

Savage Guildes

Version 0.2 - le 03/03/2004

Linéa d'Astria (linea@archipels.info)

Bertrand2060

<http://www.torgan.net>

Création de personnage

Choix de la Maison

Dans *Guildes*, tous les personnages sont originaires des Rivages et donc sont issus d'une des six Maisons décrites dans les pages qui suivent.

Traits

Il est maintenant temps de déterminer les attributs et les compétences de votre aventurier. Sauf indication contraire due à la race, votre personnage débute avec une base de d4 dans chacun de ses Attributs : Agilité, Ame, Force, Intellect et Vigueur. Vous disposez alors de 5 points à répartir comme vous le souhaitez. Augmenter un Attribut d'un type de dé coûte 1 point, et il est impossible d'augmenter un Attribut au dessus de d12.

Vous disposez également de 15 points pour acheter vos Compétences. Augmenter une Compétence vous coûte 1 point si elle n'est pas supérieure à l'Attribut associé. Dans le cas contraire, l'augmentation coûte 2 points.

Les Compétences suivantes sont appropriées à *Savage Guildes*¹ :

<i>Art Etrange</i>	Natation
<i>Art Guildien</i>	Navigation
Conn. de la Rue	Perception
<i>Conn. du Loom</i>	Persuasion
Connaissance	<i>Piloter</i>
Corps à corps	Pistage
Crochetage	Premier Soins
Discrétion	Réparation
Equitation	Sarcasme
Escalade	Survie
Intimidation	Tir
Jeu	Tripes
Lancer	

¹ Les compétences en italiques seront décrites plus en détail dans le chapitre correspondant.

Langues

Tous les habitants des rivages connaissent parfaitement la langue de leur Maison, et bien entendu, tous parlent, écrivent et lisent le Guildien (d6 en Connaissance [Guildien]). Les académies enseignent les langues de toutes les maisons, ainsi que, depuis peu, les langues des peuples autochtones principaux (les Draks, les Lores, les Arkhé, les Urbis, les Wish) qui peuvent être apprises somme des Connaissances classiques.

Caractéristiques secondaires

Charisme : s'ajoute aux jets de Persuasion et de Connaissance de la rue. Il est de +0 de base mais peut-être modifié par des atouts ou des handicaps.

Allure : 6

Parade : 2 + ½ Corps à corps

Résistance : 2 + ½ Vigueur

Capacités spéciales

Ensuite il est temps de décider si vous souhaitez subir des Handicaps. Si tel est le cas vous pouvez utiliser les points récupérés pour choisir un des bénéfiques ci-dessous. Vous pouvez prendre un Handicap Majeur (2 points) et 2 Mineurs (1 point chacun)

Pour 2 points d'handicap :

- Augmenter un Attribut d'un dé.
- Choisir un Atout.

Pour 1 point d'handicap :

- Gagner 1 point de Compétence.
- Gagner 500 Guilders.

Equipement

Un héros débute sa carrière avec 500 guilders d'écume, qu'il peut dépenser à sa convenance.

Background

Reste le background. Pour les gens en manque d'idée, le livret de l'aventurier contient des tables de génération aléatoire.

La Maison Ashragor

Les natifs de la Maison des Princes Mortifères vivent dans des contrées de marais, de sombres forêts, de montagnes déchiquetées et de landes battues par les éléments, dans des villes aux architectures malsaines. Souvents grands et minces, aux cheveux noirs ou blancs, aux yeux noirs ou rouges (pour ce qui est de la noblesse), ils affectionnent les capes, les vêtements amples opposant souvent deux couleurs. Ils vivent dans une société hiérarchisée, dirigée par le Pontifex, centrée autour de l'Église Démoniaque qui vénère un prince-démon nommé Ashragor. Une discipline militaire règne dans tous le pays, dont les frontières sont le plus souvent fermées aux étrangers. Les autres Maisons les considèrent comme mauvais et décadents, et se méfient grandement d'eux.

Leur Art Étrange, l'Art Démonique, utilise le loom noir afin d'invoquer des démons d'autres dimensions, ou encore pour animer les corps des morts. Depuis longtemps, les grands prêtres Ashragors recherchent le portail qui permettrait à notre monde d'entrer en contact avec le plan d'Ashragor. Or, tout semble indiquer qu'il serait sur le Continent...

Atouts

Un personnage Ashragor peut choisir un des Atouts suivants :

- **Théocrate** : le personnage a très jeune été mis en relation avec la religion et est très réceptifs aux aspects qui y sont liés. Il commence avec d6 en Ame.
- **Habitué à l'horreur** : le personnage vit en permanence au milieu des démons et autres morts vivants. Il est difficile de l'effrayer, et il reçoit un bonus de +2 sur son jet de Tripes (Atout *Brave*)
- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle. Il obtient un bonus de +2 en charisme.



- **Impressionnant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Intimidation et d6 en Corps à corps.

Handicaps

Les Ashragors souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Arrogant, Désagréable, Mauvaise habitude, Obsession, Revanchard, Sanguinaire, Serment, Trop confiant.*

La Maison Felsin

Les Natifs de la Maison des Palais Oubliés vivent dans les îles montagneuses, les côtes et les archipels océaniques du sud-est des Rivages, au sein de demeures à l'architecture élancée, couvertes de fresques et de couleurs harmonieuses. Agile et souple, le Felsin a un physique qui paraît parfois étrange aux yeux des autres maisons, la couleur de leur peau variant du brun-roussâtre au gris-bleu, et des yeux entre le vert et le violet avec un étrange éclat. Ils ont également la particularité d'être stériles avec les membres des autres maisons. Leur Maison est dirigée par un sultan entouré de divers conseillers, mais les femmes, des mères aux membres de harems, exercent une influence déterminante sur leurs consorts mâles. Ils maîtrisent les artisanats et le dressage des animaux, et excellent par leur subtilité aux armes. On apprécie leur rectitude mais les Felsins l'exigent aussi de ceux avec qui ils traitent, et gare à leur colère si on les trompe.

Leur Art Étrange, l'Art Martial, est une prolongation de leurs capacités physiques qu'ils augmentent en s'inspirant des comportements animaux qu'ils imitent. Ils ne portent dans leur étincelle de loom que le loom invisible, et ne peuvent donc pas pratiquer les autres Arts Étranges. De plus, il semble qu'on ne puisse pas trouver de loom invisible sur le Continent, et les Felsins conservent donc leur loom seulement en eux-mêmes. Les Felsins se sont tous réveillés amnésiques sur leur territoire au lendemain du Cataclysme, au sein de palais superbes, sans se souvenir de quoi que ce soit. Ils considèrent cela comme une malédiction sur leur peuple et, inspirés par la prophétie de l'Astramance, en recherchent les raisons sur le Continent.

Atouts

Un personnage Felsin peut choisir un des Atouts suivants :



- **Félins** : le personnage est extrêmement agile. Il démarre le jeu avec d6 en Agilité.
- **Arts martiaux** : le personnage débute avec l'Atout *Arts Martiaux*.
- **Vigilant** : le personnage débute avec l'Atout *Vigilant*.

Handicaps

Loom Invisible : les Felsin n'ont qu'une étincelle de loom invisible dans leur étincelle de loom. Ils ne peuvent utiliser les autres loom. En contrepartie, ils disposent d'un nombre de points de loom invisible égal à leur dé d'Ame leur permettant de lancer des tours. Ces points de loom invisible se comportent exactement comme des points de pouvoir.

Par contre, il est tout à fait possible pour un Felsin de récolter du loom coloré.

La Maison Géhemdal

Les natifs de la Maison des Forges Impériales vivent dans les vallées des fjords du nord des Rivages ainsi que les plaines fertiles qui les bornent dans des villes aux murs impressionnants, des maisons paysannes de pierre ou des châteaux-forts. Leur grande taille et leur physique souvent solide est rehaussé par des cheveux blonds ou roux et un regard perçant. Ils vivent dans un régime féodal sous le commandement de l'empereur, où ducs et barons ne cessent de se disputer des terres. Ils honorent le courage, les grandes cérémonies et l'art de la guerre, et sont reconnus pour la qualité de leurs forgerons et de leurs sculpteurs, quoique certains peuples se plaisent à ne pas les considérer comme très éveillés (et ils sont parfois surpris).

Leur Art Étrange, l'Art Métallique, utilisant le loom rouge, consiste en l'utilisation des pouvoirs ou des résonances contenus dans les différents Métaux Sacrés qu'ils forgent en armes ou en amulettes. Ils sont la seule maison à croire en un panthéon développé et sont convaincus que quelque part sur le Continent se retrouve la Terre des Dieux, où ils pourraient rencontrer leurs divinités qui ne marchent plus parmi eux depuis des siècles.

Atouts

Un personnage Géhemdal peut choisir un des Atouts suivants :

- **Force de la nature** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Force.
- **Endurant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Vigueur.
- **Arme fétiche** : l'amitié et l'amour sont important certes, mais la vraie compagne d'un Géhemdal est son arme. Il la traite comme la prunelle de ses yeux et y est particulièrement attaché. Le personnage début sa carrière avec l'Atout *Arme Fétiche*.



- **Combattant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Survie et d6 en Corps à corps.

Handicaps

Les Gehemdals souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Bavard, Code de l'honneur, Héroïque, Illettré, Loyal, Revanchard, Serment, Têtu, Trop confiant.*

La Maison Kheyza

Les natifs de la Maison des Gardiens de l'Astramance n'ont plus de terres à eux depuis qu'ils en ont été bannis par les autres maisons après avoir essayé d'utiliser d'antiques technologies interdites il y a des millénaires pour essayer d'arrêter la guerre ayant mené au premier empire métallique. Ils errent maintenant en longues caravanes sur les terres et les mers des Rivages, établissant pour un temps ça et là leur villages de tentes et de roulottes. Les brassages raciaux font que les membres de cette maison ont une grande variété physique, mais sont souvent bien proportionnés, la peau jaunie ou tannée par le soleil, les yeux bleus, verts ou gris dorés. Toute leur culture est centrée autour de l'errance, du voyage, de la famille, du clan, et de la connaissance (grâce aux bibliothèques bien fournies qu'ils transportent dans leurs roulottes). On dit d'eux qu'ils sont d'excellents tisserands, qu'ils font de bon cavaliers, éclaireurs, orateurs ou pratiquant des arts divinatoires. On les traite souvent de voleurs ou d'oiseaux de malheurs, mais beaucoup respectent leur sagesse ou leurs connaissances. Ils sont traditionnellement les gardiens de l'Astramance, dont ils protègent l'accès et interprètent les paroles.

L'Art Étrange kheyza, l'Art Sémantique, utilise le pouvoir des Vrais Noms des choses ou des êtres en même temps que le loom violet, ce qui leur permet de les contrôler. Selon eux, autrefois, les Vrais Noms faisaient parties des choses mêmes qu'ils désignent, mais ces Noms furent brisés et leur totalité se retrouve maintenant sur le Continent et attendent d'être redécouverts.

Atouts

Un personnage Kheyza peut choisir un des Atouts suivants :

- **Brillant** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Intellect.



- **Voyageur** : le personnage commence le jeu avec d6 en équitation et d6 ou Survie.
- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle. Il obtient un bonus de +2 en charisme.

Handicaps

Les Kheyza souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Curieux, Deux mains gauches, Obsession, Pacifiste, Prudent.*

La Maison Ulmeq

Les natifs de la Maison des Feux-du-Ciel vivent sur les plateaux fertiles creusés de canyons et les profondes jungles qui les entourent dans le sud des Rivages, dans des demeures et des palais de pierres, dans des cités reliées par un important réseau routier. Parfois de petite taille mais solides, ils se distinguent par leur peau basanée et ornementée, ainsi que les atours qu'ils aiment à porter. Leur société strictement hiérarchisée est dirigée par les Rêveurs Sacrés entourant le Fils du Soleil, et par une importante bureaucratie de scribes. On les dit fort habiles en artisanat, et qu'ils sont un peuple jovial mais rusé, donnant d'excellents conseillers ou marchands.

Leur Art Étrange, l'Art Onirique, utilisant le loom vert, leur permet d'arpenter le monde des rêves, qu'ils appellent Nocte (par opposition au monde réel, clair grâce au Fils du Soleil). Ils peuvent alors soit modifier Nocte et ainsi s'immiscer dans les rêves (et les esprits?) des autres, ou encore ramener certains êtres ou objets de Nocte dans notre monde. Pour ce faire, ils utilisent des gemmes de Nocte, des pierres précieuses ramenées du monde des rêves qu'ils utilisent en conjonction avec le loom. Leurs légendes parlent d'une immense bibliothèque, contenant tout le savoir du monde, qui serait située quelque part, bien cachée, et probablement sur le Continent...

Atouts

Un personnage Ulmeq peut choisir un des Atouts suivants :

- **Onirique** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Ame.
- **Eminences Grises** : Les ulmeqs sont des spécialistes « pouvoir derrière le trône ». On les retrouve très souvent à des postes de conseillers. Le personnage débute sa carrière avec d6



en Persuasion et d6 en Connaissance [Poisons].

- **Charmeur** : le personnage dispose d'une grâce et d'une aisance presque surnaturelle. Il obtient un bonus de +2 en charisme.

Handicaps

Les Ulmeq souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Cupide, Curieux, Ennemis, Illusions, Mauvaise habitude, Obsession, Pacifiste, Prudent.*

La Maison Venn'dys

Les natifs de la Maison des Esprits vivent dans des cités lacustres, souvent à l'embouchure d'un fleuve, où dans l'arrière-pays paysans des grandes îles de l'ouest des Rivages. Toujours élégants, ils privilégient les vêtements légers, amples et voyants. Le Doge, élu à vie par les nobles, préside au destin d'un peuple qui se considère comme le seul véritablement civilisé et raffiné des Rivages avec leurs Arts, les Lettres, leur éducation et leur diplomatie; ils perdent toutefois beaucoup de leur rationalité lors de leurs fameux carnivals. On les reconnaît comme d'excellents marchands, et ils s'intéressent fort à la technique (pas tout à fait à la science pure) : on leur doit l'imprimerie, les canons, de rapides voiliers et même les aérostats qui flottent dans les airs de l'archipel.

Bien que les Venn'dys aient officiellement banni les Arts Étranges de leur Maison, leur préférant la science, les quelques mages qui pratiquent l'Art Étrange venn'dys en cachette, l'Art Sorcier, réussissent à manipuler les éléments grâce au loom jaune. Depuis que la Langueur les a frappé après les premiers retours du Continent, les doctes venn'dys recherchent ardemment un remède à cette maladie, qui se trouve probablement d'où semble provenir le Mal, de l'autre côté de l'Océane...

Atouts

Accès à la technologie Venn'dys : seul un Venn'dys pourra se procurer des objets d'une technologie avancée. La maison est très jalouse de ses secrets.

Un personnage Venn'dys peut choisir un des Atouts suivants :

- **Instruit** : les jeunes Venn'dys suivent des études en général poussées. Le personnage commence le jeu avec d6 en Intellect.



- **Agile** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Agilité.
- **Bricoleur** : le personnage débute sa carrière avec d6 en Réparation et d6 en Crochetage.
- **Erudit** : le personnage débute sa carrière avec l'atout *Erudit*.

Handicaps

Sujet à la Langueur : Un personnage Venn'dys est susceptible d'attraper la langueur. Au début de chaque session de jeu, le MJ tire secrètement un jet d'Ame pour le personnage. Sur un *Oeil de Serpent* (double 1), il contracte la maladie.

Les Venn'dys souffrent fréquemment des handicaps suivants : *Arrogant, Bavard, Couard, Curieux, Désagréable, Mauvaise habitude, Têtu, Thomas l'Incrédule, Trop confiant.*



Compétences

Art Etrange (Ame)

La compétence d'Art Etrange est utilisée lorsque l'on veut lancer un tour, un sort ou un sortilège de phylum. La difficulté est de 4 assortie d'un malus associé au sort. Pour un sort ou un sortilège, il faut aussi disposer du loom nécessaire au lancement, qui disparaît au terme de l'incantation, même si le sort n'est pas lancé. Elle correspond à la compétence *Pouvoir* de Guildes.

Art Guildien (Intellect)

Cette compétence est extrêmement importante dans l'univers de Guildes. Elle recouvre toutes les actions qui sont fait dans un cadre marchand : négociations, achats, contrats, etc. Cette compétence est affectée par le Charisme.

Conn. loomique (Intellect)

La connaissance loomique englobe les anciennes compétences *Maîtrise* et *Sens* de Guildes. Cette compétence permet de ressentir le loom (jet à -2) et d'apprendre un sort ou un sortilège (jet variable en fonction du sort).

Pilotage (Agilité)

Cette connaissance s'applique aux aérostats Venn'dys, qui sont très jaloux de leur savoir faire. Il est peu probable que quiconque a part les membres des Fils de l'Air puissent un jour apprendre les bases de cet Art.

Le Destin

Les Bons Points sont appelés Points de Destin. Outre ce détail, ils sont utilisés exactement de la même manière que les Bons Points de *Savage Worlds*.

Handicaps

Non-Guildien (Majeur)

Pour une raison qui vous est propre, vous êtes une des rares personnes sur le continent à ne pas avoir suivi l'enseignement des Guildes. Que vous soyez passé par vos propres moyens des Rivages au Continent ou que vous ayez fait appel à la Scabarre, la conséquence principale est la même : vous ne possédez pas de *Guildier Constellé*, et vous ne pouvez donc récolter le loom du Continent. Le seul moyen de régulariser votre situation serait de passer par l'enseignement des Guildes, mais une telle demande vous renverrait sur les Rivages pour de longues années d'études.

Atouts

Arts Martiaux

Novice, Agilité d6+, Ame d6+, Corps à corps d6+

Vous avez subi un entraînement aux techniques de self-défense et de combat à main nues. Vos adversaires ne bénéficient pas du bonus "Défenseur désarmé" (page 70) lorsqu'ils vous attaquent. Vous pouvez également choisir de faire des dégâts étourdissants ou réels lorsque vous combattez à mains nues, et êtes considéré comme armé lorsque vous tentez de désarmer ou que vous combattez un adversaire désarmé.

Arts Martiaux améliorés

Aguerri ou Felsin Novice, Arts Martiaux

Vous infligez Force+1 de dégâts lorsque vous combattez à mains nues.

Arts Martiaux Avancés

Vétéran ou Felsin Aguerri, Arts Martiaux améliorés

Vous infligez Force+2 de dégâts lorsque vous combattez à mains nues.



Technique du jeté

Novice, Arts Martiaux, Force d6+

Vous savez comment faire trébucher ou tomber un adversaire. Sur une attaque réussie à mains nues, vous pouvez opter pour le choix de faire tomber votre adversaire (*prone*). Vous pouvez choisir de poursuivre par une attaque, mais dans ce cas, les deux actions subissent la pénalité normale pour les actions multiples.

Technique du jeté améliorée

Aguerri ou Felsin Novice, Technique du jeté

En plus de pouvoir faire tomber votre adversaire, vous pouvez le projeter jusqu'à une distance égale à la moitié de votre Force.

Technique du jete Avancée

Vétéran ou Felsin Aguerri, Technique du jeté améliorée

Vous ne subissez plus le malus de -2 pour action multiple lorsque vous enchaînez un jeté et une attaque.

Nouveaux tours

Art Etrange d6+, Conn. loomique d6+,

Le personnage a eu l'occasion d'apprendre 3 tours lors de son enseignement guildien.



Le monde

Les Poisons

Le trou-ventre (-2)

Origine : une plante carnivore du Continent. Doit être ingéré.

Effet : Mort douloureuse en 1d6 heures.

Description : Ce poison extrêmement douloureux se fixe dans l'estomac de la victime et provoque des trous dans ses boyaux, entraînant rapidement la mort.

Le Singe Vert (-4)

Origine : un minuscule singe vert Continental que l'on ne trouve que durant le printemps. C'est un poison de contact.

Effet : Mort 1d6 minutes.

Description : Poison très puissant. Il est utilisé par les assassins et les chasseurs forestiers autochtones des contrées sauvages de Malakar. En revanche il ne garde sa virulence que 24 heures lorsqu'il est exposé à la lumière des feux-du-ciel.

Le broue-de-noir (-2)

Origine : Un champignon assez commun sur les arbres feuillus durant l'hiver continental. Doit être ingéré.

Effet : Perte de 2 points de Fatigue durant 2 jours.

Description : la peau se recouvre de grandes plaques noires particulièrement douloureuses, et qui grattent. Il est dit que le broue-de-noir est utilisé comme punition dans certains royaumes de la civilisation Lore.

Le xiq (-6)

Origine : un poisson d'eau douce continentale (le xiq). Doit être ingéré

Effet : Chaque jour, un jet de Vigueur doit être réussi ou le personnage perd un point de Fatigue. Au bout du 3^{ème}, il ne

tombe pas inconscient mais meurt. L'effet se prolonge durant une trentaine de jours.

Description : ce poison a effet lent est très vicieux car quasiment indétectable, même dans ses effets. Ils sont en effet perçus comme une fatigue passagère qui se produit chaque fin de journée. Au fil des jours, la fatigue devient de plus en plus importante jusqu'à devenir insupportable.



Exemple de conversion

Ludivine d'Ares de Jeophar

Maître de la Guilde du Clair-Obscur

Traits : Agilité d8, Ame d6, Intellect d12, Force d6, Vigueur d6.

Compétences : Art Etrange d4, Art Guildien d10+4, Connaissance de la Rue d4, Connaissance du Loom d6, Connaissance (Biologie) d8+2, Connaissance (Médecine) d6, Connaissance (Science) d10+2, Corps à corps d8, Crochetage d6, Discrétion d8, Escalade d4, Natation d4, Navigation d4, Perception d4, Persuasion d6+4, Pilotage d6, Premiers Soins d8, Réparation d10+2, Sarcasme d4, Survie d4, Tir d8, Tripes d6.

Allure : 6+d6 ; **Parade** : 7 (6 + 1 [*Rapière*]) ; **Résistance** : 7 (6 + 2 [*Cotte de Maille*]) ; **Shei** : 4 ; **Charisme** : +4.

Atouts : Bricoleur de génie, Charismatique, Don des Langues, Erudit, Relations (Sénat), Séduisante.

Handicaps : Cupide (Mineur), Curieuse (Majeur), Sujette à la Langueur.