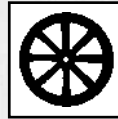


CEUX QUI COMMERCENT : LES MARCHANDS

Les guildes occupent une place importante dans l'empire. Même si les nobles les snobent et que les prêtres les traitent de pécheurs, les marchands savent que leurs services sont indispensables – ni les maisons, ni les ordres ne pourraient se débrouiller sans eux.

Atouts suggérés : Commission, Fortune, Contrat de passage.

Les Auriges



Certains Auriges déclarent que les routes spatiales leur appartient, et ils ne sont pas si loin de la vérité. Pilotes et commerçants de génie, ils volent d'étoile en étoile avec leurs cargaisons, quelquefois illégales, mais toujours d'une grande qualité.

Les Ingénieurs



Plus que de simples mécaniciens, les Ingénieurs redécouvrent l'ancienne technologie, y apportent leurs propres perfectionnements, et les intègrent dans leur vie et (quelquefois) dans leur corps. Ils n'offrent pas leurs services à tout le monde, et même leurs clients se demandent s'ils valent bien le prix qu'ils leur demandent.

Les Fouinards



Cette guilda a commencé par la récupération d'antiquités technologiques, mais l'usage qu'elle en a fait l'a propulsée dans un tout autre rôle. Elle possède maintenant des casinos spatiaux, des machines à sous, des laboratoires pharmaceutiques et plus encore, tout cela protégé par les meilleurs hommes de main qui existent.

Les Recruteurs (Les Négriers)



Les Recruteurs sont le genre d'épouvantail dont se servent les parents pour faire peur aux enfants : une guilda qui se spécialise dans le commerce des gens. Leur rôle principal est de servir d'agents de placement pour des ouvriers qualifiés, des mercenaires, des techniciens, des ingénieurs et quelquefois des artistes du spectacle, mais ils ont aussi la réputation (bien méritée) d'être des esclavagistes.

Les Baillis (Les Faces Grises)



Agissant silencieusement dans les coulisses, les Baillis ont la réputation d'être les plus riches et les plus avarés des guildiens. Ils ne réfutent pas cette allégation, et combattent tous ceux qui tentent de leur prendre de l'argent.

Franc-marchand

Les serfs semblent croire que tous les marchands appartiennent à une guilde, et un certain nombre d'hommes libres en ont tiré profit. Ils accomplissent toutes sortes de travaux, travaillent pour les guildes, et quelquefois prétendent même en être membres, mais ils ne sont inféodés à personne...

Pour la création biographique, choisissez la guilde qui correspond le mieux au concept du personnage.

NOTE: Les francs-marchands n'ont pas besoin d'une commission pour commencer le jeu avec des compétences de guildien. On admet qu'ils les ont apprises en travaillant pour la Ligue.

Fidèle impérial



L'empereur Alexius n'a pas restreint son appel aux nobles et aux prêtres. Il a proposé aux guildiens de devenir Fidèle impérial pour offrir aide et assistance à ses chevaliers errants. En échange de leurs compétences et de leur serment de vassalité, ces guildiens peuvent revendiquer en premier les routes commerciales des nouveaux territoires. Bien sûr, ils gagnent ainsi quelques ennemis, mais aussi d'extraordinaires opportunités pour leur guilde. Les guildiens qui souhaitent devenir Fidèle impérial doivent choisir le temps de service Fidèle impérial (voir Périodes supplémentaires, p. 86).

Atouts suggérés: Insigne de fidèle (3 pts), Grand voyageur (5 pts).

Enfance

Les guildiens utilisent la même liste de choix que les prêtres (voir p. 77).

Apprentissage

Les nobles peuvent rejoindre une guilde à ce stade, mais c'est une décision qui fera scandale. Au lieu de prendre un apprentissage noble, ils choisissent celui qui convient à leur guilde et leur environnement.

Académie

Chaque guilde possède sa propre académie, où ses recrues les plus prometteuses sont instruites.

- **Auriges:** **Caractéristiques** – Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti +2; **Compétences** – Intimidation +1, Conduite (spécialisation principale) 3, Conduite (spécialisation secondaire) 2, Mécanique 2, Premiers soins 1, Scaphandre (2 pts); **Qualité** – Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau); **Défaut** – Fureteur (Calme -2 en voyant quelque chose de nouveau).
- **Ingénieurs:** **Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +1, Tech +3; **Compétences** – Alphabet (technoteyrien) 1, Enquête 1, Machine pensante 1, Rédemption Tech (spé-



cialisation principale) 3, Rédemption Tech (spécialisation secondaire) 1, Science (spécialisation principale) 2, (spécialisation secondaire) 1; **Qualité** – Novateur (Tech +2 pour inventer quelque chose); **Défaut** – Inquiétant (Extraverti -2 face aux gens superstitieux).

- **Fouinards:** **Caractéristiques** – Force +2, Perception +2, Ego +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +1, Discrétion +1, Intimidation +1, Baratin 1, Connaissance de la rue 2, Enquête 1, Jeu 1, Langue (argot fouinard) (2 pts); **Qualité** – Le Boss (Intimidation +2 avec les subordonnés); **Défaut** – Cabotin (Calme -2 quand il est exclu de l'action).





- **Recruteurs: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Tech +2; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Intimidation +1, Tir +2, Conduite (choisir une spécialisation) 2, Connaissance (peuples et lieux visités) 1, Connaissance de la rue 1, Mécanique 1, Premiers soins 1; **Qualité** – Courageux (Passion +2 pour agir lorsque les autres hésitent); **Défaut** – Insensible (Passion -2 quand on demande son aide).

- **Baillis: Caractéristiques** – Intelligence +2, Perception +2, Introverti +1; **Compétences** – Intimidation +1, Alphabet (latin) (2 pts), Arts (Rhétorique) 1, Bibliothèque 1, Bureaucratie 1, Communication (Débat) 1, Connaissance (Droit ou Finance) 1, Enquête 1, Étiquette 1; **Qualité** – Perspicace (Intelligence +2 contre les tentatives de baratin); **Défaut** – Cupide (Foi -2 quand de l'argent est en jeu).

Maisons des guildes

La plupart des guildiens et des recrues reçoivent leur enseignement sur le tas, en traînant dans la maison de la guilde et en offrant leurs services aux membres de rang élevé.

- **Auriges: Caractéristiques** – Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti +2; **Compétences** – Intimidation +1, Conduite (spécialisation principale) 2, Conduite (spécialisation secondaire) 1, Connaissance (peuples et lieux visités) 1, Empathie 1, Langue (dialecte local) (2 pts), Mécanique 1, Premiers soins 1; **Qualité** – Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau); **Défaut** – Fureteur (Calme -2 en voyant quelque chose de nouveau).

- **Ingénieurs: Caractéristiques** – Dextérité +1, Intelligence +1, Tech +3; **Compétences** – Tir +1, Alphabet (technoteyrien) (2 pts), Enquête 1, Machine pensante 1, Rédemption Tech (spécialisation principale) 2, Rédemption Tech (spécialisation secondaire) 1, Science (spécialisation principale) 2, Science (spécialisation secondaire) 1; **Qualité** – Novateur (Tech +2 pour inventer quelque chose); **Défaut** – Inquiétant (Extraverti -2 face aux gens superstitieux).

- **Fouinards: Caractéristiques** – Force +2, Perception +2, Ego +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +1, Discrétion +1, Esquive +1, Intimidation +1, Baratin 1, Connaissance de la rue 1, Enquête 1, Jeu 1, Langue (argot fouinard) (2 pts); **Qualité** – Heureux au jeu (Jeu +2 en trichant); **Défaut** – Cabotin (Calme -2 quand il est exclu de l'action).

- **Recruteurs: Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Tech +2; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Intimidation +1, Tir +1,

Conduite (choisir une spécialisation) 1, Connaissance (peuples et lieux visités) 1, Connaissance de la rue 2, Fouille 1, Mécanique 1, Premiers soins 1; **Qualité** – Courageux (Passion +2 pour agir lorsque les autres hésitent); **Défaut** – Insensible (Passion -2 quand on demande son aide).

- **Baillis: Caractéristiques** – Intelligence +2, Perception +2, Introverti +1; **Compétences** – Intimidation +1, Observation +1, Alphabet (latin) (2 pts), Bibliothèque 1, Bureaucratie 1, Communication (Débat) 1, Connaissance (Droit ou Finance) 1, Enquête 1, Étiquette 1; **Qualité** – Perspicace (Intelligence +2 contre les tentatives de baratin); **Défaut** – Cupide (Foi -2 quand de l'argent est en jeu).

Dans la rue

Ceux qui n'ont pas eu la chance d'entrer dans une académie ou de se faire recruter dans une maison de la guilde obtiennent leur enseignement à la plus dure des écoles: l'école de la vie.

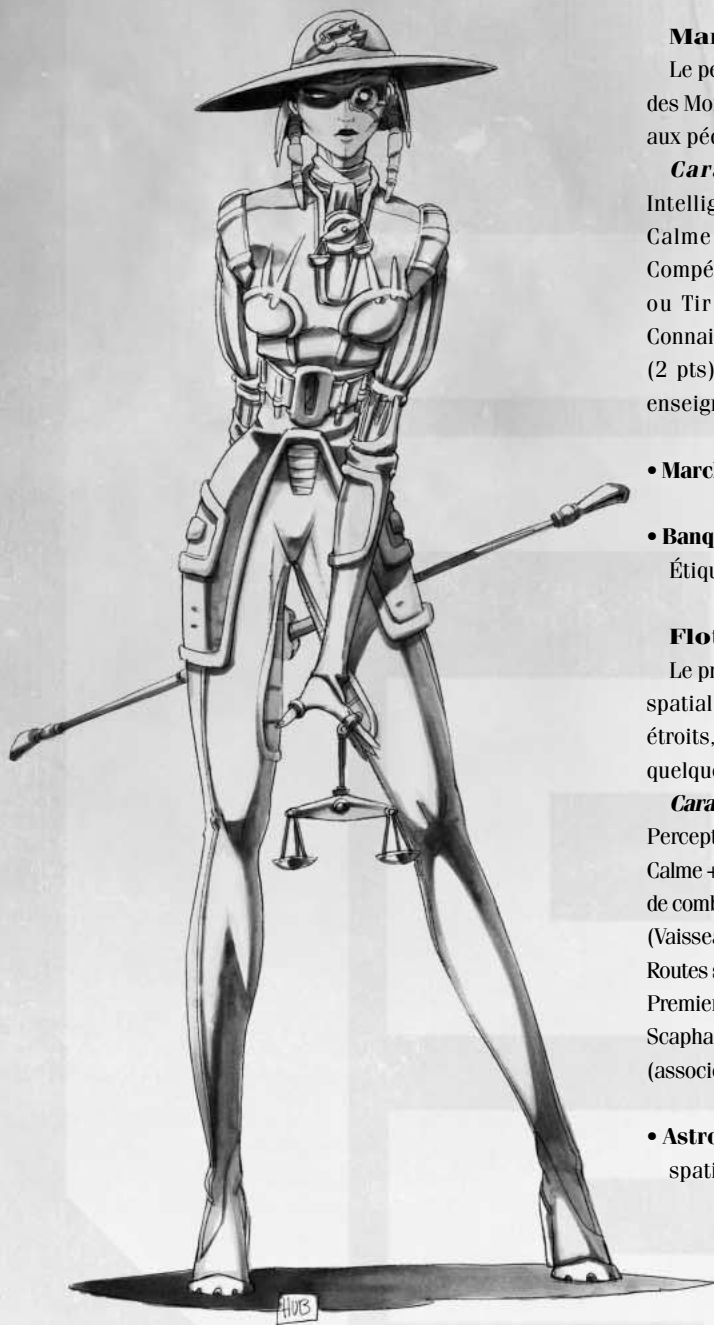
- **Auriges: Caractéristiques** – Dextérité +2, Intelligence +1, Extraverti +2; **Compétences** – Intimidation +1, Baratin 1, Conduite (choisir une spécialisation) 2, Connaissance (peuples et lieux visités) 1, Connaissance de la rue 1, Langue (dialecte local) (2 pts), Mécanique 1, Premiers soins 1; **Qualité** – Curieux (Extraverti +2 en voyant quelque chose de nouveau); **Défaut** – Fureteur (Calme -2 en voyant quelque chose de nouveau).

- **Ingénieurs: Caractéristiques** – Dextérité +2, Intelligence +1, Tech +2; **Compétences** – Tir +1, Alphabet (technoteyrien) (2 pts), Enquête 1, Connaissance de la rue 1, Machine pensante 1, Rédemption Tech (choisir une spécialisation) 2, Science (choisir une spécialisation) 2; **Qualité** – Novateur (Tech +2 pour inventer quelque chose); **Défaut** – Inquiétant (Extraverti -2 face aux gens superstitieux).

- **Fouinards: Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +1, Perception +2; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +2, Discrétion ou Intimidation +1, Esquive +1, Baratin 1, Connaissance de la rue 2, Jeu 1, Langue (argot fouinard) (2 pts); **Qualité** – Heureux au jeu (Jeu +2 en trichant); **Défaut** – Cabotin (Calme -2 quand il est exclu de l'action).

- **Recruteurs: Caractéristiques** – Force +2, Dextérité +2, Tech +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Intimidation +1, Tir +1, Baratin 1, Conduite (choisir une spécialisation) 1, Connaissance de la rue 2, Fouille 1, Pistage 1, Premiers soins 1; **Qualité** – Courageux (Passion +2 pour agir lorsque les autres hésitent); **Défaut** – Insensible (Passion -2 quand on demande son aide).





- **Baillis:** *Caractéristiques* – Dextérité +1, Intelligence +2, Perception +2; *Compétences* – Discrétion +1, Intimidation +1, Observation +1, Tir +1, Bibliothèque 1, Communication (Débat) 1, Connaissance (Droit) 1, Connaissance de la rue 1, Enquête 1, Étiquette 1; *Qualité* – Perspicace (Intelligence +2 contre les tentatives de baratin); *Défaut* – Cupide (Foi -2 quand de l'argent est en jeu).

Premier poste

Le guildien reçoit officiellement une commission dans sa guilde et obtient ses premiers contrats.

Marché

Le personnage passe l'essentiel de son temps sur les marchés des Mondes Connus, apprenant comment vendre ses cargaisons aux péquenots comme aux aristos.

Caractéristiques – Dextérité +1, Endurance +1, Intelligence +2, Perception +2, Extraverti +2, Passion ou Calme +2; *Compétences* – Charme ou Intimidation +2, Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +1, Observation +2, Connaissance (Agora) 1, Connaissance de la rue 1, Enquête 2, Jeu 1, Langue (dialecte) (2 pts); *Atout* – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

- **Marchand:** Discrétion +1, Baratin 1, Connaissance de la rue 1.

- **Banquier** (généralement un Bailli): Connaissance (Finance) 2, Étiquette 1.

Flotte spatiale

Le premier contrat du personnage l'emmène dans un vaisseau spatial. Il passe l'essentiel de son temps dans des quartiers étroits, attendant durant d'interminables semaines d'arriver quelque part. Mais la paie est bonne...

Caractéristiques – Dextérité +2, Endurance +1, Intelligence +2, Perception +1, Tech +1, Extraverti ou Introverti +2, Passion ou Calme +1; *Compétences* – Charme ou Intimidation +1, Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +2, Conduite (Vaisseaux spatiaux) 1, Connaissance (Peuples et lieux visités, ou Routes stellaires) 1, Guerre (Armes lourdes) 1, Machine pensante 1, Premiers soins 1, Rédemption Tech (choisir une spécialisation) 1, Scaphandre (2 pts), Science (Senseurs) 1; *Atout* – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

- **Astropilote** (généralement un Aurige): Conduite (vaisseaux spatiaux) 2, Science (Senseurs) 1.

- **Chef mécanicien** (généralement un Ingénieur): Rédemption Tech (Mécanique, Électricité ou Haute technologie) 2, Science (Ingénierie) 1.

- **Canonier:** Guerre (armes lourdes) 2, Jeu 1.

Mercenaire

Le personnage est un soldat sous contrat. Généralement, seule la guilde des Recruteurs propose ce genre de combattant, mais il arrive de temps en temps que des hommes de main des Fouinards s'enrôlent pour une guerre, ou que des Ingénieurs acceptent de s'engager dans une armée pour une solde élevée.

- **Soldat:** *Caractéristiques* – Force +2, Dextérité +3, Endurance +2, Tech +1, Passion ou Calme +2; *Compétences* – Combat à mains nues +2, Esquive +1, Intimidation +1,



Mêlée +2, Tir +3, Vigueur +1, Conduite (choisir une spécialisation) 1, Mécanique 1, Pistage 1, Premiers soins 1, Survie 1; **Atout** – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

- **Ingénieur militaire** : **Caractéristiques** – Force +1, Dextérité +2, Endurance +2, Intelligence +1, Perception +1, Tech +2, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues ou Mêlée) +1, Observation +1, Tir +2, Conduite (choisir une spécialisation) 2, Guerre (Artillerie) 1, Guerre (Explosifs) 1, Premiers soins 1, Rédemption Tech (spécialisation principale) 3, Rédemption Tech (spécialisation secondaire) 2, Science (Ingénierie) 1; **Atout** – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

Érudit/Scientifique

De nombreux nobles à la recherche d'un érudit ou d'un homme de science pour leur suite se tournent vers l'Église, mais certains savent que les guildes peuvent fournir des savants qualifiés. Nul n'est aussi doué qu'un Bailli pour la finance ou le droit, et en matière de voyage, les Auriges n'ont pas de rivaux. Les Ingénieurs, bien sûr, sont parfaits pour tous les problèmes scientifiques.

- **Érudit** : **Caractéristiques** – Intelligence +2, Perception +2, Tech +1, Extraverti +2, Introverti +2, Passion ou Calme +1; **Compétences** – Charme ou Intimidation +1, Observation +1, Alphabet (teyrien) (2 pts), Bibliothèque 1, Communication (Débat) 1, Concentration 1, Connaissance ou Science (spécialisation principale) 3, Connaissance ou Science (spécialisation secondaire) 2, Enquête 1, Étiquette 1, Machine pensante 1; **Atout** – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).
- **Scientifique** : **Caractéristiques** – Intelligence +2, Perception +2, Tech +2, Introverti +2, Passion ou Calme +1,

Foi ou Ego +1; **Compétences** – Alphabet (technoteyrien) (2 pts), Bibliothèque 1, Concentration 1, Connaissance ou Science (spécialisation principale) 3, Connaissance ou Science (spécialisation secondaire) 2, Enquête 1, Machine pensante 1, Rédemption Tech (spécialisation principale) 3, Rédemption Tech (spécialisation secondaire) 2; **Atout** – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

Activités douteuses/illégalles

Et puis, il y a les autres types de contrats, ceux qu'il vaut mieux ne pas mentionner sur son curriculum vitae. Mais ne vous inquiétez pas : la réputation des meilleurs parvient toujours à tomber dans les bonnes oreilles...

Caractéristiques – Force +2, Dextérité +2, Endurance +2, Perception +2; **Compétences** – Compétence de combat (choisir Combat à mains nues, Mêlée ou Tir) +2, Esquive +1, Baratin 2, Connaissance (pègre locale) 1, Connaissance de la rue 2, Enquête 1, Jeu 1; **Atout** – Commission (associé, soldat, apprenti ou enseigne selon la guilde).

- **Voleur** : **Caractéristiques** – Passion ou Calme +2; **Compétences** – Discrétion +1, Intimidation +1, Observation +1, Prestidigitation 2.

- **Espion** : **Caractéristiques** – Extraverti ou Introverti +2; **Compétences** – Charme ou Intimidation +2, Discrétion +1, Observation +2.

Temps de service

Quand le personnage a obtenu ses galons, il cherche un nouveau contrat pour peaufiner ses compétences avant de se lancer seul à l'aventure. Il peut également s'engager comme Fidèle impérial auprès d'un Chevalier errant. Consultez le paragraphe sur les périodes supplémentaires, p. 86.

