des vôtres - créer un empire, etc.

Vous avez été marqué d'un tatouage olfactif funeste qui fait de vous la cible de la grande chasse. Tout drakonien qui vous rencontrera aura pour devoir de vous tuer. Seule la trahison a pu motiver une telle sanction. Quelle a été la vôtre?

PIXIES

Escobrette

(3, Charge)

Nécessite 5 dans trois compétences de Maraude

Vous êtes en charge de la défense de votre peuple. Contrairement aux humains, vous n'utilisez pas que les arts guerriers mais également les mille ruses de la Maraude, et en particulier, les pièges. On vous dit " lâche " ou " traîtresse ", mais vous savez que la victoire est plus importante que l'honneur. Votre charge vous rend responsable d'une dizaine de pixies.

Sibylle Eolienne

(2, Charge)

Nécessite 5 en Harmonie (spé: Ondoyance)

Vous êtes une sibylle éolienne, une éomancienne.

Responsable du destin de votre tribu, il est de votre devoir de contempler le futur pour conseiller le chef de caravane, ainsi que de mener les cérémonies de votre peuple.

Cet Avantage permet de pratiquer l'Ondoyance.

MORGANES

Protecteur Terne

(3, Charge)

Vous avez un amant particulièrement habile et dévoué, il a fait ses preuves dans de nombreuses circonstances et serait prêt à mourir pour vous ou à vous défendre contre vos ennemis, les haruspices. Ce personnage est créé comme un personnage débutant d'AGONE sans la Flamme. Il s'agit donc d'un individu ayant déjà quelques expériences à son actif. Il s'agit d'un Terne particulièrement expérimenté. Faites attention toutefois à bien le traiter. Si votre protecteur meurt, il vous faudra en trouver un nouveau. Si vous le traitez mal, il risque de vous quitter.

Protecteur Inspiré

(5, Charge)

Vous avez un amant particulièrement habile et dévoué, il a fait ses preuves dans de nombreuses circonstances et serait prêt à mourir pour vous ou à vous défendre contre vos ennemis, les haruspices. Ce personnage est créé comme un personnage débutant d'AGONE avec la Flamme. Il s'agit donc d'un individu ayant déjà quelques expériences à son actif. Votre protecteur est un inspiré. Faites attention toutefois à bien le traiter. Si votre protecteur meurt, il vous faudra en trouver un nouveau. Si vous le traitez mal, il risque de vous quitter.

Educatrice

(2, Charge)

Vous êtes une éducatrice. Entre vos mains repose la charge des prochaines générations de morganes, et donc leur vie. Vous avez le devoir de les trouver, et de leur apprendre les traditions de votre peuple. En contrepartie, vos soeurs vous doivent soutien et assistance ainsi qu'un devoir d'information sur leurs enfants. En outre, vous disposez d'un renard et d'un corbeau dressés, agents de l'Automne. Le corbeau est doué de la parole et le renard peut transporter des messages. Tous deux ont l'intelligence d'un enfant humain d'une dizaine d'années.

Âme

Charismatique

(3, Ame)

D'un seul coup d'oeil vous êtes en mesure de vous faire écouter, de persuader ou de convaincre, d'inspirer le respect, d'impressionner un adversaire.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en CHA. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point

Instinct de la perfection

(5, Ame)

Vos rapports avec les êtres et les choses sont instinctifs. Vous réagissez en général comme vous le sentez sans prendre la peine de réfléchir ou d'analyser et cela vous réussit. A croire que vous avez pensé certains détails de la création avec les Muses.

Vous débutez avec + 1 en Ame.

Inventif

(1, Ame)

Votre personnage est en perpétuelle effervescence. Son existence n'a de sens que grâce à son inventivité qui s'exprime au quotidien dans des oeuvres, des inventions ou des solutions pratiques avec très peu de composants.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur tout jet en rapport avec (vous choisissez une des compétences suivantes) Sculpture, Peinture, Musique, Poésie, Savoir-faire. Vous pouvez prendre cet avantage trois fois mais dans des domaines de compétences différents.

Séduisant

(1, Ame)

Les personnes des deux sexes qu'ils soient humains ou saisonins sont attirés par vous (exception faite des saisonins n'ayant pas de représentant des deux sexes). Elles vous trouvent irrésistible et ressentent le besoin de profiter de votre compagnie. Certaines chercheront à attirer votre attention ou tenteront de vous séduire.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à tout jet de relation sociale.

Sensible

(3, Ame)

Votre âme est accordée au monde. Vous le considérez comme l'oeuvre ultime qui n'aura jamais de pareille. Vous en ressentez les moindres détails qui sont pour vous autant de sources d'inspiration et vous les ré-interprétez dans vos créations personnelles.

Vous bénéficiez d'un bonus de +1 en CRE. Le maximum de cette caractéristique est désormais majoré de 1 point

Blasé

(-2, Ame)

Plus rien ne vous étonne. Vous ressentez des difficultés à innover ou inventer. Au fil des années, vous avez acquis la certitude que toutes vos idées ou créations ne sont en fait que de pales copies, et non des oeuvres originales, ou des réinterprétations maladroitement.

Vous avez un malus de -1 en CRE.

Défiguré

(-2, Ame)

Suite à une bataille ou à un triste accident vous avez été défiguré. Votre entourage ressent de réelles difficultés à vous regarder en face et leur pitié tout comme leur effroi sont désormais vos compagnons de route. Une infection ou une maladie a pu tout aussi bien entraîner ce défaut.

Désagréable

(-2, Ame)

C'est plus fort que vous. Il faut que vous soyez désobligeant. Vous ne pouvez vous empêcher de faire remarquer les défauts d'autrui, de vous moquer d'eux et de les ridiculiser. Ce n'est pas que vous soyez une personne retorse cherchant toujours à percer les faiblesses de votre entourage, mais plutôt que vous ne réfléchissez pas à ce que vous dites.

Vous avez un malus de -1 en CHA.

Difforme

(-5, Ame)

Vous êtes né difforme. Que l'un de vos membres soit plus court que l'autre, que vous soyez bossu ou qu'il vous manque des doigts, votre physique indispose en général votre entourage.

Vous avez un malus de -1 en CHA. Ce défaut a également des conséquences sur l'une de vos caractéristiques de Corps. Votre Eminence Grise détermine laquelle des quatre a un

malus de -1.

Oublié des Muses

(-4, Ame)

Vous passez votre temps à réfléchir aux décisions à prendre sans parvenir à vous décider à temps. Ainsi, vous passez souvent à côté de l'innovation que tout le monde perçoit à un instant donné et ce sont d'autres qui les produisent avant vous. En général, votre entourage est agacé. Il ressent à raison votre attitude comme un manque d'enthousiasme ou la volonté de nier ce qui contente tout le monde par esprit de contradiction.

Vous avez un bonus de +1 en Ame noire.

Ennemi naturel

(-6, Ame)

Vous avez été marqué par les Muses. Peut-être un de vos ancêtres a-t-il commis quelques horribles mésactions envers les animaux ou peut-être n'est-ce qu'un défaut de votre Flamme. Toujours est-il que tout le règne animal vous considère comme un prédateur, un ennemi naturel dangereux. Vous ne pouvez rien obtenir des bêtes, qui dans le meilleur des cas s'enfuient à votre approche, dans le pire vous attaquent à vue. Tant que vous êtes à portée de sens d'un animal quelconque, celui-ci est pratiquement incontrôlable (-5 à tous les jets visant à obtenir quelque chose de lui) et tente systématiquement de s'éloigner de vous ou de vous attaquer. Bien entendu vous ne pouvez pas monter et ne pourrez jamais faire partie d'une caravane. Ce défaut est incompatible avec " Brutal ".

La Fouettarde

(-2, Ame)

Habitué aux sanctions physiques lors de votre noviciat, vous avez développé une affliction mentale. A chaque acte que vous considérez comme honteux, vous êtes pris d'une irrésistible envie de vous infliger des coups de fouet.

Eminence, vous êtes invitée à définir avec l'Inspiré la notion de faute, en prenant comme base les préceptes de l'ordre, les croyances et les us et coutumes. Si le personnage commet une faute pendant la journée, il devra se purifier par le sang à la tombée de la nuit, dès lors qu'il sera un peu isolé. Cependant, l'Inspiré aura du mal à rester discret : linge et draps souillés de sang, plaies ouvertes dans le dos...

A chaque séance de contrition, l'Inspiré s'inflige 3+BD points de dégâts. Il bénéficie gracieusement d'un fouet.

Don des Bêtes

(5, Ame)

Vous avez un don avec les animaux. Jamais aucun animal ne vous attaquera ; si vous agressez même le plus féroce prédateur, celui-ci préférera prendre la fuite plutôt que de vous affronter. Vous n'inspirez pourtant pas la peur aux bêtes, mais plutôt un sentiment de supériorité qui vous place de facto à la tête de la meute, de la harde, du clan ou de toute autre organisation sociale dont disposent les différentes espèces animales.

En terme de règles, vous ne pouvez pas être attaqué par un animal, même corrompu. De plus, vous avez un bonus de +5 sur tout vos jets de Dressage. Vous commencez automatiquement avec le rang 3 en Zoologie et vous payez à moitié prix (arrondi au supérieur) les Avantages en rapport avec les animaux - comme Animal Familier. Par ailleurs, vous pouvez faire cohabiter sans effort (ni malus) deux espèces normalement incapables de se côtoyer, comme des loups et des chevaux par exemple. En votre présence, ils se comportent comme s'ils faisaient partie de la même communauté. Si vous les dressez (jet de Zoologie contre diff 20), ils peuvent même considérer ce fait comme acquis, y

compris lorsque vous n'êtes plus là pour modérer leurs antagonismes.

MINOTAURES

Fils de la Nuit

(-4, Ame)

Réservé aux Minotaures

Incompatible avec Onyxium pur, Renégat, Grand Cornu

Vous avez une marque sombre sur le haut de vos cornes indiquant que vous êtes un Fils de la Nuit. Vous avez quitté les Abysses non pas pour les fuir mais pour convaincre vos frères renégats de leur erreur et tenter de les ramener dans les Abysses. Evidemment, ils vous considèrent comme un traître. Quant à ceux d'en bas, ils pensent que vous êtes un Renégat et ne veulent pas entendre vos explications. Bref, vous êtes bien seul... Vous aimez la Ténèbre et vous ne comprenez pas pourquoi les autres minotaures la déteste.

Vous ne pouvez pas bénéficier des Avantages " Onyxium pur ", " Renégat " et " Grand Cornu ".

OGRES

Avidité

(-4, Ame)

Réservé aux Ogres

Vous êtes atteint du mal de l'Avidité. Soit qu'une blessure vous ait privé de la capacité de vous reproduire, soit que vous soyez particulièrement sensible aux atteintes de cette maladie ogre, vous ne pensez plus qu'à l'argent, au profit. Vous n'avez plus le moindre intérêt pour les femmes, quel que soit leur peuple. Tous les jets en rapport avec l'argent (marchandage, estimation, négociation...) sont pénalisés d'un malus de - 3 en raison de votre insatiable avidité. Vous ne pouvez plus avoir aucune interaction amoureuse avec une femme (vous restez de glace face à elle). Le bon coté de la chose est que vous êtes complètement immunisé au pouvoir des morganes.

GEANTS

De Connivence

(5, Ame)

Réservé aux Géants

Au fil des années, les géants peuvent développer une empathie particulière avec la Ténèbre. Cela leur permet de diriger plus efficacement leurs Démons. Cette empathie doit être mentionnée dans la Connivence passée avec le Démon. S'il elle ne l'est pas, il ne pourra pas y faire appel. En terme de règles, cela se traduit par la possibilité d'acquérir un Avantage particulier. Il est uniquement possible de le développer. On ne peut pas choisir cet Avantage à la création de l'Inspiré, à moins de circonstances exceptionnelles et à supposer que l'EG l'autorise.

Lorsqu'il dort, le géant ténébreux peut, au choix, prendre le contrôle d'un Démon spécifiquement conjuré pour cela ou simplement communiquer " empathiquement " avec l'ensemble de tous les Démons qu'il a conjurés - et dont la Connivence spécifie qu'il pourrait faire usage de cet Avantage sur eux. Dans le premier cas, le géant utilise ses propres Caractéristiques mentales et les Caractéristiques physiques du Démon. Dans le second cas, le géant utilise les sens de ses Démons. Cela peut lui occasionner, dans les premiers temps, d'importantes sensations de malaise et de désorientation du fait de la multitude de points de vue auxquels il a accès simultanément. Le géant peut aussi leur communiquer de

vagues impressions mentales (déplaisir, encouragement, impression de danger...). Cet Avantage fonctionne seulement pendant que le géant dort. Lorsqu'il se réveille -c'est inévitable, à moins de disposer d'énormes quantités de somnifères - il perd tout contrôle sur le Démon qu'il avait éventuellement investi de sa volonté et n'a plus accès aux sens de ceux qu'il surveillait, Mais dès qu'il se rendort, il peut de nouveau faire usage de ce sombre contrôle.

Empathie supérieure

(3, Ame)

Réservé aux Géants

Vous avez un don exceptionnel pour l'empathie des géants, une capacité d'ordre mystique qui dépasse de beaucoup ce que votre peuple ressent d'ordinaire vis-à-vis du monde naturel. Votre bonus est de + 5 et non de 2. De plus, un animal sauvage vous a rejoint. li est lié à vous d'une manière très profonde, au point de ne jamais pouvoir vous trahir - même si on use de l'Emprise ou des Arts Magiques sur lui.

En retour, vous ne pouvez supporter que l'on dégrade l'Harmonde. Vous sentez les arbres souffrir et mourir, vous entendez les gémissements des bêtes assassinées... Quelles que soient vos motivations, vous devez agir pour empêcher cela. Aucune échappatoire ne vous est possible!

Larmes de Womgom (compagnons)

(1 ou 2, Ame)

Réservé aux Géants

Vous avez, quelle qu'en soit la raison, hérité de l'une des bénédictions de Womgom. Pour 1 point, lorsque vous êtes sur le point d'accomplir une mauvaise action - c'est-à-dire quelque chose qui, à plus ou moins court terme, mettra en danger l'équilibre et la beauté de l'Harmonde (polluer un endroit, détruire une forêt, participer à une expédition dont les conséquences pourraient être néfastes pour l'Harmonde...) - vous pleurez des larmes de sang de manière irrépressible, Pour 2 points, cette capacité rie concerne pas que vous, mais aussi vos compagnons. Vous pleurez des larmes de sang dès que l'un d'entre eux va commettre quelque chose de " mal ".

NAINS

Bon vivant

(1, Ame)

Réservé aux Nains

Vous êtes de ces nains qui aiment prolonger leurs journées dans les tavernes et les cabarets. Le bon vin, la bonne chère et les femmes, voilà trois choses qui vous ravissent et vous donnent envie de chanter ! Votre teint est rougeaud, vous avez une bonne bouille, toujours une phrase amusante à dire et un rire communicatif. Vous disposez d'un bonus de +1 à tous vos jets de CHA ayant trait à la séduction ou à l'Etiquette.

Forte voix

(1, Ame)

Réservé aux Nains

Votre voix est reconnaissable entre toutes et de surcroix, elle s'entend de très loin. Que vous riiez, chantiez ou cherchiez tout simplement à vous faire entendre, vous dépassez de nombreux décibels l'ensemble de l'assemblée. Que vous soyez ou non doué pour les discours, on vous entend et vous écoute donc facilement. Vous obtenez un bonus de +1 à tout jet d'Eloquence ayant pour but de convaincre une foule ou de commander un groupe armé.

Mauvais caractère

(-1, Ame)

Réservé aux Nains

De par votre origine naine, vous héritez d'une force de caractère hors du commun. Cela dit, au lieu de se manifester par une volonté de fer dans les mauvais coups, cela intervient au quotidien et se distille tout au long de votre vie. Vous êtes râleur, sans arrêt en train de critiquer et de vous méfier sans raison. Cela vous rend exécration et vous êtes affublé d'un malus de -1 à tout jet faisant appel au CHA pour un test d'Eloquence ou d'Etiquette.

ARTIFICIER

Prisme

(3, Ame)

Nécessite Peinture 1

A l'instar des Artificiers, vous possédez un Prisme, mais vous n'en êtes pas encore l'un des leurs. Bizarrerie de la nature ou Don pernicieux des Hauts Diaboles? Mystère. Sans doute ces derniers vous recherchent-ils pour vous incorporer dans leurs légions... Toujours est-il que vos perceptions, bizarrement altérées, vous permettent de suivre à la trace la personne de votre choix. Harmoniste du Décorum, vous pouvez également utiliser le don pour inventer des sorts adaptés à votre victime (voir plus bas). Vous avez un bonus de + 1 en PER dans tous les domaines où ce don peut vous être utile - par exemple, en Fouille, Vigilance, Déguisement... Mais pas en combat ou pour rechercher une information dans un livre.

Eveil précoce

(1, Ame)

Nécessite Prisme

Vous avez commencé à ressentir Les effets du Prisme très jeune. Vous vous souvenez avec peine d'une époque où votre vision n'était pas soumise au tourbillon de couleurs prismatiques. Vous avez appris à maîtriser Le Prisme bien mieux que la plupart de ceux qui Le possèdent. Vous avez un bonus de + 1 sur tous Les jets incluant ART et PER et qui impliquent L'utilisation du don du Prisme.

Prisme dirigé

(1, Ame)

Nécessite Prisme

Vous êtes capable d'utiliser Le don du Prisme uniquement Lorsque vous Le désirez, sans subir au quotidien la vision déroutante des Esquisses. Ce développement exceptionnel de votre sens de la vue vous confère un bonus permanent de + 1 à tout jet impliquant PER ou les capacités Liées au don du Prisme, à condition toutefois que vous songiez à modifier vos sens au moment opportun.

Corps

Adresse

(3, Corps)

Votre agilité est légendaire. Vous avez un contrôle inégalé sur vos muscles et vos amis vous comparent à certains félins. Vous êtes peut-être également un spécialiste des tours de passe-passe ou du pickpocket ou vous savez vous désarticuler.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en AGI. Le maximum de cette caractéristique est majoré de 1 point.

Ambidextre

(5, Corps)

Votre personnage peut utiliser indifféremment l'une ou l'autre de ses mains pour des travaux manuels, de précision ou en combat. De plus, il est capable de manipuler deux objets simultanément, un dans chaque main, en ne subissant qu'un minimum de pénalité -5 à chaque jet. Par exemple, s'il attaque avec deux armes, il peut porter deux attaques OU faire deux parades avec un malus de -5 à chaque jet.

Colosse

(5, Corps)

Impossible aux géants

Pour un membre de votre espèce vous êtes plus grand -sans pour autant être un géant - et plus fort que la moyenne.

Votre score de TAI est majoré de 1 point et votre FOR bénéficie d'un bonus de + 1. Cet avantage est interdit aux géants. Le seul cas connu de géant colossal vit à Abyrne.

Force de la nature

(3, Corps)

Vous êtes un solide gaillard, un de ceux que les saisonins nomment une " force de la nature ". Vous êtes rarement malade et lorsque c'est le cas vous récupérez plus rapidement que n'importe qui d'autre.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en RES. Le maximum de cette caractéristique est augmenté de 1 point.

Immunité majeure

(2, Corps)

Vous êtes particulièrement résistant à une toxine de votre choix : alcool, drogue, poison etc. L'Eminence Grise peut exiger que vous précisiez le type ou l'origine de la toxine. Par exemple, un poison particulier.

Tous vos jets de RES à cette toxine ont un bonus de + 4.

Immunité mineure

(1, Corps)

Vous êtes particulièrement résistant à une toxine de votre choix : alcool, drogue, poison etc. L'Eminence Grise peut exiger que vous précisiez le type ou l'origine de la toxine. Par exemple, un poison particulier.

Tous vos jets de RES à cette toxine ont un bonus de + 2.

Jeune

(5, Corps)

Contrairement aux autres inspirés interprétés dans AGONE, vous bénéficiez de la vigueur de l'adolescence.

Vous avez un bonus de + 1 en FOR et en RES. Les maxima de ces deux caractéristiques ne sont pas influencés. Les coûts de toutes les Charges sont doublés.

Marque de l'Eté

(5, Corps)

Votre parrain est un saisonin de l'Eté qui vous a doté de la bénédiction de la Dame de sa saison.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Corps. Cet avantage est incompatible avec le défaut "Marque de l'Ombre".

Réflexes éclairs

(2, Corps)

Vous êtes attentifs à votre environnement et réagissez à des situations avec les réflexes d'un véritable fauve.

Vous bénéficiez d'un bonus de +3 à l'initiative.

Second souffle

(2, Corps)

Bien que vous ne soyez pas forcément doté d'une capacité physique exceptionnelle, vous avez appris à économiser votre souffle. Ainsi, vous disposez de ressources insoupçonnées qui

vous permettent de sortir de situations délicates.

Pour tous vos jets de RES à l'effort ou à l'asphyxie, la périodicité est doublée (vous n'effectuerez de jet d'asphyxie qu'après 2 x RES, ne serez essoufflé que deux fois plus longtemps après tous les autres...).

Sens aiguisés (1 sens)

(1, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez, il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons jet de PER contre une difficulté de 20.

Sens aiguisés (2 sens)

(2, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez, il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons jet de PER contre une difficulté de 20.

Sens aiguisés (3 sens)

(4, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez, il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons jet de PER contre une difficulté de 20.

Sens aiguisés (4 sens)

(6, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez, il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons jet de PER contre une difficulté de 20.

Sens aiguisés (5 sens)

(8, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont surdéveloppés. Les effets de cet avantage varient selon le(s) sens que vous choisissez, il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

+1 à tous jets de PER faisant appel au sens impliqué. Pour le goût, cela peut permettre de détecter certains poisons jet de PER contre une difficulté de 20.

Sommeil facile

(1, Corps)

Vous pouvez vous endormir n'importe où et n'importe quand. Dès que vos yeux sont clos, vous tombez dans un sommeil profond dont on peut vous tirer aisément. Vous pouvez ainsi gérer votre sommeil journalier comme bon vous semble.

Sommeil superflu

(5, Corps)

Votre organisme n'a besoin que de quatre heures de repos total et continu par jour. Ceci vous permet de pratiquer davantage d'activités que vos compagnons et vous assure une réduction de moitié des temps d'apprentissage, à supposer que vous puissiez travailler pendant que les autres dorment.

Spartiate

(2, Corps)

Vous mangez et buvez moins que la moyenne de votre

peuple. La périodicité des jets de RES dus à la soif ou à la faim est doublée.

Tout petit

(1, Corps)

Impossible pour les fées noires

Vous êtes vraiment plus petit que la moyenne. Votre score de TA! est minoré d'un point. Les fées noires ne peuvent pas prendre cet avantage.

Arthrite

(-2, Corps)

Vos articulations sont douloureuses. Vous avez des difficultés à exécuter des travaux manuels de précision et à vous mouvoir aisément sous peine de ressentir des douleurs pénibles. Vous avez un malus de 1 en AGI.

Boîteux

(-2, Corps)

Handicapé de naissance ou suite à un accident; vous éprouvez des difficultés à vous déplacer. Vous avez un malus de -2 aux jets d'initiative. Votre MV est divisé par 2.

Fragile

(-2, Corps)

Depuis votre naissance, vous attrapez les pires afflictions. Vos amis vous ont toujours connu malade. Si une région est sous le coup d'une grave épidémie, vous serez le premier à contracter le mal.

Vous avez un malus de - 1 en RES.

Gros dormeur

(-2, Corps)

Vous avez impérativement besoin de dormir 10 heures par jour. Si l'on vous en prive, vous souffrez d'une pénalité de - 1 à toutes vos caractéristiques de Corps pour tous jets. La même pénalité s'applique à tous vos jets de compétences liées au Corps.

Lépreux

(-4, Corps)

Vous avez contracté la lèpre. Tout le monde vous fuit, de peur de développer cette terrible maladie. Votre peau en état avancé de décomposition propage une forte puanteur. Toutes blessures sont susceptibles de se gangrener.

Les tentatives de Premiers soins sur votre personne s'effectuent toujours avec une DIF augmentée de 5.

Malingre

(-2, Corps)

La nature vous a doté d'une faible ossature et de peu de muscles. Vous êtes bien incapable de soulever de lourdes charges, de défoncer une porte ou de tordre des barreaux.

Vous avez un malus de - 1 en FOR.

Marque de l'Ombre

(-4, Corps)

Votre corps ne vous obéit jamais tout à fait comme vous le souhaitez et il semble presque se révolter contre votre volonté.

Vous avez un bonus de + 1 en Corps noir. Ce défaut est incompatible avec l'avantage " Marque de l'Été ".

Obèse

(-5, Corps)

Votre existence est une succession de festins et d'excès. Au fil des repas, votre embonpoint s'est accentué et vous êtes désormais bien incapable de participer à un effort physique.

Vous avez un malus de - 1 dans deux caractéristiques physiques de votre choix.

Vieillard

(-4, Corps)

Les années vous ont rattrapé. Vous n'avez désormais plus la force d'antan et vos compagnons vous considèrent comme un poids. Un humain aurait entre 50 et 60 ans (adaptez cet âge selon les saisons).

Vous perdez 1 point de FOR et 1 point de RES, mais les Charges vous coûtent deux points de moins (avec tout de même un minimum de 1).

Sens déficients (1 sens)

(-1, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

Sens déficients (2 sens)

(-2, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

Sens déficients (3 sens)

(-3, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

Sens déficients (4 sens)

(-5, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

Sens déficients (5 sens)

(-7, Corps)

Un ou plusieurs de vos sens sont déficients. Les effets de ce défaut varient selon le(s) sens que vous choisissez. Il est possible de choisir plusieurs sens affectés par ce trait.

-1 sur tous les jets de PER faisant appel au sens impliqué.

Sommeil lourd

(-1, Corps)

Votre sommeil est si profond que vous pouvez dormir dans un clocher alors que l'on sonne les cloches. Vous ne pouvez pas vous réveiller avant d'avoir dormi suffisamment. C'est une aubaine pour les assassins qui tenteraient de vous égorger dans votre sommeil.

Un membre en moins

(-3, Corps)

Vous avez perdu l'un de vos membres en combat ou à la suite d'un accident. Quoi qu'il en soit, un certain nombre de conséquences s'appliquent. Si c'est une jambe, vous vous déplacez très lentement (MV divisé par 3). Si c'est un bras, vous ne pouvez plus utiliser d'objets nécessitant deux mains.

Allergie au Vin

(-1, Corps)

Mon pauvre, vous êtes allergique au vin et ne pouvez profiter des dégustations de l'Œnerrance !

Brisé au cours de la bataille de Rochronde

(-5, Corps)

Réservé à un unique personnage joueur

Vous êtes revenu de cette bataille... Mais à quel prix! Vous n'êtes plus que l'ombre de vous-même et ne supportez pas

que l'on vous parle de cette terrible défaite. Vous gagnez 10 points de Ténèbre et n'obtenez pas la Peine Sombre associée à votre nouvel état (ni les Bienfaits afférents s'il y a lieu) mais la Peine " Brisée ", qui vous inflige de redoutables flash-backs lorsque l'on vous parle de cette bataille. Votre Esprit noir augmente d'un point L'EG est libre de choisir ou non un Bienfait en contrepartie de cette Peine... Mais vous ne le saurez pas, à moins de parier avec le Masque.

Atteint par l'érosia

(-3, Corps)

L'Inspiré a contracté la maladie. Il perd donc 1 PdV par jour. Dans son cas, cependant, la maladie est incurable; même s'il réussit les jets de RES, il ne s'en débarrassera pas. Ce défaut rapporte 10 points de Perfidie et remplace la Peine perfide " Altération du corps "

Les Bienfaits éventuellement associés sont laissés à l'appréciation de l'EG.

Touché par un éclair bleu

(-4, Corps)

Les dommages de l'éclair bleu sont terribles : POT 15. Les jets d'Esquive sont quasiment impossibles. En plus des blessures dues aux brûlures, un joueur ayant acquis ce défaut devient très réceptif aux tempêtes de l'Ombre et se sent irrésistiblement attiré par l'avancée des nuées noires. Ses chances d'être touché à nouveau par un éclair sont doublées. En contrepartie, sa Résonance avec les Danseurs est augmentée de 1 point.

Sens du combat

(6, Corps)

Le combat est votre vie et l'annonce de celui-ci vous électrise. Vous ne tenez jamais en place, vous aimez le choc des armes, le cri de la bataille, la sueur et le sang qui coulent. Vous êtes doué et vous le savez.

Chaque fois que vous utilisez une arme que vous ne maîtrisez pas, on considère que vous avez un 1 dans la Compétence associée, au lieu de - 3. En outre, durant les combats, quand vous obtenez un 0 sur le dé, vous relancez non pas un, mais deux dés et vous conservez le meilleur des deux. Cela représente votre capacité à vous dépasser dans les moments forts de votre vie de guerrier.

Liens avec la Ténèbre

(-3, Corps)

Vous possédez un lien étrange avec l'Ombre. A chaque gain de Ténèbre, vous devez vous ajouter deux points supplémentaires, en sus de ceux déjà gagnés.

Blessure de guerre

(-3, Corps)

Vous avez livré d'innombrables batailles et y avez récolté un peu plus que votre comptant de blessures. Vous subissez les effets d'une Blessure Critique.

Blessure de guerre permanente

(-5, Corps)

Vous avez livré d'innombrables batailles et y avez récolté un peu plus que votre comptant de blessures. Vous subissez les effets d'une Blessure Critique. Cette Blessure Critique entraîne une Blessure Grave permanente.

SATYRES

Petite mort

(-5, Corps)

Réservé aux Satyres

L'Inspiré a perdu sa virilité. Il doit en déterminer la raison

avec l'EG : castration, vieillissement, Peine perfide...
 Totalement impuissant, il ne peut plus pratiquer l'Armance.
 Parce que la virilité fait partie de l'essence d'un satyre, cette
 faiblesse occasionne de nombreux bouleversements. La
 vigueur de l'Inspiré est réduite : il subit un malus définitif de
 1 en RES.

Rien n'est plus déshonorant pour un satyre. Aussi
 l'Inspiré est-il rejeté par les siens. Il est incapable de réussir
 un jet de Société en présence de satyres au courant de sa
 situation.

MINOTAURES

Onyxium pur

(6, Corps)

Réservé aux Minotaures

L'Onyxium de vos cornes est pur. Son rapport
 antithétique avec l'Ombre et le Masque vous est connu et
 vous pensez que cette matière est une arme contre ce que l'on
 vous a demandé de garder.

Le fait d'avoir de telles cornes vous permet de maîtriser
 huit enseignements au lieu de six. Ces cornes peuvent
 assumer huit Peines liées au Corps Noir, au lieu de cinq. Vous
 ne pouvez pas développer les Bienfaits associés aux Peines
 perfides. En outre, vous gagnez toujours le minimum sur les
 jets de dés servant à déterminer le nombre de points de
 Perfidie que volts inflige le Masque.

Ténèbre liquide

(-3, Corps)

Réservé aux Minotaures

Vous dégoulinez de Ténèbre. Celle qui vous habite n'arrive
 pas à se solidifier; elle s'écoule à travers les pores de votre
 peau. Si vous restez longtemps au même endroit, vous laissez
 des petites flaques sombres derrière vous. A votre lever, vous
 êtes trempé et gluant. Cela n'a aucun impact sur votre seuil
 de Ténèbre bien qu'en société ce soit du plus mauvais effet -
 sauf, peut-être, dans les Abysses.

GEANTS

Sang de Womgom

(5, Corps)

Réservé aux Géants

Vous êtes un des héritiers de Womgom. Non seulement
 cela vous apporte un immense prestige, mais encore vous
 avez une capacité surnaturelle des plus étranges. Vous ne
 pouvez pas mourir. Si cela devait arriver, vous sombreriez à la
 place dans un profond sommeil, proche du coma. Vous en
 sortirez, guéri, dans un délai qui dépend des circonstances de
 votre mort.

FÉES NOIRES

Jeune

(5, Corps)

Réservé aux Fées noires

Votre réveil est proche, une vingtaine d'années environ.
 Le temps n'a pas encore laissé de nouvelles traces sur votre
 corps pourtant déjà vieux et fatigué. Il vous reste environs
 cinquante ans avant votre prochain Appel. Vous avez un
 bonus de + 1 en FOR et en RES, sans que les maxima de ces
 Caractéristiques soient influencés. Les coûts de toutes les
 Charges, sauf " Affiliée " sont doublés

Sommeil superflu

(7, Corps)

Limité aux Fées noires

Votre organisme n'a besoin que de quatre heures de
 repos total et continu par jour. Ceci vous permet de
 pratiquer davantage d'activités que vos compagnons et vous
 assure une réduction de moitié des temps d'apprentissage, à
 supposer que vous puissiez travailler pendant que les autres
 dorment.

Cet avantage multiplie par deux le nombre d'années
 obtenu pour l'Appel.

Vieillard

(-4, Corps)

Réservé aux Fées noires

Votre dernier réveil remonte à bien des années, environs
 cinquante ans. Le temps a recommencé ses ravages sur votre
 corps affaibli, et vous ressentez plus fort que jamais
 l'inéluctabilité de votre Appel. Il vous reste environs vingt ans
 avant votre prochain Appel.

Vous perdez 1 point de FOR et de RES, mais toutes les
 Charges vous coûtent 2 points de moins (avec tin minimum
 de 1).

NAINS

Infailible

(3, Corps)

Réservé aux Nains

Comme de nombreux nains, vous êtes un combattant
 déterminé. Il n'est pas facile de vous faire ployer sous les
 coups et celui qui le fera ne semble pas encore être né. En
 termes techniques vous gagnez un point en RES, le maximum
 dans cette caractéristique est majoré de 1. Vous pouvez de
 surcroît décaler d'une ligne vers le haut tout jet sur la table
 des blessures critiques (cf. AGONE p. 177-178) lorsque vous
 êtes blessé.

Embonpoint généreux

(1, Corps)

Réservé aux Nains

Vous êtes un de ces nains qui ont toujours l'air heureux et
 bien nourris... Vos joues sont bien rondes et votre ventre est
 rebondi. Sans être suffisamment gros pour être handicapé
 par votre poids, vous avez de bonnes réserves. Vous disposez
 d'un bonus de +1 pour tout jet de résistance à la fin.

Mal charpenté

(-3, Corps)

Réservé aux Nains

Travaillant depuis l'enfance avec acharnement, vous êtes
 un habitué des lieux mal éclairés et humides, ainsi que des
 travaux difficiles et harassants. Cependant au lieu de vous
 rendre plus fort, cela a déformé votre corps, votre dos est
 vouté, éventuellement bossu, votre peau est blanche et
 supporte mal le soleil, quand à votre vue, elle n'a rien à
 envier à celle d'une taupe.

Non seulement vous avez un malus de -2 à tout jet ayant
 pour but de séduire mais vous perdez un point permanent en
 RES. Pour couronner le tout, un malus de -1 intervient pour
 tout jet de PER lié à la vue.

MÉDUSES

Lien empathique

(5, Corps)

Réservé aux Méduses

Même chose que précédemment, sauf que vous êtes de surcroît liée à votre serpent par l'esprit. Lorsqu'il est loin de vous, vous pouvez instantanément savoir où il se trouve, mais surtout vous pouvez voir tout ce qui l'entoure par ses yeux, comme si vous y étiez. Les espionnes de Lareziëa possèdent souvent cet Avantage.

Serpent autonome

(3, Corps)

Réservé aux Méduses

Comme précédemment, vous possédez un grand serpent, mais par une bizarrerie de la nature celui-ci peut se détacher du reste de votre chevelure, quoique avec une certaine répugnance. Il vous obéit alors au doigt et à l'oeil, et ne peut être soumis à une autre volonté que la vôtre, même par un moyen magique. Il a la capacité d'attaquer de façon autonome n'importe quelle cible aperçue au moins une fois. De nombreux assassins de la Guilde d'Esayhide ont recours à ce procédé.

Grand serpent

(1, Corps)

Réservé aux Méduses

Pour des raisons qui vous sont sans doute personnelles, vous avez choyé et développé l'un de vos serpents. Celui-ci est assez grand pour tomber jusqu'au bas de vos reins. Entre autres usages laissés à votre convenance, il vous permet de bénéficier d'une deuxième attaque par round, son attaque comptant comme une spécialité grand serpent.

Serpents moribonds

(-1, Corps)

Réservé aux Méduses

Vous avez eu des ennuis de santé enfant, mais ce sont vos serpents qui en subissent les séquelles : ils sont plus faibles que la moyenne, et certains d'entre eux semblent somnoler sur vos épaules. Vous avez tin malus de - 1 à l'Arr. (Armes: serpents) et vous êtes l'objet de la suspicion des méduses qui s'interrogent sur les causes de cet étrange phénomène.

CONJURATION

Peine allégée (Noirceur 9)

(9, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle IV)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 8)

(8, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle III)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 7)

(7, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle III)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres

que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 6)

(6, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle II)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 5)

(5, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle II)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 4)

(4, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle II)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 3)

(3, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle II)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Peine allégée (Noirceur 2)

(2, Corps)

Réservé aux Conjurateurs (cercle I)

La voie de la Ténèbre est impénétrable. Dans votre cas, elle s'est avérée plutôt surprenante. L'une des Peines sombres que vous auriez dû subir ne s'est pas manifestée - seule exception: le " Diablotin farceur ".

Tic Nerveux

(-1, Corps)

Réservé aux Conjurateurs

Vous avez la main qui tremble, vos tracés de conjuration ne sont pas très nets. Les Démons éprouvent des difficultés pour utiliser votre portail et vous avez un malus de - 3 à la Conjurateur.

Peines aggravées

(-5, Corps)

Réservé aux Conjurateurs

Vous avez un rapport très douloureux avec la Ténèbre. Elle a une emprise particulière sur votre être. Chaque fois que vous passez un Cercle, que vous conjurez un Démon d'un type que vous ne connaissiez pas jusqu'alors, vous gagnez une nouvelle Peine sombre. il peut s'agir d'une Peine courante qui se manifeste deux fois de façon différente ou d'une autre, totalement différente. Dans tous les cas, celle-ci est particulièrement voyante et douloureuse.

Note: au troisième Cercle, vous développez "Nécrophagie". Les effets de cette Peine sont expliqués à votre EG in Le Bestiaire, en page 68.

Esprit

Bon sens

(3, *Esprit*)

Votre jugement est sans équivalent. Vous faites en effet preuve de bon sens en toutes circonstances. Votre entourage fait souvent appel à vous lorsqu'un problème se pose et qu'aucun spécialiste n'est présent.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en INT. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Clarté de pensée

(2, *Esprit*)

Vous avez une très grande capacité de concentration. Dès que le calme est nécessaire à d'autres pour accomplir telle opération ou se livrer à une activité nécessitant des conditions favorables à la réflexion, vous vous acquittez aisément de ces tâches dans les pires circonstances.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet d'action nécessitant de la concentration : une activité minutieuse, une partie de jeu de réflexion, un problème mental ardu, etc.

Confiance en soi

(3, *Esprit*)

Vous êtes sûr de votre fait. Lorsque vous avez une conviction sur un sujet ou que vous entamez une tâche, vous êtes absolument convaincu de votre bon droit. Cette tranquille sérénité vous permet de traverser des épreuves difficiles et de réaliser de véritables exploits.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en VOL. Le maximum de cette caractéristique est également majoré de 1 point.

Don pour les langues

(2, *Esprit*)

Depuis votre plus jeune âge vous manifestez un don pour les langues. Vous parliez avant votre cousin du même âge et alors que vous appreniez ensemble les subtilités du calcul mental vous parliez déjà une langue étrangère.

Vous commencez à interpréter votre Inspiré avec deux langues supplémentaires. Les coûts d'Expérience et les temps d'apprentissage des langues sont réduits d'un tiers.

Erreurs profitables

(5, *Esprit*)

Vous apprenez plus vite que les autres de vos erreurs. Vous savez en effet tirer un enseignement de chacune de vos maladresses. Beaucoup pensent que vous bénéficiez d'une expérience tirée de vie(s) antérieure(s).

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 en Esprit.

Mémoire eidétique

(3, *Esprit*)

Votre mémoire est stupéfiante. Elle ne peut s'empêcher d'emmagasiner le moindre détail. Vous vous souvenez de passages entiers de livres que vous avez lus, vous citez les propos de vos interlocuteurs avec une précision déconcertante, vous apprenez des recueils de poèmes sans rencontrer la moindre difficulté.

Comme vous n'oubliez jamais rien, l'EG doit vous rappeler tous les détails des scènes que vous avez vécues.

Sommeil léger

(1, *Esprit*)

Le moindre bruit vous réveille et vous ne dormez jamais que d'un œil. Vous pouvez vous réveiller à volonté dans votre sommeil au prix d'un jet de VOL contre une difficulté de 15.

Volonté de fer

(2, *Esprit*)

Vous êtes déterminé et il est difficile de vous abuser ou de vous manipuler. Il est également ardu d'extraire des informations de vous par la ruse - le chantage ou des sortilèges par exemple - ou la force - la torture, etc.

Vous avez un bonus de + 1 à tout jet de VOL pour résister à une tentative de vous manipuler ou à toutes pressions physiques ou psychiques.

Avoir un faible

(-1, *Esprit*)

Vous avez un faible pour quelqu'un ou quelque chose. L'objet de votre faible peut être un plat, un lieu, une personne...

Vous êtes incapable de vous passer de l'objet de votre faible, si vous aimez l'un des membres de votre Compagnie, sa survie passe avant la vôtre dans les situations mettant vos existences en danger. Mais ce n'est qu'une passade.

Avoir un faible (passion)

(-2, *Esprit*)

Vous avez un faible pour quelqu'un ou quelque chose. L'objet de votre faible peut être un plat, un lieu, une personne...

Vous êtes incapable de vous passer de l'objet de votre faible, ce défaut vaut 2 points par exemple, si vous aimez l'un des membres de votre Compagnie, sa survie passe avant la vôtre dans les situations mettant vos existences en danger.

Cœur tendre

(-2, *Esprit*)

La souffrance des autres vous est insupportable. Vous êtes incapable de porter un coup de grâce à un humain ou un saisonin et si, en combat, un coup entraîne la mort, vous perdez le sommeil pendant plusieurs jours. Ce défaut vous oblige à éviter le danger et à convaincre vos amis de faire de même. Il peut prendre la forme d'un interdit moral si votre éthique personnelle rentre en jeu.

Distrait

(-2, *Esprit*)

Vous n'écoutez pas tout ce que l'on vous dit. On vous reproche souvent d'être dans les nuages ou de mépriser votre entourage. Il est tout à fait possible que les personnes qui ne vous connaissent pas très bien - lors d'une première rencontre par exemple - croient que vous êtes sourd.

L'EG est invité à ne jamais vous rappeler les détails de ce que vous avez vécu, voire à vous en donner des descriptions moins détaillées. Vous avez un malus de -1 à tout jet demandant de l'attention.

Emporté

(-2, *Esprit*)

Vous êtes d'un tempérament colérique. Vos excès d'humeur ne sont plus discutés par vos proches depuis bien longtemps, ils se sont en effet habitués à vos colères et il leur arrive d'en jouer. Vos ennemis profitent bien souvent de cette faiblesse pour vous faire commettre des erreurs.

Lorsque vous vous sentez insulté, vous devez faire un jet de VOL à DIF 15. Si vous échouez, vous devenez violent.

Illusions

(-1, *Esprit*)

Vous vous faites des illusions. Vous êtes convaincus que vous possédez des talents surnaturels et/ou que vous pouvez produire des OEuvres que vous êtes bien incapable d'exécuter. Vous pouvez également être convaincu d'être un Mage redoutable ou que le Cryptogramme-magicien vous doit une faveur.

Pour 1 point de plus, ces illusions peuvent être liées à vos ennemis. Dans ce cas, attendez-vous à ce que l'Eminence Grise utilise ces ennemis dans sa campagne.

Obsession

(-1, Esprit)

Quelque chose vous obsède. Il peut s'agir d'un trouble du comportement - regarder plusieurs fois pardessus son épaule avant de pénétrer dans une pièce, etc. - ou d'un sujet fixe qui vous empêche d'aborder objectivement des situations liées à cette obsession.

Paranoïa

(-1, Esprit)

Certaines personnes vous veulent du mal. Du moins le croyez-vous ! Elles n'ont pas forcément décidé de vous tuer mais semblent y réfléchir. Vous êtes convaincu de les avoir démasquées. Vous les imaginez derrière chaque acte du quotidien qui peut paraître suspect un homme s'est retourné sur votre passage ou a levé les yeux vers vous, quelqu'un est derrière vous depuis que vous remontez la rue, etc.

Phobie (Crainte)

(-1, Esprit)

Vous êtes incommodé par quelque chose. De la simple méfiance à la terreur irraisonnée, vous souffrez bel et bien d'une phobie qui peut parfois vous causer de sérieux torts.

-1 aux actions en rapport avec la phobie

Phobie (Peur)

(-2, Esprit)

Vous êtes incommodé par quelque chose. De la simple méfiance à la terreur irraisonnée, vous souffrez bel et bien d'une phobie qui peut parfois vous causer de sérieux torts.

-3 aux actions en rapport avec la phobie

Phobie (Terreur)

(-4, Esprit)

Vous êtes incommodé par quelque chose. De la simple méfiance à la terreur irraisonnée, vous souffrez bel et bien d'une phobie qui peut parfois vous causer de sérieux torts.

Incapacité à agir face à la phobie

Présomptueux

(-1, Esprit)

Vous avez une haute opinion de vous-même et vous vous faites une idée très exagérée sur vos réelles capacités. Ce défaut fausse vos relations avec des personnes qui vous connaissent trop peu car elles sont tentées de vous croire lorsque vous prétendez connaître tel sujet ou être capable d'accomplir telle action. Si vous êtes un combattant, vous êtes absolument convaincu qu'aucun adversaire ne peut vous résister.

Lorsque vous échangez des données techniques sur votre personnage avec les autres joueurs, exagérez vos scores.

Pas futé

(-3, Esprit)

Vous êtes un peu moins intelligent que la moyenne. Tout le monde s'en rend compte et n'hésite pas en faire un sujet de plaisanterie. Vous évitez autant que possible les travaux intellectuels. Vous avez beaucoup de difficulté à appréhender des concepts abstraits pourtant fort simples.

Vous avez un malus de -1 en INT.

Simple d'esprit

(-4, Esprit)

Sans être l'idiot du village, vous êtes tout de même un peu simple d'esprit. Vos capacités cérébrales ne sont pas en cause. Il semblerait plutôt que vous ne parveniez pas à faire usage de votre intelligence. Vous avez le mode de pensée d'un

enfant et éprouvez de réelles difficultés face à des problèmes abstraits. Certains vous disent candide et les Obscurantistes vous comparent à leurs Danseurs.

Vous avez un bonus de +1 en Esprit noir.

Sensibilité Sylvestre

(2, Esprit)

Vous avez un sixième sens pour tout ce qui concerne les plantes. D'un coup d'oeil, vous pouvez jauger si elles sont comestibles ou non, d'où elles viennent, comment il faut les préparer, quelles sont leurs vertus et, s'il est possible de les cultiver, comment on peut y parvenir. Lorsque vous devez faire un jet de compétence concernant une plante, vous disposez automatiquement d'un niveau 1 fictif dans la compétence si vous n'en disposiez pas (il vous faudra tout de même acheter ce niveau pour passer au suivant) ou, si vous avez la compétence, vous disposez d'une spécialité dans le domaine impliqué, quel que soit votre niveau (cette spécialité ne vous interdit d'en développer une autre, réelle celle-là, mais vous devrez choisir celle que vous utilisez si elles étaient toutes les deux applicables)

Brutal (dressage)

(-1, Esprit)

Vous n'aimez pas les bêtes et leur faites bien sentir. Ce défaut vous octroie un malus de 3 sur tout ce qui concerne le dressage, mais pas dans vos interactions avec les animaux (comme l'équitation par exemple). Ce défaut est incompatible avec " Ennemi Naturel ".

Brutal (interactions)

(-2, Esprit)

Vous n'aimez pas les bêtes et leur faites bien sentir. Vous ne pouvez pas faire de dressage et les animaux dont vous disposez sont systématiquement maltraités, au point que vous avez un malus de 2 sur toutes les interactions avec eux, sauf lorsqu'il s'agit de les tuer, bien entendu. Ce défaut est incompatible avec " Ennemi Naturel ".

Pédagogue

(3, Esprit)

Formé à Préceptorale, vous savez particulièrement bien enseigner. Vous possédez une certaine réputation au sein de l'ordre pour la qualité de vos cours et la clarté de votre enseignement. Ainsi vous pouvez enseigner toute Compétence en suivant les règles suivantes : vous effectuez un test de CHA + Compétence enseignée contre DIFF 10 - au lieu de 15 (cf. AGONE, p. 201). De plus, pour deux jours d'enseignement, votre élève gagne 3PX. Cet avantage permet d'accéder à la Charge de Doyen pour quatre points au lieu de cinq.

LUTINS

Sensibilité Sylvestre

(1, Esprit)

Réservé aux Lutins

Vous avez un sixième sens pour tout ce qui concerne les plantes. D'un coup d'oeil, vous pouvez jauger si elles sont comestibles ou non, d'où elles viennent, comment il faut les préparer, quelles sont leurs vertus et, s'il est possible de les cultiver, comment on peut y parvenir. Lorsque vous devez faire un jet de compétence concernant une plante, vous disposez automatiquement d'un niveau 1 fictif dans la compétence si vous n'en disposiez pas (il vous faudra tout de même acheter ce niveau pour passer au suivant) ou, si vous avez la compétence, vous disposez d'une spécialité dans le domaine impliqué, quel que soit votre niveau (cette spécialité

ne vous interdit d'en développer une autre, réelle celle-là, mais vous devrez choisir celle que vous utilisez si elles étaient toutes les deux applicables)

FARFADETS

Humour noir

(3, Esprit)

Réservé aux Farfadets

Vous avez l'esprit particulièrement caustique et la peur n'est pour vous qu'amusante. La terreur a du niaï à vous atteindre car elle est immédiatement désamorcée par vos rires. Vous bénéficiez d'un bonus de + 5 à tous les jets de VOL pour résister à l'Effroi.

OGRES

Surentraîné (16 points supplémentaires)

(5, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Epreuves et dans Stratégie (16 points). Vous ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de " Grade dans le Hai Shul "

Surentraîné (13 points supplémentaires)

(4, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Epreuves et dans Stratégie (13 points). Vous ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de " Grade dans le Hai Shul "

Surentraîné (11 points supplémentaires)

(3, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Epreuves et dans Stratégie (11 points). Vous ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de " Grade dans le Hai Shul "

Surentraîné (8 points supplémentaires)

(2, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Epreuves et dans Stratégie (8 points). Vous ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de " Grade dans le Hai Shul "

Surentraîné (5 points supplémentaires)

(1, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez suivi un entraînement particulièrement poussé dans le domaine des armes et, mieux encore, vous y avez été très réceptif. Vous bénéficiez de points de création

supplémentaires qui ne peuvent être dépensés que dans les compétences de la famille Epreuves et dans Stratégie (5 points). Vous ne pouvez pas prendre cet Avantage si vous avez choisi celui de " Grade dans le Hai Shul "

Furieux

(-3, Esprit)

Réservé aux Ogres

Vous avez incroyablement mauvais caractère, pire que celui d'une ogresse. Vous êtes incapable de laisser passer une insulte à moins de réussir un jet de VOL contre DIFF 20. En cas d'échec, vous entrez dans une rage folle qui ne pourra s'apaiser que dans le sang. Si vous êtes une ogresse, l'échec au jet de VOL vous fait entrer en Furie (même si vous n'êtes pas enceinte).

Emporté

(-2, Esprit)

Les ogres sont naturellement emportés. Ce Défaut, en ce qui les concerne, devrait donc être interprété de manière légèrement différente: les excès d'humeur de l'inspiré sont connus à l'échelle du Domaine, voire du royaume. Cette réputation peut même s'étendre à l'ensemble de l'Harmonde pour les personnalités les plus marquantes (qui disposent de Charges comme Capitaine ou Célèbre), L'Inspiré doit sans doute avoir un surnom en rapport - Coeur-de-feu, le Volcan, etc. Cela implique non seulement que tous ses ennemis savent quelle est sa faiblesse, mais aussi que ses proches le craignent plutôt qu'ils ne le respectent.

GEANTS

Bon Sens

(0, Esprit)

Réservé aux Géants

Cet Avantage est sans objet pour les géants, qui en bénéficient normalement en permanence du fait de leur nature prudente et réfléchie. Dans la mesure où il n'est pas toujours simple d'interpréter un saisonin de ce genre, vous êtes invité à demander régulièrement à votre EG si ce que vous allez entreprendre est réellement frappé au coin du bon sens - celui de l'Harmonde, bien sûr!

Lors de l'établissement des Connivences, l'EG devrait toujours se souvenir que, étant géant, vous avez automatiquement l'Avantage " Bon Sens ". De ce fait, et si vous prenez le temps de relire très attentivement les Connivences que vous allez signer - vous devez y passer au moins une heure - vous pouvez demander à l'EG si quelque chose vous paraît suspect. Cela ne signifie pas que l'on doit vous révéler tous les pièges du pacte, mais que vous avez senti qu'il y avait possibilité de tricher. A vous de découvrir, ensuite, où se trouve l'élément qui vous a mis la puce à l'oreille.

Impulsif

(-4, Esprit)

Réservé aux Géants

Contrairement à la majorité de votre peuple, vous réfléchissez peu et agissez beaucoup, trop sans doute. Votre faible intelligence n'est pas le fait d'une lenteur de réflexion ou d'un déficit intellectuel. Elle provient de ce que vous rejetez le mode de pensée des géants et tentez d'agir " à l'instinct ". Vous n'avez pas l'Avantage du " bon sens automatique " (cf p. 10). Pire encore, chaque fois que vous obtenez un Fumble, les résultats sont litiés une catégorie plus loin dans le tableau (un échec qui devrait se situer dans la ligne " - 10 à - 14" est lit dans la ligne " 15 à 19 "; un échec de type " - 30 et moitis a les conséquences ordinaires difficile de

faire pire de route façon).

FEES NOIRES

Mémoire eidétique

(4, Esprit)

Réservé aux Fées noires

Votre mémoire est stupéfiante. Elle ne peut s'empêcher d'emmagasiner le moindre détail. Vous vous souvenez de passages entiers de livres que vous avez lus, vous citez les propos de vos interlocuteurs avec une précision déconcertante, vous apprenez des recueils de poèmes sans rencontrer la moindre difficulté.

Comme vous n'oubliez jamais rien, l'EG doit vous rappeler tous les détails des scènes que vous avez vécues.

Cet Avantage vous permettra de bénéficier d'un bonus de + 2 lors de vos jets d'Histoire liés à la recherche de vos Mémoires.

NAINS

Pragmatique

(2, Esprit)

Réservé aux Nains

S'il fallait trouver un nom pour caractériser l'organisation ce serait le vôtre ! Au travail comme à domicile, vous êtes ordonné, prévoyant et rien ne peut vous surprendre. Cependant, quand l'imprévu survient malgré tout, vous ne perdez jamais votre sang-froid et trouvez toujours une solution. Le désordre est votre ennemi et vous prenez toujours un malin plaisir à l'affronter...

Vous disposez d'un bonus de +2 à tout jet d'INT ayant trait à l'organisation et la planification d'une tâche, qu'il s'agisse de ranger une maison, de faire le plan d'un château ou d'attaquer un convoi.

Acharné

(1, Esprit)

Réservé aux Nains

Vous êtes un jusqu'au-boutiste invétéré. Lorsque vous vous fixez un but, vous devenez implacable en ce qui le concerne. Vous disposez d'un bonus de +1 en VOL pour toute situation de crise ayant trait à une quête ou un travail de longue haleine.

Obsédé du travail

(-1, Esprit)

Réservé aux Nains

Vous travaillez trop et cela vous handicape remarquablement. Vos amis vous ont presque oublié et votre femme ne vous voit plus. Pour vous, tout ce qui compte c'est de finir ce fichu chantier à temps ou de devenir le meilleur guerrier du clan. Vous êtes obsédé par votre travail et ne parlez que de cela. Tout autre sujet vous ennueie très vite et vous y revenez sans délais, agaçant au plus haut point les gens qui vous fréquentent. Pour tout jet d'INT ayant trait au relationnel, vous êtes affublé d'un malus de -1.

Ivrogne

(-4, Esprit)

Réservé aux Nains

Plus que simplement dépendant à l'alcool, vous en êtes complètement imbibé. Vos vêtements sentent son odeur, votre haleine est putride et même à jeun, vous vous exprimez de façon peu intelligible. Rat d'auberge, vous ne buvez pas pour la bonne chère mais parce que la vie est dure et qu'il faut oublier. En plus d'un besoin permanent d'alcool, vous

perdez un point permanent en INT et pouvez selon les situations et l'approbation de l'EG subir des malus lors de jets impliquant le CHA.

CONJURATION

Favori

(4, Esprit)

Réservé aux Conjurateurs

Quelle que soit votre expérience de La Conjuración, vous avez attiré l'attention d'un Haut Diable qui voit en vous un futur maître de la Ténèbre. Vous êtes son poulain, et il a décidé de tout faire pour faciliter votre progression.

Le Haut Diable qui vous parraine (que vous inventez avec l'accord de votre EG), envoie toujours de préférence ses Démons chaque fois que vous conjurez et cela vous permet de négocier avantageusement vos Connivences. En pratique, la conjuration d'un Opalin ne vous coûte qu'une aumône symbolique, les exigences d'un Azurin ne peuvent vous poser de problèmes majeurs et les Connivences de Cercle supérieur sont plus réduites de la même manière.

Grâce à la protection du Haut Diable, vous pouvez facilement trouver des encres et vous les procurer à prix coûtant (environ la moitié du prix habituel). Seul inconvénient: le Haut Diable a déposé une marque discrète au creux de votre paume en témoignage de sa protection, et vous pourriez de ce fait attirer l'attention d'un rival de votre parrain ou plus simplement d'un inquisiteur.

Conflit

(-3, Esprit)

Réservé aux Conjurateurs

De nombreuses factions démoniaques existent aux Abysses, les conflits d'intérêts entre les Hauts Diables sont nombreux.

Pour une raison ou une autre, vous êtes au coeur d'une lutte de pouvoir entre deux Hauts Diables rivaux, ils recherchent votre arbitrage, veulent se servir de vous, convoitent peut-être l'une de vos possessions précieuses... Les motifs sont variés, mais aucun des deux Hauts Diables ne vous tient particulièrement en estime: il s'agit d'une simple affaire de rivalité et de jalousie tant dire que ce conflit vous rend souvent la vie impossible: Démons qui vous prennent à parti, vous font payer vos Connivences plus chères, Conjurateurs hostiles, etc.

Démons mineurs

(-4, Esprit)

Réservé aux Conjurateurs

Pour une raison inconnue, vous n'invoquez que des créatures rachitiques, moribondes, les plus faibles représentants de leur Cercle. Les Abysses n'ont pas d'inimitié particulière contre vous, il s'agit simplement d'un manque de chance. Les points que vous obtenez pour votre Démon lors d'une conjuration sont toujours divisés par deux.

Société

Elite féminine

(1, Société)

Réservé aux femmes

Si vous êtes une femme, vous connaissez bien Dame Horic et celle-ci vous apprécie. Vous pourriez accéder à de nombreux secrets de la gestion du Domaine si vous vous donniez la peine de faire parler la vieille femme. Dans tous les cas, vous serez toujours bien accueilli à Beaucieux et

logerez peut-être au château

Création du Qyn Kao

(1, *Société*)

D'une manière ou d'une autre, le Pi a contribué au changement de la constitution en 1431. Il ou elle s'est battu (e) pour que les femmes puissent accéder aux enseignements du Hai Shul. Cela lui a gagné une réputation de progressiste auprès des fraternités. La Qyn Seng considère qu'elle a une dette envers le Pi et elle sera toute disposée à l'aider. Le Min Seng réagira à l'inverse.

Scandale du Kati Kao (non soupçonné)

(3, *Société*)

Le Pj a été impliqué dans le scandale du Kati Kao en 1441. Il en a retiré un certain avantage (au choix une très forte somme d'argent ou la possession d'un objet inestimable - relique mineure, grimoire précieux ou Oeuvre enchantée). Le Pj n'a pas été soupçonné mais il risque d'être découvert plus tard.

Scandale du Kati Kao (soupçonné)

(1, *Société*)

Le Pj a été impliqué dans le scandale du Kati Kao en 1441. Sa participation a été en partie prouvée, ce qui lui a causé de nombreux problèmes (il a pu être dégradé si l'EG l'estime nécessaire) et sa position dans le Hai Shul est désormais compromise. Par contre, il en a retiré un certain avantage (au choix une très forte somme d'argent ou la possession d'un objet inestimable - relique mineure, grimoire précieux ou Oeuvre enchantée).

Mécène

(1, *Société*)

Vos talents artistiques ont attiré l'attention d'un riche notable qui, désormais, patronne vos efforts. Vous avez, vis-à-vis de votre mécène, quelques obligations, mais il vous le rend très largement en faisant connaître vos Oeuvres et en vous payant généreusement. Vous obtenez gratuitement la compétence " intrigue : mécénat " au niveau 5.

Démon vengeur (cercle 1)

(-1, *Société*)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. A moins que vous ne la laissiez faire...

Vous vous êtes attiré la haine d'un Démon de Cercle I

Démon vengeur (cercle 2)

(-2, *Société*)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. A moins que vous ne la laissiez faire...

Vous vous êtes attiré la haine d'un Démon de Cercle II

Démon vengeur (cercle 3)

(-3, *Société*)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des

Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. A moins que vous ne la laissiez faire...

Vous vous êtes attiré la haine d'un Démon de Cercle III

Démon vengeur (cercle 4)

(-4, *Société*)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. A moins que vous ne la laissiez faire...

Vous vous êtes attiré la haine d'un Démon de Cercle IV

Démon vengeur (cercle 5)

(-5, *Société*)

Vous avez attiré la haine d'un Démon, quelle qu'en soit la raison. Peut-être est-ce une sombre histoire de Connivence non remplie ou bien l'avez-vous empêché de sortir des Abysses par le passé. Dans tous les cas, il vous en veut et va tenter de vous nuire.

Le coût de ce Défaut est relatif à la puissance du Démon offensé. Vous devrez construire une histoire autour de ce Défaut avec votre EG. A moins que vous ne la laissiez faire...

Vous vous êtes attiré la haine d'un Démon de Cercle V

Complice d'une Renégate

(-2, *Société*)

Elles constituent un groupe à part extrêmement hétérogène qui a choisi de s'opposer aux traditions et au gouvernement carmes. Les raisons sont variées: une histoire d'amour, un besoin d'indépendance, parfois le simple fait de s'être opposée à un ordre de la reine, être l'amie d'une Renégate... li s'agit parfois d'Inspirées condamnées à mort pour n'avoir pas voulu tenir le rôle que le royaume leur avait assigné.

C'est pourquoi les Renégates ne perdent pas toutes leurs serpents; elles demeurent des saisonins à part entière. Toutefois, tourner le dos à son Décati se traduit souvent par cette perte, parfois déchirante, et parfois volontaire. Les serpents dépérissent, meurent et tombent, lis sont alors remplacés par de véritables cheveux, qui poussent sur le crâne chauve de la méduse, dans un délai plus ou moins long.

Les Renégates sont pourchassés par la milice carme. Si elles ont perdu leurs serpents, elles sont exécutées sans pitié. Dans le cas contraire, elles sont ramenées de force dans les Terres veuves pour y subir une stricte rééducation, au coeur des terribles Tours Noires...

L'une de vos proches, ou l'une de vos amies d'enfance, a tourné le dos au Décati et est devenue une Renégate. Vous avez donc été contrainte de quitter les Terres veuves où ce lien était une menace à votre propre sécurité. Hors du royaume, si vous rencontrez des méduses informées de votre mauvaise réputation, celles-ci vous manifestent leur mépris.

Complice d'une Renégate (recherchée)

(-3, *Société*)

Elles constituent un groupe à part extrêmement hétérogène qui a choisi de s'opposer aux traditions et au gouvernement carmes. Les raisons sont variées: une histoire d'amour, un besoin d'indépendance, parfois le simple fait de s'être opposée à un ordre de la reine, être l'amie d'une Renégate... li s'agit parfois d'Inspirées condamnées à mort pour n'avoir pas voulu tenir le rôle que le royaume leur avait

assigné.

C'est pourquoi les Renégates ne perdent pas toutes leurs serpents; elles demeurent des saisonins à part entière. Toutefois, tourner le dos à son Décan se traduit souvent par cette perte, parfois déchirante, et parfois volontaire. Les serpents dépérissent, meurent et tombent, ils sont alors remplacés par de véritables cheveux, qui poussent sur le crâne chauve de la méduse, dans un délai plus ou moins long.

Les Renégates sont pourchassés par la milice carme. Si elles ont perdu leurs serpents, elles sont exécutées sans pitié. Dans le cas contraire, elles sont ramenées de force dans les Terres veuves pour y subir une stricte rééducation, au cœur des terribles Tours Noires...

L'une de vos proches, ou l'une de vos amies d'enfance, a tourné le dos au Décati et est devenue une Renégate. Vous avez donc été contrainte de quitter les Terres veuves où ce lien était une menace à votre propre sécurité. Hors du royaume, si vous rencontrez des méduses informées de votre mauvaise réputation, celles-ci vous manifestent leur mépris. Vous êtes en outre dans la ligne de mire de la Guilde d'Esayhide.

Membre d'une Fraternité

(1, Société)

Vous appartenez à l'une des petites assemblées informelles de Conjurateurs qui émaillent l'Harmonde. Ces groupes se réunissent sous le patronage de leur Advocatus Diaboli : ils facilitent la diffusion des encres, échangent des conseils sur les endroits à éviter, etc. Les fraternités ont chacune leur signe distinctif, parfois un emblème, et un bureau dans la plupart des grandes villes (voir plus loin). Vous pouvez compter particulièrement sur l'assistance de vos confrères si vous avez la possibilité de rencontrer l'un d'eux. En contrepartie, vous devez également tout faire pour aider un des vôtres. Toutefois, vous n'êtes pas obligé pour cela de contrevenir à la loi du royaume ou de vous mettre en danger.

Ombre

(3, Société)

Cette charge fait de vous le proche compagnon d'un Advocatus Diaboli. Vous lui devez un certain nombre de services, mais vous pouvez également profiter de certains de ses propres avantages : vous avez un accès privilégié aux encres que vous achetez à moitié prix ; vous pouvez négocier vos conjurations au meilleur tarif ; vous avez également des liens avec les autres ombres qui officient dans votre domaine.

En contrepartie, vous devez obéir à votre Advocatus Diaboli, qui peut vous envoyer comme intermédiaire sur des affaires comportant de grands risques.

Les ombres possèdent un minimum de dix points de Ténèbres auxquels s'ajoutent ceux gagnés par ailleurs (origine, Avantage, Défaut, etc.).

Un Advocatus Diaboli sédentaire peut avoir à son service autant d'ombres que VOL + Us et coutumes de la région où il officie.

FARFADETS

Exilé

(-2, Société)

Réservé aux Farfadets

Vous n'habitez plus votre cité d'origine. Pour une raison ou une autre vous avez quitté la ville qui vous a fait naître. Vous serez considéré avec pitié et déconsidération par tous les farfadets que vous rencontrerez.

Hors-Jeu

(-3, Société)

Réservé aux Farfadets

Le Roi a mis votre tête à prix. Tous les Cavaliers de la ville vous recherchent pour vous faire rencontrer votre châtement. Les Rois des autres cités seront portés à émettre le même jugement si vous vous exilez. A moins d'un changement de Roi ou d'un exploit flamboyant, vous êtes condamné.

MINOTAURES

Pour l'honneur

(-3, Société)

Réservé aux Minotaures Renégats

Vous suivez à la lettre le code de l'honneur de la Renégade (voir plus haut). Ceci vous vaut pas mal d'ennuis mais vous n'y pouvez rien. Vous rêvez, à l'instar des Censeurs, de lancer un anathème sur les parjures de votre organisation. Malgré vos demandes insistantes, personne du Conseil Cornu n'a accédé à votre requête. Si vous en faites partie, personne ne veut écouter votre idée saugrenue et voter à vos côtés...

Vous ne pouvez prendre ce Défaut que si vous avez choisi la Charge " Renégat " ou " Grand Cornu ".

Descendance

(2, Société)

Vous avez une descendance! Vous pouvez en être fier, elle est de votre sang. Cet événement rare vous procure l'adoration et même l'envie de vos pairs.

Vous disposez d'un bonus de +3 aux tests de Société lors d'interactions avec ceux de votre peuple, +1 s'il est d'un autre Décan de l'été.

Frère (Terne)

(2, Société)

Votre père a eu deux fils. Vos liens familiaux sont très forts. Vous et votre frère êtes toujours là l'un pour l'autre, et vous n'hésitez pas à foncer cornes baissées pour vous venir en aide.

Votre frère est un Terne.

Frère (Inspiré)

(4, Société)

Votre père a eu deux fils. Vos liens familiaux sont très forts. Vous et votre frère êtes toujours là l'un pour l'autre, et vous n'hésitez pas à foncer cornes baissées pour vous venir en aide.

Votre frère est un Inspiré.

GEANTS

Raté de la Voie de Womgom

(-3, Société)

Réservé aux Géants

Vous avez déjà connu un échec retentissant en suivant la Voie de Womgom. Votre peuple ne l'a pas oublié de sorte que vous êtes sous la surveillance permanente d'un ou plusieurs émissaires des géants - ce ne sont sans doute pas des géants eux-mêmes. Ait moindre écart, vous pouvez être sûr qu'une demi-douzaine de vos frères arrivera dans les trois jours pour vous emmener définitivement ait sein d'une structure adaptée à votre incroyable manque de sens commun. A moins que vous ne résistiez, votre carrière s'arrêtera là.

Pas de Serment Harmonique

(-5, Société)

Réservé aux Géants

Vous n'avez jamais prêté le Serment Harmonique. Vous ne bénéficiez donc pas de l'Empathie naturelle des géants. Pire encore, si jamais cela venait à se savoir, vous seriez sans doute mis à mort par vos frères. Les raisons qui vous en ont empêché sont laissées à votre discrétion. Par ailleurs, il n'est pas impossible que vous puissiez corriger cette situation plus tard et donc obtenir le droit de prêter ce serment, mais ce ne sera pas facile.

MÉDUSES

Manquement à la sororité

(-3, Société)

Réservé aux Méduses

Un jour, une méduse a imploré votre aide, et vous n'avez pas été en mesure de la lui apporter. Que ce manquement ait été volontaire ou non, il est considéré comme une trahison. Vous aurez beaucoup plus de mal à obtenir l'aide des vôtres.

Renégate

(-4, Société)

Réservé aux Méduses

Elles constituent un groupe à part extrêmement hétérogène qui a choisi de s'opposer aux traditions et au gouvernement carmes. Les raisons sont variées: une histoire d'amour, un besoin d'indépendance, parfois le simple fait de s'être opposée à un ordre de la reine, être l'amie d'une Renégate... Il s'agit parfois d'Inspirées condamnées à mort pour n'avoir pas voulu tenir le rôle que le royaume leur avait assigné.

C'est pourquoi les Renégates ne perdent pas toutes leurs serpents; elles demeurent des saisonins à part entière. Toutefois, tourner le dos à son Décan se traduit souvent par cette perte, parfois déchirante, et parfois volontaire. Les serpents dépérissent, meurent et tombent, ils sont alors remplacés par de véritables cheveux, qui poussent sur le crâne chauve de la méduse, dans un délai plus ou moins long.

Les Renégates sont pourchassées par la milice carme. Si elles ont perdu leurs serpents, elles sont exécutées sans pitié. Dans le cas contraire, elles sont ramenées de force dans les Terres veuves pour y subir une stricte rééducation, au cœur des terribles Tours Noires...

Vous n'avez jamais vraiment été d'accord avec la philosophie carme et vous avez fini par tourner le dos aux traditions du royaume, et peut-être, de votre propre Décan. Vous êtes traquée par des tueuses, et la plupart des méduses refusent de vous adresser la parole.

Renégate (serpents perdus)

(-5, Société)

Réservé aux Méduses

Elles constituent un groupe à part extrêmement hétérogène qui a choisi de s'opposer aux traditions et au gouvernement carmes. Les raisons sont variées: une histoire d'amour, un besoin d'indépendance, parfois le simple fait de s'être opposée à un ordre de la reine, être l'amie d'une Renégate... Il s'agit parfois d'Inspirées condamnées à mort pour n'avoir pas voulu tenir le rôle que le royaume leur avait assigné.

C'est pourquoi les Renégates ne perdent pas toutes leurs serpents; elles demeurent des saisonins à part entière. Toutefois, tourner le dos à son Décan se traduit souvent par cette perte, parfois déchirante, et parfois volontaire. Les serpents dépérissent, meurent et tombent, ils sont alors

remplacés par de véritables cheveux, qui poussent sur le crâne chauve de la méduse, dans un délai plus ou moins long.

Les Renégates sont pourchassées par la milice carme. Si elles ont perdu leurs serpents, elles sont exécutées sans pitié. Dans le cas contraire, elles sont ramenées de force dans les Terres veuves pour y subir une stricte rééducation, au cœur des terribles Tours Noires...

Vous n'avez jamais vraiment été d'accord avec la philosophie carme et vous avez fini par tourner le dos aux traditions du royaume, et peut-être, de votre propre Décan. Vous êtes traquée par des tueuses, et la plupart des méduses refusent de vous adresser la parole. Vous avez également perdu vos serpents et vous êtes condamnée à mort.

CONJURATION

Familier

(3, Société)

Réservé aux Conjurateurs(cercle III)

Cet Avantage n'est accessible qu'aux Conjurateurs de troisième Cercle. Le premier Safran que vous avez conjuré vous a trouvé particulièrement sympathique et s'est depuis arrangé pour revenir des Abysses à chacune de vos conjurations (de son Cercle), il sait à peu près tout de ce que vous pouvez rechercher ou désirer et sert vos intérêts au mieux - un personnage interprété par L'EG du point de vue des règles. Par amitié, il n'exige pas de réelle contrepartie dans les Connivences, ou alors purement symboliques. Toutefois, si le Démon se trouve avoir besoin de votre aide, il vous faudra agir en conséquence pour ne pas perdre son amitié. Si votre familier venait à être détruit au cours de l'un de ses voyages en surface, vous ne pourrez plus jamais le revoir. Il renaît bien de la Ténèbre - comme n'importe quel Démon - mais a tout oublié de votre existence.

Mauvais Payeur

(-2, Société)

Réservé aux Conjurateurs

Vous avez une Connivence non soldée. Que votre faute ait été intentionnelle ou non, vous n'avez pas été capable de fournir à un Démon la contrepartie qu'il exigeait. Le Démon n'a pas porté plainte, et vous n'avez pas subi de représailles, mais il s'est arrangé pour vous faire aux Abysses une réputation particulièrement déplorable.

Vous avez un malus de - 5 à la Conjuraton et les pires difficultés à négocier vos Connivences dans des termes acceptables: sachant que vous n'êtes pas apprécié aux Abysses, les Démons vous font payer fort cher leurs services.

Emprise

Les avantages et défauts de cette catégorie ne sont accessibles que par les membres du Cryptogramme-magicien. Aucun trait n'est nécessaire pour en être membre mais dans ce cas, vous devez choisir l'un des trois ordres qui le constituent et lui prêter allégeance. Ce sont les dignes représentants de cet ordre qui tiennent l'école de magie où l'on vous a enseigné les subtilités des Danseurs et de leurs étincelles.

Bonne école (15 points de seuil)

(1, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez fait vos études de magie dans une école où un Chorégraphe acceptait de dispenser son enseignement. Cette expérience vous fut profitable tout comme aux autres élèves

présents à cette époque.

Vous bénéficiez de 15 points de Seuil supplémentaires pour acquérir vos Sorts lors de la création de votre inspiré.

Bonne école (30 points de seuil)

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez fait vos études de magie dans une école où un Chorégraphe acceptait de dispenser son enseignement. Cette expérience vous fut profitable tout comme aux autres élèves présents à cette époque.

Vous bénéficiez de 30 points de Seuil supplémentaires pour acquérir vos Sorts lors de la création de votre inspiré.

Bonne école (50 points de seuil)

(5, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez fait vos études de magie dans une école où un Chorégraphe acceptait de dispenser son enseignement. Cette expérience vous fut profitable tout comme aux autres élèves présents à cette époque.

Vous bénéficiez de 50 points de Seuil supplémentaires pour acquérir vos Sorts lors de la création de votre inspiré.

Danseur discret

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est très discret Ses Danses sont si précises et vives qu'elles ne peuvent être repérées qu'au prix d'un jet de PER. Lorsqu'il est au repos, il se cache dans les plis de vos vêtements et il est aussi difficile de le distinguer. La DIF du jet de PER + Vigilance est de 25 au lieu de 15 habituellement pour repérer le Danseur (voir les règles sur l'invisibilité du Danseur).

Cet avantage n'est évidemment valable que pour un seul Danseur. Si vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient discrets, vous pouvez acheter plusieurs fois cet avantage.

Danseur surdoué (+1 point)

(1, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est surdoué. Il bénéficie en effet d'une ou plusieurs qualités qui vous rendent l'Emprise plus facile.

Cet avantage peut être pris plusieurs fois, soit pour qu'un unique Danseur en bénéficie dans plus d'une caractéristique, soit parce que vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient surdoués.

+1 point de création du Danseur

Danseur surdoué (+2 point)

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est surdoué. Il bénéficie en effet d'une ou plusieurs qualités qui vous rendent l'Emprise plus facile.

Cet avantage peut être pris plusieurs fois, soit pour qu'un unique Danseur en bénéficie dans plus d'une caractéristique, soit parce que vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient surdoués.

+2 points de création du Danseur

Danseur surdoué (+3 point)

(5, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est surdoué. Il bénéficie en effet d'une ou plusieurs qualités qui vous rendent l'Emprise plus facile.

Cet avantage peut être pris plusieurs fois, soit pour qu'un unique Danseur en bénéficie dans plus d'une caractéristique, soit parce que vous en possédez plusieurs et que vous souhaitez que d'autres soient surdoués.

+3 points de création du Danseur

Doué

(5, Emprise)

Réservé aux Mages

La magie vous a toujours fasciné, attiré. Dès que vous en avez eu l'occasion, vous avez rejoint une école du Cryptogramme-magicien ou un Maître solitaire. Quelle ne fut pas votre joie lorsque les Mages vous révélèrent qu'ils avaient rarement connu un élève si doué. En effet; votre instinct est infaillible quant à l'utilisation des Danseurs. Vous ressentez ce dont ils ont besoin pour exécuter les sarabandes nécessaires à l'exécution d'un sortilège.

Vous avez un bonus de +1 permanent en EMP. Il s'ajoute à chaque nouveau calcul de l'Emprise.

Plusieurs Danseurs (+1)

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez appris la magie dans une région où les Danseurs prolifèrent En quittant votre école de magie, les membres de votre ordre vous ont donné plusieurs Danseurs à moins que vous ne vous les soyez procuré vous-même.

Cet avantage ne peut être cumulé aux effets du " Don du Minuscule " lors de la création de votre inspiré.

1 Danseur supplémentaire

Plusieurs Danseurs (+2)

(7, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez appris la magie dans une région où les Danseurs prolifèrent En quittant votre école de magie, les membres de votre ordre vous ont donné plusieurs Danseurs à moins que vous ne vous les soyez procuré vous-même.

Cet avantage ne peut être cumulé aux effets du " Don du Minuscule " lors de la création de votre inspiré.

2 Danseurs supplémentaires

Prestige cryptogrammique

(2, Emprise)

Réservé aux Mages

Vos études dans les écoles de magie sont célèbres. Très vite, vous avez en effet manifesté un don pour le maniement des Danseurs.

Vos études ont été fulgurantes et vous avez certainement déjà créé quelques sortilèges de votre cru en vous hasardant à provoquer des pirouettes osées pour votre ou vos Danseurs.

Discutez avec votre Eminence Grise d'un sortilège que vous avez créé de toute pièce en vous inspirant de ceux proposés. Ce sortilège est connu par votre Danseur et est ajouté à la liste de ceux disponibles.

Cet avantage vous permet d'accéder à la Charge de Principal (voir plus haut) pour trois points au lieu de quatre, à condition de remplir les conditions prévues dans la description de cet avantage.

Amour des chats

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous portez une affection particulière aux chats qui sont malheureusement les prédateurs des Danseurs. Vous avez bien du mal à faire cohabiter les deux car ces animaux rêvent de jouer avec les Danseurs et de les dévorer.

La présence des chats stresse les Danseurs. Elle augmente de + 5 tous les Seuils de sortilèges et empêchent l'exécution des Danses trop complexes à mémoriser (tous les Sorts dont le Seuil de base est supérieur ou égal à 20 sont impossibles à lancer en présence d'un chat).

Allergie

(-4, Emprise)

Réservé aux Mages

Le comble d'un Mage est d'être " allergique " aux étincelles des Danseurs. En effet, les étincelles provoquent des réactions dans l'air ambiant qui irritent votre peau et vos yeux. Vous ne pouvez que difficilement retenir vos larmes en présence de la Magie. Malheureusement, les étincelles ne disparaissent jamais tout à fait et votre sensibilité à l'Emprise s'en ressent.

Vous avez un malus de - 1 en EMP. Ce malus est permanent et se retranche de tout nouveau calcul de l'EMP.

Animosité des Danseurs

(-4, Emprise)

Réservé aux Mages

Sans que l'on puisse expliquer pourquoi, rares sont les Danseurs qui ne vous détestent pas. En votre présence, ils se cachent et refusent d'exécuter leur danse et leurs pirouettes. Vous ne pouvez utiliser comme Danseur que ceux que vous amadouez vous-mêmes. Pour amadouer un Danseur, vos difficultés de dressage sont augmentées d'un bonus de +10 (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie).

Danseur incapable (membre lourd)

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

-3 Bonus d'EMP

Danseur incapable (traumatisé)

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

-3 Empathie

Danseur incapable (membre en moins)

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

-5 Bonus d'EMP

Danseur incapable (blessé à la tête)

(-5, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Danseur est difforme ou meurtri au point de ne pouvoir exécuter de Danse gracieuse. Lorsque vous utilisez ce Danseur, vos Sorts sont plus difficiles à lancer. A la création de ce Danseur, vous retrancherez un certain nombre de points aux 3d10 habituels pour déterminer ses caractéristiques, selon sa difformité.

Ce défaut n'est évidemment valable que pour le Danseur que vous utilisez quotidiennement Si vous en possédez plusieurs et si vous souhaitez que plus d'un soit difforme, vous pouvez prendre ce défaut plusieurs fois.

-5 Mémoire

Danseur perdu

(-4, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez perdu votre Danseur. Celui-ci est mort, ou a été enlevé... Quelles que soient les circonstances, vous débutez la partie sans Danseurs (et ne pouvez pas en avoir plusieurs, bien sûr).

Disciple

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Contrairement à ce qu'exige la règle du Cryptogramme-magicien, vous n'avez pas appris la magie dans une école mais auprès d'un Mage solitaire. Si cela s'apprenait; votre mentor et ses élèves seraient chassés et mis à mort par les Censeurs. Peut-être certains d'entre eux sont-ils déjà à votre poursuite...

Effets indésirables

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Bien que votre Danseur soit tout à fait normal, votre magie connaît des effets secondaires que vous devez déterminer. Les Mages plus expérimentés vous considèrent comme un sujet d'étude intéressant.

Exemple : les étincelles de vos sortilèges s'accompagnent toujours du même son ou de la même lueur colorée, la température baisse là où vos sortilèges prennent effet, etc.

Forte personnalité

(-2, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous êtes quelqu'un de particulièrement exigeant Ce trait de caractère vous poussent à épuiser vos Danseurs. Ce défaut diminue de b l'Endurance de tous vos Danseurs.

Gemme volée

(-2, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre Maître est un trafiquant de Gemmes et la vôtre a appartenu à un autre Mage avant vous. Bien que cela ne parasite pas votre magie, c'est un crime condamné par les Censeurs du Cryptogramme-magicien. S'ils venaient à l'apprendre, les Mages ne vous reconnaîtraient plus comme l'un des leurs.

Opprobre cryptogrammique

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Les Mages de votre école se souviennent de vous comme d'un mauvais élément, il est possible que vous ayez toujours cherché à jouer des mauvais tours aux Danseurs des autres élèves ou que vous ayez eu une attitude déloyale. Bien que le Cryptogramme-magicien vous ait accueilli parmi les siens, les membres des trois obédiences ont été avertis. Désormais,

vosre réputation vous précède et ne force pas la sympathie des autres Mages.

Sensibilité à vif

(-4, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre sensibilité est particulièrement exacerbée ; les Danses magiques tout comme les étincelles des Danseurs peuvent vous rendre fou. A chaque fois que vous êtes témoin de leur sarabande, vous devez effectuer un jet de VOL + Résonance (Volonté seule pour les non-mages) contre une DIF de 15. Si vous échouez, il vous faut fuir la présence du Danseur au plus vite sous peine de perdre le contrôle de votre personnage pendant toute la durée de la Danse. L'EG choisit la forme que prend ce moment de folie.

Solitaire

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Les Danseurs vous agacent. Vous ne supportez pas qu'ils soient trop nombreux autour de vous ou sur vous. Cela provoque en général chez vous des colères irraisonnées.

Ce défaut est particulièrement délicat car il vous empêche de pratiquer la Chorégraphie.

CAHIERS GRIS

Confident de Maître Philestas

(5, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous savez que maître Philestas est un chorégraphe. En fait le farfadet vous apprécie suffisamment pour vous apprendre cette discipline, pour peu que vous en ayez les capacités.

Danseur des nuées noires

(4, Emprise)

Réservé aux Mages

Si l'un des joueurs accède à ce privilège grâce à Orif, il récupère un Danseur aux capacités exceptionnelles (Mémoire 25, Bonus d'Emprise +6, Empathie 6, Endurance 7). Les Sorts connus par le Danseur sont jornistes et éclipsistes. Pour les découvrir, la présence d'Orif donne un bonus de +5.

ART DE LA MAGIE

Danseur indépendant (Obscurantiste)

(5, Emprise)

Réservé aux Obscurantistes

Un de vos Danseurs est particulièrement autonome. Si vous lui en avez donné l'autorisation, il est capable de lancer les Sorts qu'il a en mémoire sans votre aide. Pour cela, il procède à un jet d'Empathie x 2 + Bonus d'Emprise + 1D10. Malgré tout, ce Danseur ne prendra l'initiative de lancer un Sort qu'en cas d'extrême nécessité. Pour le reste, il agira surtout en fonction des directives que vous lui donnerez. En général, ce Danseur ne se livrera à cette action que si cela peut vous aider ou vous sauver. Par exemple, il essaiera de lancer un Sort de soin si vous êtes inconscient. De même, si vous lui en avez donné l'ordre, il tentera un Sort d'attaque sur quiconque s'approchant de vous pendant votre sommeil.

Danseur indépendant (Eclipsiste)

(4, Emprise)

Réservé aux Eclipsistes

Un de vos Danseurs est particulièrement autonome. Si vous lui en avez donné l'autorisation, il est capable de lancer

les Sorts qu'il a en mémoire sans votre aide. Pour cela, il procède à un jet d'Empathie x 2 + Bonus d'Emprise + 1D10. Malgré tout, ce Danseur ne prendra l'initiative de lancer un Sort qu'en cas d'extrême nécessité. Pour le reste, il agira surtout en fonction des directives que vous lui donnerez. En général, ce Danseur ne se livrera à cette action que si cela peut vous aider ou vous sauver. Par exemple, il essaiera de lancer un Sort de soin si vous êtes inconscient. De même, si vous lui en avez donné l'ordre, il tentera un Sort d'attaque sur quiconque s'approchant de vous pendant votre sommeil.

Danseur indépendant (Jorniste)

(3, Emprise)

Réservé aux Jornistes

Un de vos Danseurs est particulièrement autonome. Si vous lui en avez donné l'autorisation, il est capable de lancer les Sorts qu'il a en mémoire sans votre aide. Pour cela, il procède à un jet d'Empathie x 2 + Bonus d'Emprise + 1D10. Malgré tout, ce Danseur ne prendra l'initiative de lancer un Sort qu'en cas d'extrême nécessité. Pour le reste, il agira surtout en fonction des directives que vous lui donnerez. En général, ce Danseur ne se livrera à cette action que si cela peut vous aider ou vous sauver. Par exemple, il essaiera de lancer un Sort de soin si vous êtes inconscient. De même, si vous lui en avez donné l'ordre, il tentera un Sort d'attaque sur quiconque s'approchant de vous pendant votre sommeil.

Double Obéissance (Jorniste/Obscurantiste)

(5, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez une affinité avec une Obéissance qui n'est pas la vôtre. Vous êtes allié avec plusieurs Mages de cette Obéissance et vous pouvez utiliser les Sorts de cette deuxième Obéissance sans aucun malus. La combinaison Jorniste / Obscurantiste est extrêmement rare.

Double Obéissance

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez une affinité avec une Obéissance qui n'est pas la vôtre. Vous êtes allié avec plusieurs Mages de cette Obéissance et vous pouvez utiliser les Sorts de cette deuxième Obéissance sans aucun malus.

Ami imaginaire

(4, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez grandi en compagnie d'un Danseur. A l'époque, vos parents croyaient que vous aviez un compagnon imaginaire, mais cette amitié surnaturelle vous a permis de développer un lien très particulier avec les Danseurs. Vous gagner + 1 en Résonance et + 1 en Connaissance des Danseurs.

Aura d'Emprise (Jorniste)

(4, Emprise)

Réservé aux Jornistes

Vous irradiez une énergie qui impose votre Emprise sur les Danseurs tout autour de vous. Cette aura est telle que les autres Mages ont du mal à pratiquer l'Emprise à vos côtés. Tous ceux qui veulent utiliser un Danseur à moins de quinze mètres de vous voient le Seuil de tous leurs Sorts augmenter de 5.

Aura d'Emprise (Eclipsiste)

(3, Emprise)

Réservé aux Eclipsistes

Vous irradiez une énergie qui impose votre Emprise sur les Danseurs tout autour de vous. Cette aura est telle que les autres Mages ont du mal à pratiquer l'Emprise à vos côtés.

Tous ceux qui veulent utiliser un Danseur à moins de quinze mètres de vous voient le Seuil de tous leurs Sorts augmenter de 5.

Aura d'Emprise (Obscurantiste)

(2, Emprise)

Réservé aux Obscurantistes

Vous irradiez une énergie qui impose votre Emprise sur les Danseurs tout autour de vous. Cette aura est telle que les autres Mages ont du mal à pratiquer l'Emprise à vos côtés. Tous ceux qui veulent utiliser un Danseur à moins de quinze mètres de vous voient le Seuil de tous leurs Sorts augmenter de 5.

Emprise Rapide

(4, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous êtes capable d'établir un lien très ferme avec un Danseur. Le temps de Danse des Sorts que vous lancez avec ce Danseur est divisé par 2 (si cette division fait apparaître une durée de un demi tour, cela correspond à un tour avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative). En revanche, avec tous les autres Danseurs, vous souffrez d'un malus de - 2 pour vos Sorts.

Cet avantage est incompatible avec le défaut "Magie lente".

Bouclier des étincelles

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre affinité avec les Danseurs est telle que leurs étincelles glissent sur vous au lieu de vous atteindre. Quand vous faites un jet de résistance, la DIFF du jet de EMP x 2 est de 10 et non 15 comme pour les autres Mages.

Mage inventif

(3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez un véritable don pour concevoir des effets magiques inédits. Vous ajoutez votre EMP à votre POT intuitif, votre base est donc de CRE + EMP + (Résonance ou Empathie du Danseur).

Habitué aux Danseurs

(2, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez vécu dans une région très fréquentée par les Danseurs. Vous avez très tôt appris à mieux les comprendre et à analyser leur comportement. Vous avez un bonus de + 1 en Connaissance des Danseurs (qui ne vous permet pas de dépasser 10, cependant).

Magie intérieure

(-1, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre relation avec les Danseurs est si exclusive que l'influence du milieu qui vous environne s'efface. Quand vous utilisez l'Emprise, vous ne gagnez aucun bonus dû au lieu (Richesse en Eclat, architecture ésotérique...) Par contre, les malus (présence de chats...) sont également annulés.

Mage sans exigence

(-2, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous êtes incapable d'atteindre l'excellence : vous vous contentez toujours d'un résultat moyen. Quel que soit le résultat de votre jet, vous ne pouvez pas dépasser une MR de 5 quand vous utilisez l'Emprise.

Si la MR obtenue était pourtant supérieure à 5, tous les points en excès sont perdus.

Attracteur d'étincelles

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Votre lien avec les Danseurs ne vous protège pas de la magie. Au contraire vous êtes plus sensible aux Sorts. Vous n'avez pas droit à la résistance magique propre aux Mages (EMP x 2) et vous souffrez d'un malus de -3 à vos jets de résistance "classiques" (VOL x 2) contre l'Emprise - mais pas contre les Arts magiques. Par contre, votre POT d'Emprise est augmenté de 1.

Magie bâclée

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez tendance à surestimer vos capacités d'Emprise et vous commettez souvent des bévues en croyant bien faire. Quand vous ratez un Sort, la MR négative est multipliée par 2, ce qui accroît considérablement les chances de catastrophe.

Magie scolaire

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous n'avez aucun sens de l'innovation en magie: vous vous bornez à reproduire ce qu'on vous a enseigné. La magie intuitive vous est extrêmement difficile. Vous multipliez par 3 le Seuil des Sorts que vous tentez de reproduire en magie intuitive.

Obéissance ennemie

(-3, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous avez un problème avec l'une des Obédiences du Cryptogramme-magicien. Leur manière de pratiquer l'Emprise vous est étrangère. Tout ce qui vient de cette Obéissance vous pose des problèmes: plusieurs Mages vous en veulent personnellement, les Sorts sont très difficiles à lancer (+ 10 au lieu de + 5, + 15 au lieu de + 10), etc.

Magie lente

(-5, Emprise)

Réservé aux Mages

Vous aimez prendre votre temps quand vous employez l'Emprise. Le temps de Danse est doublé et si vous voulez faire de la magie instantanée, le Seuil du Sort est multiplié par 3 au lieu de 2.

Stricte Obéissance

(-5, Emprise)

Réservé aux Mages

La manière dont vous employez les Danseurs est très figée, absolument conforme aux principes édictés par votre Obéissance. Vous êtes incapable de générer des effets magiques des autres Obédiences, même en magie intuitive.

LUTINS

Don du Minuscule

(5, Emprise)

Réservé aux Lutins

Au grand dam de vos collègues du Cryptogramme-magicien, les Danseurs apprécient votre présence. Ils se laissent approcher et utiliser. Bien que vous puissiez employer ce talent à des fins malhonnêtes, le Don du Minuscule vous permet surtout de bénéficier d'un bonus de + 3 à tous vos jets de dressage (les règles de dressage de Danseurs seront décrites dans un prochain supplément sur la magie) et de deux Danseurs supplémentaires dès votre première partie d'AGONE.

Mains calleuses

(3, Emprise)

Réservé aux Lutins

Parfois les mains des lutins ont de jolis cals, potelés et bien ronds. Ce détail n'échappe pas aux Danseurs qui considèrent alors la main du lutin comme un terrain de danse exquis. Le lutin en bougeant sa main peut guider la danse et ainsi, parfois, parvenir à créer des effets magiques.

Le lutin peut attirer un Danseur, sauvage ou lié, en faisant un jet de CHA contre DIFE 20. S'il parvient à attirer le Danseur sur ses mains, il pourra le guider pour effectuer des Sorts intuitifs, et ce même s'il n'est pas lié au Danseur, ni si le Danseur est sauvage ou déjà lié. Cependant, si le Danseur est lié, le Mage propriétaire doit être consentant.

FARFADETS

Sait danser

(3, Emprise)

Réservé aux Farfadets

Nécessite Athlétisme (Danse) 6

Les arts du mouvement, du rythme et de la grâce n'ont pas de secrets pour vous. Vous devez disposer de la Compétence Athlétisme: danse à 6. Grâce à cette connaissance, votre empathie avec les Danseurs est grandement facilitée. Vous avez un bonus de + 10 à l'Empathie avec votre Danseur pour faire des sorts intuitifs, pour peu que vous utilisiez votre compétence Athlétisme comme limitant à celle de Résonance et que vous doubliez le temps de Danse du Sort, pour montrer la marche à suivre à votre Danseur.

Arts

Artiste complet

(3, Arts)

Vous aimez vous exprimer de façon globale et ne privilégiez aucun art en particulier.

Les compétences artistiques de Société sont toutes considérées comme similaires pour vous. Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 à tous vos jets liés aux arts et non pas les jets d'Arts Magiques.

Chef d'Œuvre

(5, Arts)

Vous possédez une pièce rare et unique de l'Art Ancien pour inspirer vos talents artistiques, un véritable Chef d'Œuvre. Discutez avec votre Eminence Grise pour obtenir davantage d'informations sur cette pièce rare et les Œuvres d'Art Magique qu'elle contient. Ce Chef d'Œuvre contient l'équivalent de 50 points de Seuil d'Œuvres d'Art Magique latentes qu'il est possible d'apprendre.

Enthousiaste

(3, Arts)

Vous êtes particulièrement inspiré. Vous êtes l'un des visionnaires de l'Art Libre. Vous pensez souvent à des combinaisons qui vous permettent de concevoir des Œuvres hors du commun. De ce fait vos créations sont remarquées des autres Harmonistes qui voient en vous l'un de leurs dignes héritiers. Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la caractéristique secondaire ART.

Œuvre d'Art

(1, Arts)

Vous êtes en possession d'une Œuvre d'Art qui vous

permet d'appréhender les Arts Libres.

Celle-ci contient un effet d'Art Magique latent de Seuil inférieur ou égal à 15 qu'il est possible d'apprendre (voir règles d'apprentissage des Œuvres). Cette Œuvre peut être liée à n'importe quel Art.

Il est possible de prendre cet avantage deux fois.

Sensible au chant des sirènes

(1, Arts)

Vous ressentez la beauté et la mélancolie du chant des sirènes. Vous êtes moins susceptible d'être victime du Masque que la plupart des mortels. Vous réussissez automatiquement vos jets de Perfidie lorsque vous entendez le chant des sirènes.

+2 jets de VOL pour résister à la Perfidie

Talentueux

(2, Arts)

Vous avez un don particulier pour l'une des compétences artistiques de Société. Attention cet avantage n'influence qu'indirectement les compétences d'Arts Magiques des Harmonistes.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 1 dans la compétence appropriée.

Insensible

(-1, Arts)

Une ou plusieurs compétences artistiques de Société sont difficiles à maîtriser pour vous.

Vous avez un malus de - 1 dans la compétence appropriée.

Maître hostile

(-1, Arts)

Votre mentor ne vous aime pas ou a quelque chose à vous reprocher. Il vous rend la vie difficile en noircissant votre réputation. Il n'hésite pas à vous faire passer pour un piètre artiste. Que son attitude soit fondée ou non est une décision que vous devrez prendre avec votre Eminence Grise.

Maître négligent

(-3, Arts)

Votre Maître n'a pas pris la peine de vous enseigner toutes les techniques de votre Art. Sans qu'il soit un ennemi, il ne vous a jamais considéré comme son disciple. Peut-être lui avez-vous été imposé? Avait-il quelque chose à vous reprocher? Il est tout à fait possible que votre mentor ait été de bonne volonté mais qu'il soit fort peu pédagogue et donc incapable de vous transmettre son savoir. Vos coûts pour progresser dans cet Art sont majorés d'un tiers.

Manque d'Inspiration

(-2, Arts)

Vous manquez de fantaisie et vous êtes incapable de vous ouvrir à des inspirations imprévisibles. Vous êtes un Harmoniste trop méthodique et il vous est très difficile de pratiquer les Arts Libres. Toute tentative dans ce sens verra le Seuil final de l'Œuvre majoré de 10.

Œuvre pervertie

(-3, Arts)

Vous possédez une Œuvre d'Art pervertie. Consultez votre Eminence Grise afin qu'il vous explique les conséquences de cette Œuvre sur votre apprentissage. Sachez néanmoins que les Œuvres perverties sont sous la domination du Masque.

Ravagé

(-2, Arts)

L'œuvre des Muses vous échappe. Vous avez beau regarder la nature, environnante, vous ne parvenez pas à

comprendre sa splendeur. Vous avez un malus de - 1 en ART.

CAHIERS GRIS

Etudiant au musée de Frehn

(2, Arts)

Vous avez été étudiant auprès d'Ardence au musée des Roches Pourpres. En conséquence, vous avez pu expérimenter de nombreuses choses sur les Ergastules et vous êtes peut-être à la recherche du livre qui pourrait expliquer leur fonctionnement. Vous bénéficiez d'une aptitude particulière à reconnaître les Ergastules et à les utiliser correctement là où leur fonctionnement est en général assez chaotique.

ART DE LA MAGIE

Rapidité d'exécution

(4, Arts)

Vous êtes doué pour un Art magique et le temps d'exécution des Oeuvres de cet Art est, pour vous, divisé par 2. Dans le cas où la division ne tomberait pas juste (en nombre de tours), une moitié de tour compte comme un tour complet, mais avec un bonus supplémentaire de + 10 à l'initiative pour l'exécution de l'Oeuvre. Cet avantage est incompatible avec le défaut " Artiste tatillon ".

Protégé d'une Muse

(3, Arts)

Vous êtes en partie immunisé contre les effets d'un Art magique (un seul). Votre score de résistance contre cet Art est calculé par (VOL + CRE) x 2.

Volonté mélodique

(3, Arts)

Vous êtes capable de vous concentrer sur un air et de faire abstraction des bruits qui pourraient vous perturber. Tous ceux qui tentent de vous contrer avec le Désaccord ont un malus de -5 et vous ne recevez aucun malus lié à un environnement sonore quand vous pratiquez l'Accord, la Geste ou le Cantos.

Don directeur

(2, Arts)

Vous êtes doué en Orchestre et vous avez un grand talent de Maître d'Oeuvre. Vous gagnez un bonus de + 2 à tous les jets de Direction et, contrairement aux règles habituelles, s'il y a plusieurs groupes dans la formation, vous pouvez choisir d'attendre que les jets de chaque groupe aient été faits avant d'affecter les bonus dus à la qualité de votre direction.

Maître attentionné

(1, Arts)

Celui (ou celle) qui vous a enseigné les Arts magiques a gardé pour vous une certaine affection. Il vous considère un peu comme un disciple privilégié et est resté en contact avec vous. Ce mentor vous sera sans doute d'une aide précieuse à l'avenir, mais il vous demandera parfois quelques services.

Synergie artistique

(1, Arts)

Vous avez des prédispositions évidentes pour l'Union. Quand vous exécutez une Oeuvre conjointement avec d'autres, vous donnez un bonus de + 2 à votre groupe.

Voix bien placée

(1, Arts)

Vous avez un don naturel qui vous permet de chanter juste à coup sûr dès les premières notes. Vous n'avez aucun

malus quand vous pratiquez le Cantos a capella.

Concurrent

(-1, Arts)

Un Harmoniste ayant appris le même Art magique que vous vous considère comme un adversaire. Il n'aura de cesse de prouver qu'il est meilleur que vous dans le domaine artistique et il fera tout pour vous empêcher de découvrir de nouvelles Oeuvres. Cumulé avec " Maître hostile ", ce défaut indique que votre Maître a rompu tout contact avec vous car il ne voit en vous qu'un concurrent ambitieux qu'il faut discréditer.

Isolement harmonique

(-1, Arts)

Vous n'êtes pas affecté par les influences des lieux pour la pratique des Arts magiques. Vous ne gagnez jamais de bonus, quelle que soit la Richesse de l'Eclat ou l'inspiration qui baigne le lieu. Par contre, en cas d'influence négative, vos compétences d'Harmoniste subissent un malus, mais celui-ci est réduit de moitié.

Rigidité artistique

(-1, Arts)

Vous êtes incapable de combiner vos talents d'Harmoniste entre eux ou avec les autres. L'Union et la Fusion vous sont interdites. Ainsi, vous ne pouvez pas travailler en Orchestre, utiliser la Symphonie ou pratiquer le Cantos.

Artiste tatillon

(-2, Arts)

Vous prenez systématiquement deux fois plus de temps pour exécuter vos Oeuvres. Par contre, en cas de fumble, vous pouvez ajouter à votre MR pour réduire l'ampleur de la catastrophe.

Si vous tentez une Oeuvre instantanée, vous multipliez son seuil par 3 au lieu de 2 seulement.

Ce défaut est incompatible avec l'avantage " Rapidité d'exécution " et avec le défaut " Manque de rigueur artistique ".

Difficulté d'apprentissage

(-2, Arts)

Vous avez un problème pour mémoriser de nouvelles Oeuvres : le processus vous demande deux fois plus de temps et le Seuil est augmenté de 5.

Exigence excessive

(-2, Arts)

Par vanité ou par goût de la perfection, vous ne produisez des Oeuvres que d'une Qualité de 5 au moins (mais cela génère les effets normaux si possible, à votre choix). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec " Paresse artistique ".

Manque de rigueur artistique

(-2, Arts)

Vous avez une tendance à être trop sûr de vos dons artistiques et vous bâclez parfois la fin d'une Oeuvre car vous vous sentez trop certain de réussir. Si vous obtenez une MR négative, vous devez encore soustraire 5 à ce score afin de voir si vous obtenez un fumble (qui intervient de toute façon à hauteur de ce nouveau score, même si vous en obteniez déjà un). Ce défaut ne peut pas être cumulé avec " Artiste tatillon ".

Paresse artistique

(-2, Arts)

Vous êtes incapable de faire des efforts pour produire une Oeuvre exceptionnelle. Donner le meilleur de vous-même vous fatigue trop. Vous ne pouvez produire des Oeuvres que d'une Qualité de 5 au plus. Ce défaut ne peut pas être cumulé

avec " Exigence excessive ".

Art vivant

(-3, Arts)

De manière inexplicable, vous vivez votre Art et la pratique des Arts magiques vous coûte énormément du point de vue physique. Quand vous exécutez une Oeuvre magique, vous perdez un nombre de PdV égal à la Qualité + 1 (avec un maximum de 30 PdV).

CONJURATION

Artiste

(2, Arts)

Nécessite Peinture 1

Vous avez une grande habileté au dessin ou à la peinture, et le contour des ombres que vous dessinez est toujours particulièrement net, même malgré les irrégularités de surface. L'accès des Démons que vous conjurez à la surface de l'Harmonde est facilité: vous avez un bonus de + 5 à la Conjuraton et le temps de conjuration est divisé par deux.

Artiste (Harmoniste du Décorum)

(1, Arts)

Nécessite Peinture 1, Décorum 1

Vous avez une grande habileté au dessin ou à la peinture, et le contour des ombres que vous dessinez est toujours particulièrement net, même malgré les irrégularités de surface. L'accès des Démons que vous conjurez à la surface de l'Harmonde est facilité: vous avez un bonus de + 5 à la Conjuraton et le temps de conjuration est divisé par deux.

Saisons

Caractéristique Flamboyante

(6, Saisons)

Votre lignage porte la marque de la Flamboyance. Dans votre sang coule celui d'un ancien inspiré qui devint un Génie. La transformation en Génie de la Flamme provoque le dégagement d'une forte énergie magique liée aux fragments des Muses qu'elle contient

Cette puissance magique a définitivement altéré le sang de votre ancêtre ainsi que celui de ses descendants. Depuis on retrouve dans votre famille une caractéristique flamboyante. Cet avantage héréditaire obéit à un critère de sélection restrictif. A titre d'exemples l'ainé, la première des filles, les enfants albinos etc.

Vous bénéficiez d'un bonus de + 2 dans une caractéristique de votre choix. Le maximum de cette caractéristique est majoré de deux points également.

Force : Votre BD est majoré d'un cran (vous lisez le tableau des BD comme si vous aviez un point de FOR ou de TAI de plus).

Résistance : Longévité : votre espérance de vie est majorée d'un tiers.

Perception : L'un de vos sens bénéficie d'une qualité réservée à certains animaux : nyctalopie, sonar, etc.

Agilité : Votre sens de l'équilibre est exceptionnel vous ne pouvez échouer à un jet d'équilibre.

Charisme : Meneur d'homme : les groupes vous écoutent. Ceci vous désigne comme un chef militaire ou un prophète. Vous devenez automatiquement le chef de tous les groupes auxquels vous appartenez (dans des limites raisonnables pas le Cryptogramme-magicien, par exemple).

Créativité : Vos créations influencent vos contemporains. Elles s'imposent comme source d'inspiration. Tous les

Harmonistes vous reconnaissent automatiquement comme l'un des meilleurs.

Volonté : Vous ne faiblissez jamais. Votre courage vous a permis d'accomplir des actes légendaires et de résister à bien des tentations. Vous gagnez toujours le minimum sur les jets de dés servant à déterminer le nombre de points de Perfidie que vous infligent les créatures du Masque.

Intelligence : Vous analysez les problèmes à la vitesse de l'éclair. Les plans que vous concevez sont sans défauts. L'EG doit vous indiquer quand l'un de vos projets comporte un risque auquel vous n'auriez pas pensé.

Donneur de Flamme

(6, Saisons)

Vous appartenez aux rares saisonins à qui l'on confie parfois des Flammes de défunts pour aller la donner aux futurs inspirés. Vous êtes accueilli par tous les Décans comme un être sage, un véritable saint

Vous commencez avec un bonus de + 1 au choix entre Ame, Corps et Esprit.

Hai d'un Décan

(-2, Saisons)

Les enfants de l'une des Dames des Saisons vous vouent une haine intense. Que vous ayez enfreint une de leurs lois ou de leurs coutumes, ou même qu'ils vous accusent à tort d'un crime contre les Saisons et leurs serviteurs, ils sont déterminés à vous traquer. Réparer la faute ou démontrer votre innocence ne sera pas simple. Une fois l'affront lavé ou le malentendu dissipé, ces saisonins continueront à se méfier de vous.

Ce défaut n'a pas d'impact technique sur votre Parchemin. Néanmoins dans AGONE, les saisonins sont des acteurs à part entière et un tel défaut sera mis à profit par l'Eminence Grise, devenant rapidement un pénible fardeau.

Marque de l'Automne

(-3, Saisons)

Les saisonins de l'Automne se sont penchés sur votre berceau à moins qu'ils se soient intéressés à vous afin que vous serviez leurs sombres desseins dans votre région. Ils sont tapis dans l'ombre et guettent le moment propice où ils pourront vous utiliser.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Perfidie avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent.

Remonté des Abysses

(-1, Saisons)

Il y a quelques années, vous avez été capturé par des démons et entraîné dans leur univers souterrain. Ce sont des minotaures qui, en fuyant les Abysses, vous ont trouvé et sauvé des noirceurs inférieures.

Ce défaut ne peut être pris par un minotaure car tous ceux qui sont joués dans AGONE sont des renégats remontés des Abysses.

Vous commencez le jeu avec 10 points de Ténèbre ainsi qu'avec les Peines et les Bienfaits qui en découlent

Sang de l'Automne

(-3, Saisons)

Par une circonstance ancestrale que vous ne vous expliquez pas, le sang d'une pixie, d'une morgane ou d'un draconien coule dans vos veines. Les saisonins vous craignent car ils croient que vous êtes là pour les espionner et les terrasser. Vous commencez le jeu avec 5 points de Ténèbre et de Perfidie. Vous avez également les Peines qui en découlent.

CAHIERS GRIS

Ami d'un Sylde

(3, Saisons)

Vous vous êtes lié d'amitié avec un Sylde. C'est un allié aimable et toujours prêt à aider, qui pourra vous rendre de grands services si vous respectez la nature... Qui plus est vous pouvez faire appel à leurs patrouilles, qui sont redoutablement efficaces.

Ennemi des Démons

(-2, Saisons)

Au cours d'une mission des Lames Franches, vous avez eu à faire à des Démons. Vous gagnez 1 point en Démonologie et 4 points de Ténèbres, ainsi que le défaut " Obsession (haine des Démons) ".

Remarqué par les Chimériennes

(4, Saisons)

Vous êtes un des maillons de l'exploitation de la korantre et vous avez éveillé chez les chimériennes un intérêt particulier. Que vous soyez une méduse spécialisée dans la fabrication de drogue ou un contrebandier faisant transiter la marchandise jusque dans l'intérieur des terres, vous êtes intouchable du point de vue de la plupart des autorités du royaume.

Envoûté par les morganes

(-2, Saisons)

L'inspiré a vu une de ces créatures. Il a croisé son regard et depuis il rêve de la revoir. Peut-être ne le comprend-il pas encore, mais il est éperdument amoureux de l'une d'entre elles. Un jour elle l'appellera pour qu'il vienne vivre à ses côtés, dans les profondeurs de l'océan. Dans l'intervalle, il lui faut lutter quotidiennement contre l'appel de la mer, qui semble l'attirer irrésistiblement les jours de tempête. Ce défaut donne en plus 7 points de Perfidie.

BESTIAIRE

Bâtard (spécial)

(5 ou 10, Saisons)

Vous êtes l'enfant de deux peuples différent dont vous partagez à égalité les caractéristiques. Farfadomme, satyrin, ogréant, votre espèce n'a pas de nom car elle est unique et ne connaîtra d'autre postérité que celle que vous lui apportez par vos actes. Vous pouvez choisir un pouvoir de Saisonins dans chacune de vos deux ascendances, même si un de vos peuples (comme les lutins par exemple) n'en avait qu'un. Les défauts que vous auriez dû obtenir sont à définir avec l'Eminence Grise: il est évident qu'un farfadutin aura la petite taille de ces deux peuples, mais il est difficile de dire si un ogréant sera immense et donc plus proche du géant ou raisonnablement grand et donc plus du côté de l'ogre.

De même vos caractéristiques minimales et maximales ainsi que les bonus afférents doivent être définis avec l'EG en faisant si possible une moyenne, sinon en vous mettant d'accord. Les points de créations obtenus sont ceux ordinairement fournis lorsque vous créez un Saisonin, une compétence de Saisonin sur deux devant être choisie en plus des deux compétences de saisons de vos deux parents, à niveau 5, sauf dans le cas d'un bâtard d'homme, auquel cas vous disposerez des capitaux de points des hommes (c'est le " pouvoir de Saisonins " des hommes, en quelque sorte), en sus de la compétence Saison à niveau 5 de votre autre parent. Cet avantage vaut 5 points si l'écart de taille entre vos deux parents est inférieur à 2, 10 points s'il est supérieur ou si

vous créez un demi-homme.

LUTINS

Lié à un arbre-roi

(5, Saisons)

Réservé aux Lutins

Vous êtes lié à un Arbre-roi. Bien qu'il n'atteigne ni la majesté, ni l'immuable solidité de Rawk, il vous confère une longévité et une résistance exceptionnelle. Il peut recevoir jusqu'à 20 blessures graves et vous accorde de vivre au moins jusqu'à b20 à 140 ans (vos jets de vieillissement ne commencent qu'à partir de 100 ans).

Lié à un Sylde

(4, Saisons)

Réservé aux Lutins

Fait rarissime, vous n'êtes pas lié à un arbre normal, mais à un Sylde. Bien sûr vous risquez de le voir mourir plus facilement, mais en retour il guérit très vite et constitue un allié de poids dans la mesure où, inévitablement, c'est un ami sûr.

Ami des plantes

(3, Saisons)

Réservé aux Lutins

Depuis votre enfance, vous vivez dans un monde magnifique. Où que vous alliez, vous trouvez toujours des amis, Il est vrai que ce ne sont pas des amis ordinaires. La Dame vous a béni et VOUS vivez ce don avec bonheur. Vous comprenez le langage des plantes et elles vous comprennent. C'est merveilleux!

Cet avantage permet au lutin de converser avec les plantes s'il parvient à faire un jet de PER + Harmonie, limitant Herboristerie, contre DIFF 15.

Harmonie arbresque

(2, Saisons)

Réservé aux Lutins

Vous et votre arbre n'êtes définitivement qu'un par la Sève. Votre relation est unique, privilégiée. Malheureusement, ce lien vous empêche de vous lier à un Danseur. De fait vous ne pouvez et ne pourrez jamais pratiquer l'Emprise. Par contre, vous bénéficiez d'un bonus de + 1 sur vos jets de VOL et d'un bonus de +4 sur vos jets de résistance à l'Emprise. Votre arbre veille sur vous.

Main verte

(2, Saisons)

Réservé aux Lutins

Les lutins sont connus pour être les plus merveilleux jardiniers de l'Harmonde. Mais vous, vous transcendez ce talent. Les plantes dont vous vous occupez croissent encore plus vite et les jardins que vous composez sont des merveilles touchées par la grâce des Muses.

Cet avantage permet au lutin de bénéficier d'un + 2 sur tous ses jets d'Herboristerie en rapport avec l'entretien de la nature (comme le Jardinage).

Marque du Printemps

(-1, Saisons)

Réservé aux Lutins

Votre relation avec la nature est des plus profondes. Vous avez été marqué par la Dame pour montrer à l'univers l'alliance ancestrale entre la nature et votre peuple. Malheureusement, ce signe est parfois gênant en dehors de la société lutine et nombre de Mages trouvent en vous un cas des plus intéressants à étudier.

Cette marque peut se manifester par des cheveux verts ou des ongles en écorce. voire par le remplacement du sang par de la sève. Vous avez besoin au moins une fois par semaine de vous mettre au soleil et de plonger vos pieds dans la terre. Sans cela, vous aurez un malus de -1 à tous vos jets, cumulatif par semaine sans ce rituel. Ces malus disparaissent une fois le rituel accompli.

SATYRES

Marque de la Licorne

(5, Saisons)

Réservé aux Satyres

L'Inspiré est né avec de petites cornes en ivoire. Elles peuvent atteindre une taille de quinze centimètres.

Face à ses congénères, le satyre cornu bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de Société. De plus, tant qu'il a ses cornes, il est partiellement immunisé à la Perfidie. Cela prend fin si quelqu'un parvient à lui retirer ses cornes, soit en les arrachant; soit en les sciant.

L'Inspiré ne peut prendre les Défauts « Tenté par la Menace », « Marque de l'Automne » et « Oublié des Muses ».

MINOTAURES

Fils de la Bête

(8, Saisons)

Réservé aux Minotaures

Vous êtes le fils de la Bête. Il vous parle régulièrement dans votre sommeil. Pourtant, vous vivez à la surface loin de votre père -vous ne l'avez jamais vu. Vous avez été confié à des Renégats qui vous ont élevé comme leur fils. Votre croissance fut impressionnante, vous êtes grand comme un Gardien des Abysses et dépassez votre père adoptif d'une bonne tête: vous obtenez les Avantages " Colosse " et " Force de la nature " gratuitement. Vos rapports avec les Démons sont ambigus, ils reconnaissent votre ascendance dans vos traits et ils vous craignent, vous avez tin bonus de + 2 pour toutes les actions en rapport avec les Dénions. Une chose vous intrigue toutefois, pourquoi votre père ne vous a-t-il pas gardé avec lui, s'il vous aime tant? Vous devez le trouver tôt ou tard pour qu'il réponde à vos questions!

Vous devez avoir l'accord de votre EG pour prendre cet Avantage.

Champion de la Bête

(5, Saisons)

Réservé aux Minotaures

Vous êtes en liste pour devenir le Champion de la Bête (voir plus bas), ceci que vous le sachiez ou non. Elle vous observe, attend vos réactions sur des problèmes ou des événements qu'elle place délibérément sur votre route. Tôt ou tard, vous serez sélectionné et il vous faudra vous en montrer digne. Dans le cas contraire, vous subirez le courroux paternel.

Si vous choisissez également la Charge de Grand Cornu (voir plus bas), vous n'avez pas besoin de respecter les Minimum requis. De plus, vous bénéficiez d'un bonus de + 2 dans tous vos jets de relations sociales avec des Démons, des Déchus et d'autres saisonins et de + 3 si ces derniers sont des ogres, des géants ou des minotaures.

Vous devez avoir l'accord de votre EG pour prendre cet Avantage.

Grand Cornu

(3, Saisons)

Réservé aux Minotaures

Diplomatie ou Intrigue 8

Vous êtes un membre important de la Renégade, vous siégez au Conseil Cornu et vous êtes responsable d'une partie de l'Harmonde. Il est de votre devoir d'essayer de recruter de nouveaux membres, d'aider les nouveaux Renégats à apprendre à survivre en surface, de trouver des financements, d'éviter l'infiltration de traîtres et d'organiser les rencontres de votre division. Vous êtes donc très occupé... D'autant plus qu'il est possible que vous ayez une autre Charge afin de camoufler von-e appartenance à l'organisation.

En contrepartie, vous avez reçu de nombreux enseignements sur l'Onyxium - vous pouvez développer jusqu'à cinq pouvoirs en suivant les règles classiques et vous avez le droit à deux tentatives par pouvoir (voir plus bas). Vous pouvez aussi demander aux autres membres de vous aider occasionnellement dans une tâche quelconque.

Vous bénéficiez automatiquement de la Charge Renégat, sans en payer le coût.

P'tites cornes

(2, Saisons)

Réservé aux Minotaures

Vous êtes le conseiller d'un Grand Cornu. Vous ne l'accompagnez pas toujours mais vous devez accourir à la demande. Dans votre intérêt, vous remplissez des missions dont vous ne comprenez pas toujours les aboutissants. Vous connaissez cinq Renégats qui accepteront de vous aider sans poser la moindre question.

Renégat

(1, Saisons)

Réservé aux Minotaures

Vous êtes membre de la Renégade. Il n'est pas de votre ressort de prendre des décisions au sein de l'ordre, vous exécutez les ordres. Cependant, rien ne vous empêche de prendre des initiatives. On vous demande seulement de rendre des services et de verser une somme d'argent tous les ans si vous êtes en mesure de le faire.

En échange, vous avez reçu trois enseignements sur l'Onyxium, au choix jusqu'à un Seuil de 15.

FEES NOIRES

Caractéristique Flamboyante

(6, Saisons)

Réservé aux Fées noires

Lors d'un de vos réveils, vous avez été une Inspirée hors du commun. Vous vous êtes approchée de l'état de Génie sans y parvenir avant votre Appel. Cependant, cela a altéré votre corps et vous avez depuis un bonus de + 2 dans une de vos Caractéristiques. Le maximum de cette Caractéristique est majoré de 2 points également.

Insensible à l'accouchement

(-3, Saisons)

Réservé aux Fées noires

Que cela vienne de votre caractère ou de votre constitution, vous n'en savez rien, mais vous êtes incapable d'Accoucher. Vos tentatives incessantes n'ont jamais rien donné. Cependant, vous ne désespérez pas d'y arriver un jour.

En terme de jeu, la DIFF d'Accouchement est augmentée de 20.

NAINS

Démons Architectes

(2, Saisons)

Réservé aux Nains Conjrateurs

Vous connaissez un Démon dont la marotte est l'architecture. Il peut vous aider de ses conseils et ne réclame généralement rien d'autre que de participer à vos projets architecturaux en échange de ses services. Par ailleurs, il est capable de posséder une maison, la rendant à votre choix particulièrement dangereuse ou au contraire incroyablement confortable. Vous devez être un pratiquant de l'Art sombre pour bénéficier de cet avantage.

MEDUSES

Serpents pourpres

(-2, Saisons)

Réservé aux Méduses

Pour un motif quelconque, vos serpents possèdent une couleur légèrement violine. Cette couleur, celle des méduses pourpres vous apparente à vos cousines abyssales, et a attiré sur vous l'attention des Hauts Diables. Vous commencez le jeu avec dix points de Ténèbre, les peines et bienfaits qui en découlent. Les Abysses en outre ne rêvent que d'une chose: vous faire entrer dans les rangs des succubes...

DRAKONIEN

Salive Toxique

(variable, Saisons)

Votre haleine corrompt votre salive quelle que soit votre forme. Votre morsure - ou votre baiser sous forme humaine - transmet un poison mortel. Celui-ci a une VIR de 2 x RES. S'il est inoculé par une morsure ou une lame, il occasionne cinq points de dégâts plus un point par point négatif de MR, alors que la victime de votre personnage sent son sang s'échapper par les pores de sa peau. Si votre drakonien choisit de cracher son poison et réussit un test d'AGI contre DIFF base d'Esquive de sa cible, celle-ci est aveuglée pour MR tour(s). Si ce nombre est supérieur à la RES de la cible de votre personnage, l'aveuglement est permanent.

Enfant de l'Aube

(variable, Saisons)

Quelque chose vous est arrivé. Vous étiez un drakonien, de cela vous êtes sûr et certain, Vous êtes toujours un drakonien. Mais votre passé est en lambeaux. Quand vous cherchez votre Saison, la réponse qui vous vient n'est pas celle que vous attendez. C'est comme si une autre Dame vous avait jeté sa malédiction en cherchant à vous voler à l'Automne. Qu'allez-vous faire? Combattre pour retrouver votre héritage? Explorer votre passé pour comprendre la cause de ce trouble, ou encore accepter votre destin? Pensez-y; les Eternels vous observent. Le choix de cet Avantage est soumis à l'approbation de l'EG. Il est décliné de trois façons différentes, mais seule l'une d'entre elles pourra être choisie, là encore au choix de votre EG. Cet Avantage se manifeste extérieurement par une apparence et des Caractéristiques différentes de celles d'un drakonien normal, mais sachez que Les pouvoirs saisonins de votre drakonien sont sans aucun doute affectés par L'accident qui lui est advenu.

Les détails sur cet Avantage se trouvent dans le supplément Le Violon de l'automne réservé aux EG.

- o Printemps: AGI + 1, PER + 1, RES - 1 et CHA + 1.

Vos écailles deviennent vert émeraude et il n'est pas rare

que la mousse pousse sur vous.

- o Été: TAI + 1, AGI - 1, FOR + 1 et CHA + 1.

Vos écailles ont un éclat rouge qui n'est pas sans rappeler celui des braises ardentes.

- o Hiver: TAI - 1, PER + 1, INT + 1 et CHA + 1, Vos écailles alternent entre le gris de La pierre et le blanc le plus immaculé. Vos yeux sont perlés.

Entropique

(4, Saisons)

Drakoniens uniquement

L'Ecaille n'est pas assez puissante en vous. Vous êtes victime de votre côté bestial et succomez aisément à l'entropie, la maladie métamorphique qui transforme en bête.

Lorsque vous obtenez un Fumble sur une action nécessitant une Caractéristique de Corps, faites un test de VOL contre DIFF égale à l'action que vous avez échouée. Si ce dernier test est réussi, votre drakonien subit les effets de votre Fumble. Dans le cas contraire le pouvoir de métamorphose de votre personnage entre en jeu et mitige les conséquences du Fumble. En revanche, la métamorphose agit de façon étrange et laisse votre drakonien avec une anomalie morphologique liée au Fumble, déterminée par votre EG. Tous les deux Fumbles, votre personnage perd définitivement un point de VOL: sa conscience cède à son instinct. A VOL 0, il sera devenu une bête.

Phobie de l'Onde

(4, Saisons)

Drakoniens uniquement

Vous avez une peur panique de l'eau, en particulier de la mer. Lorsque vous la voyez, vous avez l'impression que votre corps ne vous appartient pas et que vous êtes attiré. En fait vous en êtes persuadé, la mer est un piège, érigé par quelque Eternel pour perdre votre peuple. Vous devez être fort, et vous en défier.

Face à une eau courante, votre personnage subit un malus de - 1 à toutes ses actions et, face à une eau stagnante étendue, un malus de - 5. Si par malheur il se retrouvait au bord de la mer, il y a fort à craindre qu'il ne perde le contrôle de son corps et qu'il ne puisse que fuir.

PIXIES

Mort Annoncée

(variable, Saisons)

Les éomanciennes ont lu votre destinée avec une précision rarement égalée. Selon le coût choisi, ce trait peut être un Avantage ou un Défaut.

o S'il s'agit d'un Avantage, votre pixie ne peut mourir que si la condition prévue est présente - même de manière symbolique. Le c l'Avantage dépend de la condition

Banale: " il pleuvra ", " la nuit ", " en extérieur " : 2 points.

Peu commune: " en Uргуemand ", " tué en combat singulier " 5 points.

Rare: " tué par le premier Baron ", " tué par une Excellence " 10 points.

o S'il s'agit d'un Défaut, la pixie perd tous ses moyens en présence de sa condition fatale. Tous ses potentiels sont divisés par deux, et elle est paralysée par la peur si elle ne réussit pas un test de VOL contre DIFF 15. Le coût est le suivant: banal: 10, peu commun: 5, rare: 2.

Perception de la Mortalité

(3, Saisons)

Votre perception du déclin est sensible aux actions des mortels. Vous savez quelques minutes à l'avance quand un

mortel va mourir, si ce crime est prémédité - prévu au moins une vingtaine de minutes à l'avance. Peut-être pouvez-vous l'empêcher.

Percevoir la mort nécessite un test de PER + Saison: Automne contre DIFF 15. Ce talent ne fonctionne pas sur un inspiré.

Attirance pour la Mer

(-2, Saisons)

La mer vous fascine. Vous sentez qu'au loin quelque chose vous y appelle. Mise en présence de la mer ou de l'océan, vous ne pouvez VOUS empêcher de rester là, captivée pendant des heures.

Une telle distraction cause un malus de - 5 sur tout test simulant une action en présence de l'océan.

Syndrome de Cassandre

(-3, Saisons)

La pixie ne peut pas brouiller ses visions du futur. Lorsqu'elle observe un événement futur, elle doit toujours subir la totalité de la vision. Celle-ci se réalise toujours. Pour la pire.

Ce Défaut ne peut être pris que si la pixie peut utiliser l'Ondoyance.

MORGANES

Morgane Marine

(3, Saisons)

Vous êtes une morgane marine, descendante de celles de votre peuple qui ont décidé de fuir Vitrance par la proximité des Abysses marines. En conséquence, vous avez la faculté de respirer dans l'eau comme à l'air libre et de vous déplacer en nageant à votre vitesse de déplacement terrestre. Qui plus est, les haruspices ne vous pourchassent pas. La seule contrainte de ce don est que l'humidité est nécessaire à votre survie.

Votre personnage perd la moitié de ses PdV par jour passé sans s'être baigné au moins une heure ou avoir été dans un lieu à forte humidité - comme un marais.

Nature Changeante

(2, Saison)

Votre personne est étrangement influencée par le nom que vous portez. Lorsque vous prenez un nouveau nom et que celui-ci a une signification, vous gagnez un bonus de + 1 à tous ses tests de Compétence en rapport avec ce nouveau nom. Si en revanche le nom de votre personnage a une conséquence négative sur une action, vous subissez un malus équivalent.

Nostalgique

(-5, Saisons)

Un haruspice vous a retrouvé il y a quelque temps et vous a laissé partir. Depuis, vous ressentez l'appel de la Cité de Marbre. Vous savez que vous ne pourrez pas y résister très longtemps. Cet appel est plus fort chez vous que chez les autres morganes. Vous ne pourrez vous empêcher de rejoindre celle-ci lorsque vous aurez 50 points de Ténèbre - au lieu de 100. Ce défaut vous donne également 10 points de Ténèbre et la Peine " Cauchemars ".

Coeur Pur

(-2, Saisons)

Votre cœur est solide, voire indestructible. Vous êtes incapable d'apprendre l'art de l'Antélumie, car nulle facette n'y est apparue.

Grâce à ce Défaut, si votre personnage gagne plus de 5 points de Ténèbre en une fois, son courage limite ce gain à 5

points.

Flamme

Flamme ardente

(3, Flamme)

Les Muses sont particulièrement présentes dans votre Flamme, ce qui vous confère une chance extraordinaire.

A chaque fois que vous faites un "10" sur un jet de dé, vous ne relancez pas un mais deux dés. Vous ne conservez que celui qui fait le plus grand score.

Sanctuaire

(10, Flamme)

Jeune, vous avez découvert l'entrée d'un Sanctuaire de Génie. Sentant votre Flamme, celui-ci vous a laissé y pénétrer et vous a appris à vous en servir. Malheureusement, votre vie rangée et la disparition du Sanctuaire ne vous ont pas permis de développer votre Flamme bien loin. Ceci vous confère, sans coût supplémentaire, l'un des avantages suivants et double son effet : " Perfection ", " Erreurs profitables ", " Marque de l'Été ".

Vies antérieures (1 vie antérieure)

(2, Flamme)

Les vies de ceux qui, par le passé, portèrent votre Flamme peuvent vous aider en vous insufflant une partie de leurs connaissances et de leurs compétences. 11 vous appartient de créer leurs personnalités avec le concours de l'Eminence Grise. Ces vies sont autant de sources de scénario par l'intermédiaire de la réminiscence. Bien des surprises vous attendent et l'EG est invité à jouer du caractère de ces aïeux qui peuvent vous refuser l'accès à leur mémoire ou y mettre des conditions. Vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour qu'ils aient été des gens au passé sans histoire et non des criminels. Au prix d'un jet de VOL contre DIF 20, vous pouvez accéder à la mémoire de ces ancêtres. En termes techniques, ils disposent de 40 points de création à dépenser dans des compétences. C'est à celles-ci que vous accédez lorsque vous réussissez votre jet de VOL.

Vies antérieures (3 vies antérieures)

(4, Flamme)

Les vies de ceux qui, par le passé, portèrent votre Flamme peuvent vous aider en vous insufflant une partie de leurs connaissances et de leurs compétences. 11 vous appartient de créer leurs personnalités avec le concours de l'Eminence Grise. Ces vies sont autant de sources de scénario par l'intermédiaire de la réminiscence. Bien des surprises vous attendent et l'EG est invité à jouer du caractère de ces aïeux qui peuvent vous refuser l'accès à leur mémoire ou y mettre des conditions. Vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour qu'ils aient été des gens au passé sans histoire et non des criminels. Au prix d'un jet de VOL contre DIF 20, vous pouvez accéder à la mémoire de ces ancêtres. En termes techniques, ils disposent de 40 points de création à dépenser dans des compétences. C'est à celles-ci que vous accédez lorsque vous réussissez votre jet de VOL.

Vies antérieures (5 vies antérieures)

(6, Flamme)

Les vies de ceux qui, par le passé, portèrent votre Flamme peuvent vous aider en vous insufflant une partie de leurs connaissances et de leurs compétences. 11 vous appartient de créer leurs personnalités avec le concours de l'Eminence Grise. Ces vies sont autant de sources de scénario par l'intermédiaire de la réminiscence. Bien des surprises vous

attendent et l'EG est invité à jouer du caractère de ces aïeux qui peuvent vous refuser l'accès à leur mémoire ou y mettre des conditions. Vous n'avez plus qu'à croiser les doigts pour qu'ils aient été des gens au passé sans histoire et non des criminels. Au prix d'un jet de VOL contre DIF 20, vous pouvez accéder à la mémoire de ces ancêtres. En termes techniques, ils disposent de 40 points de création à dépenser dans des compétences. C'est à celles-ci que vous accédez lorsque vous réussissez votre jet de VOL.

Flammèche

(-2, Flamme)

Votre Flamme est pauvre. En effet, l'une des Muses est moins présente en vous. Cela n'affecte aucunement votre sensibilité artistique bien que cela vous fasse subir les aléas de la malchance.

A chaque fois que vous obtenez un "1" sur votre dé, vous relancez deux dés et prenez le plus grand des deux.

Hanté (max de points de perfidie)

(-1, Flamme)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Eminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez "Hanté" à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à "Vies antérieures" (voir plus haut).

Les points de Perfidie que vous gagnez sont automatiquement égaux au maximum que peuvent obtenir Les dés.

Hanté (nouvelle peine de perfidie)

(-2, Flamme)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Eminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez "Hanté" à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à "Vies antérieures" (voir plus haut).

Vous acquérez une nouvelle Peine de Perfidie.

Hanté (double de points de perfidie)

(-3, Flamme)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Eminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez "Hanté" à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à "Vies antérieures" (voir plus haut).

Les points de Perfidie que vous gagnez sont doublés.

Hanté (1 point d'Aspect Noir)

(-4, Flamme)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Eminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez "Hanté" à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à "Vies antérieures" (voir plus haut).

Vous gagnez 1 point d'Aspect Noir.

Hanté (2 points d'Aspect Noir)

(-5, Flamme)

Des voix et des songes qui ne vous appartiennent pas vous assaillent parfois. Ils semblent surgir du passé. En effet, l'un des anciens porteurs de votre Flamme a été séduit par le Masque et cela a profondément perverti sa psyché. Ce défaut est nivellé de 1 à 5.

A chaque fois que vous êtes exposé au Masque, l'Eminence Grise lance secrètement un dé. Des effets négatifs ont lieu lorsqu'il obtient un score égal au nombre de points que vous avez reçus pour ce défaut. Par exemple, si vous prenez "Hanté" à 5 points, l'effet se produit dès que l'EG tire 5 ou moins. Ce défaut peut être cumulé à "Vies antérieures" (voir plus haut).

Vous gagnez 2 points d'Aspect Noir.

Tenté par la Menace

(-4 Flamme)

Vous êtes séduit par le Masque. Tout comme ses serviteurs, vous sentez qu'il essaye de vous amadouer. Vous ne pouvez pas le duper car ses suppôts savent intuitivement que vous luttez contre eux et leur maître.

Vous commencez le jeu avec un bonus de + 1 de Corps noir ou d'Esprit noir ou d'Ame noire. Ceci se cumule à tout autre défaut qui vous aurait octroyé un bonus dans l'un des Aspects noirs.

CAHIERS GRIS

Runes (1er choix)

(5, Flamme)

Les runes vous inspirent. Vous disposez de 25 points de Seuil dans un des Arts magiques. L'étude des runes est une révélation et le premier point des compétences d'Art magique et profane est gratuit. Pour ce qui concerne ces oeuvres, vous n'avez donc pas de maître. Les runes sont votre maître.

Runes (2ème choix)

(5, Flamme)

Vous avez eu des visions particulièrement réalistes alors que vous vous trouviez au Foyer. Vous avez ainsi contemplé des scènes de la Flamboyance, le conseil des décans, merveilles et excellences. Sur un jet de VOL pratiqué par votre EG, vous êtes désormais capable de sentir les êtres inspirés ou damnés, mais pas de les distinguer. La difficulté est de 25 - 2 x Flamme (noire pour un damné).

Runes (3ème choix)

(5, Flamme)

Vous avez percé le secret des runes. Votre Eminence grise peut vous révéler les secrets du Réveil du Foyer. Votre Flamme brûle de se lancer dans cette quête et vous gagnez un

point en Corps, en Esprit ou en Ame, au choix.

Bataille de Piérombre

(5, Flamme)

Vous êtes un des rares rescapés de la bataille de Piérombre. Tout le sérail vous admire, vous plaint et vous respecte pour cela. Vous avez vu le Prince des Mirages et en subissez les conséquences (jet de VOL ou Corruption de 2d10 ainsi que Peines et Bienfaits associés). Mais vous avez appris beaucoup de cette épreuve (50 points d'expérience à répartir en tachant de rester logique, par exemple en Epreuves et en Aspect).

Remarque : le coup de cet avantage est souvent diminué par des défauts comme boiteux, un membre en moins, phobie, marque de l'ombre...

Rencontre du génie

(5, Flamme)

Vous étiez parmi le petit groupe d'inspirés à avoir rencontré un génie, il y a deux ans de cela, dans le désert. Vous êtes persuadé qu'il s'agit de Soleidin, mais les autres membres du sérail sont sceptiques. Sa présence vous a profondément marqué et vous gagnez un point en Corps, Ame ou Esprit (équivalent des avantages Marque de l'Été, Perfection ou Erreurs profitables).

Séjour dans la mosaïque

(5, Flamme)

Vous êtes entré dans la mosaïque de Soleidin, que ce soit malicieusement ou invité par Gordeline. Vous y avez rencontré un phénix qui a effleuré votre tête, votre poitrine ou votre main du bout de son aile inspirée et enflammée. Vous gagnez un point d'Esprit, d'Ame ou de Corps.

BESTIAIRE

Héros Flamboyant

(5, Flamme)

Nécessite un Avantage de Flamme

Votre Flamme a une caractéristique qui a séduit une Merveille. Celle-ci vous considère à la fois comme une chose à protéger et comme un être de bonne compagnie, de sorte qu'elle a décidé de veiller sur vous. Cela peut prendre de nombreuses formes, depuis un simple compagnonnage amical et de bons alois jusqu'à une surveillance discrète mais paranoïaque de tous vos faits et gestes. Il n'empêche, depuis le temps, vous avez remarqué son petit manège et connaissez son existence. Il vous est sans doute arrivé de vous sauver la vie mutuellement une ou deux fois. Vous pouvez faire occasionnellement appel à la Merveille qui vous protège (si vous le faites plus d'une fois par séance de jeu, elle cessera de vous répondre pendant plus ou moins longtemps mais continuera de vous protéger) et savez par expérience qu'elle interviendra dans toutes les situations susceptibles de mettre votre existence en danger; la forme que peut prendre cette intervention est très variable, la Merveille peut tout aussi bien vous extraire d'une mêlée difficile en vous emportant dans les airs qu'attaquer un de vos adversaires.

Pour prendre cet Avantage, vous devez disposer de " Flamme Ardente " ou de " Caractéristique Flamboyante " (ou de tout avantage en rapport avec la Flamme que l'EG aura jugé adéquat).

Poursuivi par une Merveille

(-2, Flamme)

Votre Flamme possède une particularité étrange qui vous

a valu d'attirer l'attention d'une Merveille. Elle a décidé de veiller sur vous, mais cette fois ce n'est pas à votre avantage car elle complètement folle. Elle a des exigences extraordinaires, voire intenable (l'arrêt de toute relation avec les femmes pour un satyre, par exemple), tente régulièrement de vous enlever afin de vous emmener dans son antre, attaque vos amis comme vos ennemis et intervient à tout bout de champs dans votre vie de préférence de la manière la plus inopportune. Elle n'a aucun intérêt ni dans votre confort, ni dans votre sécurité immédiate, au point d'être tout à fait prête à vous blesser ou à vous mutiler afin d'obtenir ce qu'elle souhaite de vous. Vous pouvez prendre ce défaut en même temps que " Héros Flamboyant ", auquel cas vous êtes parvenu à une sorte d'accord avec la Merveille: par exemple elle vous permet de voyager pour un temps donné et vous force à retourner dans son antre régulièrement, etc. L'EG est seule juge des concessions que vous avez du faire. Dans tous les cas, cela n'empêche pas le comportement bizarre de la Merveille.

Marque de Diurne

(1, Flamme)

Votre Flamme est particulièrement marquée par l'influence de Diurne. Vous irradiez un peu de sa chaleur et de sa puissance. Les autres ogres vous trouvent éminemment sympathique, même s'ils ne savent pas toujours pourquoi, tandis que les créatures de l'Ombre vous craignent. Vous avez un bonus de + 1 pour toutes les relations avec les ogres. A l'inverse, vous avez un malus de -1 pour toute relation avec les créatures inféodées à l'Ombre, y compris pour conjurer un Démon.

OGRES

Cœur de Kjalira

(5, Flamme)

Réservé aux Ogresses avec un CHA maximum de 6

Dans vos veines coule le sang de Kjalira Feu-de-Diurne. Si vous n'avez pas pris l'Avantage « Descendance Prestigieuse » pour 4 points, vous n'en savez rien. Quoi qu'il en soit, vous êtes remarquablement laide (votre CHA ne peut pas dépasser 6) mais en retour vous avez la capacité, sur un jet de VOL contre DIFF 20, de rentrer dans un état de colère mystique qui vous offre les avantages suivants: vous pouvez bénéficier de la Furie des ogresses même si vous n'êtes pas enceinte ; vos attaques au corps à corps ont un POT de feu de 5, en sus des dommages ordinaires.

Fils du Premier Maître

(4, Flamme)

Réservé aux Ogres mâles

Votre lointain ancêtre était Bah-Gmur Premier Maître. Vous avez, de ce fait, une affinité innée avec la Stratégie. Celle-ci fait partie de vos compétences de saisonnier au même titre que Jeu ou Saison (été). Vous débutez donc avec un score de 5. De plus, vous pourrez la développer avec une aisance exceptionnelle: les coûts d'expérience seront réduits de 3 points. Enfin, vous ne pouvez jamais obtenir de Fumble sur un jet de Stratégie, quelle qu'en soit la DIFF et en dépit des résultats que vous pourriez obtenir sur vos jets de dés. Si vous n'avez pas pris l'Avantage "Descendance prestigieuse" pour 4 points, vous ne savez rien de vos liens avec votre prestigieux ancêtre.