

Un Jeu parmi les Ombres

Livret du personnage



Version 1.4

Les Ombres du Trône

Avant propos

Ce livret constitue la première partie des règles de la chronique *Un Jeu parmi les Ombres*. Elle concerne l'individu que vous allez incarner, votre personnage ; ses compétences, ses faiblesses, les actions qu'il pourra entreprendre et les conséquences qu'elles auront. La seconde partie détaille votre domaine, votre fief. Une maison noble n'existe que par ses terres et ses richesses, et la bonne gestion de ce dernier sera un outil puissant dans le Jeu des Trônes.

Table des matières

1 Le personnage	5
1.1 Récapitulatif de la création de personnage	6
1.2 Les éducations	7
1.3 Les carrières	7
1.4 Les compétences	8
1.5 Progression du personnage	8
1.5.1 Expérience à la création	8
1.5.2 Gains par la suite	9
1.5.3 Dépense d'expérience	9
2 Les éducations	10
2.1 Assistant du châtelain	10
2.2 Étudiant	10
2.3 Filou	10
2.4 Guerrier	10
2.5 Débrouillard	11
2.6 Page	11
3 Les carrières	12
3.1 Artisan	12
3.2 Assassin	14
3.3 Brute	15
3.4 Chambellan	16
3.5 Chasseur	17
3.6 Chevalier	18
3.7 Commandant	19
3.8 Courtisan	20
3.9 Diplomate	21
3.10 Espion	22
3.11 Érudit	23
3.12 Soldat	24
3.13 Voleur	25
4 Exemple de création de personnages	26
4.1 Marrent Thorn	26
4.2 Keryn Salters	29
5 Les compétences	31
5.1 Combat	32
5.1.1 Maniement	32
5.1.2 Technique	33
5.1.3 Violent	35
5.2 Gestion	37
5.2.1 Citadin	37
5.2.2 Comptes	39
5.2.3 Exploitant	40
5.3 Infiltration	43
5.3.1 Discrétion	43
5.3.2 Évasion	44
5.3.3 Poison	45
5.4 Relations sociales	47
5.4.1 Duperie	47

5.4.2 Emprise	49
5.4.3 Honneur	51
5.4.4 Subtilité.....	52
5.5 Réseaux d'influence.....	54
5.5.1 Indic	54
5.5.2 Intermédiaire.....	55
5.5.3 Vaurien.....	57
5.6 Savant	59
5.6.1 Art	60
5.6.2 Dressage.....	60
5.6.3 Histoire	61
5.6.4 Linguiste	62
5.6.5 Médecin	63
5.6.6 Militaire	63
5.6.7 Sagesse populaire	65
5.6.8 Sciences	65
5.6.9 Religion	66

1 Le personnage

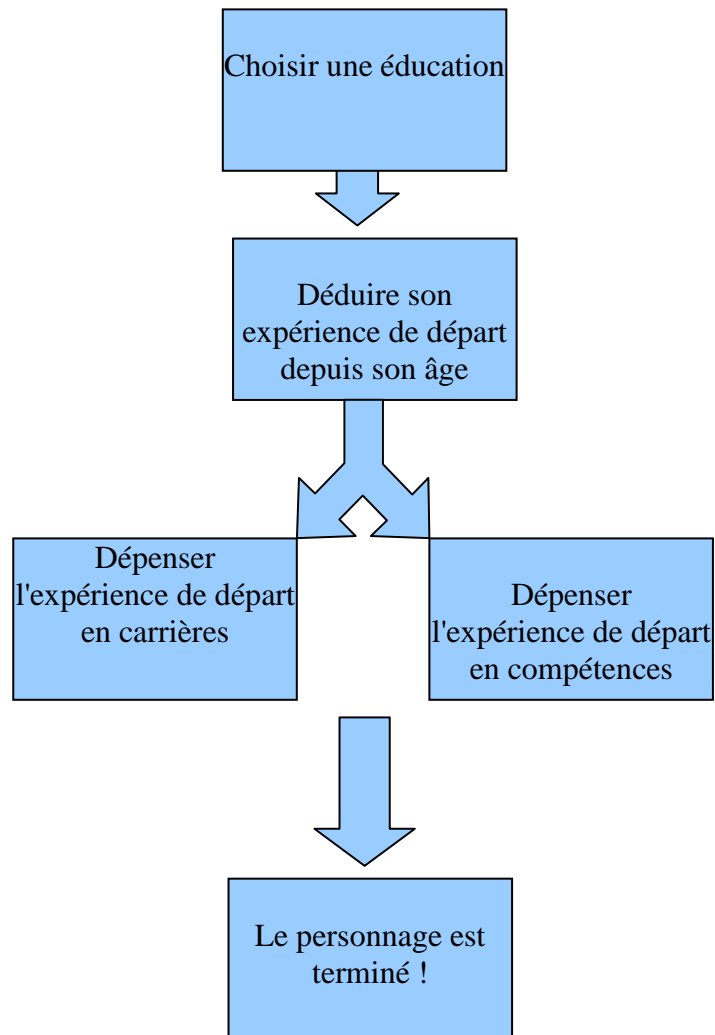
La première échelle du jeu est celle du personnage. Vous incarnez un des membres principales d'une maison noble du centre de Westeros. Sont disponibles, bien sûr, la famille seigneuriale, mais aussi les conseillers, éminences grises, stratèges, maîtres d'armes, mestres ou septons. Lors de la création de ce personnage, vous devrez décider de qui il est, et quelle est son histoire, en collaboration avec les scénaristes du jeu.

Un personnage est caractérisé par trois éléments : son **éducation**, ses **carrières** et ses **compétences**.

- 1 L'éducation d'un personnage représente son apprentissage, entre son plus jeune âge et l'entrée dans l'âge adulte. Tous les personnages disposent d'une éducation, que ça soit celle de leurs parents ou celle de la rue.
- 2 Une carrière est un métier ou un ensemble de compétences cohérent choisi par le personnage. Chaque carrière est échelonnée de 1 à 5, pour représenter le niveau d'avancement du personnage dans cette carrière. Les carrières possèdent des domaines de compétence (Combat, Gestion, Réseaux d'influence, ...) divisées en spécialités, qui permettent l'accès à des compétences au fil de leur progression. De plus, les carrières confèrent, aux niveaux trois, quatre et cinq une compétence spéciale, spécifique à la classe.
- 3 Une compétence est une capacité d'un personnage, agissant sur le jeu de personnage ou le jeu de domaine. Les compétences appartiennent à un domaine et possèdent un niveau allant de 1 à 3. De plus, une connaissance fait partie d'une spécialité. Les différentes spécialités sont disponibles au fil des apprentissages du personnage.

1.1 Récapitulatif de la création de personnage

Voici un résumé de la création de personnage :



1.2 Les éducations

Tous les hommes et femmes de sang noble ont le privilège de recevoir une éducation poussée, inculquée par les serviteurs de leur famille, à commencer par le Mestre. Vous pourrez donc choisir une *éducation* pour votre personnage. Cette dernière lui confèrera la maîtrise du domaine de compétence associé au niveau 1 et une compétence de niveau 1 de ce domaine, au choix.

La liste des éducations est listée dans la suite de ce document.

1.3 Les carrières

Si le Jeu des Trônes n'épargne pas les enfants, vous aurez la chance d'avoir eu le temps de fourbir vos armes avant d'y participer.

Les carrières possèdent entre deux et quatre domaines de compétence parmi les six existants. Selon la spécialisation plus ou moins grande de la classe dans ces domaines. De plus, chaque carrière offrira le rang d'*intéressé, doué ou spécialisé* dans chacun de ses domaines.

Par exemple, un soldat sera Spécialisé en combat et Intéressé par ses connaissances en stratégie militaire.

Plus la maîtrise du domaine de compétence est élevée, plus les niveaux supérieurs et les spécialités variées sont accessibles rapidement.

Note sur la progression des maîtrises au fil des niveaux : Lorsqu'une carrière offre un choix dans l'ordre de progression des maîtrises, ce choix est définitif.

Par exemple, un assassin 1 gagne 1/1 en maîtrises. Cela signifie qu'il gagne un niveau de maîtrise dans la première et la deuxième maîtrise. Un assassin 3 possède 2/2/1 en maîtrises, soit 2 dans la première, 2 dans la deuxième et 1 dans la troisième.

Quand plusieurs carrières vous confèrent un niveau de maîtrise dans le même domaine, seul le plus haut compte.

Les compétences sont classées en **active/passive** et **jeu/inter-jeu**. Une compétence **active** de **jeu** ne peut s'utiliser qu'une fois par partie mais peut être acquise plusieurs fois pour des utilisations supplémentaires (s'il s'agit d'une compétence de carrière, il faut se racheter le niveau de carrière correspondant). Une compétence active d'**inter-jeu** ne s'utilise que pendant une **action personnelle**. Les compétences **passives** donnent des bonus applicables en **jeu** et/ou en **inter-jeu**, ou représentent des actions très longues qui ne monopolisent pas le personnage.

La liste des éducations est listée dans la suite de ce document.

1.4 Les compétences

Les compétences représentent les capacités concrètes du personnage. Il existe six catégories de compétences, avec trois ou quatre spécialités chacune :

- Combat (Maniement, technique, Violent)
- Gestion (Citadin, Comptes, Exploitation)
- Infiltration (Discrétion, Évasion, Poison)
- Relations sociales (Duperie, Emprise, Honorable, Subtil)
- Réseaux d'influence (Indic, Intermédiaire, Vaurien)
- Savant (Dressage, Histoire, Linguiste, Médecin, Militaire, Sagesse populaire, Sciences, Religion)

De nombreuses compétences possèdent plusieurs niveaux. Il est nécessaire de posséder tous les niveaux inférieurs avant d'acheter le suivant.

La liste des compétences est listée dans la suite de ce document.

1.5 Progression du personnage

Si un paysan peut labourer son champ de la même manière de son enfance à sa mort, ceux qui jouent au jeu des Trônes doivent évoluer pour survivre. Heureusement, un personnage avisé saura apprendre de ses succès et des erreurs des autres.

1.5.1 Expérience à la création

Lorsqu'un personnage entre dans la chronique *Un Jeu parmi les Ombres*, son expérience dépend exclusivement de son âge. Voici un tableau explicitant la quantité d'expérience en fonction de l'âge du personnage :

âge	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
XP	15	18	21	24	27	30	32	34	37	39	42	44	46	49	51	54	56	58	60	62	64

âge	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
XP	66	68	70	72	74	75	77	78	80	81	83	84	86	87	89	90	91	92	93	95	96

âge	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
-----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

XP	97	98	99	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111
-----------	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

1.5.2 Gains par la suite

Un personnage qui participe aux événements d' *Un Jeu parmi les Ombres* progresse plus vite que ceux qui mènent une vie sans histoire, cloîtrés dans leurs demeures.

Un personnage récurrent gagne un point d'expérience par partie à laquelle il participe. Il gagne également de l'expérience en fonction de son vieillissement.

L'expérience gagnée est dépensable à la fin de l'épilogue et au début du prologue. La fin de l'épilogue correspond au gain du point d'expérience de la partie. Le début du prologue correspond au gain d'expérience dû à l'âge.

1.5.3 Dépense d'expérience

Voici les coûts en expérience pour progresser dans une carrière :

Niveau	Coût du niveau	Coût cumulé
1	3	3
2	3	6
3	6	12
4	9	21
5	15	36

Et ceux pour acquérir de nouvelles compétences :

Niveau	Coût du niveau	Coût cumulé
1	3	3
2	6	9
3	9	18

2 Les éducations

Lors de votre éducation, vous pouvez choisir la compétence "*Langue écrite*" appliquée à votre langue maternelle, même sans remplir les prérequis à la place d'une compétence de domaine associé à votre éducation.

Voici la liste des éducations disponibles :

2.1 Assistant du châtelain

Cette éducation est donnée aux jeunes westerosi destinés à gérer un domaine ou un commerce. Elle est utile aux jeunes seigneurs soucieux de la bonne marche de leur fief, ou à défaut, à l'un de leurs conseillers.

Les **assistant de châtelains** sont :

- Intéressés en Gestion (une spécialité au choix)

2.2 Étudiant

Cette éducation attire les jeunes westerosi curieux et intelligents, bénéficiant de l'enseignement du mestre ou du septon de la maison s'ils sont nobles, de professeurs sinon.

Les **étudiants** sont :

- Intéressés en Savants (une spécialité au choix)

2.3 Filou

On retrouve dans cette éducation les jeunes westerosi qui, de par leur basse exaction, la malchance ou le rejet des éducations conventionnelles, ont du se débrouiller par eux même dès leur plus jeune âge et utiliser des méthodes sournoises.

Les **Filous** sont :

- Intéressés en Infiltration (une spécialité au choix)

2.4 Guerrier

Cette éducation concerne les jeunes westerosi vigoureux, destinés au métier des armes par passion, intérêt ou obligation. Si tous les jeunes nobles apprennent les bases du maniement des armes, seuls les plus appliqués en retirent suffisamment de bénéfices pour combattre efficacement armes à la main.

Les **guerriers** sont :

- Intéressés en Combat (une spécialité au choix)

2.5 Débrouillard

C'est l'éducation des jeunes westerosi qui montrant des dispositions pour parler aux bonnes personnes et monnayer les faveurs et des biens.

Les **Intermédiaires** sont :

- Intéressés en Réseaux d'influence (une spécialité au choix)

2.6 Page

Cette éducation est donnée au jeunes destinés à fréquenter le monde. Elle est favorisée par ceux qui sont naturellement à l'aise au milieu d'autres personnes.

Les **Pages** sont :

- Intéressés en Relations Sociales (une spécialité au choix)

3 Les carrières

Attention, il est impossible de sélectionner le niveau 5 d'une carrière à la création d'un personnage. Un personnage ayant une carrière de niveau 5 est reconnu comme un des plus grands experts de son domaine de sa génération, ce n'est pas à la portée de tous.

Voici la liste des carrières disponibles :

3.1 Artisan

Cette carrière regroupe tous ceux qui maîtrisent la production d'objets variés. Elle regroupe les forgerons, les céramistes, les sculpteurs, les peintres ... Les maîtres artisans sont très appréciés dans les cours seigneuriales, et savent souvent s'attirer les faveurs des nobles importants d'un cadeau bien placé.

Les **artisans** sont :

- Intéressés en Savants (2 au choix parmi [Sagesse populaire, art, linguistique, histoire, religion, militaire, sciences])
- Intéressés en Réseaux d'influence (Intermédiaire, Vaurien)
- Intéressés en Gestion de domaine (Exploitation, Citadin)
- Intéressés en Relations sociales (Subtilité, Duperie)

Grâce à leur polyvalence, les artisans sont libres de fixer l'ordre d'avancement de leurs maîtrises.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	1/1/1/1	
3	2/1/1/1	Travail honnête
4	2/2/1/1	Renommée
5	2/2/2/1	Chef d'œuvre

Travail honnête [passive/interjeu] : L'artisan a perfectionné son art et peut à présent enrichir sa maison en le pratiquant. L'artisan peut consacrer une phase d'interjeu à sculpter, peindre ou donner des représentations, et son mécène en retirera un gain substantiel.

Renommée [passive/interjeu] : Les ouvrages de l'artisan contribuent au développement d'une ville où il travaille.

Chef d'œuvre [passive/interjeu] : L'artisan atteint le sommet de son art. Avec un investissement considérable de temps (au minimum un tour d'interjeu), variable selon la réalisation, il réalise un objet ou une œuvre unique qui marque son époque. Reforgier l'acier valyrien, écrire un poème épique qui inspirera des générations de chevaliers ou reproduire les œuvres des grands maîtres à la perfection, est à la portée du meilleur artisan.

Les effets précis de cette compétence varient selon l'artiste, et seront à discuter avec l'équipe d'*Un jeu parmi les ombres*. Sa réalisation est toujours longue et coûteuse, et ses bénéfices, importants.

3.2 Assassin

Cette carrière concerne ceux qui font du meurtre un moyen pour arriver à leurs fins. Qu'il s'agisse de malandrins particulièrement violents ou d'intrigants prêts à tout, les assassins ont toujours su se rendre utiles dans les cours de Westeros.

Les **assassins** sont :

- Intéressés en Combat (Technique, maniement)
- Intéressés en Réseaux d'influence (Vaurien, indic)
- Doués en Infiltration (Poison, discrétion, évasion)

La compétence majeure de l'assassin est toujours Infiltration, l'ordre des deux compétences mineures (Combat et Réseaux d'Influence) est au choix.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2/1	Mithridatisation
4	2/2/1	Coupe-gorge
5	3/2/1	Conjuré

Mithridatisation [passive] : L'assassin s'est graduellement immunisé aux poisons connus ; aucun poison qu'il connaît ne lui fait d'effet.

Coupe-gorge [active/jeu] : L'assassin a appris à infliger des blessures mortelles discrètement. En mimant un égorgement (passer un doigt ou une petite dague sur la gorge de la victime), il inflige une blessure mortelle (murmurer « *fatal* » à l'oreille de son adversaire. Ce dernier devient instantanément agonisant).

Conjuré [passive/interjeu] : Vétéran de nombreux meurtres, l'assassin a appris à se ménager une porte de sortie dans toutes ses attaques. Lors de la phase d'interjeu, lorsque l'assassin participe à un complot destiné à accomplir un assassinat, ses chances d'éviter la mort ou la capture sont considérablement plus importantes.

3.3 Brute

Sous l'appellation de Brute se reconnaissent ceux pour qui seule la victoire importe, et la violence extrême est un outil de choix. Ces guerriers dangereux maîtrisent les coups bas en tout genre et se font respecter par les plus faibles par l'intimidation.

Les **brutes** sont :

- Intéressés en Réseaux d'influence (Vaurien, indic)
- Intéressés en Relations sociales (Emprise, Duperie)
- Doué en Combat (Technique, maniement, violent)

La compétence majeure de la brute est toujours Combat, l'ordre des deux compétences mineures (Relations sociales et Réseaux d'Influence) est au choix.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2/1	Aveux sous la torture
4	2/2/1	Coup dans l'jarret
5	3/2/1	Sable dans les yeux

Aveux sous la torture [active/jeu] : La brute connaît, par expertise ou par sadisme, de nombreux moyens d'infliger la douleur. Les victimes doivent répondre à une question dans le sens que désire le tortionnaire (qui les en aura informés préalablement). Le tortionnaire peut également faire signer des aveux simples si la victime sait écrire.

Coup dans l'jarret [active/jeu] : La brute peut infliger des coups terribles qui laisseront leur victime diminuée. Lorsqu'elle réussit à porter un coup à la jambe ou au pied, elle peut annoncer « Boite ». La victime devra alors boiter et se déplacer avec difficulté jusqu'à ce que cette blessure soit soignée par un médecin compétent.

Sable dans les yeux [active/jeu] : Après des dizaines de combats gagnés « à la loyale », une brute connaît toutes les ficelles pour gagner coûte que coûte. En minant de projeter du sable ou de la poussière au visage de son adversaire, elle peut annoncer « aveugle », auquel cas la victime doit fermer les yeux pendant 5 secondes.

Il va sans dire qu'on doit privilégier la sécurité, et s'assurer de ne pas jeter réellement de sable à la figure de son adversaire !

3.4 Chambellan

Cette carrière concerne les gestionnaires soucieux de la prospérité de leur domaine ou de celui de leur maître. Ils savent mener leurs serviteurs à la baguette et coordonner les entreprises et les travaux dans leur fief.

Les **chambellans** sont :

- Intéressés en Savants (2 au choix parmi [Sagesse populaire, histoire, religion, militaire, sciences])
- Intéressés en Relations sociales (Duperie, Honneur)
- Doués en Gestion (Comptes, Citadin, exploitation)

La compétence majeure du chambellan est toujours Gestion, l'ordre des deux compétences mineures (Relations sociales et Savant) est au choix.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2/1	Maître de maison
4	2/2/1	Prospérité
5	3/2/1	Planification

Maître de maison [active/jeu] : Le chambellan est habitué à donner des ordres aux serviteur d'une maisonnée ; en l'absence d'un de leurs seigneurs, les serviteurs doivent obéir aux ordres et instructions simples (questions simples, tâches courtes) du chambellan.

Prospérité [passive/interjeu] : Le chambellan connaît si bien les routes commerciales, les plaques tournantes du commerce et les plus riches marchands que les entreprises sous sa responsabilité atteignent des sommets. Le chambellan confère un bonus de rentabilité au site qu'il gère, cumulable avec celui déjà donné par les compétences classiques.

Planification [passive/interjeu] : Le chambellan connaît exactement ses ressources et les possibilités de son domaine. Il est donc capable de les organiser de manière à permettre une utilisation maximale de chacune. Il peut entreprendre plusieurs grands projets à la fois comme s'il était entrepreneur, maître de cérémonie et maître d'ouvrage.

3.5 Chasseur

Cette carrière regroupe les braconniers, forestiers, fournisseurs de venaisons aux banquets des seigneurs. Certains chasseurs sont également employés par les armées comme éclaireurs. De très nombreux nobles pratiquent également la chasse eux-mêmes, pour le sport et le festin.

Les **chasseurs** sont :

- Intéressés en Savants (Dressage, sagesse populaire, médecin)
- *Intéressés en Combat (Maniement, violent) pour les hommes*
- *Intéressées en Social (Subtil, duperie) pour les femmes*
- Intéressés en Réseaux d'influence (Intermédiaire, vaurien)
- Intéressés en Infiltration (Discrétion, évasion)

Grâce à leur polyvalence, les chasseurs sont libres de fixer l'ordre d'avancement de leurs maîtrises.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	1/1/1/1	
3	2/1/1/1	Pistage
4	2/2/1/1	Patrouille
5	2/2/2/1	Traqueur tenace

Pistage [active/jeu] : Le chasseur sait remonter des pistes et en déduire les allées et venues récentes. Cette compétence fonctionne notamment en extérieur, mais certains environnements en intérieur la rendent utilisable si une piste concrète est présente (traces, zones peu utilisées, poussiéreuses ...)

Patrouille [passive/interjeu] : Le chasseur connaît le domaine de sa maison comme sa poche. Lors d'une phase d'interjeu, il peut organiser des patrouilles, qui agiront contre l'espionnage, les éclaireurs ennemis et les fauteurs de trouble.

Traqueur tenace [active/interjeu] : Un chasseur expert se double d'un enquêteur infatigable. Lors d'une phase d'interjeu, il cherche un individu jusqu'à le localiser et le ramener. L'utilisation de cette capacité nécessite de disposer d'indices de départ (description, localisation approximative ...)

3.6 Chevalier

Cette carrière regroupe les guerriers nobles, adoués par un chevalier. Ses membres sont tenus par des principes d'honneur, d'amour courtois et de protection des faibles. Dans les chansons, tout du moins ... Des nombreux nobles sont adoués chevaliers et commandent les armées de leurs maisons. Une femme ne peut pas être chevalier.

Les **chevaliers** sont :

- Intéressés en Relations Sociales (Subtil, Honneur)
- Intéressés en Savants (*2 au choix parmi [histoire, militaire, religion, art, dressage]*)
- Doués en Combat (Technique, maniement, violent)

La compétence majeure du chevalier est toujours Combat, l'ordre des deux compétences mineures (Relations sociales et Savant) est au choix.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2/1	Duel
4	2/2/1	Parangon de chevalerie
5	3/2/1	Légende vivante

Duel [active/jeu] : Usant de son expérience et de son aplomb, un chevalier peut défier en duel un adversaire et être suffisamment respecté pour que nul n'intervienne. Lors d'un combat, il désigne un adversaire et annonce « Duel ». Personne ne peut intervenir dans leur combat avant 1 minute 30, ou que l'un d'entre eux abandonne ou soit mis hors de combat. Un chevalier qui intervient dans un duel, même une fois le temps écoulé, se déshonore.

Parangon de chevalerie [active/jeu] : Le chevalier est un véritable parangon des codes de la chevalerie andale. Il peut choisir de s'interposer lorsqu'une personne proche de lui reçoit un coup, en annonçant "défense", et en touchant son protégé de la main. Dans ce cas, le coup qu'il subit est annulé, le chevalier subit un dégât à la place, et aucun coup spécial (désarmement, renversement, etc ...) n'a d'effet.

De plus, le chevalier est un vétéran des tournois et ses chances de remporter une joute augmentent.

Légende vivante [passive/interjeu] : Lors de sa longue carrière, le chevalier a construit sa légende et elle est maintenant connue dans toute la noblesse des sept royaumes et au delà. Sa réputation est connue de tous, et rejaillit sur lui et sa famille lors des phases d'interjeu. De plus, le personnage est considéré d'un statut supérieur pour les compétences d'autorité.

3.7 Commandant

Cette carrière regroupe les guerriers, nobles ou non, qui encadrent les armées et les mènent sur le champ de bataille. Si certains cherchent la gloire à la guerre, les commandants apportent les outils indispensables pour la gagner. Une femme ne peut pas être commandant.

Les **commandants** sont :

- Intéressés en Combat (Technique, maniement, violent)
- Intéressés en Relations Sociales (Emprise, Honneur)
- Doués Savant (*3 au choix parmi [histoire, militaire, dressage, médecin, linguiste]*)

La compétence majeure du commandant est toujours Savant, l'ordre des deux compétences mineures (Relations sociales et Combat) est au choix.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2/1	Commandant charismatique
4	2/2/1	Obéissance aveugle
5	3/2/1	Génie militaire

Commandant charismatique [passive/interjeu] : Sur le champ de bataille, le commandant mène ses troupes à la victoire. Lorsqu'il commande directement une unité, cette dernière reçoit des bonus tactiques importants en bataille.

Obéissance aveugle [active/jeu] : Les bon commandants savent se faire obéir, mais les meilleurs donnent des ailes à leurs subordonnés. Le commandant peut conférer un usage d'une de ses compétences martiales à un ou deux subordonnés dans l'exécution d'un de ses ordres (pour une durée maximale d'une demi heure).

Génie militaire [passive/interjeu] : Un commandant légendaire peut inverser le cours d'une guerre. Lorsqu'il participe à une campagne militaire, il confère à son camp tout entier un bonus stratégique.

3.8 Courtisan

Cette carrière regroupe les conseillers, les intrigants, les éminences grises qui gravitent autour des seigneurs. Les courtisans utilisent leurs relations, leur savoir et leurs belles paroles pour influencer sur les événements, à leur profit et à celui de leur maison.

Les **courtisans** sont :

- Intéressés en Réseaux d'influence (Intermédiaire, indic, vaurien)
- Intéressés en Savant (*2 au choix parmi [Histoire, religion, art, linguiste]*)
- Doués en Relations sociales (Honneur, subtil, emprise, duperie)

Les **courtisanes** peuvent à la place être :

- Douées en Réseaux d'influence (Intermédiaire, indic, vaurien)
- Douées en Relations sociales (Honneur, subtil, emprise, duperie)

La compétence majeure du courtisan est toujours Relations sociales, l'ordre des deux compétences mineures (Réseaux d'influence et Savant) est au choix.

Niveau	Maîtrises		Talents
	Homme	Femme	
1	1/1	1/1	
2	2/1	2/1	
3	2/2/1	2/2	Pique
4	2/2/1	3/2	Maître des rumeurs
5	3/2/1	3/2	Scandale !

Pique [active/jeu] : Le courtisan est craint dans les cours pour son esprit acéré et sa langue de vipère ; lors d'une discussion, il peut lancer une critique ou un jeu de mots envers un adversaire, qui doit alors se taire dans la minute qui suit, le temps de retrouver sa contenance. Il peut cependant faire des réponses courtes si on s'adresse directement à lui ou s'il quitte la conversation en cours. Le personnage ne peut utiliser qu'une pique par partie et par victime.

Maître des rumeurs [active/interjeu] : Les insinuations du courtisan sont plausibles et reprises par les bavards. Lors d'une phase préparatoire à une partie, il peut lancer une rumeur qui sera reprise et connue par les personnes bien informées lors de la réception qui va suivre. Le courtisan peut fournir des éléments supplémentaires pour ajouter à la plausibilité de sa rumeur.

Scandale ! [passive/interjeu] : Le courtisan maîtrise à la perfection les rumeurs, insinuations et les flots d'informations. Il peut tisser un fil convergent d'accusations, désinformer et déformer les événements jusqu'à ce qu'un scandale explose, compromettant l'honneur et la réputation d'un individu ou d'une maison toute entière. Lors des phases d'interjeu, le courtisan reçoit un bonus important pour mener à bien un complot destiné à faire éclater un scandale.

3.9 Diplomate

Les membres de cette carrière parcourent les sept royaumes pour régler les différents de leurs seigneurs, ou parfois les leurs propres. Ce sont de grands orateurs qui savent défendre leurs intérêts en s'appuyant sur leur expérience étendue.

Les **Diplomates** sont :

- Doués Savants (Histoire, religion, art, linguiste, militaire)
- Doués en Relations sociales (Honneur, subtil, emprise, duperie)

Les diplomates choisissent l'ordre d'avancement de leur deux maîtrises.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2	Membre de la cour
4	3/2	Audience
5	3/2	L'oreille des puissants

Membre de la cour [passive/interjeu] : De par sa présence longue dans les cours des Sept Royaumes, le diplomate a des amis bien placés qui sauront le prévenir en cas de danger pour lui ou les siens. Le diplomate rend plus difficiles les complots le visant, lui ou sa maison. Il augmente les chances de détection d'un tel complot. Ce bonus est cumulatif si plusieurs diplomates possèdent cette compétence au sein d'une même maison.

Audience [active/interjeu] : Le diplomate est réputé parmi les grands des Sept Royaumes, et ses nombreuses médiations réussies incitent à l'écouter. En préparation à une séance de jeu, il peut demander et obtenir une audience avec n'importe quel personnage important pour défendre ses idées. L'utilisation de cette compétence ne garantit aucunement qu'il sera bien accueilli ou que son interlocuteur sera sensible à ses idées, mais il aura l'occasion de s'exprimer.

L'oreille des puissants [active/spécial]: Le diplomate est à présent suffisamment expérimenté pour exercer son influence dans la majorité des cours du royaume. Il peut faire convier à n'importe quelle séance de jeu une personne de son choix, y compris un des grands du royaume. Selon les circonstances, le personnage peut envoyer un représentant et ne pas se présenter, ou simplement s'intéresser à la question à travers ses agents. Dans tous les cas, il y aura une représentation de la personne invitée en jeu.

3.10 Espion

Cette carrière regroupe les spécialistes de la collecte d'informations. Écoute aux portes, rumeurs de taverne ou confessions sur l'oreiller, les espions ont des oreilles partout. Et tous les seigneurs avisés connaissent la valeur d'une information encore secrète ...

Les **espions** sont :

- Intéressés en Savants (Histoire, linguiste, sagesse populaire)
- Intéressés en Infiltration (Discrétion, évasion)
- Intéressés en Réseaux d'influence (Intermédiaire, indic, vaurien)
- Intéressés en Relations sociales (Subtil, emprise, duperie)

Grâce à leur polyvalence, les espions sont libres de fixer l'ordre d'avancement de leurs maîtrises.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	1/1/1/1	
3	2/1/1/1	Sens de la corruption
4	2/2/1/1	Réseau d'informateurs
5	2/2/2/1	Nouvelle identité

Sens de la corruption [passive/jeu] : L'espion possède un sens aigu pour jauger de la loyauté des autres. Lors d'une séance de jeu, il peut sonder après quelques échanges la loyauté des serviteurs de la maisonnée, repérant leur niveau de loyauté global et les éventuels membres qui peuvent céder.

Réseau d'informateurs [passive/interjeu] : L'espion expérimenté sait placer ses agents pour avoir des yeux et des oreilles sur un vaste territoire. Non content d'être plus efficace que quiconque pour exploiter un réseau d'espionnage, l'espion est capable, lors des phases d'interjeu, de créer un nouveau réseau ou d'étendre un réseau existant.

Nouvelle identité [active/spécial] : L'espion ultime devient un caméléon capable de se fondre dans une nouvelle peau. Un espion peut créer une nouvelle identité pour lui même ou pour un autre. Cette nouvelle identité sera jouée et seule une enquête approfondie pourra la percer à jour. Si le personnage bénéficiant de la nouvelle identité n'est pas l'espion, cela n'empêche pas les personnes le connaissant de l'identifier.

3.11 Érudit

Cette carrière regroupe ceux qui consacrent leur vie au savoir académique ; mestres, mais aussi professeurs, précepteurs et savants. Leurs connaissances sont à la fois vastes et profondes, et leurs capacités de recherches et de recoupement seront précieuses pour reconnaître et saisir les opportunités.

Les **érudits** sont :

- Savants Spécialisés (toutes spécialités)
- Intéressés en Gestion (Comptes, exploitation)

Grâce à leur spécialisation, les érudits progressent dans la maîtrise Savant plus vite que quiconque. Cette dernière est toujours majeure, Gestion est toujours mineure.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1	
2	2	
3	3	Recherches
4	3/1	Sage universel
5	3/2	Écrire l'histoire

Recherches [active/inter-jeu] : L'érudit connaît comme sa poche les bibliothèques de sa région et fréquente les sages experts de leur domaine. Il peut mener, lors d'une phase d'interjeu, une recherche approfondie sur un sujet. Cette recherche sera plus efficace s'il maîtrise le ou les domaines concernés.

Sage universel [passive] : Aucun domaine n'est inconnu à un érudit aussi compétent : Il dispose d'une utilisation supplémentaire de n'importe compétence de connaissance, même s'il n'en dispose pas.

Écrire l'histoire [passive/inter-jeu] : L'érudit devient lui même une référence dans son domaine. Lors d'une phase d'inter-jeu, il peut écrire et faire diffuser un traité d'histoire, une chronique sur un fait récent ou un nouveau jeu de cartes, qui devient un document de référence dans le domaine. Cette diffusion est soumise à évaluation par l'équipe orga (phase d'action de maison).

3.12 Soldat

Cette carrière regroupe les hommes d'armes, les combattants endurcis au feu du champ de bataille, qui ne s'embarrassent ni de chevalerie, ni de plans alambiqués. Ces guerriers sont sans cesse sur le qui-vive, et leur expérience martiale est indéniable.

Les **soldats** sont :

- Intéressés en Savants (2 au choix parmi [histoire, militaire, dressage, médecin, linguiste])
- Spécialisés en Combat (Toutes spécialités)

Grâce à leur spécialisation, les soldats progressent dans la maîtrise Combat plus vite que quiconque. Cette dernière est toujours majeure, Savant est toujours mineure.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1	
2	2	
3	3	Maître d'armes
4	3/1	Sergent instructeur
5	3/2	Survivant

Maître d'armes [passive] : Le soldat est un combattant chevronné. Il a l'habitude du champ de bataille et d'abattre son adversaire à tout prix, même face à un armement puissant. Il est capable de briser un bouclier au cours d'un combat. Une fois par partie, il peut annoncer « Brise-bouclier » lorsqu'il frappe le bouclier adverse, son adversaire doit alors le laisser tomber à terre.

Sergent instructeur [passive/interjeu] : Le soldat est un vétéran aux nombreuses batailles, et il sait à présent partager son expérience avec les troupes de sa maison. Lors d'une phase d'interjeu, le soldat peut entraîner les troupes de sa maison, qui gagnent de l'expérience plus rapidement.

Survivant [passive] : Les meilleurs soldats ne sont pas les escrimeurs les plus flamboyants, mais des vétérans endurcis. Si un soldat devient agonisant suite à des blessures, son état se stabilise et il devient simplement hors de combat. Il sait également se mettre à l'écart lorsqu'il est trop gravement blessé au cours d'une bataille. Il est rare que de tels combattants meurt au cours d'une guerre ou d'une escarmouche.

3.13 Voleur

Cette carrière regroupe ceux qui préfèrent mener leurs affaires dans l'ombre et utiliser la tromperie pour arriver à leurs fins. Monte-l'air, escrocs, malandrins, filous, sont parmi les noms que leurs détracteurs leur donnent, mais eux savent qu'ils se donnent juste les moyens de leur politique, et ils connaissent toutes les ficelles pour obtenir des faveurs des bonnes personnes.

Les **voleurs** sont :

- Doués en Infiltration (Poison, discrétion, évasion)
- Doués en Réseaux d'influence (Intermédiaire, vaurien, indic)

Les voleurs choisissent l'ordre d'avancement de leur deux maîtrises.

Niveau	Maîtrises	Talents
1	1/1	
2	2/1	
3	2/2	Mille planques
4	3/2	Contrebande
5	3/2	Loyauté des vauriens

Mille planques [active/spécial] : Durant ses « affaires », le voleur a établi de nombreuses planques et caches qu'il peut maintenant utiliser ; lors d'une opération en interjeu, il trouvera facilement un endroit où cacher des marchandises volées ou une personne. De plus, il peut lors d'une séance de jeu, sortir un objet de la zone du jeu pour aller le cacher à proximité, et le récupérer par la suite.

Contrebande [active/interjeu] : Le voleur étend l'échelle de ses opérations, et sait maintenant mener des opérations de contrebande risquées. Lors d'une phase d'interjeu, il peut lancer une action pour alimenter une forteresse en état de siège, exfiltrer une personne d'une ville fermée ou traverser un blocus.

Loyauté des vauriens [passive] : La réputation du voleur est légendaire. Ce dernier attire à lui les compagnons, et seuls les meilleurs et les plus loyaux peuvent participer à ses coups. Les compétences de Réseaux d'influence fournissent des compères à la fois plus compétents et plus loyaux.

4 Exemple de création de personnages

Voici quelques exemples de créations de personnages pour vous aider à vous y retrouver.

4.1 Marrent Thorn

Première étape :

- Déterminer l'identité du personnage : son nom, ses origines, son style, son âge.
- Par exemple : Marrent Thorn, jeune homme issue de famille modeste, plutôt beau parleur. 22 ans.

Deuxième étape :

- Déterminer l'expérience de son personnage en utilisant le tableau expérience/âge (page 8 du Livret du Personnage)
- Par exemple : Marrent Thorn à 34 XPs

Troisième étape :

- Choisir une éducation parmi les six proposées
 - choisir la spécialité associée
 - choisir la compétence offerte
- Par exemple : Marrent Thorn à été étudiant sous la tutelle d'un mestre (page 10). Il est donc Savant Intéressé, avec une spécialité de Savant au choix.
 - il prend histoire en spécialité
 - il choisit de savoir lire et écrire sa langue natale (tout personnage peut choisir de savoir lire et/ou écrire sa langue natale, peu importe son éducation).

Quatrième étape :

- Choisir ses carrières
 - ordonner ses maîtrises
 - déterminer ses maîtrises et éventuellement choisir les spécialités associées
- Par exemple : Marrent Thorn choisit de dépenser 15 XPs dans ses carrières
 - Il choisit Courtisan 3 (page 19) et Voleur 1 (page 24)
 - pour Courtisan ses maîtrises sont :
 - Maitrise 1 : Relations sociale (imposé par Courtisan)
 - Maitrise 2 : Savant (choisi par lui en seconde maitrise)
 - Maitrise 3 : Réseaux d'influences (choisi par lui en tierce maitrise)
 - pour Voleur ses maîtrises sont (choix de l'ordre libre) :
 - Maitrise 1: Réseaux d'influences
 - Maitrise 2 : Infiltration
 - Il obtient les maîtrises et spécialités suivantes :
 - Réseaux d'influences 1 [Intermédiaire, indic, vaurien]

Via Courtisan et Voleur.

- Relations sociales 2 [Honneur, subtil, duperie, emprise]

Via Courtisan

- Savant 2 [Art, sagesse populaire]

Via Courtisan

- Infiltration 1 [Poison, discrétion, évasion]

Via Voleur

Cinquième étape :

- Choisir des compétences dont on satisfait les prérequis
- Par exemple : Marrent Thorn a encore 19 XPs, il choisit d'en dépenser 18 de la manière suivante :
 - Culture locale 1, nécessite Savant [sagesse populaire] 1 (3 XPs)
 - Recrutement 1, nécessite Réseaux d'influences [intermédiaire] 1 (3 XPs)
 - Embauche 1, nécessite Réseaux d'influences [vaurien] 1 (3 XPs)
 - Aplomb 2, nécessite Relations sociales [duperie] 2 (6 XPs)
 - Empathie 1, nécessite Relations sociales [subtil] 1 (3 XPs)

Sixième étape :

- Noter ses talents de carrière, éventuellement en racheter des **actif/jeu** au coût du niveau pour en avoir plusieurs utilisation par partie.
- Par exemple : Marrent Thorn a le talent pique (courtisan 3) qui est **actif/jeu** mais n'a plus que 1 XP et ne peut donc pas l'acheter une seconde fois deuxième fois. Lorsqu'il aura 6 XP, il pourra racheter Pique, ce qui lui permettra de l'utiliser une seconde fois par partie.

Fiche finale :

Nom : Marrent

Maison : Thorn

Age : 22 ans

Joueur : PNJ

#parties jouées : 0

XPs total : 34

XPs dépensés : 33

Education :

- Etudiant

Carrières : (15 XPs)

- Courtisan (3)
 - Maitrise 1 : Relations sociale
 - Maitrise 2 : Savant
 - Maitrise 3 : Réseaux d'influences
- Voleur (1)
 - Maitrise 1: Réseaux d'influences
 - Maitrise 2 : Infiltration

Maîtrise :

- Réseaux d'influences 1 [Intermédiaire, indic, vaurien]
- Relations sociales 2 [Honneur, subtil, duperie, emprise]
- Savant 2 [Histoire, art, sagesse populaire]
- Infiltration 1 [Poison, discrétion, évacion]

Compétences : (18 XPs)

- Culture locale 1
- Lire et écrire [langue commune] 1
- Recrutement 1
- Embauche 1
- Aplomb 2
- Empathie 1

Talents :

- Pique

4.2 Keryn Salters

Première étape :

- Keryn Salters, 49 ans, un chevalier “à la clegane”

Deuxième étape :

- J’ai 49 ans donc 87 xps

Troisième étape :

- Keryn Salters a été écuyer, il gagne maîtrise Combat [maniement] 1. Il a la compétence Arme lourde (prérequis : Combat[maniement] 1)

Quatrième étape :

- Il dépense 42 xps pour être chevalier 4 / brute 4
- Il a les maîtrises suivantes pour Chevalier 4 :
 - Maîtrise 1 : Combat (2) [Technique, maniement, violent]
 - Maîtrise 2 : Savant (2) [Histoire, militaire]
 - Maîtrise 3 : Relations Sociales (1) [Subtil, honneur]
- Il a les maîtrises suivantes pour Brute 4 :
 - Maîtrise 1: Réseaux d’influences (2) [Vaurien, indic]
 - Maîtrise 2 : Relations sociales (2) [Emprise, duperie]
 - Maîtrise 3 : Combat (1) [Technique, maniement, violent]

Cinquième étape :

- Il dépense 30 xps dans des compétences :
 - Coup puissant 2 prérequis : Combat[violent] 2
 - Armure intermédiaire 2 prérequis : Combat[maniement] 2
 - Tactique 1 et 2 prérequis : Savant[militaire] 1 et 2
 - Intimidation 1 et 2 prérequis : Relations sociales[emprise] 1

Sixième étape :

- Il prend ses talents et achète pour 9 xps une deuxième utilisation de cout dans l’jarret et pour 6 xps une deuxième utilisation de duel pour un total de 15 XPs
 - Aveux sous la torture
 - Coup dans l’jarret (x2)
 - Duel (x2)
 - Parangon de la chevalerie

Fiche finale :

Nom : Keryn

Maison : Salters

Age : 49 ans

Joueur : PNJ

#parties jouées : 0

XPs total : 87

XPs dépensés : 87

Education :

- Ecuyer

Carrières : (42 XPs)

- Chevalier (4)
 - Maitrise 1 : Combat
 - Maitrise 2 : Savant
 - Maitrise 3 : Relations Sociales
- Brute (4)
 - Maitrise 1: Réseaux d'influences
 - Maitrise 2 : Relations sociales
 - Maitrise 3 : Combat

Maîtrise :

- Réseaux d'influences 2 [Indic, vaurien]
- Relations sociales 2 [Honneur, subtil, duperie, emprise]
- Savant 2 [Histoire, militaire]
- Combat 2 [Maniement, violent, technique]

Compétences : (30 XPs)

- Armes lourdes 1
- Coup puissant 2
- Armures moyenne 2
- Tactique 1,2
- Intimidation 1,2

Talents : (15 XPs)

- Aveux sous la torture
- Coup dans l'jarret (x2)
- Duel (x2)
- Parangon de la chevalerie

5 Les compétences

Les compétences représentent les capacités concrètes du personnage. Il existe six catégories de compétences, avec trois ou quatre spécialités chacune :

- ♣ Combat (Maniement, technique, Violent)
- ♣ Gestion (Citadin, Comptes, Exploitation)
- ♣ Infiltration (Discrétion, Évasion, Poison)
- ♣ Relations sociales (Duperie, Emprise, Honorable, Subtil)
- ♣ Réseaux d'influence (Indic, Intermédiaire, Vaurien)
- ♣ Savant (Dressage, Histoire, Linguiste, Médecin, Militaire, Sagesse populaire, Sciences, Religion)

De nombreuses compétences possèdent plusieurs niveaux. Il est nécessaire de posséder tous les niveaux inférieurs avant d'acheter le suivant.

5.1 Combat

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Armes et bouclier	Maniement	Manier les armes et les boucliers	1
Armes à distance	Maniement	Manier les armes de tirs ou de lancer	1
Armures	Maniement	Utiliser une armure	1
Botte	Technique	Connaître une botte redoutable	2
Désarmement	Technique	Désarmer un adversaire avec une attaque	2,3
Esquive	Technique	Esquiver un coup	2
Style	Technique	Feindre la compétence ou tromper les évaluations	1
Jauger	Technique	Évaluer la compétence martiale d'un individu	1,2
Coup puissant	Violent	Infliger des dégâts conséquents	2,3
Endurance	Violent	Résister aux blessures, aux maladies et poisons	1,2,3
Fracasser	Violent	Détruire les portes, les serrures	1
Repousser	Violent	Repousser ses adversaires avec un coup puissant	1,2,3
Torture	Violent	Arracher des réponses sous la torture	1,2

5.1.1 Maniement

On peut manier sans restriction une dague pour frapper quelqu'un dans le dos. Le maniement d'arme ne correspond qu'à l'utilisation des armes en situation de combat face à face, les deux combattants étant armés.

Maniement des armes et boucliers :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage sait utiliser les armes et les boucliers en combat.

Maniement des armes à distance :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage sait utiliser les armes de jet et de tir en combat.

Utilisation des armures :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	<p>Le personnage sait porter une armure et bénéficier de sa protection entière.</p> <p>Une armure légère est composée majoritairement de pièces de cuir et offre un point de vie supplémentaire.</p> <p>Une armure intermédiaire intègre des pièces métalliques, comme une cotte de mailles ou une brigandine ; elle offre deux points de vie supplémentaires.</p> <p>Une armure lourde est composée majoritairement de métal et intègre des éléments de plaque : cuirasse, spalières, gorgerin ; elle offre quatre points de vie supplémentaires</p>

5.1.2 Technique

Botte :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Jeu	En portant un coup, le personnage peut annoncer « direct » . Il inflige le nombre de blessures annoncées en fonction de l'arme et de ses compétences qui ignore l'armure de son adversaire.

Désarmement :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Jeu	<p>En portant un coup au poignet ou sur l'arme de son adversaire, le personnage peut annoncer « Désarmement ». Son adversaire doit lâcher son arme.</p> <p>Cette manœuvre ne fonctionne que sur les armes à une main.</p>
3	Active Jeu	Le personnage est devenu assez talentueux pour affecter les armes à deux mains.

Esquive :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Jeu	Lorsqu'il reçoit un coup, le personnage annonce « esquive ». Ce coup n'a aucun effet, qu'il s'agisse d'un coup classique ou d'une compétence spéciale.

Style :

Niveau	Type	Bénéfice

1	Passive Jeu	Le personnage sait feindre la compétence ou l'ignorance en combat et tromper les estimations. Lorsqu'il est victime d'une compétence d'évaluation, il peut répondre comme il le souhaite.
---	----------------	---

Jauger :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage est un excellent juge de la compétence martiale des autres. En observant un combat, il peut évaluer le niveau d'un combattant (débutant : un niveau dans une classe martiale ou moins, entraîné, deux ou trois niveaux, maître, plus de quatre niveaux).
2	Active Jeu	L'acuité du personnage augmente. Il lui suffit d'observer un personnage dans une situation courante pour pouvoir le jauger.

5.1.3 Violent

Coup puissant :

Une arme légère se manie à une main et mesure moins de 100 cm au total.

Exemples : Poignard, dague, épée courte, épée longue, hache.

Une arme lourde se manie à une ou deux main, et mesure entre 100 et 150 cm.

Exemples : Épée bâtarde, épée à deux mains, hache lourde, Fléau d'armes

Une arme d'ast se manie à une main et mesure plus de 150 cm au total.

Exemples : Lance, Hallebarde, Guisarme, Pique

Niveau	Type	Bénéfice
2	Passive Jeu	Le personnage porte des coups terribles. Il peut infliger un dégât supplémentaire avec une arme lourde.
3	Passive Jeu	La force du personnage est telle qu'il peut à présent infliger deux dégâts avec l'arme de corps à corps de son choix (cumulable avec le niveau 2).

Endurance :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage possède une constitution solide. Il gagne un point de vie supplémentaire. Le personnage est également plus résistant que la moyenne et tombe peu malade. Ce genre de personne vit également légèrement plus vieux que la moyenne.
2	Passive	Le personnage est exceptionnellement robuste, il gagne un autre point de vie supplémentaire. Le personnage est également plus résistant que la moyenne et ne tombe quasiment jamais malade. Ce genre de personne vit également notablement plus vieux que la moyenne.
3	Passive	Le personnage est une force de la nature, et gagne un troisième point de vie supplémentaire. Le personnage est également plus résistant que la moyenne et n'est littéralement jamais malade et résiste particulièrement bien aux poisons. Ce genre de personne atteint souvent un âge avancé.

Repousser :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage assène un coup qui projette son adversaire en arrière. Il peut annoncer « Recul d'un pas » en portant un coup qui touche son adversaire ou son arme. L'adversaire doit alors reculer d'environ un mètre (un grand pas en arrière).

2	Active Jeu	Les coups du personnage repoussent plus loin. Il peut annoncer « Recul trois pas », l'adversaire doit reculer d'environ trois mètres (trois grands pas en arrière).
3	Active Jeu	Au pinacle des frappes brutales, le personnage peut renverser un adversaire avec un coup. Il annonce « renversement », et son adversaire doit tomber à terre.

NB : Toutes les utilisations de cette compétence doivent privilégier la sécurité, attention notamment à ne pas heurter d'autres joueurs.

Torture :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage est un tortionnaire expérimenté. Il peut forcer un personnage à répondre à une question sous la torture : la victime doit répondre la vérité si elle la connaît, et doit répondre quelque chose si elle ne la connaît pas.
2	Active Interjeu	Le personnage montre une cruauté exemplaire. A titre d'exemple, il peut défigurer ou mutiler une de ses victimes sans la tuer.

Fracasser :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage peut enfoncer une porte classique, et la majorité des coffres. Les portes les plus solides peuvent finir par céder à vos assauts.

5.2 Gestion

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Directeur	Citadin	Gestion d'une manufacture royale	1,2,3
Magistrat	Citadin	Administrer une ville	1,2,3
Négociant	Citadin	Négoce et commerce	1,2,3
Notable	Citadin	Influence et statut dans une ville	1,2,3
Entrepreneur	Citadin	Amorce des entreprises marchandes pour sa maison	2
Administration	Comptes	Capacité à administrer un site	1,2,3
Évaluation	Comptes	Savoir évoluer les revenus et la qualité de gestions des domaines et site qu'il visite	1,2
Intendance	Comptes	Capacité à diriger les comptes d'une maison	1,2,3
Planification saisonnière	Comptes	Savoir faire de la planification saisonnière du grain pour optimiser le rendement et les stocks	1,2,3
Maître de cérémonie	Comptes	Amorce des grands événements pour sa maison	2
Détournement	Comptes	Capacité à détourner de l'argent pour soi ou sa maison	1,2,3
Carrière	Exploitation	Gestion d'une carrière	1,2,3
Fourrures	Exploitation	Gestion d'une réserve de chasse	1,2,3
Mine	Exploitation	Gestion d'une mine	1,2,3
Plantation	Exploitation	Gestion d'une plantation	1,2,3
Vignoble	Exploitation	Gestion d'un domaine viticole	1,2,3

5.2.1 Citadin

Directeur:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait diriger une manufacture. Il en augmente la rentabilité pour la couronne et en tire des revenus.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait diriger une manufacture. Il en augmente le rentabilité pour la couronne et en tire des avantages.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait diriger une manufacture. Il en augmente le revenu pour la couronne et en tire des privilèges.

Magistrat:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait administrer une ville. Une ville où il est en poste a des bonus de stabilité.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait administrer une ville et y faire régner la justice. Une ville où il est en poste a des bonus de stabilité et des bonus contre l'espionnage.
3	Passive Interjeu	Le personnage est un excellent administrateur de ville. Une ville où il est en poste a des bonus de stabilité et le personnage gagne de la légitimité sur le fief.

Négociant :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage est bon négociant. Il augmente ses profits et ceux de la maison propriétaire de la ville où il travaille.
2	Passive Interjeu	Le personnage est bon négociant. Il augmente significativement ses profits et ceux de la maison propriétaire de la ville où il travaille.
3	Passive Interjeu	Le personnage est bon négociant. Il augmente fortement ses profits, ceux de la maison propriétaire de la ville où il travaille et ceux d'autres négociants locaux..

Notable :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage étend son influence en ville. Les actions personnelles qu'il y entreprend et celles de maisons auxquelles il participe sont plus efficaces.
2	Passive Interjeu	Le personnage étend son influence en ville. Les actions personnelles qu'il y entreprend et celles de maisons auxquelles il participe sont plus efficaces.
3	Passive Interjeu	Le personnage étend son influence en ville. Les actions personnelles qu'il y entreprend et celles de maisons auxquelles il participe sont plus efficaces. De plus le personnage gagne de la légitimité sur le fief.

Entrepreneur :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un entrepreneur peut amorcer des entreprises marchandes à coûts réduits pour sa maison.

5.2.2 Comptes

Administration :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage réduit les coût d'entretien et de fonctionnement d'un site dont il a la charge.
2	Passive Interjeu	Le personnage réduit efficacement les coût d'entretien et de fonctionnement d'un site dont il a la charge.
3	Passive Interjeu	Le personnage réduit grandement les coût d'entretien et de fonctionnement d'un site dont il a la charge.

Évaluation :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage évalue les coûts, rendements et qualités de gestion d'un lieu en le visitant avec attention.
2	Passive Jeu	Le personnage évalue les coûts, rendements et qualités de gestion d'un lieu simplement en y passant.

Intendance:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage réduit les coût d'entretien et de fonctionnement d'une maisonnée dont il a la charge.
2	Passive Interjeu	Le personnage réduit efficacement les coût d'entretien et de fonctionnement d'une maisonnée dont il a la charge.
3	Passive Interjeu	Le personnage réduit grandement les coût d'entretien et de fonctionnement d'une maisonnée dont il a la charge.

Planification saisonnière :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait organiser les cultures à l'échelle d'un fief. La production du fief est moins affecté par les variations saisonnières.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait organiser les culture à grande échelle. La production de l'ensemble des fiefs de la maison est moins affectée par les variations saisonnières. De plus la constitution de réserves est plus rapide.
3	Passive Interjeu	Le personnage maîtrise parfaitement toutes les variables de l'agriculture. Toutes les productions des fiefs de la maisons sont augmentées.

Maître de cérémonie :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un maître de cérémonie peut entreprendre des grands évènements à coûts réduits pour sa maison.

Détournement :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait manier les comptes et peut ainsi détourner une partie de la production ou diminuer les impôts payés à son suzerain ou son roi. Cette compétence est souvent plus rentable qu'une gestion efficace même si intrinsèquement plus risquée.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait habilement manier les comptes et peut ainsi détourner une partie de la production ou diminuer les impôts payés à son suzerain ou son roi. Cette compétence est souvent plus rentable qu'une gestion efficace même si intrinsèquement plus risquée.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait parfaitement manier les comptes et peut ainsi détourner une partie importante de la production ou diminuer les impôts payés à son suzerain ou son roi. Cette compétence est bien plus rentable qu'une gestion efficace même si intrinsèquement plus risquée.

5.2.3 Exploitant**Carrière :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une carrière. Le rendement

		d'une carrière dont il a la gestion augmente.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une carrière. Le rendement d'une carrière dont il a la gestion augmente significativement.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une carrière. Le rendement d'une carrière dont il a la gestion augmente grandement.

Fourrure:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un terrain de chasse. Le rendement d'un terrain géré par le personnage augmente.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un terrain de chasse. Le rendement d'un terrain géré par le personnage augmente significativement.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un terrain de chasse. Le rendement d'un terrain géré par le personnage augmente grandement.

Mine:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une mine. Le rendement d'une mine dont il a la gestion augmente.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une mine. Le rendement d'une mine dont il a la gestion augmente significativement.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une mine. Le rendement d'une mine dont il a la gestion augmente grandement.

Plantation:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une plantation. Le rendement d'une plantation dont il a la gestion augmente.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une plantation. Le rendement d'une plantation dont il a la gestion augmente significativement.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement une plantation. Le rendement

		d'une plantation dont il a la gestion augmente grandement.
--	--	--

Vignoble:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un vignoble. Le rendement d'un vignoble dont il a la gestion augmente.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un vignoble. Le rendement d'un vignoble dont il a la gestion augmente significativement.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait gérer efficacement un vignoble. Le rendement d'un vignoble dont il a la gestion augmente grandement.

5.3 Infiltration

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Dissimulation	Discrétion	Dissimuler un objet sur soi	1,2,3
Disparition	Discrétion	Se cacher dans un coin sombre	3
Escamotage	Discrétion	Voler des objets à d'autres personnes	1,2,3
Crochetage	Évasion	Crocheter des serrures	1,2,3
Entraves	Évasion	S'échapper de liens	1,3
Repérage	Évasion	Reconnaître les lieux pour des coups futurs	1,2
Addiction	Poison	Utiliser des poisons addictifs	1,2,3
Empoisonnement	Poison	Utiliser des poisons nocifs	1,2,3
Narcotique	Poison	Utiliser des narcotiques	1,2,3

5.3.1 Discrétion

Dissimulation :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Jeu	Le personnage sait cacher des objets sur lui. Ils deviennent invisibles et indétectables, sauf par une fouille longue et détaillée. Les objets dissimulables doivent tenir dans le poing (boule de papier, clef, sceau, ...) Pour dissimuler un objet, le personnage le confie à un organisateur.
2	Passive Jeu	Le personnage se perfectionne dans la dissimulation et peut cacher un objet grand comme la main.
3	Passive Jeu	Le personnage est un expert en dissimulation et peut cacher des objets grands comme l'avant bras, armes comprises.

Disparition :

Niveau	Type	Bénéfice
3	Active Jeu	Le personnage est un expert dans l'art de ne pas être vu : s'il se place dans un coin sombre et reste immobile, il devient invisible aux yeux de tous. Pour symboliser l'usage de cette capacité, le personnage doit se nouer un ruban blanc autour de la tête.

Escamotage :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage sait faire les poches de ses victimes et leur soutirer les objets personnels. Pour utiliser cette capacité, il doit placer trois pinces à linge sur le costume de la cible. Une fois ses pinces à linge placées, il devra aller voir un organisateur qui se chargera de récupérer l'objet du larcin. L'objet subtilisé sera le plus proche des pinces.
2	Active Jeu	Le personnage perfectionne son art et il lui suffit de placer deux pinces à linge.
3	Active Jeu	Le personnage est un maître voleur, et une seule pince à linge suffit à marquer son larcin.

5.3.2 Évasion**Crochetage :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage sait ouvrir les serrures simples, à l'aide de quelques outils appropriés
2	Active Jeu	Le personnage progresse et sait à présent ouvrir des serrures multiples et complexes.

Entraves :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage sait se sortir des liens les plus serrés. Il défait des entraves en corde en cinq minutes, même en ayant les mains liées.
2	Active Spécial	Le personnage peut à présent se sortir des chaînes ou des fers. Le personnage a de bonnes chances de s'échapper s'il est capturé après une bataille ou un complot.

Repérage :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage à l'œil pour repérer la configuration d'un lieu, les passages utiles et les portes de sortie. En fouinant et en posant quelques questions, il peut effectuer une reconnaissance du lieu d'une séance de jeu. Il sera beaucoup plus facile de s'infiltrer dans ce lieu par la suite. Pour valider la reconnaissance, il est nécessaire de fouiner pendant un quart d'heure et de poser des questions sur les entrées de services à un habitué des lieux.
2	Passive Jeu	Le personnage est suffisamment chevronné pour repérer bien plus rapidement les lieux. Le repérage est automatique pour tous les lieux visités.

5.3.3 Poison**Addiction :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage est familier avec des drogues légères qui provoquent à la longue une addiction. Les symptômes de manque sont inconfortables mais supportables.
2	Active Jeu	Le personnage connaît et sait se procurer des drogues plus puissantes. L'addiction est plus rapide et le manque devient handicapant.
3	Active Jeu	Le personnage est un expert en drogues, et connaît des drogues si fortes qu'une victime fera de grands efforts pour s'en procurer.

Empoisonnement :

Niveau	Type	Bénéfice
--------	------	----------

1	Active Jeu	Le personnage a appris les bases des poisons nocifs. Il connaît des poisons communs et/ou facile à soigner.
2	Active Jeu	Le personnage a appris à concocter des poisons plus puissant. Il connaît des substances plus puissante qui sont efficace mais longue à agir ou fulgurante mais soignable
3	Active Jeu	Le personnage connaît des poisons rares et violents. Il connaît des substances exotiques et mortelles, que seul peu de Mestre seront capable ne serait-ce que de reconnaître.

Narcotique :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage connaît les bases des substances qui modifient les sens et l'esprit. Il peut préparer des filtres qui altèrent l'humeur de ceux qui le boivent pendant une demi heure. Ils peuvent ressentir la joie, la tristesse, la colère ... Les effets précis restent imprévisibles.
2	Active Jeu	Progressant dans l'étude des narcotiques, le personnage sait à présent administrer un puissant somnifère.
3	Active Jeu	Les narcotiques les plus puissants sont accessibles au personnage ; ils comprennent des drogues qui altèrent les perceptions de la victime et le livrent à des délires paranoïaques ou des hallucinations.

Note sur les poisons : Les catégories de poison sont volontairement présentées de manière générique, les utilisateurs de poisons auront accès à une liste plus précise.

Pour ajouter un poison à un plat ou une boisson, il faut demander une fève à un organisateur, lui préciser le poison choisi et la victime désirée, puis réussir à la glisser dans dans le conteneur sans que quiconque ne s'en aperçoive.

La connaissance des poisons n'implique pas la connaissance des remèdes à ceux-ci. Seul la compétence Médecine permet de les obtenir.

5.4 Relations sociales

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Aplomb	Duperie	Mentir avec aplomb	2
Impénétrable	Duperie	Être difficile à cerner	1,2,3
Séduction	Duperie	Faire parler une personne que l'on a séduit	1,2,3
Autorité	Emprise	Obtenir le respect ou des réponses par le statut	1,2
Charisme	Emprise	S'imposer dans les discussions	1,2,3
Intimidation	Emprise	Menacer pour des réponses ou pour faire peur	1,2,3
Poigne de fer	Emprise	Être un meneur d'homme ferme	2
Légit	Emprise	Décide des ordonnances pour sa maison	2
Garantie	Honneur	L'honneur est une garantie en soi	2,3
Juste	Honneur	Respect des codes de la guerre	2
Silence	Honneur	Répondre par le silence à la force ou la séduction	2,3
Sincérité	Honneur	Convaincre par sa sincérité	1,2
Connaître son adversaire	Subtil	Savoir si un individu est influent politiquement	1,2
Empathie	Subtil	Permet de connaître la disposition d'une personne	1,2
Perspicacité	Subtil	Permet de détecter la surprise	1,2

5.4.1 Duperie

Aplomb:

Niveau	Type	Bénéfice
2	Passive Jeu	Lorsqu'on utilise «menace» ou «autorité» sur lui le personnage annonce « résiste » et peut donner la réponse qu'il souhaite.

Impénétrable:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Jeu	Le personnage peut annoncer «résiste» lorsqu'on utilise « empathie 1 » sur lui et refuser de répondre.
2	Passive Jeu	Le personnage peut annoncer «résiste» lorsqu'on utilise « perspicacité 1 » sur lui et refuser de répondre.
3	Passive Jeu	Le personnage peut annoncer «résiste» lorsqu'on utilise « empathie 2 » ou « perspicacité 2 » sur lui et refuser de répondre.

Séduction:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Après avoir séduit une personne (consommé), le personnage peut lui poser une question auquel il doit répondre sincèrement par oui ou par non. Le personnage doit annoncer à sa victime « séduction »
2	Active Jeu	Après avoir séduit une personne (consommé), le personnage peut lui poser deux questions auquel il doit répondre sincèrement par oui ou par non. Le personnage doit annoncer à sa victime « séduction »
3	Active Jeu	Après avoir séduit une personne (consommé), le personnage peut lui poser trois questions auquel il doit répondre sincèrement par oui ou par non. Le personnage doit annoncer à sa victime « séduction »

5.4.2 Emprise

Autorité:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage force un interlocuteur au respect sur le reste de la conversation. Le personnage doit annoncer à son interlocuteur «respect»
2	Active Jeu	Le personnage force un interlocuteur de rang inférieur ou égal au sien à répondre à une de ses questions par oui ou par non Le personnage doit annoncer à son interlocuteurs «autorité»

Charisme:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage empêche un individu de lui couper la parole Le personnage doit annoncer à sa victime « charisme »
2	Active Jeu	Le personnage empêche un groupe de lui couper la parole (au plus 5 personnes) Le personnage doit annoncer à ses interlocuteurs « charisme »
3	Active Jeu	Le personnage empêche une assemblée de lui couper la parole (toute personne à porté de voix) Le personnage doit annoncer à ses interlocuteurs « charisme »

Intimidation:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage menace ou violente un individu le forçant à répondre sincèrement à une question par oui ou par non. Le personnage doit annoncer à sa victime «menace»
2	Active Jeu	Le personnage intimide un individu qui fera tout pour l'éviter durant les 15 prochaine minutes Le personnage doit annoncer à sa victime « intimidation 15 min ».
3	Passive Jeu	Lorsque le personnage utilise sa compétence d'intimidation niveau 2, la victime ne peut pas utiliser de compétence sociale à l'encontre du personnage durant l'heure qui suit.

Poigne de fer :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Passive Interjeu	Le personnage est un meneur d'homme exigeant qui sait tirer le meilleur de ses hommes. Le personnage confère un bonus sur les actions militaires où il est impliqué.

Légit :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un légat peut entreprendre des ordonnances à coûts réduits pour sa maison.

5.4.3 Honneur

Garantie:

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Jeu	<p>Le personnage engage son honneur devant une personne ou un groupe s'il prête serment (jusqu'à 5 personnes).</p> <p>Ses interlocuteurs savent qu'il fera ce qu'il est en son pouvoir pour tenir parole. S'il ne le fait pas il ne pourra plus utiliser ce talent ou celui de sincérité tant qu'il n'aura pas donné justice aux personnes trahies.</p> <p>Le personnage doit annoncer à ses interlocuteurs «garantie»</p>
3	Active Jeu	<p>Le personnage engage son honneur devant un groupe (jusqu'à 5 personnes) ou une assemblée s'il prête serment (toute personne à porté de voix)</p> <p>Ses interlocuteurs savent qu'il fera ce qu'il est en son pouvoir pour tenir parole. S'il ne le fait pas il ne pourra plus utiliser ce talent ou celui de sincérité tant qu'il n'aura pas donné justice aux personnes trahies.</p> <p>Le personnage doit annoncer à ses interlocuteurs « garantie »</p>

Juste:

Niveau	Type	Bénéfice
2	Passive Interjeu	<p>En cas de reddition suite à une action militaire menée par le personnage les vaincus sont moins enclin à la révolte.</p>

Silence:

Niveau	Type	Bénéfice
2	Passive Jeu	<p>Le personnage peut ne pas répondre lorsqu'un individu utilise un talent d'autorité, d'intimidation ou de séduction sur lui.</p> <p>Le personnage doit annoncer à son interlocuteur « silence »</p>
3	Passive Jeu	<p>Le personnage peut ne pas répondre sous la torture.</p> <p>Le personnage doit annoncer à son tortionnaire « silence »</p>

Sincérité:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage doit énoncer une conviction ou une certitude. Son interlocuteur sait qu'il est sincère. Le personnage doit annoncer à son interlocuteur «sincérité»
2	Active Jeu	Le personnage doit énoncer une conviction ou une certitude. Son groupe d'interlocuteur le sait sincère (5 personnes au plus) Le personnage doit annoncer à ses interlocuteurs «sincérité»

5.4.4 Subtilité**Connaître son adversaire:**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage apprend la réputation d'une personne dans ses cercles d'influences
2	Active Interjeu	Le personnage apprend si une personne possède des alliés, des soutiens ou de l'influence et dans quelle mesure.

Empathie:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage peut connaître la disposition d'un interlocuteur. Il lui annonce « empathie 1 » et ce dernier doit lui dire s'il lui est hostile, neutre ou favorable.
2	Passif Jeu	Le personnage peut reconnaître les personnes impénétrable. Il annonce à son interlocuteur « empathie 2 » et ce dernier doit lui dire s'il lui est hostile, neutre, favorable ou s'il est impénétrable. Cette compétence modifie le niveau 1 et ne confère pas d'utilisation supplémentaire.

Perspécacité:

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage peut détecter la surprise chez son interlocuteur. Il lui annonce « perspécacité 1 » et ce dernier doit lui dire s'il est surpris ou s'il maîtrise le sujet de la conversation.
2	Passif Jeu	Le personnage peut détecter la surprise chez son interlocuteur. Il lui annonce « perspécacité 2 » et ce dernier doit lui dire s'il est surpris, s'il maîtrise le sujet de la conversation ou s'il est impénétrable. Cette compétence modifie le niveau 1 et ne confère pas d'utilisation supplémentaire.

5.5 Réseaux d'influence

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Fouineur	Indic	Collecter rumeurs et racontars	1,2,3
Informateur	Indic	Lancer ses informateurs sur un sujet	1,2,3
Contacts	Intermédiaire	Pouvoir contacter une personne disposée à rendre service	1,2,3
Estimation	Intermédiaire	Estimer la valeur d'un objet et à qui le refourguer	1,2,3
Fournisseur	intermédiaire	Dénicher des objets rares	1,2,3
Marchandage	intermédiaire	Permet de revendre plus cher	1,2,3
Recrutement	intermédiaire	Recruter un serviteur	1,2,3
Corruption	Vaurien	Trouver les corruptibles et les exploiter.	1,2,3
Embauche	Vaurien	Embaucher des hommes de main	1,2,3
Recel	Vaurien	Savoir revendre des objets volés	1,2,3
Trafic	Vaurien	Savoir trouver des objets rares et introuvables légalement	1,2,3
Conspirateur	Vaurien	Amorce des conspirations pour sa maison	2

5.5.1 Indic

Fouineur :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage sait laisser traîner ses oreilles et obtient quelques rumeurs locales.
2	Passive Interjeu	Le personnage se tient informé des événements et obtient des rumeurs sur ce qui passe là où il n'est pas.
3	Passive Interjeu	Presque toute les rumeurs finissent dans l'oreille du personnage.

Informateur :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage obtient une réponse précise à une question.
2	Active Interjeu	Le personnage arrive à obtenir une information personnelle ou intime sur un individu ou une information peu connue
3	Active Interjeu	Le personnage arrive à obtenir une information assez protégée, comme un secret de famille.

5.5.2 Intermédiaire**Contacts :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage a des contacts locaux dans un milieu de son choix.
2	Passive Interjeu	Le personnage a des contacts régionaux dans un milieu de son choix.
3	Passive Interjeu	Le personnage a des contacts lointains dans un milieu de son choix.

Estimation :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Jeu	Le personnage peut estimer la valeur approximative d'un objet.
2	Passive Jeu	Le personnage peut estimer la valeur exacte d'un objet.
3	Passive Jeu	Le personnage sait dans quelles conditions l'objet peut gagner ou perdre de la valeur.

Fournisseur :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage a des fournisseurs qui peuvent lui trouver des produits difficile à trouver.
2	Active Interjeu	Le personnage a des fournisseurs qui peuvent lui trouver des objets rares.
3	Active Interjeu	Le personnages a des fournisseurs qui peuvent lui trouver des objets exceptionnels.

Marchandage :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Jeu	Le personnage sait bien marchander ses produits. Il vend avec une marge supplémentaire.
2	Passive Jeu	Le personnage sait bien marchander ses produits. Il vend avec une marge supplémentaire confortable.
3	Passive Jeu	Le personnage sait bien marchander ses produits. Il vend avec une grosse marge supplémentaire.

Recrutement :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage sait reconnaître les gens compétents et peut recruter quelqu'un d'entraîné dans un domaine
2	Active Interjeu	Le personnage sait reconnaître les gens compétents et peut facilement recruter un spécialiste d'un domaine
3	Active Interjeu	Le personnage sait reconnaître les gens compétents et peu recruter un maître

5.5.3 Vaurien

Corruption :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage arrive à trouver des serviteurs ou assimilé à corrompre.
2	Active Interjeu	Le personnage arrive à trouver des individus de compétant à corrompre.
3	Active Interjeu	Le personnage arrive à trouver des personnes bien placées à corrompre.

Embauche :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage sait comment trouver des individus peu recommandables mais suffisamment compétents
2	Active Interjeu	Le personnage sait comment trouver des individus peu recommandables et très compétents
3	Active Interjeu	Le personnage sait comment trouver des individus peu recommandables et géniaux

Recel :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage arrive à revendre des objets volés ou interdit.
2	Active Interjeu	Le personnage sait écouler des objets facilement reconnaissables.
3	Active Interjeu	Le personnages trouvera toujours un acheteur, quel que soit le prix.

Trafic :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage arrive à se fournir en objets hétéroclites et interdits difficiles à trouver.
2	Active Interjeu	Le personnage arrive à se fournir en objets interdit et rare.
3	Active	Le personnage arrive à se fournir en objets interdit et exceptionnel.

	Interjeu	
--	----------	--

Conspirateur :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un conspirateur peut entreprendre des complôts à coûts réduits pour sa maison.

5.6 Savant

Compétence	Spécialité	Bénéfice	Niveaux
Littérature	Art	Les connaissances littéraires	1,2,3
Musique	Art	Les connaissances musicales	1,2,3
Corvinerie	Dressage	Le savoir relatif aux corbeaux	1,2
Fauconnerie	Dressage	Le savoir relatif aux faucons	1,2,3
Cartographie	Histoire	Les connaissances de la géographie et des cartes	1,2,3
Héraldique	Histoire	Les connaissances des familles nobles	1,2,3
Histoire	Histoire	Les connaissances historiques	1,2,3
Cryptage	Linguistique	Le savoir lié aux codes et au déchiffrage	1,2,3
Langue*	Linguistique	La connaissance d'une langue parlée	1
Lire et écrire*	Linguistique	La connaissance d'une langue écrite	1
Médecine	Médecine	La connaissance des maladies et des médicaments	1,2,3
Chirurgie	Médecine	Le savoir relatif au soin des blessures et au traitement des problèmes qui leur sont liées.	1,2,3
Castramétation	Militaire	Les connaissances de l'ingénierie de défense	1,2,3
Poliorcétique	Militaire	Les connaissances des sièges	1,2,3
Stratégie	Militaire	La stratégie, théorique et appliquée	1,2,3
Tactique	Militaire	La tactique , théorique et appliquée	1,2,3
Logisticien	Militaire	Amorce des campagnes militaires pour sa maison	2
Culture locale	Sagesse Populaire	Les connaissances sur les us et coutumes des peuples et des cultures.	1,2,3
Mythes et légendes	Sagesse Populaire	Les connaissances des mythes et légendes des peuples de Westeros	1,2,3
Alchimie	Sciences	Le savoir alchimique	1,2,3
Astronomie	Sciences	Les connaissances des astres	1,2
Maître d'ouvrage	Sciences	Amorce de grands travaux pour sa maison	2
Anciens dieux	Religion	Les connaissances religieuses des premiers hommes	1,2,3
Foi des Sept	Religion	Les connaissances de la foi Andale	1,2,3

Note : d'autres champs de connaissances peuvent exister, vous pouvez faire une demande aux organisateurs s'il vous manque quelque chose.

5.6.1 Art

Littérature :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage est versée dans la littérature et connaît les auteurs appréciés de son époque.
2	Passive	Le personnage est versé dans la littérature et connaît les grands classiques dont il peut citer des extraits complets.
3	Passive	Le personnage est versé dans la littérature et possède une connaissance encyclopédique des auteurs et des genres.

Musique :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage est versé dans la musique et connaît les airs populaires de son époque.
2	Passive	Le personnage est versé dans la musique et connaît la grande majorité des instruments et des danses que l'on pratique à Westeros.
3	Passive	Le personnage possède une connaissance encyclopédique sur la musique.

5.6.2 Dressage

Corvinerie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Interjeu	Le personnage sait s'occuper de corbeaux et les utiliser comme messagers.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait dresser des corbeaux pour porter des messages.

Fauconnerie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage sait s'occuper des faucons et connaît les différentes races.
2	Passive	Le personnage sait dresser les faucons pour la chasse.
3	Passive	Le personnage sait dresser les faucons pour des tours précis

5.6.3 Histoire**Cartographie :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage a les connaissances de base sur les différentes régions du royaumes
2	Passive	Le personnage connaît les ressources et atouts des maisons nobles du royaume
3	Passive	Le personnage connaît la géologie et peut déduire l'emplacement de ressource. Il connaît aussi la géographie de contrées lointaines.

Héraldique :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît les nobles majeurs et intermédiaires des différentes régions, et les locaux.
2	Passive	Le personnage connaît la petite noblesse du royaume et les généalogies des familles.
3	Passive	Le personnage connaît toute la noblesse du royaume et de Dorne y compris certains chevaliers errants

Histoire :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît les grandes lignes de l'histoire du royaume et de sa région.
2	Passive	Le personnage connaît les détails qui ont fait l'histoire. Le personnage connaît également les grandes lignes de l'histoire étrangère au royaume.
3	Passive	Le personnage possède des connaissances obscures et précises sur de nombreux événements, même mineurs. Le personnage connaît également de nombreux détails sur l'histoire étrangère au royaume.

5.6.4 Linguiste**Cryptage :**

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît les codes usuels.
2	Active Jeu	Le personnage peut décrypter des textes anciens ou parcellaires.
3	Active Jeu	Le personnage peut casser des codes inconnus.

Langue parlée :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage peut parler une langue de plus mais pas la lire ni l'écrire. On peut prendre ce talent plusieurs fois ; il s'applique à chaque fois sur une nouvelle langue.

Tous les personnages savent parler leur langue maternelle.

Langue écrite :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage peut lire et écrire une langue qu'il parle. On peut prendre ce talent plusieurs fois ; il s'applique à chaque fois sur une nouvelle langue. Il faut prendre ce talent pour pouvoir lire et écrire sa langue maternelle.

5.6.5 Médecin

Médecine :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive/ Active	Le personnage connaît les maladies communes et les examens de base.
2	Passive/ Active	Le personnage connaît les maladies rares et des poisons de bases et des examens avancés.
3	Passive/ Active	Le personnage connaît les maladies exotiques ainsi que les poisons rares et des examens très poussés.

Chirurgie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Active Jeu	Le personnage peut assister un blessé et le stabiliser. Le risque de gangrène est diminué mais pas annulé.
2	Active Jeu	Le personnage pratiquer la chirurgie et éviter que la gangrène ne s'installe ou limiter son développement si elle est déjà présente. Il sait pratiquer des opérations de base. Le personnage diminue la mortalité d'un site ou d'une maison où il travaille.
3	Active Jeu	Le personnage peut sauver des blessés désespérés. Il est capable de sauver un membre même si celui-ci semblait condamné. Il sait pratiquer des opérations complexe.

Pharmacopée :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage sait préparer des médicaments et préparations de base.
2	Passive	Le personnage sait préparer des médicaments et préparations avancés.
3	Passive	Le personnage sait préparer des médicaments et préparations aux maladies et poisons exotiques et peut améliorer des médicaments de bases pour améliorer leurs effets.

5.6.6 Militaire

Poliorcétique :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage connaît les techniques de sièges communes. Il diminue la défense d'un site lors d'une campagne militaire.
2	Passive Interjeu	Le personnage connaît les techniques de sièges communes et sait construire des machines de siège. Il diminue significativement la défense d'un site lors d'une campagne militaire.
3	Passive Interjeu	Le personnage connaît les techniques de sièges communes. Il diminue la défense d'un site lors d'une campagne militaire.

Castramétation :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage connaît les techniques de défense de ville et de fort. Il accroît la défense d'un site où il est placé.
2	Passive Interjeu	Le personnage est bon architecte et peut permettre à une maison de construire un site militaire. Il accroît la défense d'un site où il est placé.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait bâtir de grandes forteresses et peut permettre à une maison de construire de puissantes fortifications. Il accroît la défense d'un site où il est placé.

Stratégie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage est versé dans la stratégie militaire. Il augmente la force d'une campagne militaire à laquelle il participe.
2	Passive Interjeu	Le personnage sait économiser ses hommes et ses forces. Il diminue les pertes d'une campagne militaire à laquelle il participe.
3	Passive Interjeu	Le personnage sait utiliser au mieux les lignes de ravitaillement et la logistique. Il réduit le coût d'une campagne militaire à laquelle il participe.

Tactique :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage connaît les grandes batailles de l'histoire, les formations et les manœuvres classiques. Il augmente la force d'une campagne militaire à laquelle il participe.
2	Passive	Le personnage sait improviser et être audacieux sur un champ de

	Interjeu	bataille. Il augmente la force d'une campagne militaire à laquelle il participe et peut permettre d'atteindre des objectifs secondaires.
3	Passive Interjeu	Le personnage est un tacticien hors pair. Il augmente la force d'une campagne militaire à laquelle il participe. De plus ses victoires lui apporte du prestige.

Logisticien :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un logisticien peut entreprendre des campagnes militaires à coûts réduits pour sa maison.

5.6.7 Sagesse populaire

Culture locale :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît les us et coutumes de sa région.
2	Passive	Le personnage connaît les us et coutumes des régions du royaume.
3	Passive	Le personnage connaît les us et coutumes de la majorité des peuples du monde.

Mythes et légendes :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît la majorité des contes et des histoires d'enfants ainsi que les principales figures légendaires du royaume.
2	Passive	Le personnage possède des connaissances précises des légendes anciennes.
3	Passive	Le personnage possède une connaissance détaillée du folklore de chaque région, y compris extérieures au royaume.

5.6.8 Sciences

Alchimie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive Interjeu	Le personnage connaît des recettes alchimiques simples comme des colles ou des poudres pour colorer une flamme.
2	Passive Interjeu	Le personnage connaît des recettes alchimiques complexes comme la poix ou la forge d'alliages rares.
3	Passive Interjeu	Le personnage possède un grand savoir alchimique et peut fabriquer du feu-dragon.

Astronomie :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnages connaît les principaux astres
2	Passive Interjeu	Le personnage est capable de calculer des éphémérides précises, anticiper des petites variations saisonnière et peut aider à la navigation.

Maître d'ouvrage :

Niveau	Type	Bénéfice
2	Active Interjeu	Un maître d'ouvrage peut amorcer des grands travaux à coûts réduits pour sa maison.

5.6.9 Religion

Anciens dieux :

Cette compétence ne confert auxun prestige à son possesseur. En effet, la religion des Anciens dieux est relativement méprisé dans le Conflant.

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnage connaît les grandes lignes de la foi des premiers hommes.
2	Passive	Le personnage connaît parfaitement la foi ancienne.
3	Passive	Le personnage est respecté ou craint par les croyants des anciens dieux comme un mystique.

Foi des Sept :

Niveau	Type	Bénéfice
1	Passive	Le personnages connaît les figures des Sept et les septons et septas locaux.
2	Passive	Le personnage maîtrise le dogme, connaît l'histoire de la Foi et plusieurs septons ou septas influents.
3	Passive	Le personnage à une connaissance encyclopédique et reconnu sur la Foi andale.