



ORIGINES SOCIALES

Choisissez l'une des origines présentée ci-dessous :

Amuseurs. Vous êtes né dans une famille de saltimbanques, mal considérée par l'Église et allant de village en village. Vous avez vu en sa compagnie une grande variété de contrées et de gens, dont chaque souvenir est associé à un spectacle. Le travail de saltimbanque est comme un jeu, si exigeant, mais si agréable. Dès votre enfance, vous avez acquis une aisance à la fois physique et sociale, ce qui a valu des relations aussi nombreuses que passagères avec le sexe opposé. Vous êtes partagé entre le désir de voyager de par le monde et celui de vous installer à Paris, Londres, Vienne ou Venise pour vous mêler aux plus grands artistes.

✕ **Caractéristiques :** Charisme ou Adresse +1.

✕ **Compétences accessibles :**

Techniques (1 Comp. générale max.)

Physiques (2 Comp. générales max.)

Sociales (2 Comp. générales max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

• : Art (au choix : Instrument de musique, Jonglage, etc.), Lire/Écrire.

Armée. Votre père n'est pas parti à l'armée de gaieté de cœur, mais les incessantes guerres des monarques européens ne laissent pas beaucoup de place au bonheur de l'individu. Ses sporadiques apparitions au domicile familial vous ont profondément marqué. Tantôt anéanti, tantôt tonitruant, tantôt violent, il s'est habitué malgré lui à sa nouvelle vie. En revanche, la nécessité de penser ne transparaissait ni dans sa vie, ni dans ses enseignements. Il vous a appris le maniement des armes, raconté ses aventures de part l'Europe, mais aussi vanté les mérites de l'uniforme pour trousseur les filles et la chaleur d'une bonne bouteille de vin. Un jour, il a disparu. Est-il mort ou a-t-il fondé un nouveau foyer ?

✕ **Caractéristiques :** Résistance ou Expression +1.

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (1 Comp. générale max.)

Techniques (1 Comp. générale max.)

Maritimes (1 Comp. générale max.)

Physiques (1 Comp. générale max.)

Sociales (1 Comp. générale max.)

Combat (2 Comp. générales max.)

• : Balistique, Escrime.

Bourgeoisie. D'une famille aisée, vivant du négoce au cœur d'une grande ville, vous n'avez jamais manqué de rien. Nul n'était besoin de vous soucier d'efforts physiques ou de tâches avilissantes. Cependant, le complexe d'infériorité de vos parents face aux nobles, leur morale étouffante et leur manque d'ouverture d'esprit ont commencé à vous ennuyer dès votre jeune âge. Comment concilier les sciences et la dialectique avec cette vie égoïste et égocentrique ?

✕ **Caractéristiques :** Perception ou Érudition +1.

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (2 Comp. générales max.)

Sociales (3 Comp. max.)

• : Connaissance spé. (Droit), Balistique, Étiquette,

Hydrographie, Lire/Écrire, Politique, Sciences.

Colons. La vie créole, même celle d'un noble, n'a rien de reposant. Le travail incessant donnait pourtant un but à l'existence de vos parents : l'espoir de construire un monde où ils seraient des êtres nouveaux, plus libres et bien sûr plus riches. Votre famille a connu des moments difficiles, victime des aléas climatiques, des raids indiens, des guerres, de la violence omniprésente ou des médisances du voisinage. Dans ce Nouveau Monde aussi imparfait que l'ancien, vous auriez aimé plus de contacts avec vos parents, plus de moments de paix pour discuter... mais l'or n'attend pas.

✕ **Caractéristiques :** Force ou Résistance +1.

✕ **Compétences accessibles :**

Techniques (2 Comp. générales max.)

Maritimes (1 Comp. générale max.)

Physiques (3 Comp. générales max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

• : Artisanat (Agriculture), Hydrographie, Survie.

Paysannerie/Artisanat. Né d'une famille simple, vous avez vécu une enfance simple. Vous avez participé dès votre plus jeune âge au travail dans la ferme, dans l'atelier ou dans la forêt. Ainsi, votre place était toute désignée dans votre village, où vous auriez pu vous installer. Cependant, les rapaces ne sont pas loin. Nobles décimant la famille de leurs guerres, affamant les enfants avec leurs soudards et leurs impôts, usuriers sans scrupules et bourgeois assoiffés d'or, tous vous ont assigné une place en enfer. Vous avez mis longtemps à découvrir que ce n'était pas une fatalité, et que vous pouviez devenir l'égal d'autre chose que du crottin tombant du cul des chevaux des nobles. Un jour, vous aurez votre revanche...

✕ **Caractéristiques :** Adaptabilité ou Résistance +1.

✕ **Compétences accessibles :**

Techniques (2 Comp. générales max.)

Physique (2 Comp. générales max.)

Sociales (2 Comp. générales max.)

• : Artisanat (au choix)

Intellectuels. D'aucuns vous auraient qualifié de bourgeois. Pourtant, l'ambiance familiale en était bien éloignée. Même si vous ne rouliez pas sur l'or, la sagesse illuminait vos journées, et apportait à vos parents la reconnaissance dans toute la ville. La vérité tombait de la bouche de votre père comme un doux miel, pour vous éveiller à un monde inaccessible au commun des mortels, où tout trouve sa raison d'être. Désormais, vous n'étiez plus fait pour cette société étriquée, où la valeur d'un homme se mesure à sa bedaine. Toutes les belles choses apprises resteront-elles de simples décorations, ou vous inviteront-elles à reconstruire un monde meilleur ?

✕ **Caractéristiques :** Érudition ou Adaptabilité +1.

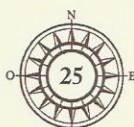
✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (3 Comp. générales max.)

Maritimes (1 Comp. générale max.)

Sociales (1 Comp. générale max.)

• : Balistique, Connaissance spé. (au choix), Étiquette, Intendance, Ingénierie navale, Hydrographie, Lire/Écrire, Médecine, Navigation, Politique, Sciences.



Malandrins. Fils d'un coupeur de bourse, aussi doué pour escalader les façades que pour fracturer les serrures, les leçons de vertu de votre mère, serveuse ou prostituée, sonnaient aussi faux que des pièces rognées. Les lamentations maternelles ne vous empêchaient pas de suivre votre père dans quelque lieu lugubre, pour quelque affaire louche et pourtant si palpitante. Vous viviez dans le bonheur de l'instant, achetant des confiseries avec le fruit de votre rapine. Comment accepter de vivre sans être maître de votre destinée ? Votre mère avait mis votre paternel en garde contre l'alcool, la fréquentation de truands et d'assassins, et surtout contre la corde. Il aurait dû l'écouter. Il est trop tard pour lui, mais pas encore pour vous.

- ✕ **Caractéristiques :** Adresse ou Adaptabilité +1.
- ✕ **Compétences accessibles :**
 - Physiques (3 Comp. générale max.)
 - Sociales (1 Comp. générale max.)
 - Combat (1 Comp. générale max.)
 - : Larcins.

Marine. Fils d'un pêcheur ou d'un marin au long cours, vous ne viviez que pour et par la mer. À l'âge de trois ans, votre père vous emmenait déjà sur son navire, les jours de beau temps, vous enseignant l'art de la voile et des nœuds, la science du vent et des courants. Pendant ses absences, vous restiez des heures entières devant l'océan, assis en haut d'une falaise ou sur une plage. À chaque départ, il partait pour toujours, et à chaque retour, il revenait d'une éternité d'absence et de prières. Nombre d'hommes du village ont été pris sur des navires de guerre, et ne sont jamais revenus. Votre père revenait chaque soir, chaque semaine ou chaque mois. Pourtant, un jour, vos prières et celles de votre mère à la chapelle de la pointe des brisants n'ont pas suffi. La mer démontée s'écrasait sur les rochers, arrachant des cris dans la chapelle. Le vent violent apportait des promesses de naufrage. Après le retour du calme, vous avez attendu votre père en vain. Il était alors de votre devoir de partir en mer pour le remplacer et de vouer un culte à la mer qui vous l'a arraché.

- ✕ **Caractéristiques :** Adaptabilité ou Perception +1.
- ✕ **Compétences accessibles :**
 - Connaissances (1 Comp. générale max.)
 - Techniques (1 Comp. générale max.)
 - Maritimes (3 Comp. générales max.)
 - Physiques (1 Comp. générale max.)
 - : Artisanat (Voilerie), Balistique, Cartographie, Connaissance de la signalisation, Hydrographie, Navigation.

Noblesse. Né pour mourir au nom de l'honneur ou au nom du roi, telle était la devise de vos parents, et telle devait être la vôtre. Les affaires de cœur, les

affaires d'honneur étaient au cœur de la vie qui vous entourait. On ne parlait de la misère que le mépris aux lèvres et de la guerre qu'avec sourire et flamme. Vous avez fait tout votre possible pour briller vous aussi, de traits d'esprit, de cœur ou d'épée, mais dans votre ardeur, vous avez oublié que la quintessence de l'art consiste à briller tout en restant à sa place. La punition de mort par le roi pour les duels et l'inimitié de vos pairs ont rendu votre vie d'autant plus difficile que vos parents ne vous approuvaient pas. Ce monde de dentelles et de poudre qui vous fascinait n'était-il donc pas votre terrain de jeu réservé ?

- ✕ **Caractéristiques :** Expression ou Pouvoir +1.
- ✕ **Compétences accessibles :**
 - Connaissances (1 Comp. générale max.)
 - Maritimes (1 Comp. générale max.)
 - Physiques (1 Comp. générale max.)
 - Sociales (3 Comp. générales max.)
 - Combat (1 Comp. générale max.)
 - : Balistique, Étiquette, Escrime, Hydrographie, Lire/Ecrire, Navigation, Politique, Tactique.

Attention : un personnage issu de la noblesse devra **obligatoirement** être doté de l'Avantage Statut social (Noble). Voir l'étape 6 de la création de personnage : Avantages et Faiblesses.

Tribu. Jusqu'à votre adolescence, vous avez vécu dans la pensée que votre village était le seul lieu habité au monde, à l'exception des villages à qui vous faisiez de temps en temps la guerre. En l'absence des Européens, la vie était animée par la chasse, la cueillette et la culture, pendant quelques heures dans la journée. Le reste du temps, vous jouiez avec vos amis, vous baignant dans la mer et les rivières, admirant le chant des couleurs de la forêt vierge. Les premiers Européens rencontrés firent naître le rêve de parcourir le monde, malheureusement incompatible avec le mariage. Puis la maladie décima le village, qui devint une proie facile pour les soldats ou les aventuriers en quête de femmes et de sang. Les premières attaques firent sonner la conque de la guerre et de la révolte, mais que peut votre village sans l'aide d'autres Européens, des alliés mieux armés que vous ?

- ✕ **Caractéristiques :** Pouvoir ou Force +1.
- ✕ **Compétences accessibles :**
 - Connaissances (1 Comp. générale max.)
 - Techniques (1 Comp. générale max.)
 - Physiques (2 Comp. générales max.)
 - Sociales (1 Comp. générale max., sauf Connaissance des marins. De plus, Connaissance des colons/Indigènes est limitée aux peuples indigènes)
 - Combat (1 Comp. générale max., sauf Armes à feu et armes européennes)
 - : Art (Instrument de musique), Artisanat (Charpenterie), Herboristerie, Survie.

