

Codex des Secrets de la 7ème Mer

Références :

- *GdJ* : Guide du Joueur
- *GdM* : Guide du Maître
- *A* : Avalon
- *C* : Castille
- *E* : Eisen
- *M* : Montaigne
- *U* : Ussura
- *V* : Vodacce
- *V/V* : Vendel/Vesten
- *RC* : la Rose et la Croix
- *R* : Rilasciare
- *Cd'E* : Croix d'Erèbe
- *K* : Kreuzritter
- *CI* : Collège Invisible
- *LV* : Los Vagos

AVANTAGES

Avantages Généraux :

Académie militaire (4 PP, 2 PP pour les Eisenörs) : Vous pouvez acquérir un entraînement pour 1 PP au lieu de 2 lors de la création, pour 8 PX ultérieurement.

Accoutumance au froid (2 PP, 1 PP pour les Ussurans, Highlanders et Vesten) : Le froid vous inflige -2 Dés lancés dommages mais une forte chaleur vous inflige +2 Dés lancés dommages.

Affinité animale (2 PP, 1 PP pour les Ussurans) : Vous bénéficiez d'une augmentation sur tous vos jets de Dressage et de l'attention amicale de tout animal rencontré.

Age (1/2 PP) : voir p 81 du *CI*

Alchimie (10 PP) : voir p 81-82 du *CI*, liste des divers poisons p 100-102 de la *V* et règles p 187-189 du *GdM*.

Ami de cour (1-3 PP par ami) : Pour chaque PP investi, vous pouvez répartir 3 points dans les cases Sympathie et Utilité de cette connaissance.

Apprentissage rapide (2 PP, 1 PP pour les membres de la Société des Explorateurs) : Vous recevez 1 PX supplémentaire par session.

Araignée dressée (2 PP, 1 PP pour les Sorcières de la Destinée) : voir p 97-98 de la *V*

Archer précis (3 PP, 2 PP pour les Avaloniens et les Ussurans) : Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur toutes les attaques réalisées avec un arc.

Arme du clan MacEachern (5 PP) : voir p 87 de l'*A*

Artefact syrneath (variable) : voir p 132-133 de l'*A*

Associé (variable, -1 PP pour les Vendelars) : Vous êtes l'associé d'un négociant et partagez donc ses profits. Evidemment, il faut de l'argent pour créer de l'argent, aussi les profits générés par le marchand dépendent-ils du volume et de la fréquence de vos investissements. Plus vous investissez souvent, plus vite vous récupérez de l'argent. Le coût total de cet avantage est égal à la somme des Profits et de la Fréquence de votre investissement :

- **1 PP** : Investissement de 10 guilders et Profits de 5 guilders
- **2 PP** : Investissement de 20 guilders et Profits de 8 guilders
- **3 PP** : Investissement de 40 guilders et Profits de 10 guilders
- **0 PP** : Fréquence de 1 fois par mois
- **1 PP** : Fréquence de 2 fois par mois
- **2 PP** : Fréquence de 1 fois par semaine

Baroudeur (10 PP, 8 PP pour les membres de la Société des Explorateurs et les diplômés d'une **Université**) : Vous bénéficiez d'1 rang virtuel dans tous les métiers et pouvez donc faire exploser les Dés quoi qu'il arrive. De plus, vous est accordée une remise de 2 PP sur le coût d'une humanité.

Beauté du diable (3 PP) : Vous faites toutes vos tentatives de Séduction en lançant 2 Dés supplémentaires.

Bibliothèque de recherche (1/3 PP) : voir p 82 du *CI*

Botte de Nevers (4 PP, 2 PP pour les Montagnois) : Si un coup critique est porté, l'adversaire subit un nombre triple de Blessures Légères. Cette Botte n'est valable que si elle est portée par une arme d'escrime.

Brillant (3 PP) : Vous lancez 1 Dé supplémentaire lors d'un jet de Conception (règles sur les inventions p 85-88 du *CI*).

Charge (variable, 2 PP de moins pour les Montagnois) : voir p 132, p 159 du *GdJ*

Citation (3 PP) : Vous ajoutez 10 au score de Réputation de votre PJ, ce qui vous fait bénéficier d'un Dé de Réputation (voir p 129 du *GdJ*). Vous ne pouvez choisir l'avantage **Scélérat**.

Domestiques (3 PP) : voir p 160 du *GdJ*

Dur à cuire (5 PP, 3 PP pour les Ussurans) : Vous faites tous vos jets de Blessure en lançant et gardant un Dé supplémentaire.

Drago (7 PP, 6 PP pour les Vendelars) : Vous avez à votre service un Drago vendelar, un guide et secrétaire particulier. En plus de ses devoirs habituels, il est à même de livrer les messages que vous lui confiez. Le Drago est un Homme de main construit avec 75 PP et recevant 3 rangs dans chacune des compétences du métier Guide.

Ecole d'escrime (3 PP) : Tout membre d'une telle école a le droit de provoquer en duel quiconque l'offense. Notons que tout PJ ayant suivi l'enseignement d'une école d'escrime acquiert automatiquement cet avantage.

Ecuyer castillan (7 PP, 6 PP pour les Castillans) : voir p 102 de la *C*

Education castillane (4 PP, 2 PP pour les Castillans) : L'enseignement d'un précepteur compétent permet d'acquérir, lors de la création, une compétence avancée associée à un métier du PJ pour 1 PP par rang. De plus, le PJ sait parler, lire et écrire le théan.

Entraînement nocturne (4 PP) : Le PJ ne perd qu'1 Dé lancé et gardé dans l'obscurité, que 2 Dés lancés et gardés dans le noir complet (voir p 95 de la *M*).

Etincelle de génie (2 PP) : Vous pouvez relancer Esprit Dés lors d'un jet intéressant un domaine théorique spécifique choisi à la création du personnage..

Feinte de pirate (3 PP) : Vous avez appris l'une des Feintes de pirate de l'école d'escrime Rogers (voir p 131-132 de l'*A*).

Foi (5-15 PP) : voir p 103 de la *C*

Garde du corps (7 PP, 6 PP pour les Vendelars) : Vous avez loué les services d'un soldat compétent qui agit en qualité de garde du corps. Il vous restera loyal tant que vous ne ferez rien pour l'agacer sérieusement et qu'on ne lui offrira pas un meilleur salaire. Le garde du corps est un Homme de main qui dispose de l'école d'escrime de votre choix en plus des 75 PP habituellement alloués.

Garde du corps eisenör (6 PP, 5 PP pour les Eisenörs) : Ce personnage est un Homme de main construit avec 75 PP qui se voit offrir une école d'escrime eisenöre.

Garde du corps vesten (7 PP, 6 PP pour les Vesten) : Vous avez engagé un guerrier vesten de renom pour vous protéger. Vous avez acheté sa loyauté et jamais il ne vous trahira quelle que soit la quantité d'argent qu'on puisse lui proposer. Le garde du corps est un Homme de main qui dispose d'une école d'escrime du Vesten en plus des 75 PP habituellement alloués.

Gaucher (3 PP, 1 PP pour les Vodacci) : Vous faites tous vos jets d'attaque de la main gauche en lançant 1 Dé supplémentaire. La main accessoire du PJ est sa main droite (voir p 193 du *GdJ*).

Geis (variable) : voir p 87 et p 95 de l'*A*

Grand (5 PP, 3 PP pour les Vesten et les Highlanders) : Vous faites vos jets de Dommages et d'Intimidation en lançant 1 Dé supplémentaire.

Grand buveur (1 PP) : Vous ne tenez jamais compte des malus liés à un état d'ébriété (voir p 94 de l'*A*).

Guilde marchande (4 PP) : Au sein de la guilde concernée, le PJ a le statut de compagnon : il possède sa propre échoppe et en tire un revenu mensuel (voir p 131 du *GdJ*).

Habile (3 PP) : Cet avantage confère une augmentation gratuite à tout jet de Construction (règles sur les inventions p 85-88 du *CI*).

Héritage (1-10 PP) : voir p 161-162 du *GdJ*

Homme de guerre (10 PP, 8 PP pour les élèves d'une **Académie militaire**) : Vous bénéficiez d'1 rang virtuel dans tous les entraînements et pouvez donc faire exploser les Dés quoi qu'il arrive. De plus, vous est accordée une remise de 2 PP sur le coût d'une école d'escrime.

Homme de volonté (25 PP, 22 PP pour les Eisenörs) : voir p 98 de l'*E*

Immunité au poison (1 PP) : Vous ignorez les effets d'un poison spécifique (liste des divers poisons p 100-102 de la *V* et règles p 187-189 du *GdM*).

Linguiste (2 PP, 1 PP pour les Vendelars) : Apprendre une nouvelle langue vous coûte 1 PP de moins (voir p 162 du *GdJ*). Le coût de chaque nouvelle langue apprise doit être ajusté en fonction de l'accent régional choisi.

Mode du Lac (3 PP) : voir p 86 de la *M*

Noble (10 PP, 5 PP pour les personnages ayant choisi des talents de sorcellerie ou les avantages **Dracheneisen** ou **Education castillane**) : Votre PJ est un membre relativement bien placé de la lignée royale et possède de vastes terres lui apportant quelque fortune (voir p 131 du *GdJ* et p 138-139 du *GdM*). Vous bénéficiez d'un traitement mensuel de 500 guilders.

Œil de faucon (2 PP) : Vous avez droit à 2 augmentations gratuites pour les jets de Perception consistant à voir quelque chose d'éloigné.

Orateur (2 PP) : Votre Eloquence jouit d'une augmentation gratuite lors des jets sociaux et lors de tous vos débats.

Ordonné (5 PP) : Vous recevez gratuitement les métiers Prêtre et Erudit. De plus, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors de situations sociales impliquant des interlocuteurs partageant la même religion que votre PJ. Enfin, vous recevez un traitement mensuel de 30 guilders ainsi qu'un accueil chaleureux au sein de n'importe quelle institution religieuse vouée à votre religion.

Petit (2 PP) : Vous faites vos jets de Déplacement silencieux et de Filature en lançant 1 Dé supplémentaire. Cependant, vous devez garder 1 Dé de moins lors de votre premier jet de Dommages lors d'un combat. Vous ne pouvez prendre l'avantage **Grand**.

Polyglotte (variable, -1 PP pour les Vendelars) : Vous parlez plusieurs langues (voir p 163 du *GdJ*). Le coût de chaque nouvelle langue apprise doit être ajusté en fonction de l'accent régional choisi. Votre PJ peut lire et écrire la langue étrangère considérée à condition d'ajouter 1 PP au coût indiqué.

Polyglotte : fhideli (4 PP, 2 PP pour les Naditi) : Votre PJ parle le fhideli ainsi que sa langue d'origine.

Polyglotte : vieux fhideli, naditi (2 PP pour les Fhideli uniquement)

Porte-Poisse (4 PP) : Vous recevez une Epée de Damoclès de 4 PP.

Protecteur (variable) : Vous bénéficiez de l'aide d'un personnage puissant (voir p 132, p 164 du *GdJ*).

Publié (1/2 PP) : Pour chaque PP investi, votre Réputation augmente de 5 points et vous gagnez un traitement mensuel de 10 guilders en raison du succès de votre livre ou opuscule.

Réflexes de combat (3 PP) : Lors d'un jet d'Initiative, vous pouvez relancer un nombre de Dés égal à votre Esprit.

Relation (variable) : Vous disposez de relations prêtes à vous aider en cas de besoin (voir p 164 du *GdJ*).

Relation cymbre (3 PP) : Vous avez la confiance du peuple cymbre (voir p 50-51 et 98 de la *V*).

Relation fhideli (3-5 PP) : voir p 59-63 et 102 de l'*U*

Réputation maléfique (13 PP, 10 PP pour les Vodacci) : voir p 99 de la *V*

Résistance à la douleur (4 PP, 3 PP pour les Ussurans) : Vous êtes Sonné lorsque vous recevez Détermination +1 Blessures Graves et bénéficiez d'une augmentation gratuite pour résister à la torture.

Rücken (8 PP, 6 PP pour les Eisenörs) : Le Rücken est un Homme de main bâti avec 100 PP. Cependant, si vous le trahissez ou l'abandonnez, vous gagnez une Epée de Damoclès Ennemi intime à 3 PP.

Rythme de sommeil singulier (1 PP) : En raison d'un temps de sommeil moindre et segmenté, vous bénéficiez entre autres d'une augmentation gratuite sur vos jets de Recherches.

Scarovese (1/3 PP) : Votre Réputation peut descendre à -50/-75 avant que vous ne deveniez un PNJ.

Scélérat (3 PP) : Vous gagnez le métier Malandrin et votre Réputation de Départ est à -10 (voir p 129 du *GdJ*). Vous ne pouvez choisir l'avantage **Citation**.

Séduisant (5/10 PP) : Vous effectuez tous les jets se rapportant à une situation sociale en lançant 1/2 Dés supplémentaires.

Sens aiguisés (2 PP) : Vous faites tous vos jets de Perception et de Surprise (jet utilisé pour parer à un Guets-apens) en lançant 2 Dés supplémentaires.

Sens du spectacle (5 PP, 3 PP pour les Fhidelì) : Vous gagnez 1 point de Réputation supplémentaire lors d'une action d'éclat réalisée devant un public et une augmentation gratuite dans le cadre du système de répartition.

Siège à la Ligue de Vendel (8 PP, 5 PP pour les Vendelars) : Tous les ans, la Ligue de Vendel met aux enchères une partie de ses sièges. Ils coûtent très cher mais rapportent énormément à ceux qui les détiennent. Cette année, vous avez réussi à vous en procurer un. Votre Réputation augmente de 10 points et vos revenus de 100 guilders par semaine. Les revenus et la Réputation liés à un siège disparaîtront lorsque votre siège sera mis aux enchères dans 3 ans. Toutefois, rien ne vous empêchera alors de tenter de le racheter. Quand on dispose d'un siège, on peut voter lors des rassemblements de la Ligue.

Spécialité (variable) : Vous gagnez 1 rang dans une compétence dont vous ne connaissez pas le métier. Cet avantage coûte 1 PP pour une compétence de base, 3 PP pour une compétence avancée.

Tireur d'élite (4 PP, 2 PP pour les Eisenörs) : Si un tir ou un lancer critique est porté, l'adversaire subit un nombre triple de Blessures Légères.

Titulaire (2 PP) : Le personnage est employé par une université de Théah (La Cienda en Castille, Dionna en Vodacce, Grande Université en Montaigne, Bedegrane en Avalon, Kirk en Vendel) et touche un traitement mensuel de 15 guilders.

Trait légendaire (3 PP, 1 PP pour les Avaloniens) : Un de vos traits peut atteindre le rang 6.

Université (4 PP, 2 PP pour les natifs de Castille et tout **Titulaire**) : Vous pouvez acquérir les métiers pour 1 PP lors de la création, pour 8 PX ultérieurement.

Vénérable Ordre des Honorés Gentilshommes (3 PP) : voir p 85 de la *M*

Volonté indomptable (3 PP, 1 PP pour les Chevaliers de la Rose et la Croix) : Vous faites vos jets d'Opposition dans des situations sociales en lançant 2 Dés supplémentaires (voir p 200-201 du *GdJ*).

Avantages réservés aux Avaloniens

Allié sidhe (2 PP) : voir p 86 de l'A

Arme sidhe (variable) : voir p 87 de l'A

Chevalier d'Elaine (4 PP) : voir p 86-87, p 93 de l'A

Héritage du clan MacCodrum (5 PP) : voir p 87 de l'A

Héritage du clan MacEachern (10 PP) : voir p 87 de l'A

Sang sidhe (variable avec un minimum de 1) : voir p 88-89 de l'A

Avantages réservés aux Castellians

Accent castillan (0 PP) : voir p 101-102 de la C

Alcade (4 PP) : Vous êtes chargés de faire respecter la loi en Castille au sein d'une cour de justice (voir p 59 de la C).

Don errant (6 PP, 3 PP pour les personnages ayant des talents de sorcellerie ou l'avantage **Education castillane**) : Votre fortune de base s'élève à 6000 guilders mais vous n'avez pas de revenu car vos terres sont aux mains de l'armée montagnoise. Vous devez dépenser 50 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé. Voir liste de la petite noblesse p 31-32 de la C

Famille de marque (avantage **Noble** nécessaire) : voir p 26-31 de la C

Grande famille (5 PP) : voir p 103 de la C

Lame castilliane (variable) : voir p 103-104 de la C

Avantages réservés aux Eisenörs

Accent eisenör (0 PP) : voir p 93-94 de l'E

Avantage régional (0 PP) : voir p 18, 23, 26, 30, 32, 36 et 42 de l'E

Chiens des Marais (4 PP) : voir p 95 de l'E

- *Conditions* : 2 entraînements autres que ceux de l'école, Chasseur, école Gelingen, Détermination et Gaillardise au moins égaux à 3
- *Avantages* : **Académie militaire**, **Dur à cuire**, école Gelingen à 20 PP, + niveau de maîtrise Dés d'Héroïsme lors d'un combat contre un monstre

Compagnie des Seeräuber Ailés (4 PP) : voir p 35 de l'E

- Noble : La Compagnie se compose de chevaliers montés sur de fiers destriers encarapaçonnés qui sèment la terreur au sein des troupes ennemies.
 - *Conditions* : 3 entraînements autres que ceux de l'école, école Pösen (Noble), Panache et Détermination au moins égaux à 3
 - *Avantages* : **Académie militaire**, + rang d'Equitation en Défense passive à cheval, +2 Dés lancés en Intimidation, école Pösen (Noble) à 20 PP
- Fantassin : Les fantassins appuient l'effort principal déployé par les chevaliers en les protégeant s'ils tombent à terre et en les soignant s'ils sont blessés.
 - *Conditions* : 2 entraînements autres que ceux de l'école, Médecine, école Pösen (Fantassin) ou Steppenwolf, Panache et Détermination au moins égaux à 3
 - *Avantages* : **Académie militaire**, pas de malus si plusieurs actions portées en 1 phase, compétence Tourbillon (voir p 96 de C), école Pösen (Fantassin) ou Steppenwolf à 20 PP, humanité Marburg à 20 PP

Drachen Rugissants (4 PP) : voir p 96 de l'E

- *Conditions* : 3 entraînements autres que ceux de l'école, école Drexel, Gaillardise au moins égale à 4
- *Avantages* : **Académie militaire**, relance des 1 lors du jet de Dommages, 1 Dé d'Héroïsme pour pousser un hurlement qui paralyse l'adversaire et empêche celui-ci d'user d'une Défense active durant 1 phase, école Drexel à 20 PP

Dracheneisen (variable) : voir p 96-97 de l'E et l'annexe Nouvel Equipement

Fins Renards (4 PP) : voir p 94 de l'E

- *Conditions* : 2 entraînements, 10 PP dans le métier Chasseur, Dextérité et Esprit au moins égaux à 3

- *Avantages* : **Académie militaire**, **Sens aiguisés**, **Œil de faucon**, Loup dressé (voir p 155 du *GdJ*, +3 points de caractéristiques), Instinct (le Fin Renard bénéficie d'1 Dé lancé et gardé supplémentaire pour parer à un Guets-apens)
- Garde de Freiburg** (4 PP) : voir p 94-95 de l'*E*
- *Conditions* : 3 entraînements, 10 PP dans les entraînements Panzerfaust et Pugilat, Gaillardise et Détermination au moins égaux à 3
 - *Avantages* : **Académie militaire**, pas de pénalité de main non directrice, capacité du compagnon de l'école d'escrime Eisenfaust, compétences Désarmer et Lier, paire de Panzerfaust couvert de pointes (2g2 dommages)
- Guerriers d'acier** (4 PP) : voir p 95 de l'*E*
- *Conditions* : 3 entraînements, 10 PP dans **Dracheneisen**, Détermination et Esprit au moins égaux à 3
 - *Avantages* : **Académie militaire**, **Entraînement nocturne**, **Bénédiction d'Opa Nacht** (équivalent à l'avantage sidhe **Enfant de la terre**)
- Nibelung** (20 PP) : voir p 98-99 de l'*E*
- Ordre de Saint Grégor** (5 PP) : voir p 35 et 112 de l'*E*
- *Conditions* : Chasseur, Espion (Guets-apens comme compétence de base), 2 entraînements, Détermination au moins égal à 3
 - *Avantages* : 1 augmentation gratuite sur le jet de Guets-apens, +1g1 Dommages par augmentation consentie sur le jet de Guets-apens, école Donnerwetter ou Höpken à 20 PP
- Ordre tobien** (4 PP) : voir p 35 de l'*E*
- *Conditions* : Vaticin, Médecin, **Ordonné**, Esprit au moins égal à 3), Epée de Damoclès Vie Sacrée
 - *Avantages* : 1 augmentation gratuite en Diagnostic, Ignorer la douleur (une fois par scène, le Tobien peut ignorer toute pénalité due à une Blessure Grave qui le Sonne), Méditation curative (le Tobien peut dépenser une Action pour guérir 5 Blessures Légères, école d'escrime des Tobiens à 20 PP)
- Poings Serrés** (4 PP) : voir p 95-96 de l'*E*
- *Conditions* : Armes à feu, Ecole Eisenfaust, **Scélérat**, Gaillardise au moins égale à 4
 - *Avantages* : **Académie militaire**, + 2 Dés lancés supplémentaires en Intimider (1 ailleurs qu'en Eisen), école Eisenfaust à 20 PP, Panzerfaust à pistolet incorporé
- Spectres** (4 PP) : voir p 95 de l'*E*
- *Conditions* : 2 entraînements, Armes lourdes, 3 rangs au moins dans les compétences Déplacement silencieux et Filature, Dextérité et Esprit au moins égaux à 3
 - *Avantages* : **Académie militaire**, 1 augmentation gratuite dans les jets de Déplacement silencieux et de Filature, 1 Dé d'Héroïsme pour annuler le Dé d'action le plus petit de l'adversaire

Avantages réservés aux Montagnois

Accent montagnois (0 PP) : voir p 84-85 de la *M*

Domestique montagnois (variable) : voir p 86-87 de la *M*

Famille de marque (0 PP, avantage **Noble** nécessaire) : voir p 14-20 de la *M*

Lame du Mystère (variable) : voir p 87, 95-100 de la *M*

Mousquetaires du Roy (4 PP) : voir p 43-46, p 128-130 de la *M*

Parent proche (variable) : voir p 87-88 de la *M*

Petite noblesse (6 PP ; 3 PP si le personnage a déjà choisi des talents de sorcellerie) : voir p 88 de la *M*

Avantages réservés aux Ussurans

Accent ussuran (0 PP) : voir p 100 de l'*U*

Main de Matushka (variable) : Certains adeptes de la magie Pyeryem parviennent à enfermer l'esprit d'un animal valeureux dans le cœur d'une arme. Une fois par jour, l'esprit animal peut vous conférer un aspect de sa forme (cet aspect doit être clairement identifiable) qui demeure actif une pleine journée. Le possesseur de la Main peut résorber ce trait bestial (et les pouvoirs associés) en réussissant un jet de Détermination contre le ND de la forme animale choisie. Il n'est pas possible de cumuler 2 aspects en même temps. Le coût en PP est égal au ND de la forme animale choisie / 5 (voir liste p 216-221 du *GdJ* et p 90-93 de l'*U*).

Stelet (4 PP) : voir p 101 de l'*U*

Troc (1 PP) : Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets de Marchandage.

Tyomny (2 PP) : voir p 101-102 de l'*U*

Avantages réservés aux Vendelars

Accent vendelar (0 PP) : voir p 98 de *V/V*

Arme achetée (variable) : Les Vendelars ne disposent pas d'arme natale particulière. En fait, ils en achètent, échangent ou en dérobent à d'autres nations. Les armes sidhes d'Avalon, les Lames de Castille, les Epées de Mystère de Montaigne, les Lames du Destin de Vodacce et les armes runiques du Vesten sont disponibles mais les armes en Dracheneisen et les Mains de Matushka d'Ussura ne le sont pas. L'acquisition de ces armes disponibles nécessite une dépense de 2 PP supplémentaires : une Lame de Soldano coûte ainsi 8 PP au personnage vendelar la souhaitant.

Astrologue (10 PP) : voir p 99 de *V/V*

Avantages réservés aux Vesten

Accent vesten (0 PP) : voir p 98 de *V/V*

Arme runique (variable) : Vous possédez une arme ou un objet sur lequel est inscrite une rune (voir liste p 204-214 du *GdJ*). Le coût en PP dépend du type de rune inscrite : une rune de temps coûte 1 PP + 1 par augmentation utilisée (3 augmentations au maximum), une rune apportant un bonus 4 PP. Une rune permanente coûte 2 fois plus de PP qu'une rune ordinaire.

Berserker (15 PP) : voir p 99-100 de *V/V*

Guérisseur (20 PP) : voir p 100-101 de *V/V*

Jarl (8 PP, 4 PP si vous maîtrisez le Laerdom) : Vous êtes un jarl, un membre de la caste des guerriers du Vesten. Vous n'avez ni titre ni terres et vivez en apportant votre soutien à d'autres jarls. Vous êtes certainement un officier de moindre importance dans l'armée d'un autre jarl, quoique bien payé. Vous débutez le jeu avec 500 guilders et avez des revenus mensuels de 100 guilders. En outre, vous disposez d'un grade équivalent à celui de lieutenant mais n'en tirez aucun revenu. Vous ne pouvez prendre l'avantage **Thrall**.

Nom vénérable (2 PP) : Votre nom est ancien et révérend au sein du peuple vesten. Si vous prenez l'avantage **Scélérat**, votre Réputation tombe à -16. Dans le cas contraire, vous gagnez 6 points de Réputation.

Thrall (1 PP) : Vous étiez un thrall, un membre de la classe servile du Vesten. Votre jarl perdit ses terres et son argent au profit de la Vendel et sa vie arriva à son terme peu après. Vous n'aviez nulle part où aller et êtes devenu un homme libre. Vous gagnez le métier Domestique et commencez le jeu avec 5 guilders que vous avez réussi à rassembler. Vous ne pouvez prendre l'avantage **Jarl**.

Avantages réservés aux Vodacci

Accent vodacci (0 PP) : voir p 96 de la *V*

Billet du Seigneur (4 PP) : voir p 96-97 de la *V*

Gouverneur (6 PP) : voir p 98 de la *V*

Lame épaisse (2-10 PP) : Pour chaque tranche de 2 PP dépensés, votre épée dispose d'1 Dé du Destin par session. Le Dé du Destin est un Dé d'Héroïsme valable uniquement sur les jets intéressants le maniement de la Lame (Défense active, Dommages, Attaque...).

Main du destin (0 PP) : p 120-121 de la *V*

Non lié (15 PP, pour les hommes uniquement) : Vous êtes immunisé à la magie Sorte et bénéficiez d'un niveau de Peur de 2 face à une Sorcière de la Destinée.

Avantages réservés aux Chevaliers de la Rose et la Croix

Artefact syrneath (variable) : voir p 77-79 de *RC*

Arts oubliés (3 PP) : voir p 74-75 de *RC*

Chevalier de la Rose et la Croix (5 PP) : voir p 70 de *RC*

Épée de Dietrich (2 PP) : Cette épée vous permet de relancer les 1 obtenus lors du jet de Dommages.

Maison (variable) : voir p 67-68 de *RC*

Novice (2 PP) : voir p 68-69 de *RC*

Secret (1 PP) : Cet avantage est équivalent au **Trait légendaire**.

Vœu (1 PP) : voir p 69 de *RC*

Avantages réservés aux Libres Penseurs de la Rilasciare

Abri (3 PP) : voir p 86 de la *R*

Cellule (variable) : voir p 88-90 de la *R*

Manteau de Uppmann (2 PP) : voir p 86 de la *R*

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

Rilasciare (5 PP) : voir p 76-77 de la *R*

Avantages réservés aux membres de la Société des Explorateurs

Artefact syrneath (prêt temporaire) : voir p 148-150 de la *Cd'E*
Société des Explorateurs (5 PP) : voir la *Cd'E*

Avantages réservés aux Kreuzritter

Acolyte (3 PP) : voir p 71-72 des *K*
Bénédiction (3 PP) : Tous les dommages reçus diminuent d'1 point.
Kreuzritter (5 PP) : voir p 74-77 des *K*
Lame d'ombre (6 PP): voir p 72 des *K*
Sanctuaire (variable) : voir p 72-73 des *K*

Avantages réservés aux membres du Collège Invisible

Collège Invisible (5 PP) : voir p 78 du *CI*
Laboratoire secret (variable) : voir p 82-83 du *CI*
Protégé (2 PP) : voir p 83 du *CI*
Science du Sang (2 PP, avantage **Alchimie** nécessaire) : voir p 94-97 du *CI*

Avantages réservés aux membres de Los Vagos

Cabale (variable) : voir p 75-76 de *LV*
Companero (2 PP) : voir p 74 de *LV*
El Corazon (7 PP, nobles uniquement) : voir p 72-73 de *LV*
Membre affilié (5 PP) : voir p 73 de *LV*
Membre non affilié (3 PP) : voir p 73-74 de *LV*
Patron (3 PP, nobles uniquement) : voir p 74 de *LV*

Ecoles d'Escrime

Avalon :

- Ecole *Donovan* (Escrime, Bouclier) : voir p 147-148 du *GdJ*
- *Escholiers de Carleon* (Armes d'hast, Athlétisme) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**
- Ecole *Finnegan* (Lutte, Pugilat) : voir p 90-91 de l'A
- Ecole *MacDonald* (Armes Lourdes, Athlétisme) : voir p 91 de l'A
- Ecole *Robin des bois* (Arc, Chasseur) : voir p 91 de l'A

Castille :

- Ecole *Aldana* (Escrime, Courtisan) : voir p 146-147 du *GdJ*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école El Punal Occulto de Los Vagos.
- Ecole *Caballo Rojo* (Escrime ou Armes d'hast, Cavalier) : voir p 24-25 du *DXP* n°2
- Ecole *Gallegos* (Escrime, Athlétisme) : voir p 95-96 de la *C*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Bonita du Collège Invisible.
- Ecole *Gustavo* (Escrime, Cavalier) : voir p 80-81 de *LV*
- *Escuela Pater Noster* (Escrime, Prêtre) : voir p 25 du *DXP* n°2
- Ecole *Roda* (Pugilat, Bateleur) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'humanité Alhambra.
- Ecole *Soldano* (Escrime, Athlétisme) : voir p 96 de la *C*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école eisenöre Steppenwolf.
- Ecole *Torres* (Escrime, Cape) : voir p 96-97 de la *C*
- Ecole *Zepeda* (Fouet, Athlétisme) : voir p 97-98 de la *C*

Eisen :

- *Académie militaire Kippe* (Armes lourdes, Combat de rue) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Eisenfaust.
- Ecole *Donnerwetter* (Armes à feu, Espion) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**
- Ecole *Drexel* (Armes lourdes, Combat de rue) : voir p 84-86 de l'*E*
- Ecole *Eisenfaust* (Armes lourdes, Panzerfaust) : voir p 148-149 du *GdJ*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'Académie militaire Kippe.
- Ecole *Gelingen* (Combat de rue, Médecin) : voir p 86-87 de l'*E*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Leuwenhoeck.
- Ecole *Höpken* (Arbalète, Athlétisme) : voir p 87-90 de l'*E*
- Ecole *Leuwenhoeck* (Armes lourdes, Médecin) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Gelingen.
- Ecole *Pösen* (Armes d'hast, Cavalier ou Athlétisme) : voir p 90 de l'*E*
- Ecole *Siegfried* (Armes lourdes, Athlétisme) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Steppenwolf.
- Ecole *Steppenwolf* (Armes lourdes, Athlétisme) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Siegfried ou l'école castillane Soldano.
- Ecole *Steil* (Commandement, Courtisan) : voir p 90-92 de l'*E*
- Ecole des *Tobiens* (Lutte, Athlétisme) : voir annexe **Nouvelles Ecoles**
- Ecole *Unabwendbar* (Commandement, Erudit) : voir p 92-93 de l'*E*

Montaigne :

- Ecole *Valroux* (Escrime, Couteau) : voir p 149-150 du *GdJ*. Cette école ne coûte que 15 PP si vous connaissez l'école Desaix des Chevaliers de la Rose et la Croix.
- Ecole *Boucher* (Couteau, Criminel) : voir p 81 de la *M*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Vipereus Morsus des Libres Penseurs de la Rilasciare.
- Ecole du *Chariot de Thespis* (Escrime, Bateleur) : voir annexe Nouvelles Ecoles
- Ecole *Courtepointe* (Couteau, Criminel) : voir annexe Nouvelles Ecoles. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Mortis des Kreuzritter.
- Ecole *Scarron* (Escrime, Combat de rue) : voir p 82 de la *M*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école des Cadets.
- Ecole *Tréville* (Armes à feu, Armes lourdes) : voir p 82-83 de la *M*
- Ecole des *Cadets* (Escrime, Combat de rue) : voir p 25-26 du *DXP* n°2. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Scarron.
- Ecole de la *Pointe au Cœur* (Escrime, Courtisan) : voir annexe Nouvelles Ecoles. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez la Scola Carnavale de Vodacce.

Ussura :

- Ecole *Bogatyrr* (Armes lourdes, Chasseur) : voir p 96-97 de l'*U*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Oulianov.
- Ecole *Buslayevich* (Arc, Cavalier) : voir p 97-98 de l'*U*
- Ecole *Dobrynya* (Lutte, Athlétisme) : voir p 99-100 de l'*U*
- Ecole *Oulianov* (Armes lourdes, Athlétisme) : voir annexe Nouvelles Ecoles. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Bogatyrr.

Vendel :

- Ecole *Larsen* (Escrime, Malandrin) : voir p 94 de *V/V*
- Ecole *Rasmussen* (Armes à feu, Courtisan) : voir p 95 de *V/V*

Vesten :

- Ecole *Halfdansson* (Armes d'hast, Baleinier) : voir p 93 de *V/V*
- Ecole *Leegstra* (Armes lourdes, Athlétisme) : voir p 149 du *GdJ*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Olavsson.
- Ecole *Olavsson* (Armes lourdes, Athlétisme) : voir annexe Nouvelles Ecoles. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Leegstra.
- Ecole de *Siggursdottir* (Hachette, Athlétisme) : voir p 96-97 de *V/V*

Vodacce :

- Ecole *Ambrogia* (Escrime, Couteau) : voir p 147 du *GdJ*
- Ecole *Bernouilli* (Escrime, Pugilat) : voir p 93 de la *V*
- Ecole *Borgia* (Couteau, Courtisane) : voir annexe Nouvelles Ecoles. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Cappuntina.
- Ecole *Cappuntina* (Couteau, Bateleur) : p 94-95 de la *V*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école Borgia.
- *Scola Carnavale* (Escrime, Courtisan) : voir p 26 du *DXP* n°2. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école montaginoise de la Pointe au Cœur.
- Ecole *Villanova* (Escrime, Couteau) : voir p 95 de la *V*

Chevaliers de la Rose et la Croix :

- Ecole *Desaix* (Escrime, Couteau) : p 66-68 de *RC*. Cette école ne coûte que 15 PP si vous connaissez l'école montagnoise Valroux.

Libres Penseurs de la Rilasciare :

- Ecole *Vipereus Morsus* (Couteau, Combat de rue) : voir p 78-79 de la *R*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école montagnoise Boucher.

Membres de la Société des Explorateurs :

- Ecole du *Pavois* (Combat de rue, Athlétisme) : voir p 151-152 de la *Cd'E*

Kreuzritter :

- Ecole *Mortis* (Couteau, Criminel) : voir p 69-70 des *K*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école montagnoise Courtepointe.

Membres du Collège Invisible :

- Ecole *Bonita* (Escrime, Athlétisme) : voir p 79 du *CI*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école castillane Gallegos.

Membres de Los Vagos :

- Ecole d'*El Punal Oculito* (Escrime, Couteau) : voir p 77-78 de *LV* et annexes *Nouvel Equipement* et *Nouvelles Ecoles*. Cette école ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école castillane Aldana.

Pirates :

- Ecole *Rodgers* (Escrime, Combat de rue) : voir p 131-132 de l'*A*

Ecoles de Sorcellerie

Avalon :

- *Glamour* : voir p 202-205 du *GdJ* et p 96-99 de l'*A*
- *Druidisme* : voir p 94-96 de l'*A*

Castille :

- *El Fuego Adentro* : voir p 98-101 de la *C*

Eisen :

- *Zertörung* : voir p 79-82 de la *R*

Montaigne :

- *Porté* : voir p 214-216 du *GdJ* et p 79-80 de la *M*

Ussura :

- *Pyeryem* : voir p 216-221 du *GdJ* et p 90-93 de l'*U*

Vendel/Vesten :

- *Laerdom* : voir p 204-214 du *GdJ* et p 99 de *V/V*

Vodacce :

- *Sorte* : voir p 221-225 du *GdJ* et p 89-90 de la *V*

Kreuzritter :

- *Nacht* : voir p 71 et 82-84 de *K*

Humanités

Avalon :

- *Académie Navale de Sir Cook* (Navigateur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole MacAllister* (Limier) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Castille :

- *Ecole Alhambra* (Danseur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*. Cette humanité ne coûte que 20 PP si vous connaissez l'école *Roda*.
- *Ecole du Masque* (Acteur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole de la Real Sociedad* (Magistrat) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Eisen :

- *Ecole Marburg* (Chirurgien de bataille) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole Tannhäuser* (Conteur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Montaigne :

- *Académie des Sciences* (Académicien) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole de Port-Royal* (Ambassadeur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Ussura :

- *Ecole Bogdanovitch* (Messager) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole Illitch* (Imitateur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Vendel/Vesten :

- *Ecole de l'Abaque* (Négociant) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole Val Mokka* (Diplomate) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

Vodacce :

- *Ecole Alighieri* (Monte-en-l'air) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole Baldini* (Parfumeur) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole Belluci* (Courtisane) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*
- *Ecole de la Tragedia del'Arte* (Comédien) : voir annexe *Nouvelles Ecoles*

NOUVEAUX METIERS ET ENTRAINEMENTS

Acrobate (métier) : voir p 93-94 de l'*U*

- *Compétences de base* : Equilibre, Jeu de jambes
- *Compétences avancées* : Acrobatie, Amortir une chute, Contorsion, Jonglerie, Roulé-boulé, Sauter, Soulever, Spectacle de rue, Tour de force

Archéologue (métier réservé aux membres de la Société des Explorateurs) : voir p 152 de la *C d'E*

Artificier (métier) : voir p 82 de la *R*

Barde (métier réservé aux Avaloniens) : voir p 90 de l'*A*

- ☐ *Compétences de base* : Chant, Eloquence, Etiquette, Histoire
- ☐ *Compétences avancées* : Connaissance des herbes, Connaissance des Sidhe, Diplomatie, Enigmes

Bonne aventure (métier) : voir p 94-95 de l'*U*

Cape (entraînement) : voir p 94-95 de la *C*

Capitaine (métier) : voir p 135 de l'*A*

- ☐ *Compétences de base* : Stratégie, Tactique
- ☐ *Compétences avancées* : Artillerie navale, Cartographie, Commander, Corruption, Diplomatie, Galvaniser, Guets-apens, Logistique

Courtisane (métier) : voir p 92 de la *V*

Fauconnier (métier) : voir p 94 de l'*U*

Faussaire (métier) : voir p 82 de la *R*

Fouet (entraînement) : voir p 95 de la *C*

Galopin (métier) : voir p 83 de l'*E*

- ☐ *Compétences de base* : Déplacement silencieux, Orientation citadine, Survie
- ☐ *Compétences avancées* : Débrouillardise, Dissimulation, Pickpocket, Sincérité

Guerillero (métier) : voir p 81 de *LV*

Guide (métier) : voir p 92 de la *V*

Hachette (entraînement) : voir p 95 de l'*U*

Incendiaire (métier) : voir p 82-83 de la *R*

Ingénieur (métier) : voir p 93 de la *C*

Marchand (métier) :

- ☐ *Compétences de base supplémentaires* : Charpentier, Construction navale

Pilote fluvial (métier) : voir p 84 de l'*E*

- ☐ *Compétences de base* : Connaissance des nœuds, Equilibre, Gréer, Navigation fluviale (connaissance de 100 km d'une rivière en particulier)
- ☐ *Compétences avancées* : Cartographie, Corruption, Diplomatie, Guets-apens, Nager, Perception du temps, Piloter

Prêtre (métier) : voir p 94 de la *C*

Professeur (métier) : voir p 80 du *CI*

Receleur (métier) : voir p 83 de la *R*

NOUVELLES EPEES DE DAMOCLES

Adversaire interne (membres de la Rilasciare uniquement) : voir p 88 de la *R*

Amant sidhe (Avaloniens uniquement) : Vous avez trouvé l'amour chez les Sidhe. Il ne s'agissait au début que d'une simple aventure mais votre relation s'est épanouie et le glacial

cœur de Sidhe de votre amant commence à fondre. Les ennuis commencent donc. Vous devez garder votre amour secret car la Reine n'apprécie pas qu'un Sidhe s'encanaille avec un mortel. En outre, de nombreux Sidhe imposent des interdits inhabituels à leur histoire d'amour, tels que ne jamais regarder l'objet aimé à la lumière ou ne jamais pénétrer dans une certaine pièce. Ne pas respecter ces restrictions peut vous causer de gros problèmes bien que les amoureux finissent malgré tout par les oublier. Quoi qu'il en soit, vous subirez un jour les conséquences de votre amour.

Animosité animale (Ussurans uniquement) : Un jour, vous avez fait quelque chose qui a courroucé un membre très important d'une espèce animale. Aujourd'hui tous les spécimens de cette espèce vous sont hostiles. D'ailleurs, jamais vous n'obtiendrez l'enveloppe spirituelle de cette espèce. Le nombre de PP investis détermine la menace posée par cet animal et sa fréquence d'apparition. Pour 1 PP, cela inclut de petits animaux inoffensifs comme les lapins, oiseaux et souris. Pour 2 PP, cela inclut les animaux plus gros comme les serpents et les hiboux. Pour 3 PP, on retrouve la faune la plus redoutable comme les loups et les ours. Il est impossible de choisir les créatures surnaturelles comme les Drachen ou le griffons dans le cadre de cette Epée de Damoclès : si vous vous attirez leur inimitié, vous êtes un homme mort.

Assassin : Un rival politique a engagé un assassin pour se débarrasser de vous. N'y voyez là rien de personnel : vous représentez simplement une menace pour son assise politique et il lui faut vous éliminer. Le nombre de points investis détermine l'adresse de l'assassin, le temps qu'il prendra avant de frapper et si votre rival en engagera un autre au cas où le premier échoue.

Carte au trésor : Avec l'aval du MJ, plusieurs personnages peuvent prendre cette Epée de Damoclès et posséder différents morceaux de la même carte. Si vous le désirez, vous pouvez payer cette Epée 1 PP de moins que requis si un vilain en possède aussi un morceau. Le nombre de points affectés détermine combien il sera dangereux de suivre les instructions de la carte mais également l'importance du trésor auquel elle mène.

Code d'honneur (Vodacci uniquement) : voir p 91 de la *V*

Crise de religion : Auparavant, vous étiez très pieux mais les horreurs que vous avez vues et endurées ont distillé le doute dans votre esprit. Actuellement vous vous demandez si vous allez mettre votre foi de côté ou rejoindre les ouailles. Le nombre de points investis dans cette Epée de Damoclès détermine l'importance qu'avait la religion à vos yeux mais également l'intensité du conflit qui vous hante.

Dépossédé : voir p 93 de la *C*

Désigné volontaire : Vous avez été emmené de force par des pirates. En ce moment, vous êtes obligé de servir le capitaine et vous n'attendez plus qu'une occasion pour vous mutiner ou sauter par dessus bord. Dans le pire des cas, vous pourriez même servir à bord du *Roger le Rouge*. Cette Epée de Damoclès doit impérativement être soumise à l'approbation du MJ. Le nombre de points que vous lui affectez détermine la difficulté d'une évasion ainsi que sa dangerosité.

El Vago : voir p 82 de *LV*

Exilé : Autrefois, vous aviez une patrie. Un événement est survenu et on vous a interdit d'y retourner sous peine de mort. Quand vous prenez cette Epée de Damoclès, vous devez choisir une nation : si jamais vous y êtes pris par quelqu'un qui vous reconnaît et ne vous aime pas, vous serez arrêté et sans doute exécuté. Le nombre de points investis détermine la notoriété de votre outrage et la difficulté à laquelle vous serez confronté pour faire lever une éventuelle condamnation.

Fiancé : voir p 91 de la *V*

Gadjo (non Fhidelu uniquement) : voir p 93 de l'*U*

Héritier de Dracheneisen (nobles eisenörs uniquement) : Vous êtes le prochain héritier d'un objet en Dracheneisen appartenant à votre famille. C'est un droit de naissance mais vous devrez patienter jusqu'à ce que le parent qui le possède actuellement meure ou décide de vous le transmettre. Vous recevez des PX pour cette Epée de Damoclès quand l'histoire tourne autour du parent en question et tous ces PX vont à l'achat en Dracheneisen. Lorsque vous aurez accumuler un nombre de PX égal à 3 fois le coût de l'objet, vous obtiendrez ce dernier et perdrez cette Epée de Damoclès.

Instant de grâce : Un jour, vous avez été le témoin d'un spectacle tellement magnifique et émouvant que vous passez votre vie à tenter de la contempler à nouveau. Peut-être s'agissait-il de la Septième Mer, d'une femme splendide sur une île inexplorée, d'une cité d'or ou d'un étranger ténébreux qui n'a fait que passer un soir de votre vie. Depuis ce moment unique, le monde a perdu toute couleur à vos yeux. Le nombre de points investis indique combien il sera difficile pour vous de revivre cet instant de grâce et l'impact qu'il aura sur votre existence si vous y arrivez un jour.

Invention (membres du Collège Invisible uniquement) : voir p 80 du *CI*

Lorenzo (Vodacci uniquement) : voir p 91 de la *V*

Memlo (Fhidelu uniquement) : voir p 93 de l'*U*

Mort et enterré : voir p 69 des *K*

Orphelin : On vous séparée de votre famille. Vous ne savez pas où elle se trouve actuellement, ni même si des parents sont encore en vie, mais leurs visages emplissent vos rêves et vous ne serez jamais heureux tant que vous n'aurez pas découvert ce qui leur est arrivé. Le nombre de points investis détermine la difficulté à retrouver votre famille mais aussi son éparpillement.

Parent perdu : Il y a des années, l'un de vos proches a disparu ou a été enlevé. Cet événement vous a tellement traumatisé que vous avez voué votre existence à la retrouver. Le nombre de points que vous affectez à cette Epée de Damoclès détermine la difficulté pour la retrouver mais également l'intensité de sa réaction lorsque vous y parviendrez.

Parent vaticin : voir p 82 de la *LV*

Recherché : Votre tête a été mise à prix. Des chasseurs de primes, juges et autres personnages sont à la recherche de votre visage, lequel a été placardé dans toutes les villes. Le nombre de points investis détermine combien les autorités sont prêtes à payer pour votre tête : 1000 guilders par point investi.

Ridiculisé : Lors de votre première apparition à la cour, l'un des hommes d'esprit ici présents fit de vous son « sujet d'attention » et vous humilia devant l'assemblée des courtisans. Désormais, chaque fois que vous faites une apparition à la cour, il s'assure que vous soyez l'aimant de toutes ses plaisanteries. Plus vous investissez de PP dans cette Epée de Damoclès, plus votre bourreau est spirituel et puissant.

Taupe (membres de la Rilasciare uniquement) : voir p 88 de la *R*

Théorie contentieuse : voir p 80 du *CI*

Traître : voir p 93 de la *C*

Vétéran de la Pierre Noire (Chevaliers de la Rose et la Croix uniquement) : voir p 70 de la *RC*

Vie sacrée : Vous tenez en haute estime la vie humaine pour des raisons morales ou religieuses : vous répugnez à tuer et perdez 1-3 PX par individu tué lors de la session de jeu. En revanche, les secours apportés à un blessé apportent les PX habituels liés au respect d'une Epée de Damoclès.

Vœux d'acolyte : voir p 93 de la *C*

Waise à charge (Eisenörs uniquement) : Toute lueur a disparu des yeux de l'un de vos parents ou d'un amant. Il lui est arrivé quelque chose de si terrifiant qu'il s'est retiré dans son propre monde, ne laissant de lui qu'un regard vide et un corps traînant. Vous êtes responsable de son bien-être. Toutefois, les Waisen sont imprévisibles : parfois ils errent à la recherche de quelque chose qu'eux seuls peuvent voir ou restent près d'une peinture sans valeur et l'écaillent nonchalamment. Cependant, vous espérez qu'un jour, vous pourrez lui rendre son esprit. Dans l'attente, votre rôle est de ne pas le laisser mourir. Le nombre de points investis détermine l'intimité qui vous liait à cette personne avant qu'elle ne devînt Waise ; mais aussi son degré d'isolement.

NOUVEL EQUIPEMENT

Acide de mortier (28 guilders la dose) : Cet acide permet de dissoudre le mortier qui enchâsse les pierres d'un mur. Une dose dissout le mortier d'un mur de 1 m².

Arc long avalonien (12 guilders) : Portée : 180 m

Avertisseur (2 guilders) : Le sachet contient des graines sèches d'acorus (un légume commun) qui ont la propriété d'émettre un claquement sonore perceptible jusqu'à 30 mètres dès qu'on les écrase.

Bague creuse (12 guilders) : La cavité aménagée peut contenir une dose.

Bague d'escrime (5 guilders) : Une bague d'escrime octroie une augmentation gratuite à toute Feinte effectuée par son porteur mais inflige 1g1 dommages si celui-ci est désarmé.

Baïonnette (3 guilders) : Une fois celle-ci installée, on peut se servir d'un mousquet comme d'une Arme d'hast (3g2 dommages).

Bâton fumigène (25 guilders) : Ce bâtonnet en bois recouvert de goudron et d'étoupe libère une épaisse fumée opaque lorsqu'on y porte une flamme. La brume couvre une zone de 5 m de rayon. Le bâton est dévoré par les flammes durant 1 tour de combat et la fumée persiste 2 tours.

Baudrier (4 guilders) : Votre Initiative totale est majorée de 2 lorsque vous utilisez une arme de jet ou une arme de feu.

Baume de grisaille (5 guilders le pot permettant 5 applications) : L'application de cet onguent de couleur sombre donne au personnage la possibilité d'atténuer l'éclat des parties « luisantes » du corps. Le personnage gagne alors 1 Dé lancé aux jets de Camouflage. L'onguent disparaît après un bon bain.

Billes (20 cents le sachet) : Ces billes de métal, projetées à terre, peuvent entraîner la chute d'un éventuel poursuivant si celui-ci rate un jet de Jeu de Jambes contre le nombre de sachets jetés sur 1 m² multiplié par 5.

Botte à talon creux (10 guilders)

Botte-lame (15 guilders) : Cet accessoire permet de donner un Coup de Pied (Combat de rue) infligeant 1g2 dommages (au lieu de 0g2).

Bracelet coupe-liens (5 guilders) : 5 minutes pour couper une corde, 2 heures pour limer une petite chaîne.

Canne-épée (18 guilders) : La canne-épée est une canne creuse dissimulant une arme d'escrime. La poignée constitue l'extrémité de la canne et le reste de cette dernière en est le fourreau. Elle dispose généralement d'un mécanisme de verrouillage pour éviter que l'épée n'en sorte accidentellement. Pour remarquer la canne-épée, il faut réussir un jet d'Esprit contre un ND de 30. La canne-épée n'a pas de garde, ce qui pénalise son porteur de 5 points lors d'une Défense active effectuée avec la compétence de Parade (Escrime).

Cape (1-10 guilders)

Carreau d'arbalète :

- carreau barbelé : +5 au ND du jet d'Attaque, Dommages : 3g3 + 2g1 par tour de combat si la cible rate un jet de gaillardise contre 25 afin de la retirer
- carreau bruyant : +5 au ND du jet d'attaque, bruit étrange émis au moment de l'impact
- carreau à eau : +5 au ND du jet d'attaque, cible aspergée (torche éteinte...)
- carreau fourchu : +5 au ND du jet d'attaque, corde tranchée
- carreau-grappin : Portée : 50 m
- carreau rilasciare : Portée : 120 m, Longue portée : -5
- carreau sifflant : +5 au ND du jet d'attaque, bruit strident émis lors du vol

Cartes marquées (3 guilders) : Vous bénéficiez de 2 Dés lancés supplémentaires lors de tout jet de Jeu.

Claymore (20 guilders) : Cette Arme lourde inflige 4g2 dommages mais tout personnage qui en utilise une lance 1 Dé de moins sur son jet d'attaque.

Cornet (1 guilder) : Votre Perception auditive est majorée de 2 Dés lancés supplémentaires.

Coupe-corde (5 guilders) : Cintre sans crochet aux tiges perpendiculaires finement affûtées sur les bords. En cas de pendaison, la corde se resserre au niveau du cou du personnage et les tiges coupent automatiquement la corde.

Couteau de lancer (2 guilders) : Le couteau de lancer n'inflige que 1g1 dommages mais offre une augmentation gratuite à tout jet d'attaque et diminue la défense active de la cible de 5.

Crampons d'escalade (10 guilders) : Vos jets d'escalade bénéficient de 2 Dés lancés supplémentaires.

Dégondeur de porte (13 guilders) : Ce dispositif encombrant et bruyant procure un bonus de 2g2 à tout jet de Crochetage.

Diamant de vitrier (25 guilders)

Dracheneisen (Armes à feu) :

- démontable (1)
- double chambre (4)
- silencieux (3)
- chambre agrandie (2) : +1g0 aux Dommages
- 5 balles (1) : +1g1 aux Dommages
- chargement simplifié (3) : Le temps de rechargement est diminué de 10 Actions.

Estoque Oculto : Ce Couteau à ressort s'encastre dans le pommeau de la rapière et se libère lorsque l'on appuie sur un bouton située sous la garde.

Feu grégeois (20 guilders la flasque) : Cette substance poisseuse et collante convenablement enflammée inflige 2g2 points de Dommages par tour de combat durant 5 tours. Le seuil de Blessures Graves est de 15.

Flèche :

- flèche barbelée : +5 au ND du jet d'Attaque, Dommages : 2g2 + 1g1 par tour de combat si la cible rate un jet de gaillardise contre 20 afin de la retirer
- flèche bruyante : +5 au ND du jet d'attaque, bruit étrange émis au moment de l'impact
- flèche à eau : +5 au ND du jet d'attaque, cible aspergée (torche éteinte...)
- flèche fourchue : +5 au ND du jet d'attaque, corde tranchée
- flèche sifflante : +5 au ND du jet d'attaque, bruit strident émis lors du vol

Fouet (2 guilders) : Le fouet inflige 0g1 dommages. Toutefois, on considère les Dés d'action de l'utilisateur d'1 phase plus bas lorsqu'il attaque et on ajoute 5 points à l'Initiative totale.

Fourreau de manche (2 guilders)

Fourreau huilé (5 guilders) : Ce fourreau confère un bonus de +2 à l'Initiative totale lors du 1^{er} tour de combat.

Garrot (1 guilders) : L'emploi du garrot nécessite un jet de Dextérité + Coup à la gorge (Combat de rue). Si l'attaque est couronnée de succès, la victime n'est plus capable d'émettre le moindre son et suffoque (règles de noyade p 183 du *GdM*). On considère que la victime est Prise (Lutte, voir p156 du *GdJ*).

Grenade : voir p 91-95 de la *R*

Hachette (9 guilders) : Cette arme inflige 2g2 blessures et peut être lancée (Portée : Gaillardise x 2 + 5 mètres, Longue portée : -5)

Harpon (12 guilders) : En raison du grand danger qui l'entoure, la chasse à baleine reste une activité réduite et primitive sur Théah. Habituellement, les baleiniers tentent de tuer les éventuels léviathans des environs à l'aide de force boulets de canon et harpons et enduits de poison sans véritablement se soucier de la conservation du corps de l'animal. Ensuite, ils emploient les harpons pour s'emparer des animaux moins dangereux. Un harpon inflige 3g2 points de Dommages, 3g3 face aux grandes créatures. La portée d'un harpon est égal à Gaillardise x 2 + 5 m.

Housse de chaussure (1 guilders) : Ce revêtement confère un bonus de 1 Dé lancé à tout jet de Déplacement silencieux.

Lanterne de combat (5 guilders) : La lanterne de combat est équipée d'un volet et habituellement utilisé par les élèves de l'école Larsen. Très peu de lumière s'en échappe lorsque le volet est fermé. Toutefois, quand on l'ouvre, elle permet de n'éclairer que dans une seule direction. La poignée de la lanterne est fixée en son dos et un petit levier activé par le pouce permet d'ouvrir ou de fermer le volet.

Masque d'El Vago : Ce masque est le symbole du sauveur du peuple castillan et accroît donc le Commandement de son porteur. Celui-ci bénéficie ainsi d'un bonus de 3g2 sur ses jets sociaux lorsqu'il se trouve en Castille.

Miroir mobile (2 guilders) : Le miroir est monté sur un bras articulé pouvant atteindre 1 mètre en extension.

Pâte à empreinte (1 guilders la dose nécessaire à une empreinte) : Cette pâte molle qui sèche rapidement à l'air libre permet de réaliser des copies en creux d'objets (une clef...).

Pavois (15 guilders) : Ce large bouclier inflige 2g1 blessures et augmente la Défense passive de 10 face aux attaques à distance (sauf celles des armes à feu).

Pied de corbeau (50 cents les 5) : Le poursuivant doit réussir un jet de Dextérité + Jeu de jambes contre le nombre de pieds de corbeau répartis sur 1 m² multiplié par 5. En cas d'échec, il subit Gaillardise 1 dommages par 1 obtenu lors du lancer et ne peut dès lors que claudiquer.

Pierre-tonnerre (30 guilders) : Dès que cette pierre issue de la science pyrotechnique vodacci heurte une surface dure, elle produit un bruit terrible : les individus présents dans une zone de 3 m de rayon autour de l'impact doivent réussir un jet de Gaillardise contre un ND de 20 (l'avantage **Dur à cuire** peut jouer) afin d'éviter un malus sur ses Dés d'Action de 1 phase + 1 par point nécessaire pour atteindre 20.

Pince préhensile (18 guilders) : Longue tige métallique rétractable (30 cm ⇒ 2 m), creuse, se terminant par une pince à 4 doigts, sachant que chaque doigt est relié à un fil qui court dans la tige creuse.

Pisteur ou « mouchard de minuit » (3 guilders le sachet) : Si l'on jette cette fine poudre sur une cible, celle-ci luit alors légèrement d'une couleur verdâtre aux endroits où ses vêtements sont maculés par la poudre. La cible subit ainsi un malus de 2 Dés lancés aux jets de Déplacement silencieux et de Camouflage. Par ailleurs, l'utilisateur gagne 2 Dés lancés supplémentaires aux jets de Perception visuelle pour repérer la cible.

Pistolet à grappin (20 guilders) : Dommages : 1g1, Portée : 25 mètres, Courte portée : -10, Longue portée : -15, Rechargement : 25 actions, ND de base : 5

Pistolet à grappin rilasciare (30 guilders) : Dommages : 1g1, Portée : 75 mètres, Courte portée : -5, Longue portée : -10, Rechargement : 25 actions, ND de base : 5

Poire à poudre (1 guilders) : La recharge d'une Arme à feu prend 5 actions de moins.

Repousse-chien (1 guilders la fiole) : Cette poudre composée de poivre et de piment, jetée sur un ou plusieurs chiens qui poursuivent le personnage, stoppe nette leur traque.

Sabre d'abordage (12 guilders) : Cette arme d'Escrime inflige 3g2 dommages mais le personnage l'utilisant lance 1 Dé de moins lors d'une attaque.

Stylet (5 guilders) : Ce Couteau n'inflige que 0g2 dommages mais permet de lancer 1 Dé supplémentaire sur tout jet d'attaque.

Système de visée (8 guilders) : Ce rail de visée, monté sur une arbalète ou un arc, octroie 1 Dé lancé supplémentaire par Dé d'Action utilisé pour viser (+3 au maximum).

Vouge (8 guilders) : Cette Arme d'hast maniée à 1 main inflige 1g2 dommages. Toutefois, un adversaire touché par un vouge doit accroître son dé d'action le plus faible de 1 point par tranche de 10 Blessures Légères infligées.

Zweihänder (25 guilders) : Cette Arme lourde inflige 3g3 dommages. Cependant, après chaque attaque, le PJ doit dépenser 1 action pour réarmer avant de pouvoir attaquer ou parer de nouveau.

NOUVELLES REGLES

Evolution du niveau de maîtrise :

- *Apprenti* : niveau 1 de base
- *Compagnon* ou *Adapte* : niveau 2 si 4 compétences (de spadassin, de sorcellerie ou avancées selon le type d'école suivie) de rang 3
- *Maître* : niveau 3 si 4 compétences de rang 5

Humanités :

Ces écoles sociales n'ont que peu de rapport avec les écoles d'escrime : elles permettent de briller dans l'utilisation de certaines compétences « civiles » dans la mesure où chacune d'elles enseigne un métier spécifique.

Après vous être acquitté du coût modique de 25 PP, vous devenez apprenti au sein de l'école considérée :

- vous recevez gratuitement l'avantage **Guilde**
- vous bénéficiez de 1 rang dans chacune des compétences de base et de 4 rangs à répartir dans les compétences avancées

L'évolution du niveau de maîtrise suit la procédure normale : il augmente si les compétences avancées atteignent le rang requis.

Jet d'opposition :

Tout jet d'opposition se règle contre un ND égal à 5 + rang du trait adéquat x 5.

Achat d'écoles avec des PP :

Vous pouvez acquérir une école ou une humanité d'une nationalité autre que la votre sous réserve de dépenser 10 PP de plus.

Achat d'écoles avec des PX :

Vous pouvez suivre une école ou une humanité en dépensant 50 PX, sachant que ce total varie en fonction de certains facteurs. Le coût ne peut être inférieur à 20 PX.

- Possession des compétences de l'apprentissage de base : -20
- Possession des avantages **Baroudeur** (réduction sur le coût d'une humanité) ou **Homme de guerre** (réduction sur le coût d'une école d'escrime) : -10
- Maître dans une école « proche » : -10
- Maître dans une école : -5
- Combine à piston : variable
- Autre nationalité : +10

Lors de l'acquisition de cette nouvelle école, les compétences de spadassin apportées qui ont été éventuellement étudiées dans le passé bénéficient de 1 rang supplémentaire si l'élève est compagnon dans l'école considérée, de 2 rangs supplémentaires si l'élève est maître.

Expérience :

Le coût d'une nouvelle langue vaut 2 fois le coût en PP. Le coût est réduit de 2 PX si vous possédez l'avantage **Linguiste**.

Combat :

- Vous pouvez avancer votre Dé d'Action de x phases mais le jet d'Attaque ou de Défense active nécessite x augmentations pour être réussi. Exemple : Courtepointe

désire agir à la phase 1 alors que son Dé d'Action le plus bas correspond à la phase 3. Il doit dès lors réussir son jet avec 2 augmentations (3-1).

- Vous n'avez plus besoin de pratiquer une interruption (et donc sacrifier 2 Dés d'Action) pour effectuer une Défense active lorsque vous ne disposez pas de Dé d'Action correspondant à la phase durant laquelle est portée l'attaque adverse.
- Vous pouvez agir plusieurs fois par phase sous réserve d'avoir les Dés d'Action requis et de réussir le jet de compétence adéquat avec 1 augmentation par action tentée en sus.
- Vous portez un coup critique si votre résultat d'attaque est le double de la Défense passive actuelle de l'adversaire. Celui-ci subit alors un nombre double de Blessures Légères.
- Vous pouvez adopter une position d'escrime très offensive : chaque point retiré au ND de Défense passive est ajouté au jet d'Attaque jusqu'au prochain jet d'Attaque. Inversement, vous pouvez adopter une position d'escrime très défensive : chaque point retiré au prochain jet d'Attaque est ajouté au ND de Défense passive jusqu'à ce prochain jet d'Attaque.
- Vous pouvez dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour obtenir 1 Action supplémentaire.

Nouvelles Ecoles d'Escrime

Académie militaire Kippe :

Cette école située en Pösen forme les mercenaires les plus aguerris d'Eisen. Polyvalence et pragmatisme sont les maîtres mots de cette école et transparaissent dans le style de combat développé ici. En effet, l'élève marie l'épée longue et une poigne vigoureuse fort susceptible de troubler un adversaire épris d'honneur. De plus, l'élève fait montre d'une grande souplesse tactique sur le champ de bataille et s'avère efficace dans de nombreuses situations de combat car maîtrisant une large palette d'entraînements.

Les élèves de cette académie militaire constituent l'essentiel des officiers tactiques de l'armée de la Pösen. Envisager une carrière d'officier exige la rapide acquisition de l'entraînement Commandement. Cependant, la fin de la Guerre de la Croix a favorisé la pratique du mercenariat...

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Combat de rue
- *Compétences de spadassin* : Corps à corps, Coup puissant, Double parade, Prise de bras
 - Double parade : L'élève de l'Académie militaire Kippe peut parer avec en main gauche une Arme improvisée ou un objet quelconque.
 - Prise de bras : L'élève saisit la main armée de son adversaire et porte un coup d'estoc. Si la Prise de bras réussit, l'adversaire dépense 1 Dé d'Action et lance un jet d'opposition de Gaillardise + Parade contre Gaillardise + Prise de bras de l'élève afin de dégager son bras. Si ce jet réussit, l'adversaire reprend sa garde. Si ce jet échoue, l'élève place une attaque gratuite contre un ND de 5.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti possède gratuitement l'avantage **Académie militaire** et bénéficie d'une remise de 2 PP sur l'avantage **Charge** (le rang de la **Charge** évolue avec le temps et la victoire).
 - L'apprenti ne souffre pas de la pénalité de main non directrice.
 - L'élève peut ajouter son rang de maîtrise aux jets des compétences de base relevant d'un nombre précis d'entraînements. Ainsi l'apprenti choisit-il Armes lourdes ou Combat de rue, le compagnon 1 entraînement et le maître 2 entraînements.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon acquiert l'avantage **Homme de guerre** suite à ses nombreuses campagnes. S'il possède déjà cet avantage, il bénéficie d'un rang virtuel de 2 dans toutes les compétences issues d'entraînements.
 - Forgé par le feu et le sang de multiples batailles, le compagnon sait réagir avec pragmatisme lorsqu'une de ses attaques ou parades échoue : en dépensant 1 Dé d'Héroïsme, il peut relancer le jet. Ce talent exige en main gauche une Arme improvisée pour être effectif.
- *Maître* :
 - Le maître est à l'apogée de sa carrière d'officier que ce soit dans l'armée régulière ou une compagnie de mercenaires : sa Gaillardise atteint le rang 6.
 - Le maître connaît de nombreuses ruses de guerre qui troublent l'adversaire : en dépensant 1 Dé d'Héroïsme, il peut faire relancer le jet d'Attaque ou de

Codex des Secrets de la 7^{ème} Mer, par François Coutel (taoh@worldonline.fr)

Défense active de l'adversaire. Ce talent exige en main gauche une Arme improvisée pour être effectif.

Ecole Borgia :

Ecole d'escrime fondée sur le maniement d'un éventail garni de lames rétractables. Idéale pour les soirées habillées qui peuvent dégénérer.

- *Apprentissage de base* : Couteau, Courtisane
- *Compétences de spadassin* : Marquer, Coup de pommeau, Riposte, Feinte
- *Apprenti* :
 - L'apprentie bénéficie d'une augmentation gratuite lorsqu'elle attaque avec son éventail (équivalent à un stilet).
 - L'apprentie utilise l'Esprit et non la Gaillardise pour infliger les Dégâts car les blessures infligées s'avèrent plutôt le fait de coups précis portés sur des points vulnérables.
 - Les multiples lames de l'éventail provoquent mille blessures qui épuisent progressivement l'adversaire : celui-ci subit niveau de maîtrise Blessures légères supplémentaires à la fin de chaque tour par attaque ayant infligé des Dommages.
- *Compagnon* :
 - L'éventail de la compagne s'avère un papillon d'acier et de soie dont le vol déstabilise l'adversaire : celui-ci perd un nombre de points égal à l'Esprit de la compagne à son ND de Défense passive et à sa Défense active.
 - La compagne réagit avec une rapidité fulgurante : elle peut avancer 1 Dé d'Action d'un nombre de phases égal à son rang d'Esprit.
- *Maître* : La maîtresse bénéficie d'un rang supplémentaire en Esprit qui peut donc atteindre le rang 6.

Ecole du Chariot de Thespis :

Le Chariot de Thespis rassemble de nombreuses troupes théâtrales qui mettent en scène à travers toute la Montaigne des pièces historiques ponctuées de féroces duels. Le réalisme des scènes d'action et de combat est saisissant à tel point que de nombreux paris sont engagés sur l'éventualité d'un accident mortel... En effet, les comédiens mettent un point d'honneur à devenir le personnage interprété : ne vont-ils pas jusqu'à apprendre les compétences de celui-ci auprès d'un professionnel ?

- *Apprentissage de base* : Escrime, Bateleur
- *Compétences de spadassin* : Marquer, 3 compétences au choix
- *Apprenti* :
 - L'apprenti gagne niveau de maîtrise PX supplémentaires par session dans une compétence liée à un métier susceptible d'être reproduite physiquement (Danse, Déplacement silencieux...) s'il observe un expert dans la compétence concernée.
 - L'apprenti peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de compétence physique lié à un entraînement. Ce Dé est utilisé lors de la phase où est lancé le jet de compétence.
 - Les élèves de l'école du Chariot de Thespis ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 rang supplémentaire dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon gagne niveau de maîtrise PX supplémentaires par session dans une compétence liée à un entraînement s'il observe un expert dans la compétence concernée.
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de combat. Ce Dé est utilisé lors de la phase où est lancé ce jet de combat.
- *Maître* :
 - Le maître gagne niveau de maîtrise PX supplémentaires par session dans une école d'escrime possédée ou non s'il observe un expert dans l'école considérée. Il doit maîtriser les entraînements exigés par l'apprentissage de base.
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour reproduire une technique issue d'une école d'escrime. Ce Dé est utilisé lors de la phase où est lancé ce jet de combat. Le jet associé à la technique est égal au résultat du jet de combat de l'adversaire. Le maître peut à terme posséder cette technique (et donc la réutiliser !) s'il possède les entraînements exigés par l'apprentissage de base et mobilise en PX 5 x niveau de maîtrise de la technique copiée. Dès lors, le jet de combat associé utilise la compétence d'arme normale.

Ecole Courtepointe :

Cette école des bas-fonds a été fondée par le célèbre bandit de Charousse qui a voulu là perfectionner l'art délicat de l'assassinat. En effet, les élèves de l'école Courtepointe apprennent les mille et une manières de tuer avec rapidité et silence le riche bourgeois égaré dans les sombres ruelles de la capitale montagnaise. Le style Courtepointe mise tout sur la surprise et s'avère inutile en situation de combat : les élèves préfèrent alors filer à l'avalonienne en couvrant leur retraite d'une volée de poignards.

La diffusion des techniques enseignées ne dépasse guère la Cour des Miracles mais une rumeur chuchote que les secrets de ce style auraient été révélés à un mercenaire eisenör envers qui Courtepointe avait une dette de vie.

- *Apprentissage de base* : Couteau, Criminel
- *Compétences de spadassin* : Guets-apens, Désarmer, Lancer, Coup de pommeau
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie de + niveau de maîtrise augmentations gratuites sur tous les jets impliquant la compétence Guets-apens.
 - Lorsque l'apprenti réussit un jet de Guets-apens, l'adversaire surpris ne peut pousser aucun cri durant 1 + 1 par augmentation consentie tours.
 - Les élèves de l'école Courtepointe ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 rang supplémentaire dans l'une des compétences de spadassin.
 - Les élèves de l'école Courtepointe peuvent combiner niveau de maîtrise effets différents de Guets-apens sous réserve d'ajouter au ND 1 augmentation par effet en sus.
- *Compagnon* :
 - Lorsque le compagnon réussit un jet de Guets-apens, l'adversaire surpris subit un malus de - niveau de maîtrise Dés lancés sur tous ses jets durant 1 + 1 par augmentation consentie tours.
 - Lorsque le maître réussit un jet de Guets-apens, il peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour que l'adversaire surpris ne puisse crier. Cette habilité peut être utilisée durant 1 + 1 par augmentation consentie tours.
- *Maître* :
 - Lorsque le compagnon réussit un jet de Guets-apens, l'adversaire surpris subit les effets du Guets-apens durant tout un tour et non plus seulement durant une phase.
 - Lorsque le maître réussit un jet de Guets-apens, il peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour que l'adversaire ne puisse annuler les Dégâts infligés. Cette habilité peut être utilisée durant 1 + 1 par augmentation consentie tours.

Ecole Donnerwetter :

- *Apprentissage de base* : Armes à feu, Guérillero (Déplacement silencieux à la place de Poser des pièges)
- *Compétences de spadassin* : Recharger, Tir d'adresse, Marquer, Tir en ricochet
 - Recharger : Chaque rang dans cette compétence permet de réduire le temps de rechargement de 1 action.
 - Tir d'adresse : Chaque rang dans cette compétence permet de soustraire 5 points à toutes les pénalités relatives au tir (portée, couverture...).
 - Tir en ricochet : Chaque ricochet confère +5 au ND du tir et retire 1 Dé lancé aux dommages infligés mais octroie 1 Dé d'Héroïsme.
- *Apprenti* :
 - Portée : +10 m
 - L'apprenti possède gratuitement l'avantage **Tireur d'élite**.
 - L'apprenti peut utiliser 1 Dé d'Action pour bénéficier d'un bonus de 1g1 en Attaque (Armes à feu).
 - Les élèves de l'école Donnerwetter ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 rang supplémentaire dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* :
 - Portée : +20 m
 - Le compagnon peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour abaisser à 5 le seuil de Blessures Graves.
- *Maître* :
 - Portée : +30 m
 - Le maître peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour diminuer le temps de rechargement de 10 Actions.

- *Apprentissage de base* : Escrime, Couteau
- *Compétences de spadassin* : Coup de pommeau, Lier, Double parade, Dague cachée
 - Double parade : Vous pouvez sortir votre dague cachée pour effectuer une Défense active et la remettre dans la poignée de la rapière dans la même action sous réserve de réussir le jet de Double parade avec un nombre d'augmentations égal à l'Esprit de l'adversaire.
 - Dague cachée : Après chaque attaque d'Escrime réussie, vous pouvez gratuitement porter une attaque de Dague cachée avec un nombre d'augmentations égal à l'Esprit de l'adversaire. Si cette attaque spécifique échoue, la dague cachée n'est pas remise dans la poignée de la rapière (la rapière est alors mal équilibrée : tous les jets d'Escrime sont pénalisés d'1 Dé lancé et gardé) et ne peut offrir de 2^{ème} attaque pour la suite du combat à moins d'utiliser 1 Action pour la cacher de nouveau.
- *Apprenti* :
 - Pas de pénalité de main non directrice
 - 1 augmentation gratuite lors du maniement de la dague cachée
 - Les élèves d'El Punal Oculito ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 rang supplémentaire dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* : Le compagnon de l'école d'El Punal Oculito bénéficie de +5 au ND de Défense passive en raison de la parenté de cette école avec l'école Aldana.
- *Maître* : A condition que la dague cachée le soit toujours, le maître peut porter une attaque de Dague cachée (après une attaque d'Escrime réussie, qu'elle soit parée ou non par une Défense active) dont les dommages ne peuvent être annulés par le jet de Gaillardise de l'adversaire. La dague cachée n'est pas remise dans le manche de la rapière à la suite de cette botte. Il faut donc utiliser 1 Action pour pouvoir utiliser cette botte de nouveau.

Escoliers de Carleon :

- *Apprentissage de base* : Armes d'hast, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Tourbillon, Coup puissant, Fente en avant, Coup de pommeau
 - Tourbillon : Pour chaque rang dans cette compétence, cette attaque rotative ajoute niveau de maîtrise points au jet d'attaque lorsque l'élève combat des Brutes.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets d'Attaque faisant intervenir la hallebarde.
 - L'apprenti sait utiliser à merveille la longue allonge offerte par la hallebarde : l'Initiative totale est majorée de 10.
 - Les Escholiers ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 point dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* :
 - S'il attaque, le compagnon peut avancer 1 Dé d'Action d'un nombre de phases égal à 2 x niveau de maîtrise. Cette habilité n'est valable qu'une fois par tour de combat.
 - Le compagnon peut attaquer un adversaire en contrebas : s'il réussit son jet d'Attaque (Panache + Armes d'hast), il inflige 1 Dé lancé et gardé supplémentaire de Dommages par niveau de différence (3 m). S'il échoue, il doit réussir un jet de Panache + Acrobatie contre 15 + 5 par niveau de différence pour ne pas s'affaler sous les quolibets de la foule en délire.
Si le compagnon possède la **Feinte de pirate** « La mort fond sur sa proie », chaque 10 obtenu sur le jet de Dommages peut être directement converti en Blessure Grave (il ne compte pas dans le compte des Blessures Légères infligées et n'explose pas).
- *Maître* : Le maître est un véritable tourbillon qui sème la mort dans les rangs ennemis : chaque fois qu'il essorille une ou des Brutes d'un coup, il gagne 1 Action à faire valoir lors de la prochaine phase. Ce Dé d'Action ne peut servir qu'à l'éradication des bandes de Brutes qui empuantissent le quotidien des héros.

Cette école célèbre l'attente et l'observation à tel point que les élèves portent souvent le sobriquet de pendule (si on les apostrophe ainsi, ils ont coutume de répondre « Ouais mais attention au retour de balancier ! » et pan dans la gueule). Initié à une escrime raisonnée et scientifique, le spadassin cerne les forces et faiblesses de l'adversaire, attend l'inéluctable faute d'inattention avant de porter un coup soigneusement préparé. Cependant, un adversaire rapide et audacieux constitue une terrible menace...

Il convient de noter que la pierre de touche de l'entraînement dispensé est une quintaine de cire peinte dont la texture imite à la perfection la fermeté de la chair et le bon peuple murmure que l'école consomme un grand nombre de cadavres afin que les élèves en expérimentent les points vulnérables.

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Médecin
- *Compétences de spadassin* : Coup puissant, Feinte, Coup de pommeau, Coup d'épaule
 - ☐ Coup d'épaule : Cette violente bourrade (elle inflige 0g2 Blessures) déstabilise fortement l'adversaire. Celui-ci ne prend pas de Blessures Graves mais perd des Dés d'Action à la place de celles-ci. L'adversaire peut opposer une Défense active mais celle-ci relève de la compétence Jeu de Jambes.
- *Apprenti* :
 - ☐ Chaque rang dans la compétence Diagnostic permet de relancer 1 Dé de Dommages.
 - ☐ L'apprenti peut dépenser 1 Dé d'Action pour connaître l'Initiative totale de l'adversaire.
 - ☐ L'apprenti ajoute à son Initiative totale la valeur de la phase en cours.
- *Compagnon* :
 - ☐ Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Action pour connaître l'un des Traits ou Avantages martiaux de l'adversaire.
 - ☐ Le compagnon ajoute à ses jets d'Attaque la valeur de la phase en cours.
- *Maître* :
 - ☐ Le maître peut dépenser 1 Dé d'Action pour connaître le rang d'une compétence relevant d'un entraînement maîtrisé par l'adversaire ou son ND.
 - ☐ Le maître ajoute aux Dommages infligés la valeur de la phase en cours.

Ecole Olavsson :

Ecole originaire des fjords du Vesten. Les élèves apprennent à fortifier leur corps et s'éveillent au sang afin de porter un violent coup de hache sous l'aiguillon de la souffrance : l'adversaire a l'horrible impression de recevoir la blessure qu'il vient d'infliger... La tradition Olavsson fonde sa terrible réputation sur cette logique du talion : toute blessure infligée appelle une contre-blessure.

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Riposte, Coup puissant, Corps à corps, Coup de pommeau
- *Apprenti* :
 - ☐ L'apprenti bénéficie d'une remise de 5 PP sur l'avantage **Berserker**.
 - ☐ Lorsque l'apprenti subit des dégâts suite à une attaque adverse, il peut avancer 1 Dé d'action de niveau de maîtrise phases.
 - ☐ Les élèves de cette école sont des membres de la guilde des spadassins quand ils sont au Vesten ou à bord d'un navire battant pavillon de cette nation. Ils ne profitent pas des avantages de l'appartenance à la guilde quand ils se trouvent à l'étranger. Par conséquent, ne perdant guère de temps dans des duels futiles, ils reçoivent 2 points supplémentaires à répartir dans les compétences de l'apprentissage de base. Cette règle s'applique à toutes les écoles d'escrime du Vesten.
- *Compagnon* :
 - ☐ Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour annuler 1 Blessure Grave.
 - ☐ Lorsque le compagnon subit des dégâts suite à une attaque adverse, il peut porter une attaque gratuite durant la même phase.
- *Maître* :
 - ☐ Le maître résiste à d'effroyables blessures si bien qu'il n'est pas Sonné lorsque le nombre de Blessures Graves atteint son rang de Détermination. Si le maître possède l'avantage **Berserker**, il annule 1 Point de Blessures Légères par phase lors d'une crise de rage.
 - ☐ Lorsque le maître subit des dégâts suite à une attaque adverse, il peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour porter une attaque gratuite lors de la même phase avec un bonus au résultat égal aux dégâts qui lui ont été infligés par le coup adverse.

Ecole Oulianov :

Ecole usurane développant une maîtrise brutale de la hache. Les spadassins de cette école lancent des charges meurtrières mais pèchent par leur lenteur relative le reste du combat, l'effort fourni lors de la Charge étant très violent. Cependant, il ne leur faut que quelques coups bien assenés pour sceller l'issue du combat...

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Charge, Fente en avant, Tourbillon, Corps à corps
 - Charge : L'élève peut diminuer niveau de maîtrise Dés d'Action de son rang dans cette compétence juste avant la phase 1 du 1^{er} tour de chaque combat. La Charge n'est valable que le 1^{er} tour de chaque combat.
 - Tourbillon : Pour chaque rang dans cette compétence, cette attaque rotative ajoute 2 points au jet d'attaque lorsque l'élève combat des Brutes.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti apprend à frapper fort, très fort : sa hache inflige 4g2 Dommages.
 - La Charge de l'apprenti possède une Initiative totale majorée de 5.
 - Les élèves de cette école sont des membres de la guilde des spadassins quand ils sont en Ussura ou à bord d'un navire battant pavillon de cette nation. Ils ne profitent pas des avantages de l'appartenance à la guilde quand ils se trouvent à l'étranger. Par conséquent, ne perdant guère de temps dans des duels futiles, ils reçoivent 2 points supplémentaires à répartir dans les compétences de l'apprentissage de base. Cette règle s'applique à toutes les écoles d'escrime usuranes.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon peut relancer Détermination Dés sur un jet de Dommages.
 - La Charge du compagnon ne peut être parée par une Défense active si le jet d'attaque est réussi avec un nombre d'augmentations au moins égal au rang de Détermination de l'adversaire.
- *Maître* :
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour multiplier par 2 les dégâts infligés par un coup.
 - La Charge du maître inflige 1 Dé lancé et gardé supplémentaire de Dommages.

Ecole de la Pointe au Cœur (version alternative de l'école créée par Pandore d'Angre) :

Fondée en 1665 par Camille de Basconne à Charousse, cette école a pour but avoué d'élever le duel au rang d'art. Le style de la Pointe au cœur s'avère un flamboyant mélange des techniques de spadassin de l'école Valroux et de l'impressionnante virtuosité des élèves de l'école d'Aldana. Les élèves de cette école apprennent à déstabiliser leurs adversaires par des mouvements théâtraux, à les pousser à la faute par le verbe et la lame, ce qui fait qu'en peu de temps, les duellistes de la Pointe au cœur sont devenus la coqueluche des cours montagnais.

L'origine du nom de l'école provient d'une technique de mise à mort originale et spectaculaire à souhait : si un critique provoque la mort de l'adversaire, la rapière de l'élève traverse le cœur et emporte celui-ci hors de la poitrine. L'élève gagne 1 point de Réputation si une telle botte est portée.

Les spadassins de la Pointe au Cœur sont extrêmement vifs et agiles mais leur principale faiblesse réside dans leur passion du duel : ils ont tendance à oublier leur environnement immédiat tant la passion du duel les habite et répugnent à expédier le combat en quelques passes efficaces mais si peu spectaculaires...

- *Apprentissage de base* : Escrime, Courtisan
- *Compétences de spadassin* : Marquer, Désarmer, Ballestra, Corps à corps
 - Ballestra : Une Ballestra est une double fente extrêmement impressionnante : de la position de garde, le spadassin exécute une sorte d'entrechat qui le porte en avant et lui permet de lancer une fente imparable. L'élève de la Pointe au cœur fait un jet de Dextérité + Ballestra avec un nombre d'augmentations égal à la Détermination de l'adversaire. Si la Ballestra est réussie, l'adversaire ne peut opposer de Défense active et diminue de niveau de maîtrise Dès lancés le jet de sa prochaine action. En revanche, si l'attaque échoue, l'élève perd sa prochaine action mais peut tenter une Parade active à condition de dépenser 1 Dé d'Héroïsme.
- *Apprenti* : L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous ses jets d'attaque impliquant une arme d'Escrime.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon a appris à entraîner son adversaire dans des passes d'armes de plus en plus spectaculaires et risquées. S'il utilise une Action et réussit un jet d'opposition en Esprit, il peut obliger son adversaire à le suivre : ce dernier aura une difficulté augmentée de Esprit du compagnon x 5 sur toutes ses actions durant 1 tour.
 - Si un critique est obtenu, l'apprenti inflige Panache Blessures Graves.
- *Maître* : Le maître est un véritable tourbillon de verve et de grâce : il gagne 1 augmentation gratuite sur tous ses jets de Courtisan et bénéficie de Panache augmentations gratuites par tour de combat.

Ecole Roda :

Ecole née dans un archipel du sud de la Castille et alliant mouvements dansants et coups de pied tournoyants.

- *Apprentissage de base* : Pugilat (les compétences de l'entraînement Pugilat n'intéressent que le coup de pied), Bateleur
- *Compétences de spadassin* : Désarmer (l'élève utilise la Dextérité), Tornade, Coup de pied retourné, Feinte
 - Tornade : Pour chaque rang dans cette compétence, cette attaque rotative ajoute 2 points au jet d'attaque lorsque l'élève combat des Brutes.
 - Coup de pied retourné : L'élève effectue un saut périlleux et profite de l'élan engendré pour décocher un terrible coup de pied qui cueille l'adversaire au visage : chaque Dé d'Action dépensé en plus du 1^{er} ajoute 1 Dé lancé et gardé au jet de Dommages. Le nombre de Dés d'Action dépensés en sus ne doit pas dépasser le rang de maîtrise.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti apprend à porter des coups de pied précis dont le jet d'Attaque ne nécessite pas d'augmentation. Un coup de pied inflige 0g2 Dommages.
 - L'élève de Roda combat bien mieux lorsqu'un rythme musical scande ses pas : il bénéficie alors de niveau de maîtrise Dés lancés supplémentaires sur ses jets d'Attaque, de Défense active et de Dommages.
 - Les élèves de l'école Roda ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 point dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* : Le compagnon décontenance l'adversaire par ses mouvements fluides et tournoyants : ce dernier perd niveau de maîtrise + nombre d'augmentations consenties Dés lancés lors de ses jets d'Attaque s'il rate son jet de Détermination + Attaque contre Dextérité + Danse. Cette habilité peut être activée à chaque tour de combat et n'exige pas de Dé d'Action.
- *Maître* : Le maître ajoute son rang de Danse divisé par 2 au nombre de Dés d'Action disponibles pour 1 tour de combat.

Ecole Siegfried :

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Double attaque, Double parade, Coup de pommeau, Riposte
 - Double attaque : L'élève peut porter 2 attaques avec un seul Dé d'Action mais le ND de l'adversaire augmente de 10 points.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti apprend à réprimer les soubresauts de ses humeurs, à ne pas se laisser troubler par les grimaces et gesticulations de l'adversaire : il bénéficie d'une remise de 2 PP sur l'avantage **Volonté indomptable**.
 - L'élève peut dépenser 1 Dé d'Action pour obtenir niveau de maîtrise augmentations gratuites qui doivent être utilisées dans un délai de Détermination phases.
 - L'élève ne subit pas la pénalité de main non directrice lorsqu'il combat avec 2 épées longue.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Action pour abaisser le seuil de Blessures Graves de 5 points pour une action.
 - Le compagnon peut troquer les deux coups de sa Double attaque contre un coup d'estoc dévastateur : un jet de Double attaque réussi (le ND de l'adversaire est toujours majoré de 10 points) permet à l'épée longue d'infliger 4g3 points de Dommages.
- *Maître* :
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Action pour augmenter son ND de 5 points. Le bonus n'est valable que pour le tour de combat en cours.
 - Le maître peut troquer les deux coups de sa Double attaque contre un coup de taille imparable : une Double attaque réussie (le ND de l'adversaire est toujours majoré de 10 points) ne peut être parée par une Défense active faisant appel à une seule main. Une Défense active relevant du Jeu de jambes ou déployée par un élève de l'école Soldano reste ainsi valable.

Ecole initiant à la maîtrise de 2 épées larges avec comme attaque principale une charge rotative dévastatrice en champ ouvert.

- *Apprentissage de base* : Armes lourdes, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Tempête, Double parade, Coup de pommeau, Coup Puissant
 - Tempête : Pour chaque rang dans cette compétence, cette attaque rotative ajoute 2 points au jet d'Attaque lorsque l'élève combat des Brutes, des Hommes de main ou des Vilains.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie de niveau de maîtrise Dés d'Action supplémentaires par combat. Ceux-ci peuvent intervenir à n'importe quelle phase du tour de combat en cours.
 - L'apprenti ne subit pas la pénalité de main non directrice.
- *Compagnon* : La Tempête du compagnon devient plus meurtrière au fur et à mesure qu'elle gronde et prend de l'ampleur : au cours d'un tour de combat, chaque Tempête suivant la première inflige des Dommages supplémentaires. La 1^{ère} Tempête dans le tour inflige des Dommages normaux, la 2^{ème} des Dommages majorés de niveau de maîtrise, la 3^{ème} majorés de 2 x niveau de maîtrise et ainsi de suite.
- *Maître* : Le maître tourne l'œil mortel de sa Tempête vers un adversaire isolé (qu'il soit une Brute ou non...) et déchaîne sur l'infortuné une volée de coups avec un seul Dé d'Action : le 1^{er} coup exige 1 augmentation, le 2^{ème} 2 augmentations et ainsi de suite. La Tempête s'achève lorsque le jet d'Attaque s'avère inférieur au ND de l'adversaire.

Ecole des Tobiens :

- *Apprentissage de base* : Lutte, Athlétisme
- *Compétences de spadassin* : Désarmer (l'élève utilise l'Esprit), Corps à corps, Projection, Casser un membre
 - Projection : Lorsqu'un adversaire vous attaque au corps à corps, vous pouvez dépenser 1 Action pour le projeter. Si vous réussissez un jet d'Esprit + Projection contre le jet d'Attaque de l'adversaire, vous infligez 2g1 Dommages + 1g1 par niveau de chute (3 m) ou si l'adversaire est projeté contre un mur (la Gaillardise n'intervient pas dans le jet de Dommages). Par ailleurs, l'adversaire endure 1 Blessure Grave tous les 20 Blessures Légères si le point de chute est mou, tous les 10 s'il est dur. Chaque Blessure Grave ainsi infligée annule le prochain Dé d'Action de l'adversaire. Notons que la Projection est considérée comme une Défense active.
- *Apprenti* :
 - L'apprenti peut Casser un membre sans Prise préalable mais doit réussir un jet d'attaque avec 2 augmentations. De plus, il peut infliger 1 Blessure Grave supplémentaire par tranche de 2 augmentations additionnelle.
 - Le Dé d'Action peut être avancé de niveau de maîtrise phases lors d'une Défense active.
 - Les élèves de l'école Tobien ne sont pas membres de la guilde des spadassins et reçoivent gratuitement 1 rang supplémentaire dans l'une des compétences de spadassin.
- *Compagnon* : Le compagnon est vif comme un chat si bien qu'il bénéficie d'une Défense passive majorée de 5 points.
- *Maître* :
 - Au début de n'importe quelle phase, le maître peut volontairement diminuer sa Défense passive par tranche de 5 points, sachant que cette diminution dure 1 phase. La Projection bénéficie alors d'1 augmentation gratuite par tranche de 5 points consentie.
 - La Projection inflige désormais 2g2 dommages (la Gaillardise n'intervient pas dans le jet de Dommages).

Humanités

Académie Navale de Sir Cook :

- *Compétences de base* : Connaissance des nœuds, Equilibre, Escalade, Gréer
- *Compétences avancées* : Cartographie, Connaissance de la mer, Nager, Navigation, Perception du temps, Piloter, Sauter
- *Apprenti* :
 - L'apprenti accède gratuitement à un métier qui reflète sa spécialisation au sein de cette école d'officiers de marine (Médecin pour un médecin de bord, Erudit pour un cartographe ou un naturaliste, Capitaine pour un commandant...) **ou** se voit accorder une remise de 5 PP dans une école d'escrime avalonienne (école Rodgers y compris) s'il privilégie la voie de l'infanterie de marine.
 - L'apprenti possède les avantages **Charge** (Marin et plus à terme) et **Enfant de la Mer** (p 88 de l'A).
 - L'officier bourlingue sans relâche une fois ses études navales achevées et bénéficie ainsi de niveau de maîtrise Dés de Réputation supplémentaires dans les ports maritimes de l'Avalon et de niveau de maîtrise autres pays.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon encadre avec fougue l'équipage du navire : les jets faisant intervenir un des traits du navire bénéficient de niveau de maîtrise Dés lancés supplémentaires.
 - Le compagnon s'aguerrit lors de ses nombreuses campagnes navales au sein de la flotte avalonienne : il bénéficie de niveau de maîtrise Dés d'Héroïsme supplémentaires à chaque session.
- *Maître* :
 - Le maître montre une telle ardeur au combat que l'équipage inspiré accomplit mille prouesses : celui-ci peut bénéficier de ses Dés d'Héroïsme.
 - Le maître acquiert l'avantage **Baroudeur** suite à ses nombreux voyages. S'il possède déjà cet avantage, il bénéficie d'un rang virtuel de 2 dans toutes les compétences issues de métiers.

Académie des Sciences :

- *Compétences de base* : Histoire, Mathématiques, Philosophie, Recherches, Eloquence
- *Compétences avancées* : Astronomie, Droit, Sciences de la nature, Théologie, Pique-assiette, Politique, Création littéraire
- *Apprenti* :
 - L'apprenti ajoute son niveau de maîtrise au résultat des jets impliquant une activité intellectuelle.
 - L'apprenti bénéficie d'une remise de 5 PP sur l'avantage **Université**.
 - Chaque publication rapporte un nombre de points de Réputation égal au nombre d'augmentations tentées sur le jet de Esprit + compétence concernée contre 20.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon choisit d'être un **Spécialiste**. Il parvient à développer une mémoire phénoménale pour ce qui concerne sa compétence de prédilection : il choisit une compétence intellectuelle dont les jets sont majorés de niveau de maîtrise Dès lancés.
 - Le compagnon préfère être un **Encyclopédiste**. Il bénéficie d'une augmentation gratuite sur les jets d'un nombre de compétences intellectuelles égal à son rang d'Esprit.
- *Maître* :
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme afin de convaincre définitivement un individu de la fausseté de son idéologie ou de sa thèse. Le jet d'Eloquence s'effectue contre Esprit x 5 et exige un temps long pour être valable.
 - Le maître est un savant respecté dont les travaux ont une audience internationale. D'une part, il bénéficie de l'oreille des membres de l'Académie des Sciences et des académies de province. D'autre part, il dirige une équipe de recherche au sein d'un laboratoire (10 PP à investir, voir p 82-83 du *CI*) et obtient d'importants crédits dans le cadre de cette recherche (expéditions...).

Ecole Alhambra :

- *Compétences de base* : Comédie, Danse, Acrobatie, Equilibre
- *Compétences avancées* : Mode, Déguisement, Etiquette, Sauter, Amortir une chute, Spectacle de rue, Roulé-boulé
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Danse et d'une compétence de base.
 - L'apprenti peut utiliser la compétence Danse à la place de n'importe quelle compétence de Défense.
- *Compagnon* : Le compagnon enchaîne divers mouvements de danse qui par leur grâce déstabilisent l'adversaire : chaque Dé d'Action dépensé apporte un bonus de 5 points au ND de Défense passive pour le tour de combat en cours. Ce bonus n'est valable que dans le cadre d'un combat rapproché.
- *Maître* :
 - Le maître s'avère un danseur réputé dont les entrechats sophistiqués ravissent un public toujours plus nombreux : sa compétence de Danse atteint le rang 6.
 - Le maître parvient à lire et anticiper les mouvements de son adversaire : chaque Dé d'Action dépensé permet de diminuer le ND de Défense passive de celui-ci de 5 points pour le tour de combat en cours. Ce malus n'est valable que dans le cadre d'un combat rapproché.

Ecole Alighieri :

- *Compétences de base* : Escalade, Déplacement silencieux, Acrobatie, Equilibre
- *Compétences avancées* : Crochetage, Sincérité, Camouflage, Déguisement, Dissimulation, Connaissance des bas-fonds, Roulé-boulé, Amortir une chute
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets impliquant 2 compétences choisies parmi les compétences de base.
 - L'apprenti a accès à un équipement spécifique issu de l'Empire du Croissant : crampons d'escalade, pot fumigène, boulette étincelante...
- *Compagnon* : Le compagnon peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour annuler 1 technique d'école d'escrime dont le niveau de maîtrise est au plus équivalent au sien : un compagnon n'annule ainsi que les techniques d'apprenti et de compagnon déployées par son adversaire...
- *Maître* :
 - Le maître peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme et 1 Dé d'Action (de n'importe quelle phase) pour attraper un projectile (sauf une balle) qui a transpercé sa Défense passive.
 - Le maître bénéficie d'un bonus de 2 x Esprit à son ND de Défense passive quoi qu'il arrive (même s'il est désarmé ou lorsqu'une balle tente de l'atteindre).

Ecole Baldini :

- *Compétences de base* : Perception (odorat d'une Portée égale à Esprit x niveau de maîtrise m), Parfumeur, Maroquinier, Charlatanisme
- *Compétences avancées* : Sciences de la nature, Comptabilité, Evaluation, Marchandage, Service, Cancanier, Comportementalisme
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une remise de 1 PP sur les avantages **Sens aiguisés** et **Relation**.
 - L'apprenti identifie les lieux fréquentés précédemment par un individu (ND 15 si odeurs fortes et tenaces, ND 25 si odeurs légères et fugaces, -5 au ND si lieu visité bien connu, 0 si lieu visité de temps à autre, +10 au ND si lieu non connu). Il retrace ainsi la journée tout entière de ce dernier rien qu'aux odeurs qu'il véhicule en fonction cependant de certains facteurs climatiques : une journée par temps chaud, une demi-journée par temps venteux et une heure par temps pluvieux.
 - L'apprenti élabore un parfum qui engendre un certain bien-être, rendant son porteur plus calme tant qu'il respire ce parfum : celui-ci ajoute niveau de maîtrise Dés lancés dans le cadre du système de répartition et annule 1 niveau de Peur.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon détecte une présence humanoïde, sachant qu'un malus variable est appliqué si cette détection s'effectue en ville (ND de base égal à Détermination x 5, - 5 au ND s'il connaît bien la personne, 0 s'il la côtoie de temps en temps, +5 si elle lui est inconnue).
 - Le compagnon élabore un parfum, qui, appliqué sur un objet ou un individu, modifie subtilement l'odeur de ceux-ci et provoque nausées voire vomissements chez un quidam placé à moins de 50 cm : l'infortuné perd niveau de maîtrise Dés lancés sur toutes ses actions si il échoue dans son jet de Détermination contre le ND du parfum.
- *Maître* :
 - Le maître détecte l'odeur qui trahit une émotion forte (ND de base égal à Détermination x 5, - 5 au ND s'il connaît bien la personne, 0 s'il la côtoie de temps en temps, +5 si elle lui est inconnue).
 - Le maître provoque une émotion définie en fonction du type de parfum (ND de base égal à Détermination x 5) :
 - Faim** : Le sujet est pris d'une faim insoutenable qu'il lui faut satisfaire au plus vite.
 - Sommeil** : Le sujet se sent terriblement fatigué et s'endort dès qu'il trouve un endroit confortable.
 - Charisme** : Le porteur du parfum dégage une odeur agréable et bénéficie de 1 Dé lancé et gardé supplémentaire sur tous ses jets sociaux.

Ecole Belluci :

- *Compétences de base* : Comédie, Danse, Discrétion, Etiquette, Jenny, Masseur, Mode (la courtisane doit choisir 4 compétences)
- *Compétences avancées* : Cancanier, Comportementalisme, Dissimulation, Pique-assiette, Poison, Politique, Séduction, Sincérité
- *Apprenti* :
 - L'apprentie bénéficie de 1 augmentation gratuite en Charmer dans le cadre du système de répartition et dans une compétence de base.
 - L'apprentie bénéficie d'une remise de 1 PP sur les avantages **Beauté du diable** et **Séduisant**.
 - L'apprentie peut faire naître le désir chez un individu : elle dépense un Dé d'Héroïsme pour activer chez son interlocuteur le travers **Amour impossible** (amour) ou **Libertin** (débauche) même s'il ne le possède pas.
 - Chaque conquête menée avec brio rapporte Réputation de la cible /10 et 1 Dé d'Héroïsme.
- *Compagnon* : La compagne irradie un charme vénéneux qui attire tous les regards et pétrifie l'assistance : elle dépense 1 Dé d'Héroïsme pour infliger un malus de niveau de maîtrise Dés lancés sur les jets sociaux de l'éventuel interlocuteur.
- *Maître* : Dans des circonstances propices, la maîtresse suscite la confiance : elle peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour qu'un individu lui révèle un secret (d'Etat ou privé) sans qu'il s'en rende compte (habileté équivalente à l'activation du travers de vilain **Bavard** même si l'individu en question ne le possède pas).

Ecole Bogdanovitch :

- *Compétences de base* : Escalade, Déplacement silencieux, Survie, Course de vitesse
- *Compétences avancées* : Course d'endurance, Sincérité, Camouflage, Déguisement, Dissimulation, Nager, Code secret, Débrouillardise, Survie
- *Apprenti* :
 - L'apprenti peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour ne plus avoir besoin de se nourrir ni de dormir durant 1 semaine. Il peut dépenser un nombre de Dés d'Héroïsme égal à la Détermination. Une fois ce délai passé, il doit récupérer intégralement le temps de sommeil perdu (50 heures par semaine) ainsi que la nourriture qu'il aurait normalement dû consommer.
 - L'apprenti peut mémoriser (et non comprendre...) Esprit x 5 pages. Le processus de mémorisation demande 5 minutes par page.
- *Compagnon* : Le compagnon fuit comme le vent lorsque le besoin s'en fait sentir :
 - il bénéficie de niveau de maîtrise augmentations gratuites sur ses jets de Course de vitesse et de Course d'Endurance
 - il peut réduire 1 Dé d'Action de niveau de maîtrise phases si cette Action intéresse les compétences susdites
- *Maître* : Le maître est une véritable force de la nature si bien que même les tempêtes glacées de Matushka ne peuvent l'empêcher de transmettre le message à son destinataire : sa Détermination est majorée de 1 rang et peut atteindre le rang légendaire de 6.

Ecole Illitch :

- *Compétences de base* : Comédie, Imitation, Eloquence, Déguisement
- *Compétences avancées* : Narrer, Mode, Spectacle de rue, Prestidigitation, Ventriloquie (Portée : Dextérité x niveau de maîtrise m), Sincérité
- *Apprenti* :
 - Lors d'une utilisation de la Ventriloquie, l'apprenti peut imiter une voix humaine autre que la sienne.
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets impliquant 2 compétences choisies parmi les compétences de base.
 - L'apprenti peut se grimer avec un matériel des plus réduits et dans les circonstances les plus agitées (en courant...).
- *Compagnon* :
 - Lors d'une utilisation de la Ventriloquie, le compagnon peut imiter un bruit animal.
 - Le compagnon se pare d'un rôle choisi parmi un nombre de rôles égal à son rang de Comédie :
 - Enfant** : Le personnage acquiert un corps et un visage d'angelot qui ouvrent le cœur et endorment la méfiance : il bénéficie d'1 Dé lancé et gardé supplémentaire dans un jet de Guets-apens par exemple.
 - Mendiant** : Le personnage paraît bien plus vieux et décrépi qu'il ne l'est en réalité : il fait dès lors tous ses jets sociaux en gardant 1 Dé de moins et les passants se surprennent à compatir voire à donner la pièce.
 - Noble** : Le personnage devient bien plus beau et séduisant : il fait tous ses jets sociaux en gardant 1 Dé de plus.
 - Ogre** : L'aspect physique du personnage est légèrement transformé et le rend bien plus intimidant : que ses dents soient devenues plus pointues ou que son regard s'habille d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les personnes qui le voient. Il garde 1 Dé de moins sur ses jets sociaux à l'exception de ceux mobilisant l'Interrogatoire et le système de répartie où il lance et garde 2 Dés supplémentaires.
 - Paysan** : Le personnage prend une apparence ordinaire : il fait tous ses jets de Discrétion et Filature en lançant et gardant 2 Dés supplémentaires et les observateurs éventuels sont incapables de mémoriser son visage.
- *Maître* :
 - Lors d'une utilisation de la Ventriloquie, le maître peut imiter n'importe quel bruit.
 - Le maître peut incarner une créature du folklore ussuran qui inspire la plus vive terreur au spectateur : il gagne 1 rang de Peur par tour, sachant que le rang maximal de cette Peur est égal au rang de la compétence Comédie.

Ecole MacAllister :

- *Compétences de base* : Perception, Filature, Recherches, Comédie
- *Compétences avancées* : Crochetage, Poison, Lire sur les lèvres, Comportementalisme, Déguisement, Interrogatoire, Droit
- *Apprenti* :
 - Incarnation de la loi et (surtout) représentant du sombre et redouté Bors MacAllister, l'apprenti bénéficie de + niveau de maîtrise Dés lancés supplémentaires en Intimider. Attention : ce bonus n'est valable qu'en Avalon et se limite à 1 seul Dé lancé supplémentaire ailleurs que dans les Trois Royaumes.
 - L'apprenti excelle dans l'art de l'investigation et de la déduction afin de retrouver la trace d'un coupable ou d'un présumé tel. Ainsi, il visite le dernier endroit où l'individu recherché a été repéré, et, s'il réussit un jet de Perception contre Esprit x 5 de cet individu, parvient à glaner divers indices sur la localisation et les actions de celui-ci.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour qu'un vilain ou un PNJ hostile lui révèle les tenants et les aboutissants de l'histoire sans qu'il s'en rende compte (habilité équivalente à l'activation du travers de vilain **Bavard** même si le vilain en question ne le possède pas).
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour que le MJ lui dise franchement si ses suppositions sont correctes ou non dans le cadre de la résolution d'une intrigue.
- *Maître* :
 - Le maître compte parmi les plus fins limiers de l'Avalon : son Esprit acéré est majoré de 1 rang et peut atteindre le rang légendaire de 6.
 - La renommée du maître est telle que la limitation évoquée au rang d'apprenti lors d'un usage de l'Intimidation s'efface.

Ecole Marburg :

- *Compétences de base* : Chirurgie, Diagnostic, Premiers secours, Déplacement silencieux
- *Compétences avancées* : Charlatanisme, Dentiste, Examiner, Vétérinaire, Sincérité, Sciences de la nature, Poison, Eloquence
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Chirurgie et d'une compétence de base.
 - L'apprenti peut utiliser les compétences médicales de base niveau de maîtrise fois par acte et par patient (1 fois en temps normal).
- *Compagnon* :
 - Le compagnon peut soutenir efficacement un individu blessé à proximité : il dépense 1 Dé d'Action correspondant à la phase de l'attaque pour ajouter niveau de maîtrise Dés lancés au jet de Gaillardise du blessé.
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour réussir automatiquement un jet de compétence médicale.
- *Maître* :
 - Le maître atteint le rang 6 dans l'une de ses compétences médicales de base.
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme et 1 Dé d'Action pour annuler 1 Blessure grave à condition de lancer ces Dés lors de la phase de l'attaque.

Ecole du Masque :

- *Compétences de base* : Comédie, Comportementalisme, Eloquence, Sincérité
- *Compétences avancées* : Narrer, Mode, Prestidigitation, Ventriloquie (Portée : Dextérité x niveau de maîtrise m), Déguisement, Spectacle de rue
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets de Sincérité et de Comédie.
 - L'apprenti peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour reproduire le résultat d'un jet de compétence lié à un métier. Ce Dé est utilisé lors de la phase où est lancé le jet de compétence.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon gagne niveau de maîtrise PX supplémentaires par session dans une compétence liée à l'un des métiers simulés s'il observe un expert dans la compétence concernée.
 - Le compagnon apprend à simuler un nombre de métiers égal à son rang dans la compétence Comédie. De fait, il bénéficie de niveau de maîtrise rangs dans chaque compétence de base du métier considéré.
- *Maître* :
 - Le maître gagne niveau de maîtrise PX supplémentaires par session dans une humanité possédée ou non s'il observe un expert dans l'école considérée. Il doit maîtriser les compétences exigées par l'humanité considérée.
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour reproduire une technique issue d'une humanité. Ce Dé est utilisé lors de la phase où est lancé le jet. Le jet associé à la technique est égal au résultat du jet de l'individu. Le maître peut à terme posséder cette technique (et donc la réutiliser !) s'il possède les compétences exigées par l'humanité et mobilise en PX 5 x niveau de maîtrise de la technique copiée. Dès lors, le jet utilise la compétence normale.

Ecole de Port-Royal :

- *Compétences de base* : Comédie, Eloquence, Etiquette, Mode, Cancanier
- *Compétences avancées* : Diplomatie, Intrigant, Lire sur les lèvres, Pique-assiette, Politique, Séduction, Sincérité, Comportementalisme
- *Apprenti* :
 - L'apprenti peut bénéficier de niveau de maîtrise rangs de faveurs par session s'il se rend à l'ambassade idoine.
 - Rang 1** : 100 guilders, objet de bonne qualité, escorte jusqu'à une ville importante, information sur un sujet connu...
 - Rang 2** : 200 guilders, objet luxueux, apprentissage d'une compétence (2 PX par session dans la compétence considérée), place héroïque lors d'une bataille, possibilité de nommer un champion...
 - Rang 3** : 300 guilders, possibilité d'épouser la fille d'un noble, artefact, immense service, poste d'ambassadeur...
 - L'apprenti exhume de vieilles histoires de famille pour ruiner le crédit d'un individu : au terme d'une minutieuse collecte de ragots et d'un jet réussi de Esprit + Cancanier contre un ND variable, il découvre l'Epée de Damoclès de sa cible et bénéficie de PP de l'Epée de Damoclès augmentations gratuites dans le cadre du système de répartition à l'encontre de la cible considérée.
 - Chaque interlocuteur convenablement et durablement humilié rapporte à l'apprenti Réputation /10 Points de Réputation.
- *Compagnon* : Le compagnon sait créer toute une palette de rumeurs perverses susceptibles de salir un homme ou une institution : il peut lancer par acte niveau de maîtrise rangs de Rumeur. La Rumeur est équivalente à une **Epée de Damoclès** (voir liste p 165-168 du *GdJ* et **Nouvelles Epées de Damoclès**) et provoque une chute de la Réputation de la cible égale à rang de la Rumeur x 5. La diffusion de cette Rumeur exige un jet réussi de Esprit + Cancanier contre un ND variable.
- *Maître* : Le maître fait courir une rumeur (souvent fausse...) qui relate les hauts faits d'une cible (homme ou institution) : il peut lancer par acte niveau de maîtrise rangs de Rumeur. La Rumeur ressemble à une **Citation** et provoque une hausse de la Réputation de la cible égale à rang de la Rumeur x 5. La diffusion de cette Rumeur exige un jet réussi de Esprit + Cancanier contre un ND variable.

Ecole de la Real Sociedad :

- *Compétences de base* : Perception, Comportementalisme, Interrogatoire, Sincérité
- *Compétences avancées* : Crochetage, Poison, Lire sur les lèvres, Filature, Déguisement, Droit
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie de niveau de maîtrise Dés lancés supplémentaires lorsqu'il doit percer un déguisement ou un mensonge.
 - L'apprenti bénéficie d'une remise de 2 PP sur l'avantage **Alcade**.
 - L'apprenti peut connaître la valeur d'un trait s'il réussit un jet de Comportementalisme ou Perception contre Détermination x 5.
- *Compagnon* :
 - Aucun individu n'arrive à mentir au compagnon (sauf un vilain) sauf s'il réussit un jet de Détermination + Sincérité contre Esprit + Interrogatoire.
 - Le compagnon peut identifier un métier ou un entraînement s'il réussit un jet de Comportementalisme ou Perception contre Détermination x 5.
- *Maître* :
 - Le maître peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour annuler la technique d'une humanité utilisée contre lui. Notons que l'humanité est dès lors identifiée.
 - Le maître peut identifier une Epée de Damoclès, un Travers ou une Vertu s'il réussit un jet de Comportementalisme ou Perception contre Détermination x 5.

Ecole Tannhäuser :

Le Conteur est souvent un ancien Waise qui, au sortir de son « sommeil », décide de réprimer ses propres souffrances pour mieux soulager celles des autres. Pour accomplir cette noble mission, il parcourt les terres désolées de l'Eisen afin de raconter les exploits des héros des temps passés et présents susceptibles de ramener la joie et l'honneur dans le cœur des déshérités.

- *Compétences de base* : Narrer, Eloquence, Histoire, Comédie
- *Compétences avancées* : Création littéraire, Comportementalisme, Occultisme, Sincérité, Chant, Ventriloquie (Portée : Dextérité x niveau de maîtrise m)
- *Apprenti* :
 - L'apprenti bénéficie d'une augmentation gratuite sur tous les jets impliquant Narrer et 1 compétence choisie parmi les compétences de base.
 - L'apprenti recherche la compagnie successive de rang de Narrer héros afin d'en conter plus tard les hauts faits. Le héros considéré gagne ainsi un nombre de points de Réputation égal au résultat du jet de Esprit + Narrer. Le conteur gagne une Relation par héros ainsi encensé.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour bénéficier durant niveau de maîtrise phases d'un bonus de Narrer x niveau de maîtrise à toutes ses actions en relation avec les hauts faits d'un héros dont il popularise la geste.
 - Le compagnon peut dépenser 1 Dé d'Héroïsme pour qu'un de ses auditeurs bénéficie durant niveau de maîtrise phases d'un bonus de Narrer x niveau de maîtrise à toutes ses actions en relation avec les hauts faits d'un héros dont il popularise la geste.
- *Maître* : Un conte bien orienté sous forme de parabole peut inciter l'auditoire à suivre l'un des actions effectuées par l'un des héros. Le nombre de gens inspirés par conte narré est égal au résultat du jet d'Esprit + Narrer.

Ecole de la Tragedia del'Arte :

- *Compétences de base* : Comédie, Comportementalisme, Eloquence, Sincérité
- *Compétences avancées* : Déguisement, Narrer, Lire sur les lèvres, Mode, Création littéraire, Pique-assiette, Etiquette
- *Apprenti* :
 - L'apprenti agit comme si la vie elle-même est un théâtre : il bénéficie d'une remise de 2 PP sur l'avantage **Sens du spectacle**.
 - L'apprenti commence à explorer les coulisses de l'âme humaine : il devine le Travers ou la Vertu d'un individu s'il réussit un jet de Esprit + Comportementalisme contre la Détermination x 5 de cet individu.
 - L'apprenti gagne une augmentation gratuite sur ses jets de Comédie et d'Eloquence.
- *Compagnon* :
 - Le compagnon crée divers personnages héroïques (dont le nombre est égal au rang de Création littéraire) dont le souffle habite et inspire l'acteur : il peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour activer l'une des Vertus prédéfinies lors de l'écriture des personnages (voir liste p 171-173 du *GdJ*).
 - Le compagnon manie à l'envi le masque de l'hypocrisie et peut donc cacher son âme véritable : son Travers ou sa Vertu ne peuvent être révélés par 1 Dé d'Héroïsme que si le lanceur de celui-ci réussit un jet de Esprit + Comportementalisme contre Détermination du compagnon x 5 (le Dé d'Héroïsme est dépensé dans tous les cas).
- *Maître* :
 - A l'apogée de sa carrière théâtrale et littéraire, le maître s'attaque à l'interprétation des êtres vils (dont le nombre est égal au rang de Création littéraire) avec l'intention d'exhumer chez le spectateur le mal reflété par ses personnages : il peut utiliser 1 Dé d'Héroïsme pour activer chez un individu l'un des Travers prédéfinis lors de l'écriture des personnages (voir liste p 144-147 du *GdM*).
 - Le maître interprète avec un tel brio les héros écrits au rang de compagnon qu'il peut inspirer un individu. En effet, celui-ci bénéficie de l'effet d'une des Vertus, sachant que c'est le maître qui dépense 1 Dé d'Héroïsme.

Ecole Val Mokk :

- *Compétences de base* : Comédie, Eloquence, Etiquette, Mode
- *Compétences avancées* : Cancanier, Diplomatie, Intrigant, Lire sur les lèvres, Politique, Séduction, Sincérité
- *Apprenti* :
 - L'apprenti peut bénéficier de niveau de maîtrise rangs de faveurs par session s'il se rend à l'ambassade idoine.
 - Rang 1** : 200 guilders, objet de bonne qualité, escorte jusqu'à une ville importante, information sur un sujet connu...
 - Rang 2** : 400 guilders, objet luxueux, apprentissage d'une compétence (2 PX par session dans la compétence considérée), place héroïque lors d'une bataille, possibilité de nommer un champion...
 - Rang 3** : 600 guilders, possibilité d'épouser la fille d'un noble, artefact, immense service, attaché à l'ambassade...
 - L'apprenti peut modifier l'état émotionnel d'un individu afin de l'amener à servir ses desseins sous réserve d'au moins 5 minutes de conversation et d'un jet réussi d'Esprit + Eloquence contre Détermination x 5.
- *Compagnon* : Le compagnon peut miner le moral de son interlocuteur si bien que ce dernier rate automatiquement sa prochaine action sous réserve que le compagnon réussisse son jet d'Intimidation.
- *Maître* : Le maître peut manipuler à terme son interlocuteur et lui apparaître comme un fidèle allié s'il réussit un jet d'Esprit + Eloquence contre Détermination x 5. Cette confiance dure Réputation du maître /10 jours mais peut être entretenue par des visites et des cadeaux.