



CEUX QUI GOUVERNENT : LES NOBLES

Le rôle d'un noble est d'être un maître en toutes choses : un dirigeant accompli, un guerrier habile, un diplomate compétent, un artiste doué, un travailleur robuste, etc. La réalité est souvent très différente, mais on peut toujours tenter d'atteindre ce louable objectif. Les maisons partagent certaines caractéristiques, mais elles présentent d'innombrables variations.

Atouts suggérés : Noblesse, Fortune.

Hawkwood



Les Hawkwood sont fiers qu'un des leurs soit devenu empereur, mais de toute façon, ils se savent destinés à la grandeur. C'est à la fois leur privilège et leur devoir, et ils agissent en conséquence.

Décados



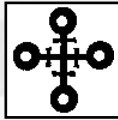
D'après de nombreux observateurs, cette maison aurait dû gagner les guerres impériales. Les Décados sont renommés pour leur sophistication, leur vivacité d'esprit et leur charme. Ils sont craints pour leur malveillance, leur violence et leur trahison. Se lier d'amitié avec un Décados revient à s'allier avec une vipère.

Hazat



La fierté qu'éprouve un Hazat envers ses soldats n'est surpassée que par celle qu'il ressent pour lui-même. Éduqué pour commander, il se sent aussi à l'aise dans un sac de couchage militaire que dans un lit de plumes. Cependant, les Hazat sont très conscients de leur rôle dans la société, et ne laissent jamais leurs inférieurs l'oublier.

Li Halan



Autrefois considérés comme les plus décadents des nobles, les Li Halan maintiennent aujourd'hui des liens extrêmement étroits avec l'Église. Les plus âgés donnent volontiers aux bonnes œuvres, et les plus jeunes sont les premiers à rejoindre les croisades et à servir dans les ordres combattants. Alors que la plupart des nobles sont d'abord loyaux envers leur propre maison, les Li Halan placent le Pancréateur avant tout.

Atouts suggérés : Allié dans l'Église (1-11 pts).

Al-Malik



Des rumeurs affirment que les al-Malik descendent d'une famille marchande de la Seconde République. Aujourd'hui, la maison s'efforce d'être noble en toutes choses. Bien sûr, cela n'empêche pas ses membres de posséder les plus belles collections d'antiquités de la Seconde République qu'on puisse trouver hors de Ligueheim.

Atouts suggérés : Contrat de passage (8 pts).

Maison mineure

En plus des cinq maisons royales, il existe d'innombrables maisons mineures. Certaines étaient autrefois importantes, d'autres sont en pleine ascension, et quelques-unes ne sont jamais allées très loin et ne changeront probablement jamais. Les maisons mineures vont des plus vertueuses aux plus viles, et le meneur de jeu et les joueurs doivent inventer les leurs de concert.

Pour la création biographique, choisissez la maison royale qui se rapproche le plus de la maison mineure que vous avez inventée.

Restriction sur les atouts: Noblesse (9 pts maximum).

Chevalier errant



Tous les nobles n'obtiennent pas une place respectable ou un fief de leur famille. Les seconds ou troisièmes fils (ou filles) ne reçoivent qu'un maigre héritage, et doivent chercher fortune ailleurs. Nombre d'entre eux se tournent vers l'empereur Alexius, qui a fondé la Compagnie du Phénix: les Chevaliers errants, des nobles qui lui prêtent un serment de vassalité temporaire et qui voyagent dans l'espace pour instaurer sa vision de l'empire. Ils font respecter les droits féodaux des paysans maltraités, répriment les rébellions républicaines, ou voyagent au-delà des Mondes Connus dans l'espace barbare, à la recherche des Mondes Perdus.

Les nobles qui souhaitent devenir Chevaliers errants doivent choisir le temps de service Chevalier errant (voir Périodes supplémentaires, ci-dessous).

Atouts suggérés: Charte impériale (5 pts), Grand voyageur (5 pts).

Enfance

Cette période représente les premières années du personnage, de sa naissance jusqu'à l'âge de huit ou dix ans. Durant cette période, il est modelé par les traditions de sa famille et les espoirs qu'elle met en lui.

À la cour

L'enfant est élevé dans un palais, servi par des domestiques, recevant l'enseignement de professeurs particuliers. On le surveille attentivement et il doit toujours se montrer à la hauteur. Il a aussi l'occasion de rencontrer des visiteurs étrangers et d'assister à des événements importants.

- **Hawkwood: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +1, Intelligence +1, Extraverti (dominant) +2; **Compétences** – Mêlée +1, Alphabet (teyrien) (2 pts), Connaissance (Héraldique) 1, Étiquette 1; **Qualité** – Intransigent (Endurance +2 pour les questions d'honneur); **Défaut** – Orgueilleux (Calme -2 devant une insulte).
- **Décados: Caractéristiques** – Dextérité +1, Perception +2, Ego (dominant) +2; **Compétences** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Connaissance (Maison rivale) 1, Enquête 1, Étiquette 1;

Qualité – Soupçonneux (Perception +2 quand des rivaux sont dans les parages); **Défaut** – Vaniteux (Perception -2 devant les flatteries).

- **Hazat: Caractéristiques** – Endurance +1, Perception +2, Passion (dominant) +2; **Compétences** – Intimidation +1, Mêlée +1, Alphabet (teyrien) (2 pts), Étiquette 1; **Qualité** – Discipliné (Calme +2 dans les situations de combat); **Défaut** – Vindictif (Calme -2 pour les questions d'honneur, n'oublie jamais un affront).
- **Li Halan: Caractéristiques** – Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Passion ou Calme +1, Foi (dominant) +2; **Compétences** – Alphabet (latin) (2 pts), Concentration 1, Connaissance (Théologie) 1, Étiquette 1; **Qualité** – Pieux (Extraverti +2 face aux pécheurs); **Défaut** – Conscience coupable (-2 sur tous les jets quand on s'oppose au clergé).
- **Al-Malik: Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Calme (dominant) +2; **Compétences** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Étiquette 1, Langue (langue fleurie) (2 pts); **Qualité** – Affable (Extraverti +2 envers ses invités); **Défaut** – Pigeon (Intelligence -2 pour le commerce).

Domaine rural

L'enfant est élevé dans un manoir ou un château. Il est éloigné des événements importants de la cour, mais il est encore largement au-dessus de la plupart des hommes libres et des paysans. Le jeune noble a des professeurs particuliers, mais ceux-ci doivent diviser leur temps entre l'enseignement et d'autres tâches, ce qui laisse un peu de temps libre à l'enfant.

- **Hawkwood: Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +1, Intelligence +1, Extraverti (dominant) +1; **Compétences** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Connaissance (Fief) 1, Équitation 1, Étiquette 1; **Qualité** – Intransigent (Endurance +2 pour les questions d'honneur); **Défaut** – Orgueilleux (Calme -2 devant une insulte).
- **Décados: Caractéristiques** – Dextérité +2, Perception +2, Ego (dominant) +1; **Compétences** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Baratin 1, Connaissance (Maison rivale) 1, Étiquette 1; **Qualité** – Soupçonneux (Perception +2 quand des rivaux sont dans les parages); **Défaut** – Vaniteux (Perception -2 devant les flatteries).
- **Hazat: Caractéristiques** – Endurance +2, Perception +2, Passion (dominant) +1; **Compétences** – Intimidation +1, Mêlée +1, Alphabet (teyrien) (2 pts), Étiquette 1; **Qualité** – Discipliné (Calme +2 dans les situations de combat); **Défaut** – Vindictif (Calme -2 pour les questions d'honneur, n'oublie jamais un affront).

• **Li Halan: *Caractéristiques*** – Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Passion ou Calme +1, Foi (dominant) +2; ***Compétences*** – Alphabet (latin) (2 pts), Concentration 1, Connaissance (Théologie) 1, Étiquette 1; ***Qualité*** – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); ***Défaut*** – Conscience coupable (-2 sur tous les jets quand on s'oppose au clergé).

• **Al-Malik: *Caractéristiques*** – Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Calme (dominant) +1; ***Compétences*** – Alphabet (teyrien) (2 pts), Étiquette 1, Langue (langue fleurie) (2 pts); ***Qualité*** – Affable (Extraverti +2 envers ses invités); ***Défaut*** – Pigeon (Intelligence -2 pour le commerce).

Sans terres

La famille ne possède pas de terres, et doit compter sur la charité de ses parents pour le logement ou le placement de l'enfant. Cela signifie souvent que le personnage a vécu dans plusieurs foyers durant son enfance, et qu'il a dû se défendre contre les insultes des enfants de haut rang qui résidaient au château.

• **Hawkwood: *Caractéristiques*** – Force +1, Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti (dominant) +1; ***Compétences*** – Intimidation +1, Mêlée +2, Équitation 1, Vigueur +1; ***Qualité*** – Intransigeant (Endurance +2 pour les questions d'honneur); ***Défaut*** – Orgueilleux (Calme -2 devant une insulte).

• **Décados: *Caractéristiques*** – Dextérité +2, Perception +2, Ego (dominant) +1; ***Compétences*** – Discrétion +1, Mêlée +1, Observation +1, Baratin 2; ***Qualité*** – Soupçonneux (Perception +2 quand des rivaux sont dans les parages); ***Défaut*** – Vaniteux (Perception -2 devant les flatteries).

• **Hazat: *Caractéristiques*** – Endurance +2, Perception +2, Passion (dominant) +1; ***Compétences*** – Intimidation +1, Mêlée +1, Tir +1, Vigueur +1, Premiers soins 1; ***Qualité*** – Discipliné (Calme +2 dans les situations de combat); ***Défaut*** – Vindictif (Calme -2 pour les questions d'honneur, n'oublie jamais un affront).

• **Li-Halan: *Caractéristiques*** – Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Passion ou Calme +1, Foi (dominant) +2; ***Compétences*** – Mêlée +1, Observation +1, Concentration 1, Connaissance (Théologie) 1, Premiers soins 1; ***Qualité*** – Pieux (Extraverti +2 auprès des pécheurs); ***Défaut*** – Conscience coupable (-2 sur tous les jets quand on s'oppose au clergé).

• **Al-Malik: *Caractéristiques*** – Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti ou Introverti +1, Calme (dominant) +1; ***Compétences*** – Mêlée +1, Connaissance (Commerce) 1, Enquête 1, Langue (langue fleurie) (2 pts); ***Qualité*** – Affable (Extraverti +2 envers ses invités); ***Défaut*** – Pigeon (Intelligence -2 pour le commerce).



Apprentissage

Même s'il est né dans un cadre privilégié, un jeune noble a peu de prise sur son éducation et sa carrière, car elle est planifiée par sa famille. Néanmoins, il peut choisir différents passe-temps et projets comme domaine d'excellence. La plupart des Hawkwood et des Hazat gravitent vers des activités militaires, les al-Malik et les Li Halan vers les loisirs ou l'étude, mais les nobles de toutes les maisons – et particulièrement les Décados – apprécient les carrières diplomatiques.

Armée

• **Officier: *Caractéristiques*** – Force +2, Dextérité +2, Endurance +1; ***Compétences*** – Combat à mains nues +1, Tir +2, Vigueur +1, Communication (Commandement) 3, Guerre (Tactique militaire) 1, Premiers soins 1, Survie 1.

• **Spationaute: *Caractéristiques*** – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +1, Extraverti +1, Calme +1; ***Compétences*** – Intimidation +1, Mêlée +1, Tir +2, Communication

(Commandement) 2, Guerre (Armes lourdes) 1, Machine pensante 1, Premiers soins 1, Scaphandre (2 pts).

Diplomatie/Intrigue

Caractéristiques – Intelligence +2, Perception +1, Extraverti +1, Calme +1; **Compétences** – Charme +2, Discrétion +1, Observation +1, Arts (Rhétorique) 1, Baratin ou Enquête 2, Communication (Débat ou Éloquence) 1, Étiquette 2.

Loisirs

- **Duelliste**: **Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Endurance +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Esquive ou Vigueur +1, Mêlée +2, Escrime (Parade, Coup d'estoc, Coup de taille), Premiers soins 1.
- **Dandy**: **Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Une compétence au choix +2, Charme +1, Observation +1, Tir +1, Arts (choisir une préférence) 1, Conduite (Véhicules aériens ou terrestres) 1, Empathie 1, Équitation 1, Jeu 1.

Étude

Caractéristiques – Intelligence +2, Introverti +2, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Alphabet (teyrien ou latin) (2 pts), Bibliothèque 1, Concentration 3, Connaissance ou Science (objet de l'étude) 3, Enquête 1.

Premier poste

En parvenant à l'âge adulte, le jeune noble choisit le rôle qu'il jouera dans sa maison. Il est officiellement anobli. Les nobles qui ne passent pas cette période, et qui préfèrent devenir prêtres ou guildiens, ne reçoivent aucun titre de noblesse. Ils sont toujours considérés comme étant de haute naissance, mais ne reçoivent aucun des bénéfices ou des responsabilités d'un statut de noble.

Commandement militaire

- **Officier**: **Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +2, Endurance +2, Intelligence +1, Perception +1, Extraverti +1, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Combat à mains nues +1, Esquive +1, Intimidation +1, Mêlée +1, Observation +1, Tir +2, Vigueur +1, Communication (Commandement) 4, Guerre (Tactique militaire) 1, Premiers soins 1, Survie 1; **Atout** – Noblesse (chevalier).
- **Spationaute**: **Caractéristiques** – Dextérité +2, Endurance +2, Intelligence +2, Perception +1, Extraverti +1, Passion ou Calme +2; **Compétences** – Intimidation +1, Mêlée +1, Tir +2, Alphabet (teyrien) (2 pts), Communication (Commandement) 2, Conduite (Vaisseaux spatiaux) 1, Guerre (Armes lourdes) 1, Guerre (Tactique spatiale) 1, Machine pensante 1, Premiers soins 1, Scaphandre (2 pts); **Atout** – Noblesse (chevalier).

À la cour

- **Duelliste**: **Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Endurance +2, Intelligence +1, Perception +1, Extraverti ou Introverti +1, Passion ou Calme +2; **Compétences** – Esquive +1, Mêlée +2, Étiquette 1, Escrime (choisir des manœuvres de base ou avancées, voir ci-dessous), Premiers soins 1; **Atout** – Noblesse (chevalier).
Manœuvres d'escrime de base (pour les personnages qui n'ont pas choisi l'apprentissage de duelliste): Parade, Coup d'estoc, Coup de taille, Attaque en dégainant.
Manœuvres d'escrime avancées (uniquement pour les personnages qui ont choisi l'apprentissage de duelliste): Attaque en dégainant, Parade-riposte ou Désarmement, Feinte.
- **Ambassadeur**: **Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +2, Extraverti +2, Calme +2, Foi ou Ego +1; **Compétences** – Charme +2, Discrétion +1, Observation +1, Alphabet (teyrien) (2 pts), Arts (Rhétorique) 1, Baratin ou Enquête 2, Communication (Débat ou Éloquence) 1, Connaissance (Rivaux à la cour) 1, Équitation 1, Étiquette 2; **Atout** – Noblesse (chevalier).

En quête

Caractéristiques – Caractéristique de Corps (en choisir une) +2, Caractéristiques de Corps (en choisir deux) +1 chacune, Caractéristique d'Intellect (en choisir une) +2, Caractéristique d'Intellect (en choisir une) +1, Caractéristique d'Esprit (en choisir une) +2, Caractéristique d'Esprit (en choisir une) +1; **Compétences** – Charme ou Intimidation +1, Compétence de combat principale (à choisir entre Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +2, Compétence de combat secondaire (une autre de la même liste) +1, Discrétion +1, Esquive +1, Observation +1, Vigueur +1, Baratin ou Enquête 1, Conduite (choisir un type d'appareil) 1, Connaissance (peuples et lieux visités) 1, Connaissance de la rue 1, Langue (2 pts, choisir un dialecte), Premiers soins 1; **Atout** – Noblesse (chevalier).

Temps de service

Le *premier poste* est suivi d'un *temps de service* dans n'importe laquelle des occupations précédentes du noble, ou dans une nouvelle occupation (un temps dans les Chevaliers errants de l'empereur, par exemple). Consultez le paragraphe sur les périodes supplémentaires, p. 86.

