

Avantages régionaux usurans

Gallenia

Les peuples de Gallenia sont des nomades, qui appellent maison les milliers de kilomètres de campagne qui sont restés inchangés pendant des siècles. Ils sont traditionnellement ouverts et accueillants avec les voyageurs. Ils sont même prêts à donner leur propre lit aux voyageurs pour leur permettre de bien dormir. Les Gallenians sont très érudits en matière équestre et beaucoup de personnes pensent qu'ils sont nés sur la selle d'un cheval.

Un personnage de Gallenia doit :

- Prendre l'Épée de Damoclès : Traditions pour 2 PP ou dépenser 4 PP pour ne pas l'avoir.
- Jeter un dé de pourcentage (%) ou choisir avec la permission du MJ sur la table suivante.

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous pouvez prendre l'école d'archer de Buslayevich avec une réduction de 5 PP
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement l'entraînement Cavalier
51-75	Été	Vous êtes un cavalier exceptionnel. Toutes les fois que vous utilisez les compétences Equitation, Sauter en selle, ou Dressage, vous obtenez une augmentation gratuite.
76-100	Automne	Vous avez un cheval bien entraîné, même parmi vos semblables. Vous gagnez +1gO pour toute interaction avec celui-ci.

Épée de Damoclès : Traditions

Suivre les anciennes voies de l'offrande de nourriture, d'abri et d'amitié n'est pas une chose archaïque bonne pour les vieilles femmes ; c'est la vraie et unique voie des choses. Vous suivrez les anciennes voies d'offrande de nourriture, d'abri, d'amitié et même de votre tente au plus étrange des vagabonds. Vous saluez de tels voyageurs par un chaleureux accueil, un sourire amical et une générosité s'adaptant à la nature de vos traditions. Le nombre de points que vous investissez dans cette épée de Damoclès détermine jusqu'où vous êtes prêt à aller dans les anciennes voies (peu importe que la personne vous apparaisse comme étrange ou même indésirable).

Molhyna

Patrie de l'immortel Koshchei, la Molhyna possède encore un lien avec le reste de l'Ussura grâce à ses vastes champs de céréales et son exceptionnelle industrie de la pêche. La Molhyna a souffert considérablement sous la tyrannie et les incursions soutenues de Kosars. Récemment, la révolte des Kosars a provoqué bien plus d'hostilité, de tension et de guerre à la région qu'auparavant.

Un personnage de Molhyna :

- Perd un Dé de Réputation quand il interagit avec des personnes extérieures à la Molhyna. Vous pouvez acheter l'Arcane Baroudeur, mais au coût de 12 PP.
- Doit jeter un dé de pourcentage (%) ou choisir avec la permission du MJ

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Recevez gratuitement l'Avantage Accoutumance au froid et un rang dans la compétence de Survie même si vous n'avez pas le métier qui possède cette compétence.
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement le métier de Chasseur avec un rang supplémentaire dans la compétence Pêche
51-75	Été	Si vous achetez le métier Espion vous gagnez 1 rang supplémentaire dans la compétence Sincérité.
76-100	Automne	Les incursions de Kosars vous ont rendu prudent ; vous gagnez gratuitement l'entraînement Armes lourdes ou Archer.

Pavtlow

Joyau de l'Ussura, Pavtlow est l'épicentre social et culturel du royaume de Matushka. C'est une ville dotée d'une magnifique architecture, de rues pavées de pierres et d'intrigues politiques inimaginables pour les Montagnois.

- En traitant avec n'importe quelle cour étrangère (sauf Vesten), vous avez une pénalité +5 à votre ND à cause des préjugés qui prennent les ussurans pour des arriérés. Votre éducation urbaine étant peu utile en dehors des villes, vous subissez cette même pénalité en milieu rural.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Gagnez gratuitement le métier de Courtisan
26-50	Printemps	Quand quelqu'un essaye d'obtenir quelque chose de vous en vous percevant comme un « arriéré », vous savez comment traiter avec cette personne. Dans ce genre de situation, vous gagnez +1gO pour résister à des manipulations sociales et des actions de réparties.
51-75	Été	Gagnez gratuitement le métier de Fauconnier.
76-100	Automne	L'avantage Université coûte 1 PP pour vous.

Rurik

Cette grande province était, jusqu'au passage récent de l'armée de Montègue, une des plus riches et des plus prospères des cinq doumas. Elle a le meilleur accès vers la Mer du Commerce. Cela lui permet d'entretenir d'importantes relations marchandes et elle a signé des traités avec l'Eisen, l'Avalon et la Ligue de Vendel. Elle tire parti de son accessibilité en agissant au mieux pour garder les ambassadeurs des autres nations, en faisant des gestes dans le sens de la paix et du commerce, et en tirant profit de ses ports et de ses marchandises durant la moitié chaude de l'année. Les impôts sont lourds, mais les paysans de Rurik gagnent environ deux fois plus par an que leurs homologues de n'importe quelle autre province de l'Ussura.

- Si vous prenez le Travers Arrogant, Cupide, Fier ou Fanatique, vous recevez seulement 6 PP. Si vous prenez l'Arcane Altruiste, Chanceux, Passionné ou Victorieux, le coût est de 14 PP.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous recevez gratuitement le métier de Marchand ou de Domestique. Vous recevez un rang dans la compétence Conduite de traîneau.
26-50	Printemps	Gagnez gratuitement le métier de Guide ou de Chasseur.
51-75	Été	Recevez 4 PP à dépenser pour l'apprentissage d'autres langues ; gagnez gratuitement le métier de Fauconnier.
76-100	Automne	Recevez la moitié encore de votre revenu mensuel et de fortune de départ.

Somojez

Somojez, surnommée la « muraille de l'Ussura », est une terre montagneuse où l'on trouve les montagnes de Drachenberge ou les montagnes de Bolchoï. Le peuple de Somojez est robuste et stoïque qui possède une confiance inébranlable envers les représentants de l'orthodoxie de l'Ussura.

- Les personnes de Somojez sont généralement dotées d'une indéfectibilité dans leur foi en l'orthodoxie Ussurane. Vous recevez – 1gO pour tout système de Répartie ou d'action sociale envers des membres de l'église de Vaticine et de l'église Objectioniste aussi bien qu'avec l'église d'Avalon.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Gagnez gratuitement le métier de Guide et 1 rang en Escalade.
26-50	Printemps	Vous gagnez l'Avantage Os sensibles et un rang dans une des compétences du métier de Chasseur, si toutefois vous achetez ce métier (cela ne vous permet pas d'aller au-delà de 3 dans une des compétences à la création du personnage)
51-75	Été	Vous parlez gratuitement l'eisenor et le croissantin
76-100	Automne	Vous êtes sage dans les voies de Gora Bushka et de Gora Bolchoï. Vous recevez une Augmentation gratuite pour tout jet en rapport avec le milieu montagneux. C'est au MJ de décider si ce bénéfice est approprié selon les circonstances.

Veche

Matushka est la nature, et la nature peut être prédatrice. Cet adage n'est nulle part plus vrai que dans ces sombres et humides territoires. La Veche est inhospitalière et cruelle. Depuis des siècles, elle vit sous le joug d'une série de tyrans et, même après un millier d'années de règne des Gaius, la Veche saigne toujours, souffre toujours et frémit toujours à l'évocation de ses souvenirs. Son histoire regorge de noirs despotes, de carnages, de comtes et de seigneurs sadiques mais aussi de sauvages invasions kosars.

- L'obscurité et le mal ont recouvert les terres du Veche, mais sans réussir à étouffer les qualités héroïques des ussurans dans la Veche. Vous devez dépenser 13 PP pour acquérir une Vertu. Si vous prenez le travers Couard, vous recevez seulement 7PP.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Saison	Résultats
01-25	Hiver	Vous pouvez prendre l'école de Dobrynya pour 5 PP de moins.
26-50	Printemps	Si vous prenez le Travers Impétueux (avec l'avertissement que vous devez dépenser 2 Dés d'Héroïsme pour contrer l'activation de cet arcane par le MJ), vous recevez 15 PP au lieu de 10 PP.
51-75	Été	Vous pouvez prendre gratuitement l'Épée de Damoclès Maudit, Phobie ou Amour perdu pour une valeur de 3 PP.
76-100	Automne	Vous pouvez l'Avantage Porte poisse pour 2 PP au lieu de 5PP.

Fhideli

Le peuple Tibesti est constitué de nomades errants plus connus en Ussura sous le nom *Fhideli*. C'est un peuple féroce dans la préservation de son indépendance. On aperçoit les caravanes aux couleurs vives des monts Drachenberge au mur de feu de Cathay. Ils sont connus dans toute l'Ussura pour leur musique de fête, leurs performances acrobatiques, leurs carnivals ambulants et leur cœur de filou. Les nations occidentales les considèrent comme de dangereux criminels qu'il faut surveiller. En Ussura, on les regarde avec une pitié mêlée de mépris. On sait qu'ils entretiennent depuis leur première apparition en Ussura une relation spéciale avec Matushka.

- Vous profitez de l'Avantage Scélérat. Quand vous interagissez avec des personnes hors de l'Ussura, vous subissez une pénalité de +10 au ND sur tous vos jets sociaux. C'est dû au fait que la plupart des personnes ont des préjugés à l'encontre des Fhideli. Si le MJ estime que la ou les personnes spécifiques avec qui vous traitez vous connaissent et vous jugent sur ce que vous dites (et non sur la réputation des Fhideli), il peut permettre une réduction de la pénalité ou l'annuler complètement. Mais cela doit être évalué au cas par cas.
- Vous ne pouvez prendre le métier de Courtisan sous aucun prétexte pendant la création du personnage (vous pouvez l'acquérir après avec l'approbation du MJ, naturellement) et vous devez dépenser au moins 4 PP dans n'importe quelle compétence des métiers suivants : Acrobate, Artiste, Criminel ou Bateleur.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ. Chaque Vitzi (clan) a deux options possibles en plus d'une faveur mineure de Matushka (voir page suivante).

Basulade

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en chat ou hors de la forme d'esprit du chat.

01-50 : gagnez gratuitement un rang dans la compétence Musique si vous prenez le métier Artiste, ou si vous prenez le métier Bateleur vous gagnez gratuitement l'Avantage Oreille musicale.

51-100 : Gagnez gratuitement 1 rang dans la compétence Conduite d'attelage si vous prenez le métier Domestique ou celui de Marchand. Vous gagnez gratuitement l'Avantage Troqueur.

Curara

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en ours ou hors de la forme d'esprit de l'ours.

01-50 : gagnez gratuitement l'entraînement Escrime ou Armes lourdes. De plus, vous recevez une épée superbement ouvragée forgée par votre tribu. Recevez des 2 PP à déduire dans la liste des armes forgées en acier castillan (voir le supplément Castille). Notez que ce n'est pas à proprement parlé une arme en acier castillan, celle-ci a bien été forgée par votre clan, mais cela est utilisé en terme de mécanique de jeu.

51-100 : Vous pouvez profiter de l'Avantage Dracheneisen (cela aura probablement des répercussions pour vous si vous entrez en Eisen). Vous ne pouvez pas acheter l'avantage Noble (noblesse eisenor) à la création du personnage.

Munit

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en aigle ou hors de la forme d'esprit de l'aigle.

01-50 : Vous pouvez acheter les Arcanes Impassible, Intuitif ou Mystérieux pour 6 PP.

51-100 : Vous gagnez gratuitement le métier Bonne aventure et un rang gratuit dans la compétence Comportementalisme.

Ursari

Si vous êtes un sorcier de Pyeryem vous pouvez relancer, une fois par scène, un jet raté de transformation en loup ou hors de la forme d'esprit du loup.

01-50 : vous gagnez un rang dans la compétence Dressage si vous prenez le métier Fauconnier ou Bateleur. De plus, vous gagnez l'Avantage Affinité animale.

51-100 : Vous pouvez acheter la sorcellerie Pyeryem avec une réduction de 5 PP.

Nouvel avantage : oreille musicale (2 PP)

Recevez deux Augmentations pour tout jet des compétences Composition ou Musique pour des morceaux musicaux mémorisés ou entendus. Vous gagnez également une Augmentation pour déceler toute « influence étrangère » lorsque vous écoutez une musique (Sorte, code du Collège Invisible, etc..).

Kosar

Les Kosars sont les descendants des brigands cathayans qui envahirent la Molhyna il y a plus d'un millier d'année. Bien qu'on les considère comme des usurans, leur loyauté envers le Gaius ou la Knias Douma est assez discutable. Les Kosars sont dangereux, ne comptent sur personne et sont animés du souffle de la rébellion.

- Les Kosars voyagent rarement en dehors de la Molhyna et les autres habitants en dehors la province les considèrent plus mal que le plus vil des esclaves usurans. En conséquence, vous devez obtenir l'approbation de votre MJ avant de choisir un héros Kosar. Matushka n'apprécie pas les Kosars, et bénéficier de sa bénédiction (sorcellerie de Pyeryem) ne peut être permise qu'avec l'approbation du MJ.
- Vous devez prendre l'Avantage Scélérat. Vous recevez une pénalité de +10 sur tous vos jets sociaux avec toute personne qui n'appartient pas au peuple Kosar, ou toute personne qui n'aime pas ou ne fait pas confiance aux Kosars (ce qui se résume par tout le monde en fait). Si le MJ estime que la ou les personnes spécifiques avec qui vous traitez vous connaissent et vous jugent sur ce que vous dites (et non sur la réputation des Kosars), il peut permettre une réduction de la pénalité ou annuler toute la pénalité. Mais cela doit être évalué cas par cas.
- Jetez un dé de pourcentage (%) ou choisissez avec la permission du MJ :

Jet	Résultats
01-20	Vous recevez gratuitement l'Avantage Volonté indomptable
21-40	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Réflexes de combat
41-60	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Trait légendaire
61-80	Vous avez un ami de confiance parmi les Fhidelis (Relation Fhidelis pour 3 points)
81-100	Vous gagnez gratuitement l'Avantage Résistance à la douleur

7th Sea et toutes autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Document originellement écrit par Floyd Wesel et publié sur le site 7th Sea officiel d'Alderac - <http://www.swashbucklingadv.com/>

Traduction par Vermeil

Relecture et mise en page par Grof