

# Les rivages - Livret 1 : L'aventurier

Γ62 ΛΙΛ9&62 - ΓΙΛΛ6Γ J : Γ,9Λ6ΜΓΠΛΙ6Λ

Un supplément pour **Guildes, la quête dans origines**

ΠΛ 2ΠΠΠΙ6Μ6ΠΓ ΠΟΠΛ 6ΠΠΠ62, Ι9 0Π6Γ6 69Π2 0Π6ΠΠ62

Cette première page est volontairement laissée vide pour permettre une lecture à l'écran similaire à l'ouvrage papier.

Lors de l'impression (recto ou recto/verso), ignorez-la.



# Les RYMAQUES

ARCH.

livret 1  
l'aventurier





**C**e livret vous propose de créer un Aventurier. C'est-à-dire d'imaginer un personnage qui sera votre ambassadeur dans le monde de Cosme, qui en revêtira les coutumes et en connaîtra les usages. Un individu hors du commun, issu d'un monde qui l'a instruit des arts de la guerre et de la magie : les Rivages, et en partance pour un autre monde chargé d'inconnu et de mystères : le Continent. Un rêveur de gloire, de richesse, de connaissances étranges. Soyez ce rêveur.

Pour rêver dans un jeu de simulation, il faut décrire le personnage à travers des qualités et des valeurs, des mots et des chiffres. Ces éléments ne sont que des moyens de préciser la façon dont vous imaginez votre personnage et dont vous voulez le faire vivre et évoluer dans ses pérégrinations. L'important est ce que vous avez en tête depuis le moment où vous avez regardé l'illustration de couverture, et où votre meneur de jeu vous a proposé de vous guider à travers les périls et les merveilles du Continent.

Ce livret, et les deux suivants de cette pochette vous permettront de définir le profil et le passé de votre Aventurier : sa naissance, ses origines, ses qualités, ses compétences...

Mais n'oubliez pas l'essentiel : l'appel du voyage ; le désir de découvrir des paysages, des créatures, des trésors ; la volonté de vaincre les obstacles et de partager des émotions ; le goût de jouer.

*Dépêchez-vous, les guildes vous attendent.*



En tant que joueur, vous allez incarner un personnage bien particulier. Il sera un Aventurier, c'est-à-dire quelqu'un qui est employé pour une guilde ou qui a créé sa propre guilde. Il aura pour destin d'explorer un continent gigantesque et magique et d'y vivre des aventures hors du commun. Pour cela il est nécessaire de définir votre personnage. Cela se déroule en 4 étapes.

Vous pourrez trouver un résumé de la création de votre aventurier dans le livret « À la découverte de Guildes » contenu dans la boîte de jeu. Cette création de personnage dure en moyenne un quart d'heure par personnage.

#### 1<sup>re</sup> étape : l'esquisse

Après avoir lu les informations basiques sur l'origine géographique de votre personnage, vous choisissez sa Maison d'origine. Vous déterminez les traits physiques principaux de votre Aventurier ainsi que son sexe et un nom. Vous pouvez par oral déterminer les grandes lignes de votre personnage.

#### 2<sup>e</sup> étape : le dessin

Vous tirez au sort ou vous choisissez les valeurs qui typeront les Caractéristiques et les Attributs de votre personnage. Puis vous trouvez sa profession et donc ses compétences que vous pourrez choisir parmi une liste de 122 professions prédéterminées. Vous avez l'option d'inventer vous-même une profession et de fixer la répartition des notes dans les compétences. C'est aussi à ce moment que

vous pouvez décider de savoir pratiquer les Arts Étranges. Vous attribuez les modificateurs induits par votre Maison d'origine.

Enfin vous tirez au sort ou vous choisissez un nombre de points de Destin qui pourront affecter votre personnage.

Ces deux étapes s'effectuent avec le premier livret « L'Aventurier » du dossier « Les Rivages ».

#### 3<sup>e</sup> étape : la mise en couleur

En lisant le deuxième livret « Les Maisons » du dossier « Les Rivages », vous examinez plus attentivement votre Maison d'origine et vous déterminez le passé de votre personnage. Ces informations et ces événements vous serviront à typer les réactions et le caractère de votre personnage. Enfin, si vous le souhaitez, votre Aventurier pourra apprendre les rudiments de l'Art Étrange de sa Maison.

#### 4<sup>e</sup> étape : les finitions

En lisant le troisième livret « Les Guildes » du dossier « Les Rivages », vous abordez la partie la moins technique de la création de votre personnage. Vous déterminez la nature de votre guilde, votre équipement ainsi que votre premier Départ.



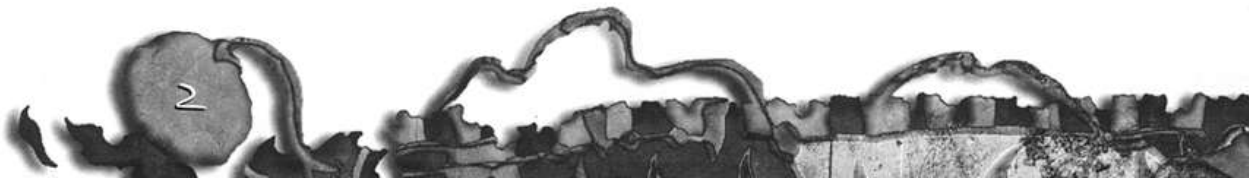
Votre personnage est issu d'un archipel d'îles, siège de Maisons au passé pluriséculaire. Cet archipel fait lui-même partie d'un monde appelé Cosme. Cet archipel nommé les Rivages est composé d'une île principale longue de plusieurs milliers de

kilomètres. Cette île est le territoire de trois des six Maisons des Rivages : les Ashragors, les Ghehdals et les Ulmèques. Au nord, des vallées glaciaires, des fjords, des immenses forêts, ainsi que de hautes montagnes éternellement couvertes de neige forment un milieu inhospitalier et pourtant habité et maîtrisé par les hommes. À l'ouest de cette île, on peut voir un paysage de collines, de marécages et de prairies verdoyantes, souvent balayé par des pluies océanes, au climat clément. Au centre, c'est le Zar, une terre sauvage, vastes prairies herbeuses, toundra, landes, pampa et grandes collines aplanies par les éléments de la nature que peut rencontrer le voyageur intrépide à la recherche des wagons des Kheyza, grands nomades des Rivages et Maison à part entière.

Au sud, un climat particulièrement chaud permet l'épanouissement de la nature. En certains endroits, la chaleur et la brûlure des soleils devient trop fortes et des déserts prennent le pas sur ces régions clémentes de l'île. La partie occidentale de cette péninsule, le Bouclier, est habitée par les Ulmèques, autre Maison des Rivages.

Trois îles situées à l'ouest de cette terre composent le territoire des Venn'dys. Du Nord au Sud : Lys, Myrle et Valine. Perpétuellement baignées par le climat océanique qui règne dans cette partie du monde, les îles venn'dyses sont particulièrement fertiles et giboyeuses. Ses forêts et ses marais, ses combes et ses monts agrémentent à merveille un paysage où le vert domine largement. Beaucoup de cités venn'dyses sont construites sur pilotis, dans des deltas ou bien aux confluents de rivières et de fleuves et constituent de grandes villes lacustres.

Une île principale ainsi que plusieurs centaines de petites îles, situées au sud-est de la grande île, constituent le



domaine des Felsins : l'île de Sasheï. Sa montagne centrale, couronnée de neiges éternelles, son climat chaud et bienfaiteur, les senteurs des essences rares, des eaux poissonneuses assurent à ses habitants une joie de vivre ainsi qu'une harmonie sans pareilles.

Sept mers baignent l'archipel, dont l'immense mer Océane qui au Sud se révéla être le réceptacle du mystérieux Continent.

Le jour, les Rivages sont baignés par la douce lumière et la solide chaleur des Feux-du-ciel. Ces lumières, alternant du jaune doré au vert pastel en passant par l'or, s'étendent dans le ciel comme une immense cape et se concentrent en deux globes lumineux, les deux soleils, qu'ils entourent de leurs écharpes brillantes. Les Feux-du-ciel disparaissent quand la nuit s'installe dans le ciel. À certaines périodes, l'aube et le crépuscule offrent au regard des enchantements féeriques. La nuit, apparaissent trois lunes de couleur or, argent et bronze, aux présences irrégulières, et de très nombreuses étoiles, virevoltantes et changeantes, aux cycles irréguliers. Cosme a deux saisons par an, de durée égale : une saison froide nommée la Bise et une saison chaude, l'Ardenne.

Les habitants des Rivages se nomment entre eux les natifs. Ils appartiennent aussi bien culturellement que racialement à six Maisons bien différentes les unes des autres. Chacun des natifs est porteur de coutumes, de rites, d'une langue, de vêtements, d'objets précieux différents et variés et peut faire une magie appelée un Art Étrange différent par Maison. Pourtant, les natifs partagent souvent le sentiment d'appartenir à une identité forte : celle des Rivages. Et ceci s'est souvent accentué depuis la création des guildes et la découverte du

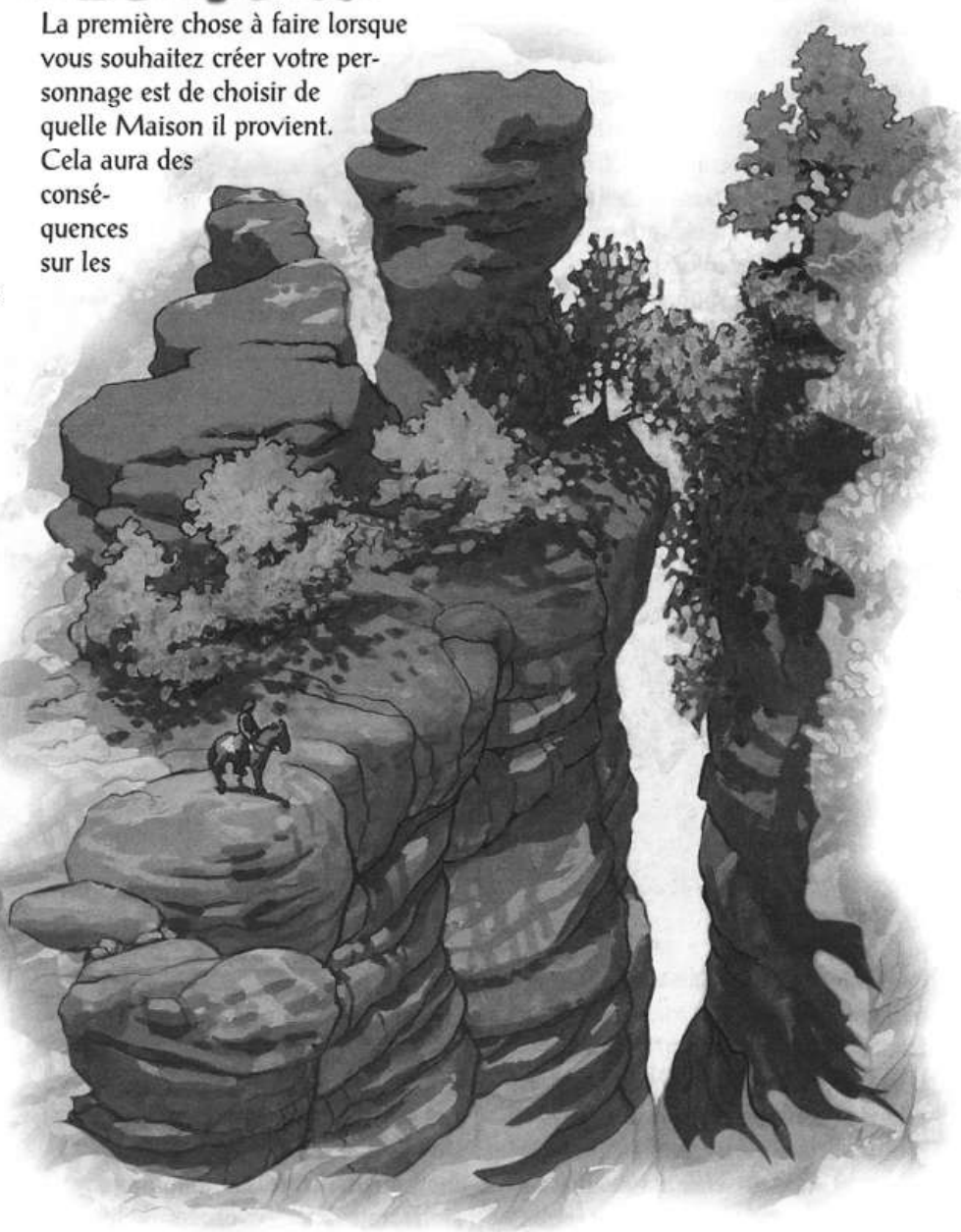
Continent. Bien que chaque Maison possède sa propre langue, il existe une langue commune, mise au point par les premiers Aventuriers, fondateurs des guildes.

Ainsi, un Aventurier sera déterminé en partie par sa Maison d'origine et aussi par ce sentiment d'appartenance aux Rivages, vieilles terres assoupies où l'Histoire, les tragédies et les joies ont laissé de profondes marques.

### La Maison d'origine de votre personnage

La première chose à faire lorsque vous souhaitez créer votre personnage est de choisir de quelle Maison il provient. Cela aura des conséquences sur les

Attributs notés, sur le passé de votre personnage ainsi que sur votre manière de le jouer. Ce premier choix sera complété par le deuxième livret du dossier qui détaillera en profondeur chaque Maison. Les annotations qui suivent ne sont qu'une approche très rapide de chaque Maison vous permettant de faire votre choix. Elles sont tirées du carnet de voyage de Dûn le guide, explorateur kheyza célèbre pour ses guides pratiques de voyages.



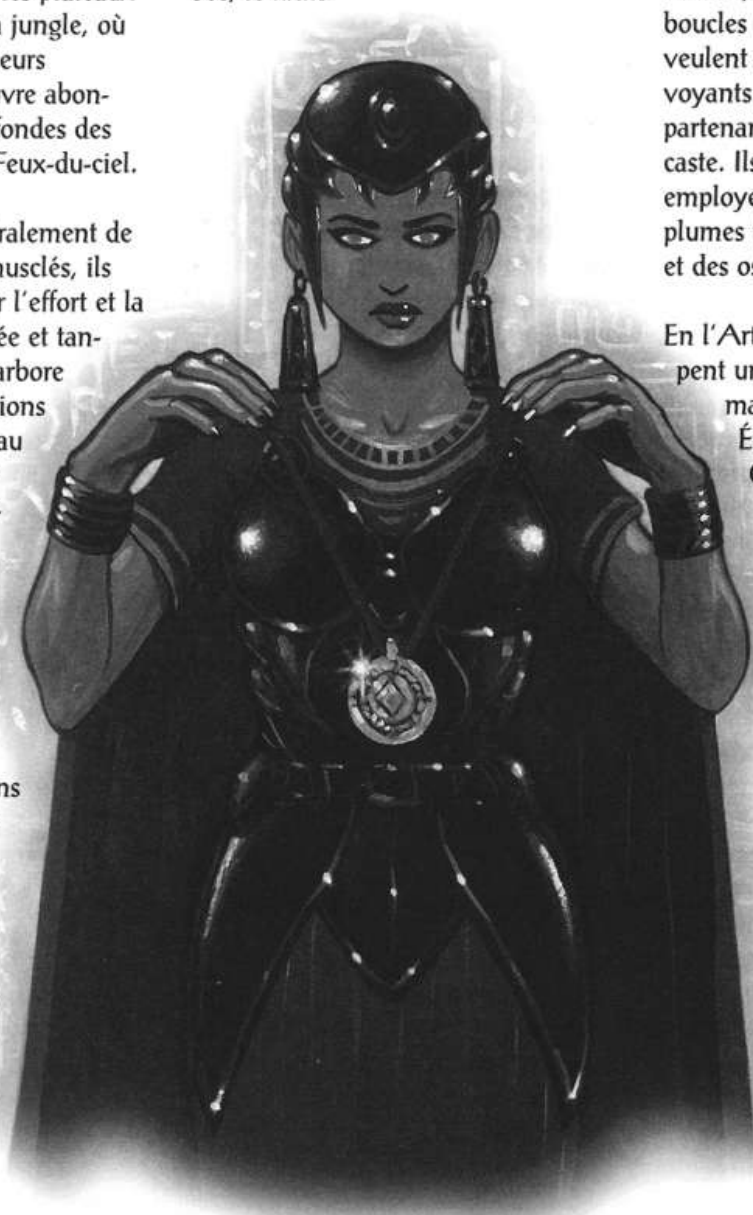
## Les Ulmèques La Maison des Feux-du-ciel

Les Ulmèques vivent dans la grande péninsule de l'île principale des Rivages sur de grands plateaux chauffés par les Feux-du-ciel, érodés par les vents et la pluie. Ils habitent aussi les profondes vallées fertiles ainsi que les canyons que d'antiques rivières et rapides ont creusés entre les plateaux de la Maison Ulmeq. La jungle, où les Ulmèques éduquent leurs meilleurs guerriers, recouvre abondamment les vallées profondes des terres de la Maison des Feux-du-ciel.

Les Ulmèques sont généralement de petite taille. Ramassés, musclés, ils supportent sans rechigner l'effort et la fatigue. Leur peau basanée et tannée par les Feux-du-ciel arbore assez souvent des colorations cuivrées allant du rouge au brun roux en passant par l'ocre. Ils aiment à modifier l'apparence de leurs corps en pratiquant des tatouages, des peintures de peau, des scarifications et des perforations.

Les Ulmèques vivent dans une société de castes très élaborées et très nombreuses, chacune possédant ses coutumes. Le pouvoir est aux mains des Rêveurs sacrés autour du Fils du soleil. Ils sont issus de six grandes familles qui depuis les origines se partagent le pouvoir. L'administration est bureaucratique, aux mains de scribes plus ou moins savants et plus ou moins vénaux. Il est intéressant de noter que la deuxième classe, dite la classe marchande, poussée par leur revendication pécuniaire, milite pour

une représentation élue. Ils excellent dans les métiers de conseillers secrets. Excellents stratèges et tacticiens, ils forment des armées réduites en nombre mais très habiles à la confrontation. Ils font d'excellents scribes, gestionnaires et éminences grises. Leurs artisans sont aussi réputés à travers tous les Rivages. Ils utilisent en particulier tous les éléments d'un très gros scarabée, le *kriln*.



Les villes des Ulmèques sont impressionnantes par leur beauté et leur monumentalisme. De magnifiques ziggourats de pierre ornées de bas-reliefs étranges et quelquefois inquié-

tants dominent les mesa où des multitudes de demeures en terre et en pierre abritent les castes inférieures des Ulmèques. Les castes guerrières vivent dans de grands palais fortifiés, aux longs couloirs et aux jardins suspendus. Les Ulmèques aiment aussi vivre dans de vastes demeures troglodytes, polies par les années et leurs habitants. Ils portent avec une grande joie de nombreux bijoux comme des colliers, des diadèmes ou bien des boucles d'oreille. Leur vêtements se veulent avant tout décoratifs et voyants. En effet, ils marquent l'appartenance de chaque Ulmèque à sa caste. Ils aiment par-dessus tout employer des matériaux comme des plumes très colorées, des coquillages et des os.

En l'Art Étrange, les Ulmèques occupent une place à part. Ils se disent maîtres des rêves et leur Art Étrange est baptisé l'Art Onirique. Leurs tours sont directement issus des rêves qu'ils manipulent, aidés en cela par des gemmes récoltées dans le monde des rêves qu'ils appellent Nocte.

La venue du Continent marqua un grand changement parmi les Ulmèques. Bien que cela soit secret, il semble que les Ulmèques pensent trouver sur le Continent une immense bibliothèque où l'ensemble du savoir de Cosme serait contenu.

Les autres Maisons aiment à voir les Ulmèques comme un peuple jovial, truculent mais très rusé, souvent trompeur et manipulateur. Certains Ashragors et Venn'dys n'hésitent pas à dire que les Ulmèques sont comploteurs, cyniques et sans scrupules.

## Les Gehemdals La Maison des forges impériales

Solides habitants des terres froides du nord de l'île principale des Rivages, les Gehemdals aiment profondément leurs grandes montagnes enneigées, aux pics pointus comme des couteaux felsins, leurs vallées glacières et leurs torrents. La vision, lors des crépuscules des immenses fjords, plongeant leurs flancs escarpés dans la mer vert émeraude et quelquefois noire comme la nuit, est particulièrement saisissante. Au sud, derrière la barrière montagneuse la plus importante des Rivages, les Gehemdals ont mis en culture de grandes vallées fertiles et ondulées où l'herbe ploie sous des vents venus du Couchant ou du Levant.

Les Gehemdals présentent des caractéristiques physiques très facilement reconnaissables. Ils sont souvent très grands (même les femmes), forts et résistants. Leur peau peut aller du blanc laiteux au basané caractéristique des Gehemdals du sud. Ils ont souvent les yeux bleus ou violets, les cheveux blonds ou roux, un regard perçant, le nez droit.

Les Gehemdals vivent dans l'Empire métallique. C'est une société guerrière, féodale, basée sur la vassalité et le fief. Des familles nobles dominent des paysans et des citadins souvent propriétaires ou loueurs des terres. Cet empire est fragile, tant les Grands aiment se disputer les terres, les duchés et les baronnies. Basée essentiellement sur un code chevaleresque très développé, cette société honore grandement les vertus du courage, de la loyauté, de la conquête et de la force. Les Gehemdals sont particulièrement réputés à travers tous les Rivages pour leurs admirables qualités de forgerons et de bâtisseurs. Ce sont aussi de grands guerriers et des stratèges hors pairs. Ils sont aussi

les seuls à adorer des dieux. En effet, pour eux, il existent des dieux et des déesses, êtres immortels, très puissants, vivant au sein d'un panthéon et qui ont donné au monde les métaux sacrés permettant de pratiquer les Arts Étranges.

Les villes gehemdales sont souvent impressionnantes par la taille et la majesté des bâtiments, qu'ils soient impériaux ou bien communs. Entourées de murailles crénelées, ces villes sont souvent dominées par des forteresses impériales, duciales ou baroniales à l'identique des terres cultivées. Ces châteaux forts protègent les habitants des raids impétueux des seigneurs des terres ou bien des lieutenants des armées. Les Gehemdals aiment les arts et les techniques majestueux, les immenses esplanades, les escaliers cérémoniels, les grands défilés, les cavalcades et les parades (qu'ils élèvent au rang d'art) et surtout les statues de pierres. Ils portent un culte tout particulier aux très nombreuses pierres levées, dolmens, menhirs, cromlech et autres monuments mégalithiques fichés dans les vastes paysages gehemdals. Ils considèrent ces objets comme des statues sculptées par les dieux eux-mêmes. Les bardes et les baladins sillonnent les fiefs afin de réchauffer par leurs sagas et épopées les salles gelées des bâtisses gehemdales.

Ils aiment porter des vêtements épais, souvent couverts de fourrures aux armes de chaque famille. Les tatouages, les bijoux et les scarifications font partie de leurs coutumes vestimentaires.

Les Gehemdals pratiquent l'Art Étrange appelé l'Art Métallique. Par la forge de nombreux métaux au noms mystérieux, les Gehemdals fabriquent des amulettes et des talismans produisant des effets magiques. Méfiez-vous d'une épée gehemdale,

elle est toujours plus que ce que l'on peut voir.

Les autres habitants des Rivages aiment à voir dans les Gehemdals un peuple fougueux, certes courageux mais quelque peu rustres et en retard, presque barbare. Ils sont connus pour leurs grandes colères et leurs mélancolie chronique ; leurs pleurs et leurs rires ; leurs festins et leurs famines. Les autres natifs sont souvent horrifiés par leur manières brutales, leur diplomatie inexistante et leur honneur impossible.

L'arrivée du Continent fut comme un signal pour les Gehemdals. Il marqua pour eux le passage dans une



nouvelle ère, celle du retour des dieux parmi eux : le Royaume divin. Ils partirent alors la conquête du Continent, persuadés de trouver la terre des dieux. 200 ans après, le mythe perdue et de nombreux Gehemdals s'enrôlent dans les guildes, persuadés de devenir les premiers à marcher auprès des dieux.



## Les Venn'dys La Maison des Esprits

Cette Maison grande et fière vit sur les îles occidentales du monde connu. Les Venn'dys vivent en une société très organisée, dans des villes marchandes et bourgeoises et dans de vastes domaines aristocratiques. De grandes familles bourgeoises alliées à une noblesse importante dirigent tout par le biais de sénats et de parlements oligarchiques. Sophistiquée (d'aucuns diraient décadente), maniérée, cette noblesse aime à croire qu'elle est la seule noblesse du monde connu. Il est vrai qu'elle raffole des Beaux Arts comme la musique, la poésie, la peinture et la sculpture. Qu'elle excelle dans les arts de la diplomatie et du commerce. Le reste du peuple vit à l'ombre de cette noblesse, que ce soit les très habiles artisans mécaniciens, les bretteurs professionnels ou bien les planteurs de riz. Il faut tout de même noter que cette Maison développe une science des techniques absolument incroyable. Les Venn'dys sont à l'origine des immenses viles navires qui peuvent transporter jusqu'au Continent les courageux voyageurs. Ils ont inventé les dangereux aérostats et bon nombre d'instruments de navigation. Les terribles armes à poudre comme la coulevrine viennent aussi des îles des Venn'dys.

Avant tout, les hommes et les femmes de cette Maison affectionnent la beauté, l'esthétique, privilé-

gient la légèreté et la transparence dans les costumes. Souvent les voiles, les capes, les tulles et les écharpes composent des vêtements plaisants à porter et admirables pour l'œil. La mode et l'apparence, tout comme la fête sous toutes ses formes ainsi que le plaisir comptent énormément pour ces habitants raffinés.

Cela se remarque immédiatement dans leur habitat.

Leurs grandes villes posées



sur la mer comme une perle dans l'huître invitent aux plaisirs des sens et de l'esprit. De larges maisons, richement décorées, bordent des canaux profond. Là, une foultitude de navires, gabares, pirogues, gondoles circulent et provoquent d'immenses embouteillages. Le ciel est dominé par les tours élancées des

familles nobles d'ou partent les fragiles aérostats pilotés par des pilotes courageux ou inconscients! Il est forcé de constater que les Venn'dys sont les frères de tous les vents des terres connues ou inconnues.

A l'intérieur du pays, les chemins en terre ou bien pavés relient d'importantes villes-manoirs, souvent fortifiées où là encore les nobles imposent leur supériorité de sang.

Enfin, il est important de noter que les pratiquants de l'Art Étrange, autrement dit les adeptes de la magie seront très mal reçus en terre venn'dyse. En effet, les Venn'dys sont fâchés depuis longtemps avec la magie sous toutes ses formes et ont mis au ban officiellement leurs utilisateurs.

Il n'empêche que chaque famille noble possède son sorcier afin de s'assurer une protection efficace contre l'Étrange. Ces faiseurs de tours sont tolérés.

Lorsque les dernières vagues du raz-de-marée se retirèrent, les Venn'dys furent les premiers à se lancer à la découverte du Continent. Ils en revinrent avec des récits si extraordinaires que l'ensemble des Rivages se réveilla. Pourtant, immédiatement après les premiers retours, une

terrible maladie appelée la Langueur frappa les Venn'dys et seulement les Venn'dys. Le malade se voit abandonner toute volonté, puis disparaître dans l'air, tel un mirage. Depuis, de nombreux Venn'dys explorent le Continent pour essayer de trouver la cause et le remède à ce fléau.

## Les Ashragors La Maison des princes mortifères

Imaginez des landes battues par la pluie, des marais à perte de vue où les arbres rabougris, les joncs géants et les vases pestilentielles parodient l'idée même de la forêt.

Cauchemardez des montagnes aux éboulis permanents, des gouffres et des failles gigantesques, des volcans actifs, une côte dentelée, hérissée de récifs mortels. Vous pouvez alors vous faire une bonne idée des terres particulièrement inhospitalières de la Maison Ashragor.

Peuple altier, les Ashragors présentent des caractères physiques très différents en fonction de leur proximité avec le démon qui les gouverne. Les plus proches comme les membres du clergé et de la noblesse sont souvent pâles, grands, minces, les cheveux blancs, les yeux noirs ou rouges. Leurs visages sont très fins comme leurs doigts. Les petites gens sont corpulents, plus petits, leur peau tirent vers le brun et le noir. Ils ont les cheveux foncés, les yeux noirs ou bien bruns.

Toute leur société est organisée autour de l'adoration et la vénération de la puissance mystérieuse et démoniaque appelée Ashragor. Les hommes et les femmes sont sous la coupe des membres d'un clergé très hiérarchisé, conduit par un Pontifex qui reçoit ses ordres directement d'Ashragor lui-même. A la fois religieux et militaire, leur État impose à tout le monde un règlement de fer (il est difficile de parler de lois en ce pays). La hiérarchie religieuse et militaire est souvent dans les mains d'une noblesse civilisée et cultivée pratiquant fort habilement les Arts Étranges de la nécromancie et de la démonologie. Ils sont d'une manière générale fascinés par les Arts Étranges des autres Maisons. Les autres membres de cette Maison

sont à la fois résignés devant cette situation et profiteurs. Les basses classes aspirent à rentrer par n'importe quels moyens (et ils sont tous bons) dans les conciles et les classes religieuses où des concours déterminent les emplois futurs. On peut noter que les Ashragors sont les seuls à encore exiger un sauf-conduit pour voyager au travers de leurs terres.

Les Ashragors sont réputés pour être d'excellents magiciens, stratèges, militaires de tout ordre et bon meneurs d'hommes. Ils s'occupent aussi bien des morts.

Leurs villes diffèrent en tout avec les autres architectures des Rivages. D'inspiration démoniaque, leur architecture mélange allégrement les angles impossibles, les salles refermées sur elles-mêmes, les murs concaves ou convexes. D'un point de vue vestimentaire, les Ashragors aiment les grandes capes sombres, les capuches, les vêtements amples opposant souvent deux couleurs. Ils arborent souvent des perruques et du maquillage ainsi que des bijoux frappés des noirs symboles de leurs démons.

L'Art Étrange ashragor, appelé l'Art Démonique, est entièrement lié aux pratiques démoniaques. Les Ashragors ont pouvoir sur les morts-vivants et savent évoquer des créatures venues des enfers. Cela se révèle terrifiant et efficace. Les autres Maisons des Rivages voient souvent les Ashragors comme un peuple mauvais, sale, décadent et

pervers. Ils sont monstrueux, n'hésitent pas à employer la torture et le chantage. Ils sont considérés comme fanatiques. Il est vraisemblable que seule leur puissance magique a su éviter jusqu'ici une coalition contre eux.



Le  
Continent  
est quelque  
chose de très impor-

tant pour les Ashragors. En effet, le Pontifex cherche depuis maintenant 200 ans activement une nouvelle «porte démonique» pour leur seigneur et maître. Est-ce pour quitter les Rivages ou au contraire pour évoquer de nouvelles créatures terrifiantes ? Seul l'avenir, ou l'Astramance, pourra le dire.

## Les Kheyza La Maison des gardiens de l'Astramance

Toutes les terres des Rivages appartiennent en un sens aux Kheyza car ce sont des nomades, les princes des chemins et des prairies. Ils vivent dans des roulottes ou sous la tente qu'ils installent là où bon leur semble. Aimant par-dessus tout le voyage, il est très commun de croiser des caravanes et des convois kheyza dans les grandes plaines de l'île principale des Rivages, traçant d'immenses routes rectilignes. Aucun paysage, aucune barrière naturelle ne peut arrêter les Kheyza dans leurs éternelles pérégrinations. Même la mer, la grande Océane ne peut stopper les caravaques kheyza. Cette Maison a été parmi les premières à aborder le Continent.

La morphologie des Kheyza est difficile à déterminer, tant cette Maison a connu de terres et de mélanges. Qu'ils soient petits, grands, gros, maigres, les Kheyza ont les membres bien proportionnés et musclés par leur vie nomade. Leur peau ridée et tannée par les Feux-du-ciel s'orne d'une couleur ambrée et jaune pâle. Leur système pileux est souvent sombre, marron ou bien noir comme l'encre. Les yeux des natifs de cette Maison sont bleus, ou bien gris et dorés.

Toute la vie sociale des Kheyza est organisée autour du clan et de la famille. Un Kheyza fait partie d'une famille parentale élargie (parents, grands-parents, oncles et tantes) qui elle-même est intégrée à un clan. Ce clan réunit souvent une centaine de personnes liées entre elles par les liens du sang. Ce sont ces clans qui se déplacent en caravane et en

convois à travers tous les Rivages. Il arrive que des clans regroupent plusieurs milliers d'individus. Ces clans sont dirigés par des conseils de sages et d'anciens, aidés par les pratiquants de l'Art Étrange kheyza, gardiens des livres sacrés et mémorialistes des Rivages.

Les Kheyza occupent une place très particulière parmi les natifs. En effet ce sont eux qui ont en charge tout ce qui concerne l'Astramance. Ils en sont les gardiens, les porteurs, les convoyeurs des pèlerins et ils interprètent les paroles divinatoires de



l'être le plus étrange des Rivages. Les Kheyza sont très réputés pour leur savoir initiatique, pour leur science du passé ainsi que comme pasteurs et gardiens.

Les Kheyza vivent dans de grands wagons, des chariots richement décorés, bâchés et confortables. Lorsque une caravane de cette Maison fait une halte, elle bâtit en un temps

record une ville de toile et de tentes, sorte d'immense bidonville de tissus, carrefour de toutes les rencontres et de tous les commerces. Les gens de cette Maison portent des vêtements sobres, faits de matières végétales à peine dégrossies comme du lin, du coton ou des fibres d'arbres. Dessus, ils tissent et brodent des symboles clairs d'appartenance à leur clan. Leur art véritable se révèle dans la fabrication de précieux tapis et dans le tissage des cordes et des cheveux. Les Kheyza sont réputés pour être de très grands orateurs, des guides, des éclaireurs, des écuyers et des messagers émérites. Ils pratiquent la mance et les arts divinatoires.

L'Art Étrange des Kheyza, appelé l'Art Sémantique, est ancien. Les Kheyza apprennent sous l'autorité d'un maître les Vrais Noms des choses et des êtres.

Les autres Maisons portent souvent des jugements très divers sur les Kheyza. Pour certains, ils sont des porteurs de mauvaises nouvelles, des profiteurs et des rapaces. D'autres les accusent d'être des voleurs et d'enlever des enfants. En revanche, beaucoup de natifs les considèrent

comme des gens affables, porteurs d'un savoir immense, prudents, de bon conseil et surtout proches de l'Astramance donc capables de divinations.

Le Continent fut pour eux le départ vers de nouvelles terres d'errance. Il semble que dans les profondeurs du Continent se cachent la totalité des Vrais Noms de Cosme.

## Les Felsins La Maison des Palais oubliés

L'île principale des Felsins est extrêmement montagneuse : son relief accentué et déchiré hérissé sa surface de pics et de sommets entre lesquels roulent des rocaillies. Ce domaine rude est écrasé de chaleur, tempérée par de stupéfiantes cascades serpentant jusqu'au coeur de l'île et par d'admirables jardins foisonnants de verdure et parsemés de fleurs. Au centre une haute montagne couverte de neige élève dans l'atmosphère silencieuse le sanctuaire de la Maison, où se trouve la vasque sacrée. Autour de cette vaste île, des centaines d'îlots forment au sud-est un archipel très découpé posé sur la grande bleue. Enfin, les Felsins sont également implantés à l'extrémité sud de la grande île orientale, juste sous une bande désertique, sur la côte où ils profitent des embruns marins propices à la sérénité.

Les natifs felsins bénéficient d'un physique assez stupéfiants. Ils sont fins, souples et agiles, à l'instar des animaux dont ils aiment singer les traits. Leur corps élancé subit depuis l'enfance des exercices martiaux qui lient méditation et activité corporelle. Leurs yeux et leur peau se pare de teintes étonnantes : l'oeil ira du vert au violet avec un éclat étrange, et l'épiderme sera brun roussâtre jusqu'au gris-bleu.

La société felsine est dominée par les femmes, mais pas de façon officielle : depuis l'enfance les natifs vénèrent la féminité et la maternité : le plus haut respect est dû à celle qui donne la vie. Un sultan est à la tête de la Maison, entouré de conseillers et de sbires en tout genre. Mais les harems de femmes détiennent un pouvoir occulte par l'influence qu'elles ont sur les hommes.

Les Felsins présentent le raffinement mais détestent l'inutile : les arts frappent par leur finesse, leur élégance, mêlant des lignes et des angles purs à des arabesques bariolés. Ils maîtrisent les artisanats et le dressage des animaux. Toute création est orientée vers le plaisir ou la construction, rien ne doit être gaché ou perdu. Le plaisir est essentiel dans leur éthique de vie orientée vers l'accomplissement de l'individu. Les Felsins excellent aussi dans l'usage des



armes dont ils sont les spécialistes incontestés, opposant à la force gehemdale un toucher subtil et diabolique.

L'architecture est à la base de la Maison Felsin car ils attribuent à une malédiction le fait d'avoir oublié les techniques de construction de magnifiques palais qui subsistent depuis des millénaires sur leur territoire. S'étant efforcés de regagner leurs compé-

tences oubliées de bâtisseurs, leurs monuments sont élevés et altiers, couverts de reliefs et de fresques. Les lieux chaleureux et confinés alternent avec les cours spacieuses et claires. Les Felsins ont adapté leur mode de vie à leur environnement chaud malgré leurs efforts athlétiques. Leurs vêtements sont de préférence amples, aux couleurs pastels, taillés dans des étoffes soyeuses. Mais ils apprécient aussi les habits très près du corps qui mettent en valeur les lignes et les muscles.

Leur Art Étrange est un art martial qui développe des effets surnaturels qui sont le prolongement des capacités physiques. Cet Art Mystique est aussi spirituel. Les Felsins développent leur loom en eux-mêmes. Par contre ils ne pratiquent pas les autres Arts Étranges et leur loom n'existe pas sur le Continent.

Les Maisons considèrent les Felsins comme des gens de confiance, mais dont la rectitude est à double tranchant : il ne faut jamais trahir un Felsin pour ne pas encourir sa vengeance fatale. Les femmes ont un rôle de relations extérieures très particulier car elles sont stériles avec les autres Maisons et exercent donc une activité de courtisanes. Ce peuple reste tout de même très énigmatique et fermé.

L'apparition du Continent a lancé les Felsins dans une recherche effrénée de leurs origines. Ils entendent mettre fin à leur malédiction et recouvrer leur mémoire. L'Astrance leur a confié une mission sur le Continent. Ses augures devraient forger l'avenir de leur Maison.

## Le sexe de votre personnage

Votre choix est libre. D'une manière générale, quatre des Maisons pratiquent l'égalité des sexes, soit de droit, soit de fait. Chez les Felsins, les femmes occupent une position dominante mais peuvent être aussi considérées par les autres Maisons comme des objets de plaisir. Chez les Gēhemdals, les femmes ont un statut assez spécial. Souvent respectées, si ce n'est adorées (du moins chez les nobles) les femmes n'ont pas de statut légal et n'exercent que très peu de métiers d'hommes. Les exceptions existent tout de même.

Enfin, il est toujours conseillé de jouer un personnage du même sexe que soi (pour une simple raison de crédibilité durant le jeu).

## Les traits physiques

Une fois choisie votre Maison, vous pouvez déterminer les traits physiques innés de votre personnage ainsi que son nom.

Pour cela, tirez 1D6 et le résultat indique le nombre de traits que vous pouvez choisir parmi la liste suivante. Ceci n'est donné qu'à titre indicatif pour vous faciliter la description et la représentation de votre personnage.

### Ulmeq

Petite stature (- 1m60) / hommes et femmes glabres / ongles sombres / peau bronzée / caramel / odeur épicée / yeux noirs / vert émeraude / bordeaux / visage carré / cheveux blonds / lèvres tachetées.

### Gēhemdal

Forte constitution / forte stature / grande taille / abondante chevelure / cheveux poivre et sel / blonds / roux / yeux bleus / taches de rousseur / peau blanche / peau basanée / albinos / voix grave.

### Venn'dys

Cheveux long / cheveux clairs / yeux bleu azur / stature élancée / visage fin / mains fines / longues jambes / taille fine / peau claire / peau translucide / yeux en amandes / cou fin et long.

### Ashragor

Pâleur de peau / maigre / taille supérieure (plus de 1m90) / longs doigts / cheveux blanc / cheveux noirs de jais / cheveux longs et raides / dents pointues / nez droit / front dégagé / pupille dorée / noire / marron / ongles presque blancs.

### Kheya

Cheveux longs / yeux gris / noisette / verts-bruns, pailletés d'or / sourcils fins / peau ambrée / cheveux bouclés / cheveux noirs de jais / sourcils joints / doigts très longs et fins / petite stature / grande stature / maigre / imposant.

### Felsin

Femmes et hommes stériles avec les autres Maisons (obligatoire, à rajouter en plus des traits choisis) / hommes et femmes à la pilosité très développée / hommes et femmes totalement glabres / pupilles mauves / vertes / bleu azur / mouchetées / vairon / yeux brillants la nuit / petit nez / démarche souple / taille proportionnée / cheveux bruns / peau basanée aux reflets roux / bruns / bordeaux / verts / bleu.

## Les noms typiques des Maisons

### Ulmeq

Xotl, Quetzol, Ishteq, Ling, Jiksal

### Gēhemdal

Leweln Kerown, Gōlias Blaird, Bowlan Olderron, Solmor Neword, Wolfram Storkin

### Venn'dys

Aliénor Corrèges, Louis d'Orell de Jeophar, Adraste Beaulieu, Phrimène des Rumières, Antonina Bellaquista

### Ashragor

Kartaj, Korboth, Gōdran, Lexatz, Prargiv

### Kheya

Erszeb, Heavern, Lilian, Quillian, Erquiel

### Felsin

Iwan Shamir, Salim Qolief, Naïma, Walaf, Aïsha Jylal, Eydoi Al Adhim

## 2<sup>e</sup> ÉTAPE : LE DESSIN

### Les Caractéristiques

Valeurs déterminantes de votre Aventurier, les Caractéristiques représentent à la fois les qualités innées et acquises fondamentales de l'habitant des Rivages. Elles sont au nombre de 8. Ainsi l'on peut décrire son Aventurier en disant qu'il est plus ou moins: Agile, Fort, Observateur, Résistant, Charmeur, Rusé, Savant et Talentueux. Les quatre premières typent le physique du personnage, sa physionomie, les quatre dernières typent le mental de l'Aventurier, sa personnalité. C'est ainsi qu'elles sont disposées sur la feuille de personnage.

Les Caractéristiques forment le noyau du personnage, celui qui vous permettra de le décrire et d'imaginer une première partie de son comportement. Ces Caractéristiques sont mesurées par une échelle allant de 1 à 6. 1 indique que vous êtes très faible dans cette Caractéristique, 6 montre une grande supériorité dans celle-ci. 3 est la moyenne des natifs des Rivages.

Très exceptionnellement, les Caractéristiques peuvent dépasser les bornes définies. En dessous de 1, ceci indique un profond handicap, au-dessus de 6, une Caractéristique rend le personnage ou la créature surpuissant et légendaire. Ainsi, il est clair qu'un éléphant sera beaucoup plus fort qu'un humain moyen.

### Agile

C'est à la fois la coordination motrice et la dextérité de l'Aventurier. Ainsi, vous saurez si votre personnage a beaucoup d'équilibre, peut danser habilement ou bien crocheter des serrures.

### Fort

C'est la capacité de l'Aventurier à utiliser sa force physique et ses muscles. Être Fort intervient beaucoup dans vos affrontements physiques, dans les dommages que vous pouvez infliger à un ennemi, et dans certains artisanats.

### Observateur

C'est la capacité de l'Aventurier à saisir par tous ses sens ce qui l'entoure. C'est son ouverture au monde physique. Il peut ainsi repérer le détail significatif, s'apercevoir d'un changement important chez son interlocuteur, éduquer son palais aux saveurs amères des poisons, faire attention aux moindres bruits lors d'une garde.

### Résistant

C'est la capacité à résister aux dommages physiques comme les blessures, les brûlures, les chutes etc. C'est la résistance à la fatigue, aux maladies, aux poisons. C'est enfin aussi la maîtrise de soi dans toute situation entraînant du stress et de la peur.

### Charmeur

C'est la capacité du personnage à exprimer ce qu'il pense et ce qu'il veut faire comprendre à son avanta-

ge. C'est aussi sa capacité à utiliser son charisme, ses forces de persuasion pour conduire ses interlocuteurs là où il le souhaite. Cette Caractéristique est très utile pour les actions liées à l'éloquence, au baratin, à la défense lors d'un procès ou bien lors de l'exhortation d'une légion.

### Rusé

C'est la capacité à contourner les difficultés plutôt qu'à les subir de front, à résoudre les problèmes selon ses buts et à les tourner à son profit. Le personnage Rusé est habile dans ses stratagèmes et sait construire une intrigue.

### Savant

Cette Caractéristique regroupe l'ensemble des capacités intellectuelles de l'Aventurier. Sa faculté de raisonnement, de compréhension, de mémorisation. Sa culture générale, ses différentes connaissances sur tous les sujets, qu'ils soient techniques, pratiques, littéraires ou bien mystiques. Enfin, être Savant indique la compréhension par le personnage des concepts religieux, des philosophies mystiques.

### Talentueux

C'est la capacité de l'Aventurier à embellir ce qu'il fait ou ce qu'il dit. Il exprime ainsi ses émotions sur un plan artistique et peut alors en créer des représentations. Cette Caractéristique est très utile pour ce qui touche à l'art, à la création, à l'inspiration et aux émotions.

Afin d'établir les valeurs de vos Caractéristiques, vous avez le choix entre deux méthodes.

### Le tirage au sort

le Destin est une chose importante dans Cosme. Vous tirez alors 1D6 pour chaque Caractéristique. Vous obtenez ce que l'on appelle une matrice. Si celle-ci ne vous convient pas, vous pouvez intervertir l'ensemble des valeurs des Caractéristiques physiques avec l'ensemble des Caractéristiques mentales. Avec l'accord du Meneur de Jeu vous pouvez retirer une deuxième matrice. Enfin, vous pouvez déplacer 1 point d'une Caractéristique physique vers une autre Caractéristique physique. Chaque Caractéristique ne peut être modifiée qu'une seule fois (soit par un retrait, soit par l'ajout d'un point). Ce déplacement peut se faire selon la même procédure entre les Caractéristiques mentales.

### La répartition

Vous pouvez aussi choisir de répartir 28 points comme le souhaitez entre vos 8 Caractéristiques.

Lors de la création de personnage, on ne peut jamais dépasser 6 dans la valeur d'une Caractéristique et 5 dans la valeur d'une compétence.

### Les Arts

Ce sont les trois aptitudes, fruits des meilleures Caractéristiques de l'Aventurier. La majorité des jets de dés feront intervenir ces trois valeurs.

### Modificateurs des Caractéristiques par Maison

ULMEQ : Rusé +1 OU Charmeur +1

GEHEMDAL : Résistant +1 OU Fort +1

VENN'DYS : Agile +1 OU Savant +1

ASHRAGOR : Charmeur +1 OU Rusé +1

KHEYZA : Savant +1 OU Charmeur +1

FELSIN : Agile +1 OU Observateur +1 OU +1 loom invisible

Les Caractéristiques de votre Aventurier peuvent être modifiées en fonction de sa Maison.

### L'Art Guerrier

Il mesure et combine les différentes capacités de l'Aventurier à se mouvoir dans un environnement agressif, à lutter contre toute forme d'hostilités physiques et à se tirer de toutes les situations d'adversités physiques. C'est sa science du combat, sa capacité à infliger des dommages, à attaquer autrui et à le mettre à mal ou dans un état de faiblesse important. C'est son agressivité naturelle et comportementale. Plus généralement, les habitants des Rivages estiment que la Guerre est l'aptitude de chacun à vivre les situations conflictuelles. Ils associent l'Art Guerrier à la force physique et la faiblesse, le courage et la lâcheté, l'honneur et le parjure, la franchise et la trahison, la passion, la mort, le feu et la destruction.

### L'Art Étrange

C'est le symbole de l'aptitude du personnage à comprendre et à manipuler les forces surnaturelles dans lesquelles les Rivages et le Continent baignent. Il permet d'utiliser les tours et les sorts et de produire des effets magiques. Les natifs l'associent à la sagesse, la connaissance intuitive du monde, la clairvoyance et l'intelligence des choses et des gens. Mais des trois Arts, l'Étrange est considéré le plus défavorablement par les natifs des Rivages. Ils y voient aussi les forces obscures, difficiles à comprendre, presque inconscientes. Ils associent facilement l'Art Étrange à la mort, aux esprits, aux couleurs noir et violet, à la nuit et aux corps célestes. Il faut noter que depuis la découverte du Continent, l'Art Étrange a retrouvé un certain essor parmi les natifs grâce aux découvertes des looms de couleurs et des sorts qui les accompagnent.

### L'Art Guildien

Né avec l'apparition du Continent et des guildes, l'Art Guildien est la capacité du personnage à mettre en oeuvre des stratégies très subtiles,

invisibles pour le néophyte, capables de renverser des situations difficiles en sa faveur, d'infléchir de manière inconsciente les pensées d'autrui ou bien de maîtriser un échange verbal. Ces techniques sont propres à chaque guildes et ne sont apprises qu'en leur sein. Ces techniques appelées des machinations ne seront pas connues par votre Aventurier. Celui-ci devra les apprendre par l'expérience.

Pour déterminer vos Arts, vous utilisez les valeurs de vos Caractéristiques de la manière suivante :

#### Art Guerrier

Moyenne de 2 Caractéristiques physiques et de 1 Caractéristique mentale choisies (arrondie à l'inférieur).

#### Art Étrange

Moyenne de 2 Caractéristiques mentales et de 1 Caractéristique physique choisies (arrondie à l'inférieur).

#### Art Guildien

Moyenne de 1 Caractéristique physique et de 1 Caractéristique mentale choisies (arrondie à l'inférieur).

Attention, parmi les Caractéristiques que vous choisissez pour l'un des Arts, vous devez à chaque fois en prendre une que vous n'avez pas déjà choisie pour les autres Art. Les 8 Caractéristiques choisies pour les trois Arts doivent être toutes différentes. Ainsi nécessairement, le personnage que vous créez ne sera pas meilleur dans les trois Arts mais devra choisir celui qu'il développera avant tout.

#### Les attributs

Ce sont des sous-Caractéristiques qui permettent de mesurer des valeurs changeantes au cours du jeu.

#### La santé

Elle symbolise la vitalité et la résistance aux blessures physiques qu'encaissera certainement le personnage

au cours de ses pérégrinations continentales. La vie est représentée par des Points de Vie qui lorsqu'ils atteignent 0 indiquent la mort du personnage. Avant d'en arriver à cette extrémité, le personnage passe par deux états, blessé et comateux, indiquant la gravité de sa santé. Les points de vie : (Résistant x 3) + 1D6

1er état : Blessé

Points de vie /2 arrondis à l'inférieur

2ème état : Comateux

Points de vie /4 arrondis à l'inférieur

#### Le Sheï

Les natifs possèdent le Sheï. Il s'agit d'une technique de concentration et de maîtrise de soi qui décuple les facultés de combat. Le Sheï a été découvert par les Felsins qui l'ont baptisé dans leur langue : «la valeur», à partir de leur île principale, Sasheï («ceux qui possèdent le Sheï» ou «les valeureux»).

Le nombre de points de Sheï dont dispose un Aventurier est égal au niveau de sa compétence dans l'arme qu'il utilise. Donc l'Aventurier n'a pas à l'inscrire dès maintenant. Les Felsins ont plus de Sheï que les autres : ils ont toujours à disposition un point de Sheï lorsqu'ils se battent.

#### Les looms

La magie est faible sur les Rivages. Chaque natif possède l'étincelle de loom, qui est sa capacité naturelle à manipuler cette énergie magique. Cette étincelle n'est pas quantifiée, c'est le principe de base de la pratique des Arts Étranges. En revanche 6 looms de couleur se trouvent sur le Continent : l'Aventurier pourra les récolter, les stocker et les utiliser plus tard. Seuls les Felsins ont la capacité de développer un certain nombre de points de leur loom invisible en eux-

mêmes. Le loom se quantifie par unité. Tous les Aventuriers commencent donc le jeu avec leurs looms à 0, alors que les Felsins disposent de 1D6 points de loom invisible.

Les sorts puissants exigent de dépenser des points de loom. Tout Aventurier des Rivages peut pratiquer l'Art Étrange de sa Maison. Il utilise pour cela sa valeur en Art Étrange. Les Arts Étranges servent à créer des effets hors du commun, extraordinaires et surnaturels. Pour cela l'Aventurier doit avoir connu un enseignement lui permettant d'utiliser cet Art Étrange, d'éveiller sa puissance intérieure. Ce type d'enseignement peut lui être donné par la profession qu'il choisit.

### Les professions

Avant d'être embauchés dans une guilde ou bien de partir à la construction de sa propre guilde, chaque Aventurier a pu exercer une profession, un métier, une activité qui lui a permis d'acquérir des compétences qui lui seront bien utiles par la suite. A travers les Rivages, plusieurs professions sont communes à toutes les Maisons, vestige des temps très anciens durant lequel les Maisons vivaient en parfaite harmonie. Elles peuvent être regroupées dans de grandes catégories appelées les Grands Métiers. En revanche, chaque maison a développé des professions originales qui néanmoins s'inscrivent dans les Grands Métiers. Ces professions n'ont pas d'équivalent dans les autres Maisons. Ainsi, il est certain qu'un capitaine Ashragor et un capitaine Felsin auront plus de choses en commun qu'un menuisier Ashragor et un embaumeur Ashragor. Durant certaines époques, des hommes courageux et persévérants organisaient des réunions entre des professions appartenant à des Grands Métiers, réunissant ainsi sous la même bannière des

membres de toutes les Maisons. Certains pensent que l'idée première des Guildes est née de ces confréries et syndicats de Métiers. Il reste de ces réunions la pratique d'un patois propre à chaque Grand Métier souvent technique mais inintelligible pour les autres professions. Face aux Grands Métiers, il existe ce que l'on appelle les Bas Métiers, ces corps regroupent des professions malhonnêtes ou bien pas assez respectées pour former un vrai corps professionnel. cela touche particulièrement les malandrins et les hors-la-loi ainsi que les paysans et les gens du petit peuple.

Certaines professions ou occupations ne peuvent pas être rangées dans les Grands métiers parce qu'elles sont par trop marginales ou bien parce qu'elles sont trop particulières à la Maison.

Pour connaître l'expérience de votre Aventurier, vous choisissez l'une des professions et remplissez les compétences idoines sur la feuille d'Aventurier. N'oubliez pas, plus votre niveau de votre compétence est élevé, plus votre Aventurier pour effectuer des actions et résoudre les nombreuses difficultés qui se présenteront sur son chemin à travers le Continent. Les compétences vont de -3 à 5 au maximum. 3 indique que vous maîtrisez la compétence, 5 montre que l'Aventurier est un maître. Il est possible de dépasser cette valeur mais au cours des aventures par l'expérience. Les chiffres négatifs indiquent la complexité d'une compétence et sa difficulté à l'apprendre sur les Rivages.

Ensuite vous pouvez répartir 30 points dans n'importe quelle compétence de votre choix (sauf les compétences d'Art Étrange et les tours que l'on ne peut obtenir qui si l'on choisit une profession de magicien ou en dépensant un point de Destin). Ceci représente l'expérience que votre Aventurier a pu acquérir à

l'Académie. L'Académie est une institution commune à toutes les guildes. C'est une sorte d'université où des membres chevronnés des guildes préparent les futurs Aventuriers aux dangers du Continent. Lors de cette répartition, l'Aventurier ne peut pas dépasser 3 comme niveau maximum dans une compétence. Il peut continuer à augmenter une compétence que sa profession lui a déjà octroyé sans pour autant dépasser ce seuil maximum de 3. Il peut aussi inaugurer une nouvelle compétence.

La répartition se fait selon la règle 1 point d'expérience équivaut à 1 niveau supplémentaire dans la compétence.

Vous pouvez aussi créer librement l'expérience de votre personnage et ne pas tenir compte des professions données. Cela se fait conjointement avec le Meneur de jeu et avec son approbation. Il est conseillé alors de trouver un nom à cette nouvelle occupation et de la classer parmi les Grands Métiers.

Pour cela, vous pouvez distribuer 45 points avec un maximum de 4 en niveau de compétence. Puis 30 autres points sans dépasser 3 en niveau dans les compétences.





## LE GRAND MAÎTRE DES ARTISANS

### Armurier

---

**Artisans (-2) :** Forgeage 4, Joaillerie 1, Serrurerie 2, Tannerie 2, Tissage 2, Patois (le Faber) 3

**Marchands (0) :** Contacts 2, Prix 2, Négocier 2

**Communs (0) :** Patois (le Guildien) 1

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Bagarre 1, Bouclier 2, Épée 3

**Lettrés (-3) :** Ingénierie -1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

### Bâtisseur

---

**Artisans (-2) :** Charpenterie 1, Forgeage 0, Maçonnerie 3, Poterie 2, Verrerie 0, Patois (le Faber) 3

**Marchands (0) :** Contacts 2, Négocier 1

**Marins (-1) :** Équilibre 2

**Communs (0) :** Bricolage 1, Grimper 2, Sagesse populaire 2

**Guerriers (-1) :** Commandement 1, Esquive 1, Bagarre 1, Épée 1

**Lettrés (-3) :** Architecture 2

**Explorateurs (-2) :** Orientation 1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 0

### Forgeron

---

**Artisans (-2) :** Forgeage 4, Joaillerie 0, Serrurerie 0, Tannerie 1, Patois (le Faber) 4

**Marchands (0) :** Contacts 1, Prix 1, Négocier 2

**Communs (0) :** Bricolage 3, Grimper 1, Lancer 2, Premiers soins 1, Sagesse populaire 2

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 1, Bagarre 3, Bouclier 1, Marteau de guerre 2

**Lettrés (-3) :** Intendance 0

**Explorateurs (-2) :** Chercher 1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

### Joaillier

---

**Artisans (-2) :** Forgeage 0, Joaillerie 4, Tannerie 0, Tissage 2, Verrerie 2, Patois (le Faber) 2

**Marchands (0) :** Prix 2, Négocier 3

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 1, Arme à une main 2, Bagarre 2

**Lettrés (-3) :** Histoires et légendes 1, Patois (l'Alphabet) 0

**Explorateurs (-2) :** Chercher 1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

### Maroquinier

---

**Artisans (-2) :** Joaillerie 1, Tannerie 4, Tissage 1

**Marchands (0) :** Contacts 1, Négocier 2

**Communs (0) :** Bricolage 2, Lancer 1, Sagesse populaire 1

**Soigneurs (-2) :** Herboristerie -1

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme à une main 1, Arme de jet 1, Bagarre 2

**Explorateurs (-2) :** Chercher 2, Dressage 1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

**Malandrins (-2) :** Déguisement 0

### Menuisier

---

**Artisans (-2) :** Charpenterie 4, Forgeage 1, Maçonnerie 1, Tannerie 0, Patois (le Faber) 3

**Marchands (0) :** Contacts 1, Prix 2, Négocier 2

**Communs (0) :** Bricolage 3, Grimper 3, Premiers soins 2, Patois (le Guildien) 2

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Bagarre 2, Couteau (jet) 1, Hache à une main 1

**Lettrés (-3) :** Ingénierie 0, Intendance -1

**Explorateurs (-2) :** Chercher 0

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

### Tailleur de pierre

---

**Artisans (-2) :** Charpenterie 0, Forgeage 0, Maçonnerie 4, Poterie 2

**Marchands (0) :** Contacts 1, Prix 1, Négocier 1

**Marins (-1) :** Équilibre 0

**Communs (0) :** Bricolage 3, Grimper 3,

Patois (le Guildien) 2

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 1, Arme à une main 1, Bagarre 2, Bouclier 1

**Lettrés (-3) :** Architecture 0

**Explorateurs (-2) :** Chercher 2

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 2



## Ulmeq

### Distillateur de parfums

---

**Artisans (-2) :** Joaillerie 3, Pyrotechniques 2, Serrurerie 2, Patois (le Faber) 3

**Marchands (0) :** Contacts 1, Négocier 1, Patois (le Pèlerin) 0

**Communs (0) :** Bricolage 2

**Soigneurs (-2) :** Empathie 2, Herboristerie 4

**Guerriers (-1) :** Vigilance 3, Dague 2

**Lettrés (-3) :** Ingénierie 1, Intendance 1

**Explorateurs (-2) :** Chercher 2

**Malandrins (-2) :** Poisons 3

### Maître des pierres précieuses

---

**Artisans (-2) :** Forgeage 3, Joaillerie 5, Pyrotechniques 0, Serrurerie 3, Tannerie 2


**Marchands (0) :** Contacts 1, Diplomatie 2, Prix 2, Négocier 2

**Communs (0) :** Bricolage 3

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Vigilance 2, Bagarre 1, Dague 1, Petite arbalète 3

**Explorateurs (-2) :** Chercher 2

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 2



## Gehemdal

### Maître forgeron

---

**Artisans (-2) :** Forgeage 5, Joaillerie 1, Pyrotechniques 1, Serrurerie 1, Tannerie 1, Patois (le Faber) 5

**Marchands (0) :** Contacts 1, Négocier 1

**Communs (0) :** Bricolage 3, Lancer 3

**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Vigilance 1, Bagarre 3, Bouclier 1, Épée 2 mains 3

**Lettrés (-3) :** Ingénierie 1

**Explorateurs (-2) :** Chercher 1

**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 0

## Maître armurier

**Artisans (-2) :** Forgeage 4, Pyrotechniques 2, Serrureries 3, Tannerie 2, Patois (le Faber) 3  
**Marchands (0) :** Contacts 1, Négoce 0  
**Communs (0) :** Bricolage 3  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Vigilance 1, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Dague 2  
**Lettrés (-3) :** Ingénierie 2  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1, Dressage 0  
**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1

## Venn'dys

### Fabricant de crache-feu

**Artisans (-2) :** Serrureries 2, Pyrotechniques 4, Charpenterie 2, Patois (le Faber) 4  
**Soigneurs (-2) :** Chirurgie 1  
**Bateleurs (-2) :** Acrobaties 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Vigilance 1, Queue de Dragon 2, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Ingénierie 2, Cartographie -1, Patois (l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1

## Ashragor

### Embaumeur

**Artisans (-2) :** Tannerie 2, Patois (le Faber) 1  
**Marchands (0) :** Contacts 1, Négoce 1  
**Communs (0) :** Bricolage 2, Premiers soins 2  
**Soigneurs (-2) :** Chirurgie 3, Herboristerie 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 2, Scruter 2, Arme courte 2  
**Lettrés (-3) :** Intendance 1  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 2  
**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 2  
**Malandrins (-2) :** Falsification 2, Poisons 2

## Fabricant d'objets en os

**Artisans (-2) :** Charpenterie 3, Forgeage 3, Joaillerie 1, Serrureries 2, Patois (le Faber) 4  
**Marchands (0) :** Contacts 1, Négoce 1  
**Communs (0) :** Bricolage 3  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme à une main 1, Arme courte 1, Arc 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Ingénierie 1  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1  
**Malandrins (-2) :** Passe-passe 1

## Kheyza

### Maître tanneur

**Artisans (-2) :** Forgeage 2, Pyrotechniques -1, Serrureries 0, Tannerie 5, Patois (le Faber) 3  
**Marchands (0) :** Contacts 1, Prix 1, Négoce 2  
**Communs (0) :** Bricolage 3  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 1, Arme courte 1, Arme de jet 2, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Ingénierie 1  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 2, Dressage 1  
**Bateleurs (-2) :** Acrobaties 2  
**Malandrins (-2) :** Déguisement 1

## Felsin

### Maître bâtisseur

**Artisans (-2) :** Charpenterie 2, Forgeage 1, Maçonnerie 3, Patois (le Faber) 2  
**Marchands (0) :** Contacts 2  
**Marins (-1) :** Équilibre 1  
**Communs (0) :** Bricolage 1  
**Guerriers (-1) :** Commandement 2, Esquive 2, Arme à une main 1, Bagarre 0  
**Lettrés (-3) :** Architecture 5, Ingénierie 2, Intendance 2  
**Explorateurs (-2) :** Orientation 1  
**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 0

## LE GRAND MÉTIER DES BÂTELEURS

### Acrobate

**Marins (-1) :** Équilibre 4  
**Communs (0) :** Courir 3, Grimper 4, Lancer 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Explorateurs (-2) :** Orientation 2  
**Bateleurs (-2) :** Acrobaties 4, Comédie 0, Contes 0, Danse 2, Jongleries 2, Patois (le Batelage) 3, Musique, instrument n°1 1  
**Malandrins (-2) :** Discrétion 1

### Artiste peintre

**Artisans (-2) :** Charpenterie 0  
**Communs (0) :** Bricolage 3, Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Scruter 4, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Architecture 0, Cartographie 1, Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2  
**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 4  
**Malandrins (-2) :** Camouflage 0

### Chanteur

**Marchands (0) :** Discours 2  
**Communs (0) :** Bricolage 2, Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 3  
**Guerriers (-1) :** Esquive 1, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 1  
**Bateleurs (-2) :** Chant 4, Comédie 0, Contes 3, Danse 1, Patois (le Batelage) 3, Musique, instrument n°1 0  
**Malandrins (-2) :** Déguisement 1

## Comédien

**Marchands (0)** : Discours 3, Négocier 2  
**Communs (0)** : Sagesse populaire 3  
**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 2  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 0  
**Bateleurs (-2)** : Acrobaties 1, Chant 1, Comédie 4, Contes 0, Danse 2, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 0  
**Malandrins (-2)** : Déguisement 2, Discrétion 2

## Conteur

**Marchands (0)** : Diplomatie 1, Discours 3, Négocier 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 3  
**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 1, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 4, Patois (l'Alphabet) 0  
**Bateleurs (-2)** : Chant 1, Comédie 3, Contes 4, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 0  
**Malandrins (-2)** : Déguisement 0

## Musicien

**Marchands (0)** : Discours 1  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 0, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1  
**Bateleurs (-2)** : Chant 1, Contes 1, Danse 1, Patois (le Batelage) 4, Musique, instrument n°1 4, instrument n°2 2, instrument n°3 2

## Prestidigitateur

**Artisans (-2)** : Serrurerie 3  
**Communs (0)** : Grimper 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 0  
**Guerriers (-1)** : Esquive 3, Scruter 2, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Bateleurs (-2)** : Comédie 2, Patois (le Batelage) 1, Musique, Viole 0  
**Malandrins (-2)** : Camouflage 0, Discrétion 3, Passe-passe 4, Pickpocket 3, Patois (l'Argot) 1

## Ulmeq

## Musicien nocte

**Artisans (-2)** : Pyrotechniques 1  
**Marchands (0)** : Contacts 2, Négocier 1  
**Marins (-1)** : Équilibre 1  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Courir 1, Grimper 1, Lancer 1  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Scruter 1, Vigilance 1  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1  
**Bateleurs (-2)** : Acrobaties 2, Chant 3, Danse 1, instrument n°1 4, instrument n°2 2, Patois (le Batelage) 4

## Gehemdal

## Barde

**Artisans (-2)** : Charpenterie 1  
**Marins (-1)** : Équilibre 1  
**Communs (0)** : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Scruter 1, Arme à une main 1  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 4  
**Explorateurs (-2)** : Orientation 1, Une langue de Maison 2  
**Bateleurs (-2)** : Chant 5, Danse 1, instrument n°1 4, instrument n°2 2, Patois (le Batelage) 4, Contes 3

## Venn'dys

## Concertiste

**Marchands (0)** : Discours 1, Diplomatie 3  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3.  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2.  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 0  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 2, Architecture 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1.  
**Bateleurs (-2)** : Chant 1, Contes 1, Danse 1, Patois (le Batelage) 4, Musique, Instrument n°1 5

## Ashragor

## Poète maudit

**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement, Esquive 0, Scruter 1, Vigilance 2  
**Lettres (-3)** : Histoires et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 0  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1  
**Bateleurs (-2)** : Chant 3, Comédie 2, Contes 3, Musique 2, Patois (le Batelage) 3  
**Malandrins (-2)** : Falsification 2

## Kheyza

## Voltigeur

**Marins (-1)** : Équilibre 4  
**Communs (0)** : Courir 3, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 2  
**Explorateurs (-2)** : Orientation 2  
**Bateleurs (-2)** : Acrobaties 2, Danse 5, Musique 1, Patois (le Batelage) 2  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 2

## Felsin

### Fakir

**Artisans (-2)** : Serrurerie 1  
**Marins (-1)** : Équilibre 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2, Arts martiaux 2, Fouet 3  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Dressage 1, Survie 3  
**Bateleurs (-2)** : Musique 1, Patois (le Batelage) 3  
**Malandrins (-2)** : Passe-passe 3, Pickpocket 2

### Danseur(se) de harem

**Marins (-1)** : Équilibre 1  
**Communs (0)** : Courir 1, Grimper 1  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1, Arts martiaux 2  
**Bateleurs (-2)** : Acrobaties 3, Chant 2, Comédie 1, Contes 0, Danse 4, Musique 3, Patois (le Batelage) 2  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 2

## LES COMMUNS

### Cuisinier

**Artisans (-2)** : Poterie 0  
**Marchands (0)** : Contacts 2, Diplomatie 1, Discours 1, Prix 1  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Courir 2, Cuisine 4, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 4  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 1, Herboristerie 1  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3)** : Intendance 0  
**Explorateurs (-2)** : Survie 0  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 0, Poisons 2

### Journalier

**Artisans (-2)** : Charpenterie 1, Forgeage 1, Maçonnerie 1, Tannerie 1  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Courir 2, Cuisine 1, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 0, Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 2, Bagarre 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 0, Dressage 0, Survie 0

### Paysan

**Artisans (-2)** : Charpenterie 0, Tannerie 0  
**Marchands (0)** : Contacts 1, Négocier 1  
**Communs (0)** : Bricolage 3, Cuisine 2, Grimper 1, Premiers soins 1, Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2)** : Herboristerie 1  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 0, Pique 2, Bagarre 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Dressage 2, Orientation 1, Pister 1, Survie 2

### Éleveur

**Artisans (-2)** : Charpenterie 1, Tannerie 1  
**Marchands (0)** : Négocier 2  
**Communs (0)** : Bricolage 3, Courir 1, Cuisine 1, Grimper 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 0, Herboristerie 1  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 1, Arme à une main 1, Bagarre 1, Bâton 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Dressage 4, Orientation 0, Pister 1, Survie 0

### Coursier

**Artisans (-2)** : Serrurerie 1  
**Marchands (0)** : Contacts 1, Diplomatie 1, Discours 1  
**Marins (-1)** : Équilibre 1  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Courir 4, Grimper 1, Premiers soins 1, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 2

**Guerriers (-1)** : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Orientation 3, Pister 1, Survie 0  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 2

### Enfant des rues

**Marchands (0)** : Contacts 1, Négocier 1  
**Marins (-1)** : Équilibre 0  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Courir 2, Grimper 2, Lancer 1, Patois (le Guildien) 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Survie 0  
**Bateleurs (-2)** : Acrobaties 1, Comédie 2  
**Malandrins (-2)** : Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 2, Passe-passe 1, Pickpocket 1

## LE GRAND MEYER DES EXPLORATEURS

### Caravanier

**Malandrins (-2)** : Camouflage 1, Discrétion 1  
**Marchands (0)** : Contacts 0, Diplomatie 2, Discours 0, Prix 2, Négocier 1, Patois (le Pèlerin) 2  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Patois (le Guildien) 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 1, Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 1, Bouclier 0, Arc court 2  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Dressage 2, Orientation 2, Pister 2, Survie 2, Une langue d'une Maison 2, Chevaucher 2, Attelage 3

### Cartographe

**Marchands (0)** : Contacts 1  
**Marins (-1)** : Astronomie 2  
**Communs (0)** : Bricolage 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 1, Arme à une main 0  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 4, Histoires et

légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 1,  
Orientation 3, Pister 2, Survie 2

### Pisteur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2,  
Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le  
Guildien) 2  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 4,  
Vigilance 4, Patois (la Bataille) 2, Arme  
courte 2, Arme à une main 2, Arme de trait 3,  
Bagarre 1  
Explorateurs (-2) : Chercher 2,  
Orientation 4, Survie 2, Pister 5  
Malandrins (-2) : Camouflage 2,  
Discrétion 3, Filature 4

### Éclaireur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2,  
Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le  
Guildien) 2  
Soigneurs (-2) : Empathie 0  
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 5,  
Vigilance 4, Arme courte 2, Arme à une  
main 2, Arme de jet 3, Bagarre 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 4,  
Orientation 2, Pister 2  
Malandrins (-2) : Discrétion 2

### Chasseur

Communs (0) : Courir 4, Grimper 3,  
Lancer 2, Premiers soins 2, Sagesse populai-  
re 2, Patois (le Guildien) 2  
Soigneurs (-2) : Empathie 0  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 4,  
Vigilance 2, Arme courte 2, Arme à une  
main 3, Arme de jet 3, Arme de trait 4  
Lettrés (-3) : Biologie 0  
Explorateurs (-2) : Chercher 4,  
Orientation 3, Survie 4

## Venn'dys

### Conquistador

Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2,  
Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 1  
Marchands (0) : Diplomatie 2, Négocier 1  
Guerriers (-1) : Commandement 2,  
Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Crache-feu  
court 2, Arme à une main 3, Bagarre 2,  
Bouclier 2  
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2,  
Chevaucher 1  
Malandrins (-2) : Camouflage 2

## Kheyza

### Maître caravanier

Marchands (0) : Négocier 2  
Communs (0) : Bricolage 2  
Guerriers (-1) : Commandement 3,  
Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 2, Arme à une  
main 2, Arme de jet 1, Arme de trait 2,  
Bagarre 2  
Lettrés (-3) : Cartographie 3  
Explorateurs (-2) : Dressage 3,  
Orientation 5, Pister 3, Chevaucher 3,  
Attelage 4

## LE GRAND MÉTIER DES GUERRIERS

### Garde du corps

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2,  
Lancer 2, Premiers soins 2, Patois (le  
Guildien) 2  
Soigneurs (-2) : Empathie 0  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3,  
Vigilance 4, Patois (le Bataille) 2, Arme  
courte 2, Arme à une main 3, Arme de jet 3,  
Bagarre 4, Bouclier 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 2

### Mercenaire

Marchands (0) : Diplomatie 1.  
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2,  
Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 2  
Guerriers (-1) : Commandement 2,  
Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 4, Patois (le  
Bataille) 3, Arme à deux mains 2, Arme à une  
main 4, Arme de trait 3, Bagarre 3, Bouclier 3  
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2,  
Survie 0, Chevaucher 2

### Milicien

Marchands (0) : Contacts 1  
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 3,  
Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 2, Sagesse  
populaire 3, Patois (le Guildien) 3  
Guerriers (-1) : Commandement 0,  
Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Patois (le  
Bataille) 2, Arbalète 2, Arme courte 2,  
Bagarre 3, Pique 3  
Explorateurs (-2) : Chercher 1,  
Orientation 0, Pister 1

### Combattant embarqué

Marins (-1) : Canotage 1, Équilibre 2,  
Nage 2  
Communs (0) : Courir 1, Grimper 2,  
Lancer 1, Premiers soins 1  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2,  
Vigilance 2, Patois (le Bataille) 2, Arme à une  
main 2, Arme courte 2, Arme de jet 3,  
Bagarre 2, Bouclier 2  
Lettrés (-3) : Cartographie 1  
Explorateurs (-2) : Orientation 1

### Baroudeur

Marins (-1) : Nage 2  
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2,  
Grimper 2, Lancer 1, Premiers soins 1  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2,  
Vigilance 2, Patois (le Bataille) 3, Arc long 2,  
Arme à une main 3, Bagarre 2, Bouclier 2  
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Pister 2,  
Chevaucher 1  
Malandrins (-2) : Camouflage 2

## Ulmeq

### Guerrier du soleil

Marins (-1) : Équilibre 1  
Communs (0) : Courir 3, Grimper 1, Lancer 1  
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arc 3, Arme à deux mains 2, Bagarre 2, Bouclier 1, Lance 5  
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Orientation 0, Pister -1, Survie 0  
Malandrins (-2) : Discrétion 0

### Assassin

Marins (-1) : Canotage 2, Équilibre 1  
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme à une main 2, Arme courte 5, Arme de trait 3, Bagarre 4  
Explorateurs (-2) : Chercher 2  
Malandrins (-2) : Déguisement 3, Discrétion 3

## Gehemdal

### Chevalier

Marchands (0) : Contacts 2  
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1  
Guerriers (-1) : Commandement 3, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Arbalète 3, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Épée à deux mains 5  
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 3, Chevaucher 4

### Sergent d'armes

Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 2  
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 1, Patois (le Bataille) 3, Arbalète 2, Arme à deux mains 4, Arme à une main 2, Bagarre 2, Bouclier 2

Explorateurs (-2) : Dressage 1, Orientation 1, Pister 1, Survie 0  
Malandrins (-2) : Discrétion 0

### Chevalier solitaire

Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 2  
Guerriers (-1) : Commandement 0, Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 0, Arme à deux mains 1, Arme à une main 5, Bagarre 3, Bouclier 4, Arc long 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 1, Chevaucher 3, Orientation 1, Survie 2  
Bateleurs (-2) : Chant 1, Musique 1

### Guerrier du Nord

Marins (-1) : Canotage 0, Équilibre 1, Nage 2, Navigation 1  
Communs (0) : Courir 2, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 1, Patois (le Bataille) 2, Arc court 2, Arme à deux mains 2, Arme à une main 5, Bagarre 3, Bouclier 3  
Explorateurs (-2) : Chercher 0, Orientation 1, Survie 2  
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Discrétion -1

### Noble de lignée

Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 2  
Guerriers (-1) : Commandement 4, Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 5, Arc long 3, Arme à une main 3, Arme à 2 mains 3, Bouclier 3  
Lettres (-3) : Cartographie 0, Lois 1  
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Dressage 2, Chevaucher 2  
Bateleurs (-2) : Danse 0

## Venn'dys

### Duelliste

Marchands (0) : Contacts 2, Diplomatie 2, Discours 2  
Malandrins (-2) : Filature 2, Déguisement 2  
Marins (-1) : Équilibre 2  
Communs (0) : Courir 2, Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 3  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Crache-feu court 3, Arme à une main 5, Bagarre 1, Arme courte 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Chevaucher 2

## Ashragor

### Templier d'Ashragor

Marchands (0) : Contacts 2  
Guerriers (-1) : Commandement 1, Esquive 0, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 3, Arme courte 3, Patois (le bataille) 1  
Lettres (-3) : Architecture 2, Cartographie 1, Histoires et légendes 2, Lois 1, Patois (l'Alphabet) 3  
Explorateurs (-2) : Chevaucher 3, Orientation 0  
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Danse 1, Musique 1  
Malandrins (-2) : Poisons 2

## Kheyza

### Centaure

Marchands (0) : Contacts 2  
Communs (0) : Courir 1, Grimper 1, Lancer 1  
Guerriers (-1) : Vigilance 3, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 1, Arme de jet 3, Arme à une main 3, Bagarre 1, Bouclier 2, Arme de trait 5  
Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 3, Chevaucher 5, Orientation 2, Survie 2

## Felsin

### Chien de guerre

**Marins (-1) :** Canotage 0, Équilibre 2, Nage 1, Navigation 0  
**Communs (0) :** Courir 1, Grimper 1, Lancer 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 3, Scruter 1, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 4, Arme à une main 4, Arme de jet 2, Bagarre 2, Bouclier 2, Arts martiaux 2  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1, Orientation 1  
**Malandrins (-2) :** Camouflage 1, Discrétion 1

### Spadassin

**Marins (-1) :** Équilibre 1  
**Communs (0) :** Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 1, Herboristerie 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 4, Scruter 1, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 3, Arme à une main 2, Arme courte 5, Arme de jet 2, Bagarre 4  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 2  
**Malandrins (-2) :** Camouflage 1, Déguisement 1, Discrétion 2, Poisons 1

### Élève de maître initié

**Marins (-1) :** Équilibre 2  
**Communs (0) :** Courir 1, Grimper 1, Lancer 1  
**Guerriers (-1) :** Esquive 4, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme à deux mains 1, Arme à une main 1, Arme courte 2, Bagarre 4, Arts martiaux 5  
**Malandrins (-2) :** Discrétion 1

### Gardien de harem

**Marchands (0) :** Contacts 1  
**Marins (-1) :** Équilibre 1  
**Communs (0) :** Courir 1, Grimper 1, Lancer 1, Premiers soins 1  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 2

**Guerriers (-1) :** Commandement 1, Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 3, Arme courte 2, Arme de jet 2, Bagarre 3, Hallebarde 3  
**Lettrés (-3) :** Histoires et légendes 1, Intendance 1  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1  
**Malandrins (-2) :** Discrétion 1

### Stratège felsin

**Marchands (0) :** Contacts 3, Diplomatie 1  
**Marins (-1) :** Navigation 2  
**Guerriers (-1) :** Commandement 5, Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Patois (le Bataille) 4, Arme à deux mains 2, Bagarre 2  
**Lettrés (-3) :** Cartographie 2, Ingénierie 2, Intendance 0  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 1, Orientation 3

### Amazone

**Artisans (-2) :** Tannerie 1  
**Marins (-1) :** Équilibre 1, Nage 1  
**Communs (0) :** Courir 1, Grimper 1, Lancer 1  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 1  
**Guerriers (-1) :** Commandement 1, Esquive 3, Scruter 0, Vigilance 2, Patois (le Bataille) 2, Arme à deux mains, Arme à une main 2, Bagarre 3, Bouclier 2, Arts martiaux 0, Arc long 2  
**Explorateurs (-2) :** Orientation 1, Survie 1  
**Malandrins (-2) :** Discrétion 1



### Bureaucrate

**Marchands (0) :** Contacts 3  
**Guerriers (-1) :** Commandement 0, Esquive 2, Vigilance 1, Bagarre 2, Dague 3  
**Lettrés (-3) :** Cartographie 1, Histoires et légendes 1, Intendance 2, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3

**Explorateurs (-2) :** Chercher 3  
**Bateleurs (-2) :** Arts picturaux 1  
**Malandrins (-2) :** Discrétion 2

### Collecteur de taxe

**Marchands (0) :** Contacts 2, Négoce 2  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 2  
**Guerriers (-1) :** Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme courte 2, Bagarre 1  
**Lettrés (-3) :** Intendance 3, Patois (l'Alphabet) 3, Loi 2  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 3  
**Malandrins (-2) :** Camouflage 2, Discrétion 2

### Juriste

**Marchands (0) :** Contacts 2  
**Communs (0) :** Sagesse populaire 2, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 3  
**Guerriers (-1) :** Commandement 1, Esquive 0, Scruter 1, Vigilance 0  
**Lettrés (-3) :** Histoires et légendes 1, Intendance 2, Lois 4, Patois (l'Alphabet) 3  
**Explorateurs (-2) :** Une langue de Maison 0  
**Bateleurs (-2) :** Comédie 2  
**Malandrins (-2) :** Falsification 1

### Docte

**Marchands (0) :** Contacts 2  
**Marins (-1) :** Astronomie 4, Météo 2  
**Soigneurs (-2) :** Chirurgie 1  
**Communs (0) :** Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 5  
**Lettrés (-3) :** Architecture 2, Biologie 3, Cartographie 3, Histoires et légendes 4, Ingénierie 1, Intendance 0, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4  
**Explorateurs (-2) :** Chercher 2, Langues : Une langue de Maison 3, Une langue de Maison 2

### Éminence

**Marchands (0) :** Contacts 3  
**Soigneurs (-2) :** Empathie 2

**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Esquive 1, Scruter 1, Arme courte 3  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 0, Intendance 1, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 2  
**Bateleurs (-2)** : Contes 0  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 2, Falsification 2, Poisons 1

### Scribe

**Marchands (0)** : Contacts 2  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 3, Patois (le Guildien) 4  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Patois (la Bataille) 0  
**Lettrés (-3)** : Architecture 0, Biologie 0, Cartographie 2, Histoires et légendes 3, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 4  
**Explorateurs (-2)** : Langues : Une langue de Maison 2, Une langue de Maison 1  
**Bateleurs (-2)** : Arts picturaux 2

### Sage poète

**Marchands (0)** : Discours 2  
**Communs (0)** : Premiers soins 1, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 1  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Dague 1  
**Lettrés (-3)** : Histoires et légendes 4, Ingénierie 0, Intendance 0, Lois 0, Patois (l'Alphabet) 3  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 0  
**Bateleurs (-2)** : Arts picturaux 1, Chant 1, Comédie 2, Contes 3, Musique 2

### Devin

**Artisans (-2)** : Pyrotechniques 2  
**Marchands (0)** : Contacts 2, Négoce 1  
**Marins (-1)** : Astronomie 2  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Premiers soins 2, Sagesse populaire 1, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 2, Esquive 1, Scruter 0, Vigilance 0, Bagarre 1, Bâton 1

**Lettrés (-3)** : Patois (l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1  
**Bateleurs (-2)** : Comédie 3, Contes 2  
**Malandrins (-2)** : Discrétion 1

### Astrologue

**Marchands (0)** : Contacts 2  
**Marins (-1)** : Astronomie 3  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 0, Scruter 4, Vigilance 0, Dague 2  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 2, Histoires et légendes 2, Patois (l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 2  
**Bateleurs (-2)** : Comédie 1, Contes 2

### Ulmeq

### Grand conseiller

**Marchands (0)** : Contacts 2, Diplomatie 4, Discours 1  
**Guerriers (-1)** : Commandement 2, Dague 3  
**Lettrés (-3)** : Biologie 0, Cartographie 3, Histoires et légendes 2, Ingénierie 1, Intendance 3, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4  
**Malandrins (-2)** : Falsification 3, Poisons 2

### Bibliothécaire

**Artisans (-2)** : Serrurerie 1  
**Marchands (0)** : Contacts 2  
**Marins (-1)** : Astronomie 2  
**Communs (0)** : Premiers soins 1  
**Soigneurs (-2)** : Herboristerie 1  
**Guerriers (-1)** : Scruter 2  
**Lettrés (-3)** : Architecture -1, Biologie -1, Cartographie 1, Histoires et légendes 5, Intendance 1, Lois 1, Patois (l'Alphabet) 5  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 5  
**Bateleurs (-2)** : Contes 2

### Cehemdal

### Dame d'atour

**Artisans (-2)** : Joaillerie 1, Serrurerie 1  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Patois (le Guildien) 3  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Vigilance 0, Dague 4  
**Lettrés (-3)** : Histoires et légendes 3, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 0  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1  
**Bateleurs (-2)** : Arts picturaux 2, Danse 1, Musique 0  
**Malandrins (-2)** : Falsification 1, Poisons 1

### Bailli

**Marchands (0)** : Contacts 4, Prix 2, Négoce 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 3  
**Guerriers (-1)** : Commandement 3, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3)** : Intendance 5, Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 2  
**Malandrins (-2)** : Falsification 1, Filature 2, Poisons 1

### Échevin

**Marchands (0)** : Contacts 3  
**Guerriers (-1)** : Commandement 2, Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 2, Arme à une main 2, Bagarre 1, Bouclier 1  
**Lettrés (-3)** : Intendance 2, Lois 4, Patois (l'Alphabet) 4  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 0  
**Bateleurs (-2)** : Comédie 1  
**Malandrins (-2)** : Camouflage 1, Discrétion 1, Falsification 3



## Prêtre des dieux métalliques

Marchands (0) : Contacts 4  
Marins (-1) : Astronomie 4  
Soigneurs (-2) : Empathie 1,  
Herboristerie 1  
Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1,  
Vigilance 1, Dague 2  
Lettres (-3) : Cartographie 1, Histoires et  
légendes 3, Lois 3, Patois (l'Alphabet) 3  
Explorateurs (-2) : Chercher 1  
Bateleurs (-2) : Contes 2  
Malandrins (-2) : Discrétion 1,  
Falsification 1

## Venn'dys

### Inventeur

Marchands (0) : Contacts 2  
Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forgeage 2,  
Serrurerie 2, Pyrotechniques 2  
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2  
Soigneurs (-2) : Chirurgie 1  
Communs (0) : Patois (le Guildien) 5  
Lettres (-3) : Architecture 2, Biologie 3,  
Cartographie 0, Histoires et légendes 3,  
Ingénierie 5, Intendance 0, Patois  
(l'Alphabet) 4  
Marins (-1) : Navigation 1  
Explorateurs (-2) : Chercher 2, Langues :  
Une langue de Maison 3, Une langue de  
Maison 2

## Kheyza

### Sage des Noms sacrés

Marins (-1) : Astronomie 1, Météo 1  
Communs (0) : Premiers soins 3  
Soigneurs (-2) : Empathie 2,  
Herboristerie 2, Médecine 1  
Guerriers (-1) : Commandement 1,  
Scruter 2, Vigilance 1  
Lettres (-3) : Cartographie 3, Histoires et  
légendes 5, Patois (l'Alphabet) 5  
Bateleurs (-2) : Comédie 0, Contes 3

## LE GRAND MEYER DES MAGEIENS

## Ulmeq

### Arpenteur du rêve

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2,  
Sens 2  
Explorateurs (-2) : Orientation 3  
Malandrins (-2) : Camouflage 2,  
Filature 1  
Tours (-4) : Au pic des vénérables 2, Du  
champ de lames ébréchées 3, Du marais belli-  
queux 2

### Algemmist

Artisans (-2) : Poterie 2, Tissage 1,  
Verrerie 2  
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1,  
Sens 2  
Guerriers (-1) : Vigilance 0  
Malandrins (-2) : Poisons 2  
Tours (-4) : Cube lumineux 3, Des  
vapeurs instillées 2

## Gchemdal

### Métalliste

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 3,  
Sens 1  
Guerriers (-1) : Épée longue 3, Esquive 2,  
Hache 1, Scruter 1  
Tours (-4) : Par les feux répandus 2, Par la  
main du bourreau 2, Par la porte des géants 2

### Forgeur

Artisans (-2) : Forgeage 3, Pyrotechniques 2  
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 1, Pouvoir 2,  
Sens 3  
Guerriers (-1) : Épée courte 3, Scruter 1  
Marchands (0) : Prix 2  
Tours (-4) : Épée preste 2, Par la flamme  
fidèle 2

## Venn'dys

### Sorcier

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1,  
Sens 2  
Communs (0) : Empathie 1  
Lettres (-3) : Lois 1, Histoire et légendes 2,  
Patois (l'Alphabet) 2  
Malandrins (-2) : Déguisement 2,  
Discrétion 1  
Soigneurs (-2) : Survie 2  
Tours (-4) : Je chante la paix 2, Je marche  
sur le vent 2

## Ashragor

### Conjueur

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2,  
Sens 2  
Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée  
courte 1, Vigilance 2  
Lettres (-3) : Histoire et légendes 1  
Tours (-4) : Le blafard facial 2, Le sujet des  
brumes 2, Terreur 2

### Nécromant

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 2, Pouvoir 2,  
Sens 2  
Guerriers (-1) : Commandement 2, Épée  
courte 2, Scruter 1  
Lettres (-3) : Biologie 1  
Tours (-4) : Dégradation du métal 2,  
Dégradation du bois 2, Piqûre 2

### Malfaiseur

Artisans (-2) : Charpenterie 2, Forgeage 3  
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1,  
Sens 2  
Guerriers (-1) : Esquive 1, Hache 2  
Marchands (0) : Prix 1  
Tours (-4) : Dégradation du bois 2, Heaume  
à l'œil de braise 2



## Kheyza

### Nommeur

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 1, Sens 2  
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 2  
Lettrés (-3) : Histoire et légendes 3, Patois (l'Alphabet) 0  
Malandrins (-2) : Discrétion 1  
Soigneurs (-2) : Herboristerie 1  
Tours (-4) : Avoue-flore 2, Rappelle-pupille 2, Soigne-plaie 2

### Enchanteur

Artisans (-2) : Joaillerie 2, Tissage 1  
Arts Étranges (-4) : Maîtrise 3, Pouvoir 2, Sens 2  
Bateleurs (-2) : Arts picturaux 1, Chant 1  
Lettrés (-3) : Histoire et légendes 2  
Tours (-4) : Avoue-flore 2, Croît-flore 2, Parchemin de confiance 2



## Felsin

### Homme griffe

Arts Étranges (-4) : Maîtrise 4, Sens 4  
Bateleurs (-2) : Acrobaties 2  
Guerriers (-1) : Dague 3, Épée longue 2, Esquive 2, Scruter 1  
Tours (-4) : Maîtrise animalière 2, Rugissement 3, Sens du danger 2



## Le Bâtonnier des Malandryns

### Cambrioleur

Artisans (-2) : Serrureries 4  
Marchands (0) : Contacts 2  
Marins (-1) : Équilibre 2  
Communs (0) : Courir 2, Grimper 3  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 2

Lettrés (-3) : Ingénierie 0  
Explorateurs (-2) : Orientation 1  
Malandrins (-2) : Camouflage 1, Discrétion 4, Patois (l'Argot) 2

### Charlatan

Artisans (-2) : Pyrotechniques 0  
Marchands (0) : Contacts 2, Discours 3, Négocier 3  
Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse populaire 3  
Soigneurs (-2) : Chirurgie -1, Empathie 1, Herboristerie 2  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1, Vigilance 3, Arme courte 1, Bagarre 1  
Bateleurs (-2) : Comédie 3  
Malandrins (-2) : Déguisement 2, Falsification 0, Passe-passe 2, Poisons 3, Patois (l'Argot) 2

### Contrebandier

Artisans (-2) : Serrureries 1  
Marchands (0) : Contacts 2, Prix 3, Négocier 3  
Marins (-1) : Canotage 1, Équilibre 2, Nage 1, Navigation 1  
Communs (0) : Grimper 2, Patois (le Guildien) 4  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 3, Arme projectile 2, Bagarre 2  
Explorateurs (-2) : Orientation 2  
Malandrins (-2) : Camouflage 4, Déguisement 3, Patois (l'Argot) 1

### Détrouseur

Communs (0) : Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Sagesse populaire 1  
Guerriers (-1) : Commandement 2, Esquive 3, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une main 3, Arme de trait 3, Bagarre 3  
Malandrins (-2) : Camouflage 3, Déguisement 0, Discrétion 3, Patois (l'Argot) 1

### Escroc

Marchands (0) : Contacts 2, Discours 4, Négocier 3  
Communs (0) : Courir 1, Patois (le Guildien) 3  
Soigneurs (-2) : Empathie 0  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Arme courte 2, Arme à une main 1  
Lettrés (-3) : Lois 2, Patois (l'Alphabet) 3  
Bateleurs (-2) : Comédie 2  
Malandrins (-2) : Déguisement 3, Falsification 4, Patois (l'Argot) 2

### Pirate

Marins (-1) : Canotage 3, Nage 2, Navigation 1, Nœuds 1  
Communs (0) : Bricolage 2, Courir 2, Grimper 2, Lancer 2, Premiers soins 0  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 3, Arbalète 1, Bagarre 2, Sabre 2  
Lettrés (-3) : Cartographie 0  
Explorateurs (-2) : Orientation 2, Survie 2  
Malandrins (-2) : Camouflage 2, Discrétion 2, Patois (l'Argot) 1

### Voleur à la tire

Marchands (0) : Contacts 2  
Communs (0) : Courir 4, Grimper 3, Lancer 2  
Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 2, Vigilance 3, Arme courte 2, Bagarre 2  
Explorateurs (-2) : Chercher 3, Orientation 2, Pister 3  
Malandrins (-2) : Camouflage 0, Déguisement 1, Discrétion 4, Filature 3, Passe-passe 0, Pickpocket 4, Patois (l'Argot) 3



## Ulmeq

### Empoisonneur subtil

Marins (-1) : Équilibre 1  
Communs (0) : Courir 1, Cuisine 2  
Soigneurs (-2) : Empathie 1, Herboristerie 2  
Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 3, Vigilance 3, Arme courte 2, Arme de jet 2

Bagarre 3

Explorateurs (-2) : Chercher 1

Malandrins (-2) : Camouflage 1,

Déguisement 1, Passe-passe 1, Poisons 5,

Patois (l'Argot) 3

## Espion

Marchands (0) : Contacts 3, Diplomatie 2

Communs (0) : Grimper 1

Soigneurs (-2) : Empathie 1

Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 3,

Vigilance 3, Arme courte 2, Arme de jet 2,

Bagarre 2

Bateleurs (-2) : Comédie 2

Malandrins (-2) : Camouflage 2,

Déguisement 2, Discrétion 3, Falsification 2,

Passe-passe 2, Patois (l'Argot) 3

## Venn'dys

### Révolutionnaire

Artisans (-2) : Pyrotechniques 3,

Serrureries 2

Marchands (0) : Discours 4, Contacts 2

Guerriers (-1) : Vigilance 4, Crache-feu

court 3, Arme courte 2, Esquive 4

Lettrés (-3) : Patois (l'Alphabet) 0

Malandrins (-2) : Falsification 2,

Discrétion 3

## Kheyza

### Lanceur de couteau

Marchands (0) : Contacts 1

Marins (-1) : Équilibre 3, Météo 0

Communs (0) : Courir 1, Lancer 2

Guerriers (-1) : Esquive 3, Scruter 3,

Vigilance 2, Arme courte 2, Arme de jet 2,

Bagarre 2, Couteau (jet) 5

Explorateurs (-2) : Chercher 0, Dressage 0,

Orientation 1, Pister -1, Survie 0,

Chevaucher 0

Bateleurs (-2) : Jongleries 0

Malandrins (-2) : Camouflage 0,

Déguisement 1, Discrétion 1, Poisons 1, Patois

(l'Argot) 2

## Felsin

### Houri

Communs (0) : Premiers soins 4, Patois (le

Guildien) 3

Soigneurs (-2) : Chirurgie 1, Empathie 3,

Herboristerie 1

Guerriers (-1) : Esquive 2, Scruter 1,

Vigilance 2, Arme courte 1, Bagarre 2, Arts

martiaux 2

Explorateurs (-2) : Chercher 3

Bateleurs (-2) : Comédie 2

Malandrins (-2) : Discrétion 2, Poisons 0,

Patois (l'Argot)

## LE GRAND MÉTIER DES MARCHANDS

### Négociant

Artisans (-2) : Joaillerie 1

Marchands (0) : Contacts 3, Prix 2,

Négoce 4, Patois (le Pèlerin) 3

Communs (0) : Bricolage 2, Sagesse popu-

laire 1, Patois (le Guildien) 2

Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 0,

Vigilance 0, Arme courte 1, Bagarre 2

Lettrés (-3) : Lois 2, Patois (l'Alphabet) -1

Explorateurs (-2) : Chercher 1,

Chevaucher 1

Malandrins (-2) : Falsification 1

### Comptable

Marchands (0) : Contacts 2, Négoce 1,

Patois (le Pèlerin)

Soigneurs (-2) : Empathie 1

Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 2,

Vigilance 2

Lettrés (-3) : Intendance 4, Lois 1, Patois

(l'Alphabet) 3

Explorateurs (-2) : Chercher 3

Malandrins (-2) : Discrétion 1,

Falsification 2

## Intendant

Marchands (0) : Contacts 4, Prix 2,

Négoce 2

Soigneurs (-2) : Empathie 3

Guerriers (-1) : Commandement 3,

Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 3, Arme

courte 1, Bagarre 1

Lettrés (-3) : Intendance 5, Lois 2, Patois

(l'Alphabet) 3

Explorateurs (-2) : Chercher 2

Malandrins (-2) : Falsification 1,

Poisons 1

## Bourgeois boutiquier

Marchands (0) : Contacts n°1 3, Contacts

n°2 2, Diplomatie 2, Patois (le Pèlerin) 3

Communs (0) : Bricolage 2, Cuisine 2,

Sagesse populaire 4, Patois (le Guildien) 2

Guerriers (-1) : Esquive 0, Scruter 1,

Vigilance 0, Rapière 1, Bagarre 1

Lettrés (-3) : Intendance 1, Lois 1, Patois

(l'Alphabet) -1

Bateleurs (-2) : Danse 0, Musique 0

Malandrins (-2) : Déguisement 1

## Colporteur

Marchands (0) : Contacts 1, Diplomatie 2,

Discours 1, Prix 2, Négoce 3, Patois (le

Pèlerin) 2

Communs (0) : Bricolage 2, Patois (le

Guildien) 4, Sagesse Populaire 4

Guerriers (-1) : Esquive 1, Scruter 1,

Vigilance 2, Arme à une main 1, Bagarre 1,

Bouclier 0, Arc court 2

Lettrés (-3) : Cartographie 2

Explorateurs (-2) : Chercher 1, Dressage 2,

Orientation 2, Pister 2, Survie 2, Langue

d'une Maison 3

## Ulmeq

### Diplomate

Marchands (0) : Contacts 3, Prix 2,

Négoce 4, Diplomatie 5, Patois (le Pèlerin) 3

Communs (0) : Sagesse populaire 1, Patois

(le Guildien) 2

**Guerriers (-1)** : Esquive 1,  
Commandement 1, Vigilance 3, Arme  
courte 3  
**Lettrés (-3)** : Lois 3, Patois (l'Alphabet) 4  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1,  
Chevaucher 2  
**Malandrins (-2)** : Falsification 1

## Venn'dys

### Prince-Marchand

**Marchand (0)** : Discours 3, Négocier 5, Prix 3,  
Diplomatie 2, Patois (le Pèlerin) 5, Contacts 3  
**Marins (-1)** : Navigation 1, Météo 1  
**Lettrés (-3)** : Intendance 2, Cartographie 2,  
Lois -2, Patois (l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2)** : Chevaucher 2,  
Attelage 2, Orientation 1, Langue de Maison 2

### Homme de bord

**Artisans (-2)** : Charpenterie 1  
**Marins (-1)** : Astronomie 1, Canotage 4,  
Équilibre 3, Météo 2, Nage 3, Navigation 2,  
Nœuds 3, Patois (le Cabestan) 2  
**Communs (0)** : Bricolage 3, Grimper 3,  
Lancer 3  
**Guerriers (-1)** : Esquive 2, Scruter 2,  
Vigilance 2, Arme à une main 2, Arme  
courte 1, Bagarre 1  
**Explorateurs (-2)** : Survie 0

### Capitaine

**Marins (-1)** : Astronomie 3, Canotage 2,  
Équilibre 2, Météo 3, Nage 3, Navigation 4,  
Nœuds 2, Patois (le Cabestan) 3  
**Guerriers (-1)** : Commandement 3,  
Esquive 2, Scruter 2, Vigilance 2, Arme  
courte 1, Bagarre 1, Sabre 2  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 3, Patois  
(l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2)** : Orientation 2, Survie 0

### Pêcheur

**Marchands (0)** : Négocier 2  
**Marins (-1)** : Canotage 3, Équilibre 2,  
Nage 2, Navigation 1, Nœuds 2, Patois (le  
Cabestan) 1  
**Communs (0)** : Bricolage 2, Cuisine 3,  
Lancer 4  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 3, Arme  
à une main 1, Bagarre 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 3,  
Orientation 2, Survie 0

### Pilote

**Marins (-1)** : Astronomie 3, Canotage 2,  
Météo 1, Nage 2, Navigation 3, Patois (le  
Cabestan) 2  
**Communs (0)** : Lancer 1, Sagesse populaire 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 1,  
Esquive 1, Scruter 3, Vigilance 3, Arme à une  
main 1, Bagarre 1  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 3  
**Explorateurs (-2)** : Orientation 4

### Quartier-maître

**Marins (-1)** : Canotage 1, Équilibre 1,  
Météo 2, Nage 1, Navigation 2, Nœuds 3,  
Patois (le Cabestan) 2  
**Communs (0)** : Grimper 3, Sagesse populaire 2  
**Guerriers (-1)** : Commandement 3,  
Esquive 1, Scruter 2, Vigilance 4, Arme à une  
main 2, Bagarre 2  
**Lettrés (-3)** : Intendance 4

### Batelier fluvial

**Marchands (0)** : Diplomatie 1, Négocier 1  
**Marins (-1)** : Canotage 4, Équilibre 1,  
Météo 1, Nage 1, Navigation 1  
**Communs (0)** : Bricolage 3, Courir 2,  
Grimper 3, Lancer 2, Premiers soins 1, Sagesse  
populaire 3, Patois (le Guildien) 3  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scruter 1,  
Vigilance 1, Arme à une main 1, Bagarre 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Dressage 3,  
Orientation 1  
**Bateleurs (-2)** : Chant 0  
**Malandrins (-2)** : Camouflage 0

## LE GRAND MÉTIER DES SOIGNEURS

### Apothicaire

**Artisans (-2)** : Poterie 0  
**Marchands (0)** : Prix 1, Négocier 1  
**Marins (-1)** : Météo 0  
**Communs (0)** : Cuisine 1, Premiers  
soins 2, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2)** : Empathie 2,  
Herboristerie 3, Médecine 1, Pharmacie 4,  
Patois (le Carabin) 2  
**Guerriers (-1)** : Esquive 2, Bâton 1  
**Lettrés (-3)** : Cartographie 0, Patois  
(l'Alphabet) 1  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 2,  
Orientation 1, Pister 4, Survie 0  
**Malandrins (-2)** : Poisons 3

### Chirurgien

**Marchands (0)** : Contacts 1, Négocier 1  
**Communs (0)** : Bricolage 1, Sagesse popu-  
laire 3, Patois (le Guildien) 2  
**Soigneurs (-2)** : Chirurgie 4, Empathie 2,  
Herboristerie 0, Médecine 2, Pharmacie 0,  
Patois (le Carabin) 3  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Couteau 2, Épée  
courte 1  
**Lettrés (-3)** : Biologie 0, Patois (l'Alphabet) 2  
**Explorateurs (-2)** : Chercher 2  
**Malandrins (-2)** : Poisons 1

### Médecin de bord

**Marins (-1)** : Astronomie 0, Équilibre 2,  
Nage 2, Navigation 0, Nœuds 3  
**Communs (0)** : Bricolage 3, Grimper 2,  
Premiers soins 4, Sagesse populaire 3  
**Soigneurs (-2)** : Chirurgie 1, Empathie 3,  
Herboristerie 0, Médecine 1, Patois (le Carabin) 1  
**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Arme courte 1,  
Bagarre 1  
**Lettrés (-3)** : Histoires et légendes -2, Patois  
(l'Alphabet) -1  
**Explorateurs (-2)** : Orientation 0  
**Malandrins (-2)** : Poisons 2

## Rebouteux

**Marchands (0)** : Contacts 1, Discours 2, Négocier 1

**Communs (0)** : Bricolage 2, Premiers soins 4, Sagesse populaire 3

**Soigneurs (-2)** : Empathie 4, Herboristerie 4, Médecine 0, Patois (le Carabin) 1

**Guerriers (-1)** : Commandement 1, Esquive 2, Scuter 3, Vigilance 1, Bâton 1

**Explorateurs (-2)** : Chercher 1, Orientation 1, Survie 2

**Bateleurs (-2)** : Chant 3, Comédie 1, Contes 1

## Kheyza

### Guérisseur

**Marchands (0)** : Négocier 1

**Communs (0)** : Premiers soins 5

**Soigneurs (-2)** : Chirurgie 3, Empathie 3, Herboristerie 3, Patois (le Carabin) 4

**Guerriers (-1)** : Esquive 1, Scuter 1, Vigilance 2, Arme courte 1, Arme de jet 1

**Létrés (-3)** : Histoires et légendes 2

**Explorateurs (-2)** : Chercher 2

**Bateleurs (-2)** : Contes 2

**Malandrins (-2)** : Poisons 3

## Le Destin

Notion importante de votre personnage, le Destin est cette force mystérieuse qui pousse chaque Aventurier à accomplir des actes héroïques ou bien au contraire des actes particulièrement horribles. Souvent, les membres des guildes ont le sentiment que quelqu'un a écrit leur vie et qu'ils ne sont que les instruments de forces supérieures. Des dictons ou des proverbes expriment ce poids du Destin dans le parcours de l'Aventure. Le Destin intervient dans la création du personnage de la manière suivante :

Chaque personnage possède à la base soit 3 points de Destin, soit 1D6 points de Destin, au choix du joueur. Ces points de Destin peuvent être utilisés de deux manières :

Soit au cours de la création de personnage et la détermination de la guilde. Au cours de la création du personnage, vous pouvez « acheter » avec ces points de Destin des événements, des objets extraordinaires à partir des tables qui suivent. Vous pourrez aussi intervenir dans la détermination de votre guilde recruteuse afin d'en

modifier certaines caractéristiques. (Cela se fait dans le livret 3 « Les guildes » du dossier « Les Rivages »). Soit au cours du jeu. Dans certaines occasions, vous pourrez modifier le cours du hasard en utilisant vos points de Destin. Ceux-ci serviront souvent à récupérer une situation qui peut sembler désespérée ou bien à se sortir des griffes de la mort. Vous devez donc maintenant choisir si vous utilisez des points de Destin afin d'enrichir votre personnage et votre guilde et/ou si vous en conservez pour le cours des aventures. A vous de voir, le Destin fera le reste...

## Les Tables du Destin

### 1 point de Destin

Vous avez suivi d'excellents cours à l'Académie de votre guilde : 7 points de compétence en plus (sans dépasser le niveau 3)

Un docte vous a enseigné ses secrets : 2 points de compétence pour augmenter ses compétences au-dessus de 3 à concurrence de 5.

Un Maître Étrange de votre Maison vous a enseigné 1 tour de votre choix à niveau 1 de l'Art Étrange de votre Maison.

Permet de débiter avec une fortune de 1000 guilders d'Écume.

Permet de posséder un objet parmi les suivants :

- Une belle épée gehemdale : résistante, ne se brisera jamais suite à un échec critique.
- Un très beau manteau en tissus kheyza : un tissu très résistant et qui donne un bonus de +1 dans la compétence Discrétion.
- Cube lumineux ulmèque : liqui-

**On ne peut jamais dépasser 6 dans une Caractéristique et 5 dans une compétence.**

Là encore, chaque Maison possède ses compétences préférées et donnent à ses rejetons un apprentissage culturel particulier. Vous ne pouvez pas dépasser 5 dans une compétence avec ce bonus. Si c'est le cas le point est perdu.

## Compétences par Maison

**ULMEQ** : Conte +1 OU Poison +1 OU Joaillerie +1

**GEHEMDAL** : Bagarre +1 OU Un artisanat +1 OU Survie +1

**VENN'DYS** : Serrurerie +1 OU Alphabet +1 OU Météo +1

**ASHRAGOR** : Commandement +1 OU Alphabet +1 OU Une arme +1

**KHEYZA** : Histoire et légendes +1 OU Pister +1 OU Alphabet +1

**FELSIN** : Art Martial +1 OU Équilibre +1 OU Vigilance +1

de dans un globe en verre produisant la lumière d'une torche pendant 1 heure après qu'il ait été secoué.

- Une parure de bijoux vivants ulmèque de valeur 800 guilders d'Écume. Peut servir pour le troc.
- Un pochon d'herbes curatives rares permettant de soigner une maladie à niveau de difficulté normal.
- Une belle armure : 1D6+3 en protection ; encombrement normal.
- Un sceau personnel : permettant de se faire reconnaître et d'établir des lettres de change utilisables par toutes les guildes sans savoir lire et écrire.
- Des outils de crochetage : condition incontournable pour un crochetage à difficulté normale.
- Une arme de trait ashragor en os : ne nécessite aucun entretien, encombrement néant.
- Un bouclier venn'dys, encombrement facile.
- Une boussole approximative venn'dys : à déterminer par le MJ. Sur 1D6, 1 à 3 mauvaise direction, 4 à 6 indique la direction recherchée.
- Un noctan : mélange d'éphéméride mécanique et sextant utilisable de nuit uniquement : +1 au jet en Orientation.

### 2 points de Destin

Entraînement ou don permettant d'augmenter n'importe quelle caractéristique de 1 (sans pouvoir dépasser le maximum de 6).

Possibilité d'apprendre 2 tours en Art Étrange de sa Maison à niveau 1.

Possibilité d'apprendre 1 tour en Art Étrange de sa Maison à niveau 2.

Démarre avec un trésor de 2000 guilders d'Écume.

Permet de posséder un objet à choisir dans la table qui suit :

- Une arme enchantée en Rallgar : donne +1 à son jet d'attaque et de riposte.

- Une arme enchantée en Armor : +1 à son jet de dommages.
- Une arme enchantée en Silien : +1 à son jet de parade.
- Un bouclier : donne +1 à la parade ou minore de 1 les dommages subis.
- Une armure de son choix en élytre de Krilm ulmèque : +1 à sa protection.
- Une réserve d'herbes pour un capital de 1000 guilders d'Écume sans limitation de types d'herbes.
- Une pierre de rêves ulmèque = change de couleur lors d'une intrusion dans les rêves du porteur.
- Un objet magique mineur ashragor permettant de résister à tous les démons ayant une difficulté Facile d'invocation (durée de vie : 1D6 emplois).
- Un talisman gehemdal en Ertilm donnant +1 en Scruter.
- Un crache-feu venn'dys de dernière technologie et son gantelet permettant de tirer avec un bonus de +1.

### 3 points de Destin

Un maître felsin vous a appris des techniques de combat. Vous avez 1 point de Sheī permanent quelle que soit votre arme.

Vous pouvez apprendre un tour de l'Art Étrange de votre Maison au niveau 3.

Vous pouvez apprendre 3 tours de l'Art Étrange de votre Maison au niveau 0.

Vous pouvez apprendre un tour d'un Art Étrange de votre choix à 1. Permet de posséder un objet inhabituel à choisir dans la table qui suit :

- Un bateau à choisir dans les bateaux de moyen tonnage.
- Vous héritez d'un manoir sur les Rivages disposant de terres.
- Vous disposez d'une fortune de 5000 guilders d'Écume.
- Une longue-vue venn'dys particulièrement performante. Vous donne +2 en scruter.
- Une carte au trésor sur le Continent, montrant l'endroit d'un trésor équivalent à 10 000 guilders d'Écume.



- Les plans secrets de l'ouverture d'une Route par une guildes transcontinentale (valeur minimum 3000 guilders d'Écume).
- L'équipement personnel (armes, armures et vêtements) de votre choix.

# Un exemple de création d'Aventurier : ARZAKH

## Maison

Cyrille a cédé à l'appel du voyage. Il crée son Aventurier pour aller chercher fortune de l'autre côté de la mer Océane. Il a choisi sa Maison et a opté pour un fier natif de la Maison Felsin, qu'il voit plutôt orienté vers l'art de la guerre. Il le baptise Arzakh. C'est un homme. Il lance 1D6 et fait 6. Arzakh sera glabre, grand et bien proportionné. Il aura la peau grise et les yeux mauves avec d'étranges reflets la nuit.

## Caractéristiques

Il détermine ses Caractéristiques en utilisant le système aléatoire : il jette donc 1D6 par Caractéristique. Il obtient dans l'ordre : Agile 3, Fort 3, Observateur 5, Résistant 6, Charmeur 6, Rusé 3, Savant 6, Talentueux 1. Cet Aventurier est supérieur à la moyenne, Cyrille a eu de la chance. Ensuite notre joueur choisit l'option de déplacer des points d'une Caractéristique à l'autre. Il réduit son talent d'Observateur de 5 à 4, pour augmenter sa valeur de Force de 1 point : il devient Fort à 4. Il fait la même chose dans les Caractéristiques mentales, où il déplace 1 point depuis Savant vers Talentueux, ce qui donne 5 en Savant et 2 en Talentueux. Cyrille se reporte maintenant à la table « Modificateurs des Caractéristiques par Maison » et ajoute +1 en Agile.

## Arts

Il doit à présent calculer ses Arts, qu'il déduit de ses Caractéristiques. Son Aventurier utilise principalement lorsqu'il se bat ses qualités de Résistance et de Force, associées à son Savoir. Il additionne donc Fort + Résistant + Savant et divise le total par 3. Le résultat donne 5 en Art Guerrier. Son Art Étrange associe son Charme naturel, sa Ruse et ses dons d'Observation. Charmeur + Rusé + Observateur, divisés par 3, lui donne une valeur de 4 en Art Étrange. Son Art Guildien est calculé avec les deux Caractéristiques restantes : Agile et Talentueux, additionnés et divisés par 2. Son Art Guildien a donc une valeur de 2.

## Attributs

Cyrille calcule ensuite la vie d'Arzakh. Avec Résistant à 6, multiplié par 3, on obtient 18, plus 1D6 qui donne 5, total 23 points de vie. Arzakh attend ses adversaires et les pièges du Continent de pied ferme ! Il sera Blessé à 11 et Comateux à 5.

## Loom

Arzakh étant un Felsin, il possède du loom invisible. Cyrille lance 1D6 et obtient 5. Il détient donc 5 looms invisibles. (Si Cyrille avait opté pour une autre Maison que les Felsins, il n'aurait pas de loom.)

## Compétences

Cyrille choisit un archétype dans la liste des archétypes généraux. Il opte pour la profession de garde de corps. Il inscrit donc sur sa feuille les valeurs des compétences de cet archétype.

En un second temps, Arzakh bénéficie de l'apprentissage de l'Académie et répartit ses 30 points dans les compétences de son choix. Il peut augmenter une compétence contenue dans son archétype (mais pas au delà du niveau 3) ou en commencer une nouvelle. Il n'est pas possible d'attribuer des points dans les compétences d'Arts Étranges. (sauf avec des points de destin : voir plus loin) Enfin Arzakh bénéficie des compétences spécifiques à la Maison Felsin, et se reporte donc à la table « Compétences par Maisons ». Il sélectionne le bonus en Équilibre, ce qui porte son niveau dans cette compétence à 3. S'il avait déjà eu un niveau de 3 en Équilibre, il n'aurait pas pu choisir d'augmenter cette compétence par ce moyen, car le seuil maximum d'une compétence lors de la création de personnage est fixé à 3 (sauf en dépensant des points de Destin ci-dessous).

## Destin

Cyrille a décidé de s'en remettre à la chance et de tirer avec 1D6 le nombre de ses points de Destin. Il obtient 2. Dans la liste des emplois possibles, il choisit d'augmenter sa compétence de tashkir au delà de la limite de 3, et de la porter à 5 (coût : 1 point de Destin). Il garde le second point de Destin pour l'utiliser en cours de jeu. Il aurait pu apprendre un tour d'Arts Étranges avec son point de destin.

Il ne reste plus à Cyrille qu'à déterminer l'histoire personnelle d'Arzakh, dont il trouvera les éléments dans le livret 2 : « Les Maisons ».





## L'Aventurier

J'ai trouvé ce livret, m'expliqua Cyrlion de Gamorre, dans un coffret échoué sur la plage de l'île de Valine. Au long de ces pages enluminées de morceaux de parchemins étrangement décorés, j'ai découvert comment on devenait un Aventurier.

Chaque Aventurier vient d'une Maison dont il manifeste les caractères à travers sa personnalité et ses coutumes. On explique pas à pas quelles sont leurs caractéristiques et leurs compétences, comment ils développent leur Art Guerrier, Étrange et Guildien, quelle est leur espérance de vie, comment ils disposent du loom, l'essence magique, entre autres renseignements.

Des dizaines de professions spécifiques sont décrites en détail. J'ai aussi compris que les Aventuriers emploient leur Destin pour améliorer leurs qualités diverses.

Au terme de cette lecture, j'étais capable de décrire un Aventurier sous toutes ses coutures. D'ailleurs, mon bon Leweln, ce livret appartient à Arzakh, un Aventurier qui s'y présente avec tous ces aspects.