

Règles avancées pour les bandes de brutes

Par Etoile de Vermeil dit « Vermeil »

Sommaire

Page 2 : introduction

Page 3 : règles sur les bandes de brutes

Pages 4 à 9 : les brutes par nationalités

Pages 9 à 10 : les brutes pirates

Pages 10 à 12 : les brutes dans les organisations secrètes et autres

Pages 12 à 13 : les brutes des gardes de fer en Eisen

Pages 13 à 14 : les brutes des ordres religieux

Pages 14 à 17 : les aptitudes avancées des brutes

Pages 17 à 18 : les brutes monstrueuses

Page 19 : crédits et remerciements



Préambule

Ce document est une aide de jeu de Geronimo que j'ai développé et étoffé avec son accord bien sûr.

Vous trouverez des brutes de Cathay, des archipels, de l'empire du Croissant etc....

Certaines bandes de brutes ont plus été considérées comme des assistants permettant d'accorder des bonus à des PJs ou PNJs. D'autres ont été supprimées de l'aide de jeu originale car il était incongrue de les considérer en tant que brutes.

Les brutes utilisées sont souvent génériques et sans saveurs.

Les bandes de brutes, si elles ne sont que des figurantes, peuvent néanmoins avoir une âme et donc être chacune originale dans un jeu où le panache reste le mot d'ordre.

En plus, vous trouverez ci-dessous toute une liste d'aptitudes avancées pour vos brutes, dont une partie est reprise de. Ces avantages permettront de personnaliser vos brutes et apporterons des surprises à des héros blasés de ces dernières qui les éliminent par paquet de 6...

Avec cette aide de jeu, le MJ pourra employer des brutes reflétant les caractéristiques d'une nation ou de quelque faction, voire encore d'avoir des capacités uniques.

Une bande de brutes peut bénéficier d'aptitudes supplémentaires dans la limite de 1 pour une bande de niveau 3 et de 2 pour une bande de niveau 4.

Règles sur les bandes de brutes

Les brutes sont des hommes à tout faire et vont par groupe (appelés bandes de brutes) de **6 individus maximum**.

Toutes les bandes de brutes ont un **niveau de menace variant de 1 à 4** qui reflète leurs capacités et leur degré de compétence. Plus ce niveau est élevé, plus la bande de brutes en question est dangereuse. Ainsi les paysans ou des miliciens sans entraînement auraient un niveau de menace de 1, tandis que des professionnels particulièrement compétents auraient un niveau de menace de 4.

Le rang de panache d'une bande de brute est égal à son niveau de menace.

Pour le combat : le MJ lance (**nombre de brutes**) dés et garde (**niveau de menace de la bande de brutes**) dés (n'oubliez pas que vous ne pouvez bien évidemment pas garder plus de dés que vous n'en lancez).

Le ND pour toucher la bande de brute pour être touchée : (**niveau de menace +1**) X 5. Il s'agit du résultat que le joueur incarnant le héros doit au moins obtenir à son jet d'attaque pour mettre une brute hors de combat.

Si le héros veut se débarrasser de plusieurs brutes en même temps : le joueur devra réussir une augmentation par brute supplémentaires qu'il désire faire sombrer dans l'inconscience.

Lorsqu'une bande de brutes tente d'utiliser une compétence autre qu'une compétence de combat : on considère qu'elle a une compétence de 0 dans la compétence en question. Parfois les brutes auront les compétences en questions. Dans tous les cas, le MJ fait son jet de compétence en lançant (**niveau de menace + rang dans la compétence**) dés et garde (**niveau de menace**) dés.

Les dégâts infligés par les brutes : si le jet d'attaque est réussi, la bande de brute inflige un coup (voir les dégâts ci-dessous selon les armes utilisés par les brutes), plus un coup supplémentaire par chaque tranche de 5 points au-dessus du ND pour toucher.

Petites armes (couteaux, pic à glace) : 3

Armes moyennes (matraques, armes d'escrimes) : 6

Grandes armes (épées larges, haches de batailles) : 9

Très grandes armes (épées à deux mains) : 12

Armes à feu (pistolets mousquets) : 15

Brutes aidant des héros ou des vilains : on peut ajouter le niveau de menace de chaque brute de la bande de brutes au résultat de tous les jets fait par le personnage à l'exception des jets de blessure (exemple : deux brutes avec un niveau de menace de 3, ajouteront + 6 à tout jet du vilain ou héros qu'ils assistent). Si les brutes ont la compétence et que le joueur accompli une action liée à cette compétence, on ajoute leur rang de compétence au résultat du jet de personnage. Un même individu ne peut être soutenu par plus de (rang esprit) brutes.

Les bandes de brutes par nationalités

Les brutes de Théah

L'Avalon : l'Avalon est connue pour sa beauté, sa sérénité et son environnement sans faille. Dans cette contrée, tout semble aller pour le mieux. Pour refléter cet état de fait, une bande de brutes avaloniennes a le droit de relancer un jet de dés par scène (encore faut-il qu'elle vive assez longtemps). Si vos héros fauchent de la brute, assurez-vous d'utiliser rapidement cette capacité. En Avalon, ils bénéficient d'un second jet.

La Castille : les bandes de brutes castillanes sont aussi rapides et lestes que le reste du pays. Elles lancent et gardent un dé supplémentaire (+1g1) quand elles attaquent. Ainsi, une bande de 6 brutes castillanes dotées d'un niveau de menace 2 lancent 7g3. Lorsque vous mettez vos héros aux prises avec des brutes castillanes, souvenez-vous que même à trois, elles restent de féroces adversaires.

L'Eisen : les Eisenörs sont connus pour leur robustesse et leur résistance. Ainsi, s'il est difficile de s'en débarrasser, seuls des héros sont capables de les mettre au tas. Pour terrasser des brutes eisenöres, il faut donc les toucher deux fois. Cela signifie qu'un héros a tout intérêt à agir deux fois avant les brutes s'il ne souhaite pas que six hommes l'attaquent lors de la phase suivante.

Les Cymbri et Fhideli : les Cymbri et les fhideli sont les rois du spectacle. On ne sait jamais réellement si l'on vient de les mettre H.S. ou s'il s'agissait de comédie. Pour les mettre K.O., il faut prendre deux augmentations (une seule si l'on dispose de l'avantage Sens du spectacle ou si l'on est soit même cymbre ou fhideli). Si ce n'est pas le cas, il se relève après 1d10 phases.

Les Kosars : les Kosars sont si habitués à tout faire à cheval et sont si dangereux sur leurs montures qu'ils sont considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils sont sur leurs chevaux.

La Montaigne : la Montaigne est bien évidemment connue pour son Panache. Grâce à leur rapidité, les duellistes de cette nation sont certainement les meilleurs de tout Théah. Les bandes de brutes montaginoises s'inscrivent donc dans la lignée de leurs spadassins et bénéficient d'une attaque supplémentaire par tour. Ainsi, une bande de brutes dotée d'un niveau de menace de 2 aura 3 attaques par tour. A haut niveau, cette capacité devient rapidement très puissante.

L'Ussura : les usurans constituent le peuple le plus nombreux de Théah. En général, les bandes de brutes ussuranes comprennent 8 hommes plutôt que 6.

Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

La Vendel: la Vendel ne propose pas de brutes spéciales. Il s'agit le plus souvent de serviteurs ou de mercenaires, originaires d'autres nations. Privées de véritable identité, elles développent rarement un style de combat. Ainsi, les brutes vendelares apparaissant dans vos scénarios relèvent des mêmes règles que les brutes génériques.

Le Vestenmannavjar : si la Vendel ne dispose pas de brutes spéciales, il n'en va pas de même pour le Vestenmannavjar. Coriaces, fortes et rancunières, les brutes vesten ne se retiennent pas. D'ailleurs, elles ne s'aperçoivent parfois même pas qu'elles ont été touchées. Les brutes vesten doublent les dommages qu'elles infligent aux personnages.

La Vodacce : « Habiles » et « Vicieux » sont deux termes souvent réservés aux combattants vodacci. « Encore debout » en est un autre. Une bande de brutes de Vodacce lance toujours au moins 3 dés, quel que soit le nombre d'entre elles encore en état de combattre.

Les bandes de brutes de l'Empire du croissant de lune

Pour de plus amples descriptifs sur ces tribus et leurs histoires, je vous renvoie au supplément de l'empire du croissant de lune.

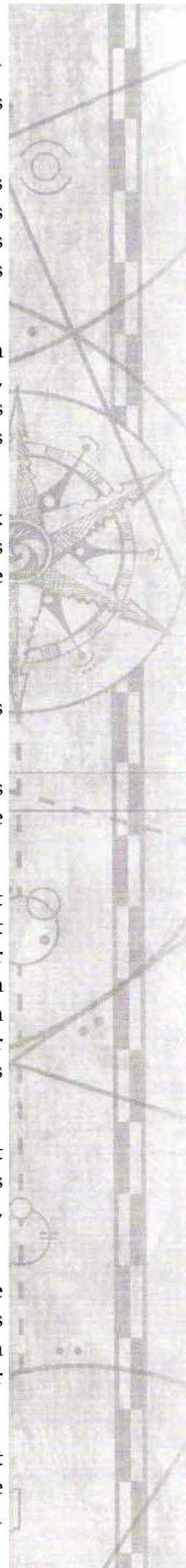
La tribu de Ruzgar'hala : les guerriers de cette tribu sont des guerriers émérites et très compétents dans leur domaine. Ils bénéficient par leur adresse de guerriers d'un bonus de 1g1 pour toute leur action liée au combat.

La tribu des Aldiz'Ahali : ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières des sciences ou des arts. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier érudit ou artiste effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1 (le mj devra déterminer par équilibre du jeu, si la bande de brutes est plus orientée sur les sciences ou les arts).

La tribu de Kurta-Kir : symbolisé par le loup, cette tribu agit de même. C'est non pas une bande de brutes qu'affronteront vos héros mais une meute. Les bandes de brutes de cette tribu comprennent 8 hommes plutôt que 6. Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

La tribu de Jadur-Rihad : cette tribu est issue d'une alliance d'une princesse catheenne et d'un chef de tribu. Cela transparait dans leur physique mais aussi dans leur grâce. Ainsi, les bandes de brutes de cette tribu bénéficie d'un bonus de 1 au panache et peuvent donc attaquer une fois de plus que leur niveau de menace.

La tribu de Yilan-Bazlik : la devise de cette tribu est de frapper en premier et de poser les questions plus tard. Dans cet esprit, les bandes de brutes de cette



tribu bénéficiant d'une augmentation pour dresser du guet apens et d'une action gratuite à la phase 0 lors du combat.

La tribu d'Atlar-Vahir : les chevaux ont toujours fait parti intégrante de cette tribu. Cavaliers émérites, les bandes de brutes de cette tribu bénéficient d'un bonus de 1g1 quand ils sont sur leurs chevaux pour toute action.

La garde du sultan de l'empire du croissant de lune : ces brutes sont les gardes des sultans depuis des générations entières. Ils sont immunisés à tout système de répartition et à toute forme de corruption.

Les bandes de brutes de Cathay

Le royaume de Khimal : proche de la sagesse et du calme du haut Lama, ces bandes de brutes sont difficilement impressionnables. Les personnes tentant toute répartition à leur encontre subissent un malus de 1g1. De plus, les brutes ont un bonus d'une augmentation contre la répartition.

Le royaume de Xian Bei : ces brutes sont redoutables sur leurs chevaux. Ils sont habitués à tout faire à cheval et sont si dangereux sur leurs montures qu'ils sont considérés comme d'un niveau de menace supérieur lorsqu'ils sont sur leurs chevaux.

Le royaume de Koryo : le royaume de koryo est recouvert à 80% de forêts. Les brutes de ce royaume sont des chasseurs nés. Ces bandes de brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Le royaume de Tashil : peuple nombreux de Cathay. En général, les bandes de brutes du Tashil comprennent 8 hommes plutôt que 6. Ainsi, souvenez-vous qu'elles lancent 8 dés, pas 6, quand elles sont toutes debout.

Le royaume de Han Hua : gracieux et agiles, ces bandes de brutes bénéficient d'un bonus de 1g1 à leurs actions.

Le royaume de Lanna : ce peuple est un peuple très surprenant et plein de ressources. On peut se trouver face à des brutes de cette contrée ayant un solide physique dû aux taches dans les mines ou des les champs. Dans un combat, leur réactivité et leur ressource leur permettent de bénéficier d'un rang de panache supplémentaire et donc une action en plus.

Le royaume / les pirates du Tiakhar : ce sont plus aux pirates du Tiakhar que vos joueurs auront à faire que les habitants de ce royaume. Les habitants eux même n'ont aucun bonus ou avantage. Par contre il n'en va pas de même

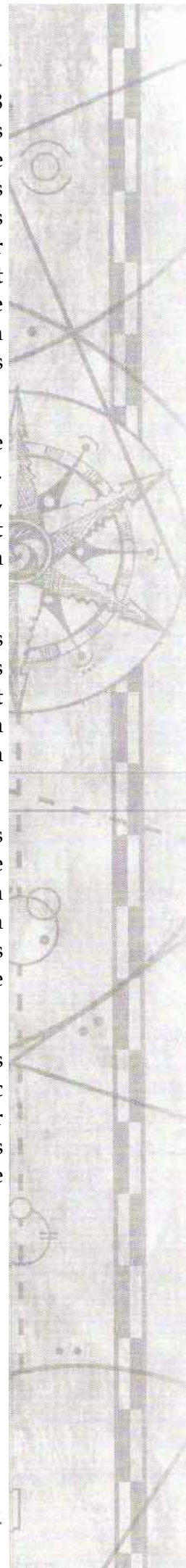
pour les pirates de ce royaume. Les bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non seulement de 6. De plus, au lieu de faire des dégâts (armes moyennes) directement, le montant de dommages donnera la difficulté que le Pj devra surmonter avec sa gaillardise (il n'y a pas de dommages). En effet, les pirates ne tuent pas leur adversaires mais les capturent pour en faire des esclaves, ou les tuer après s'ils ne conviennent pas ou n'ont aucune valeur marchande. En conséquence, si le jet de gaillardise est un échec, le joueur est saisi par les brutes. Pour se libérer, il devra faire un jet d'opposition : nombre de brutes + (compétence de prise égal au niveau de menace) contre la gaillardise + compétence éventuelle pour se libérer. Les brutes, comme les règles de luttes, pourront assurer leur prise en dépensant des actions.

La garde royale de l'impératrice céleste : ces gardes fideles servent l'ordre céleste sans faillir et sont promptes à réagir rapidement face à toute menace. Tous leurs jets d'initiatives sont réduit de 1 (même si cela donne une phase 0, ils agiront alors à la phase 0). De plus, ils portent des armures mais sont entraînés dans le port de ceux-ci. En conséquence, ils doivent être touchés en prenant une augmentation.

Cao Yao (soigneurs catheens) : ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les arts de la médecine que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Cao Yao effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Feng Shui Shi (prêtres et geomanciens catheens) : ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les arts du feng shui et de la géomancie que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Feng Shui Shi effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Gwai Liao (bureaucrates catheens) : ces bandes de brutes sont à la fois des courtisans, des politiciens, des érudits et des serviteurs. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Gwai liao effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.



Les bandes de brutes des archipels de minuit

Les habitants de l'île de Carlos : animés d'une volonté farouche pour exister et survivre, les bandes de brutes bénéficient d'un niveau de menace +1 lorsqu'elles doivent se défendre ou se battre en ce sens. Quelque chose dans les habitants troubles les sorciers ou les personnes ayant l'avantage foi. Confrontés à ces brutes, ils perdent 1g0 à toutes leurs actions en leur présence.

Les habitants de l'île du Dieu Rouge : ces bandes de brutes sont des hommes bêtes.

Caractéristiques : 6 membres par bande de brutes ; armes petites à moyennes ; niveau de menace 2 à 3 ; compétence attaque 1.

Note : 1 à 2 traits d'animaux peuvent être pris comme ceux que l'on peut trouver dans la magie Pyeryem.

Les habitants de l'île de Myarpa : les habitants de cette île n'ont rien à envier aux intriguants vodacce. Ceux-ci feraient d'ailleurs de parfaites recrues si seulement l'île était connue des théans. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier courtisan effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les habitants de l'île de Sange Tara : les habitants de cette île sont confrontés aux morts vivants et à la terreur du Baron Sange. Les autres menaces qu'ils peuvent affronter leur semble en comparaison bien dérisoires. En conséquence, ces brutes sont immunisées (en dehors des terreurs sur l'île) à tout effet de peur. Sur Sange Tara, ces brutes bénéficient quand même de deux augmentations contre la peur.

La tribu Lenlil de l'île de Kanuba : cette tribu est habitée par des sentiments de curiosité et de pacifisme. Elles ont une grande connaissance de la flore. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier herboriste effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu Taru de l'île de Kanuba : cette tribu est plus sombre que la tribu des Lenlils. Elle est constituée de chasseurs rusés et dangereux. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu Erego de l'île de Marcina : cette tribu est très sage concernant l'art des soins. Ces brutes confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier homme médecin effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La tribu des Urub de l'île de Marcina : cette tribu est une tribu guerrière qui est fière, féroce et formidable comme adversaire. Pour refléter cette dangerosité, leurs dégâts sont doublés.

Bandes de brutes pirates

Les Chiens de Mer : les brutes des Chiens de Mer viennent d'Avalon et peuvent donc rejeter un jet de dé par scène. Dans les îles d'Avalon, ces brutes bénéficient d'un second jet de dés.

La Confrérie de la Côte: les brutes de la Confrérie de la Côte sont semblables aux brutes pirates.

Les Corsaires du Croissant : Les brutes des Corsaires sont habituellement des prisonniers agissant contre leur gré. Elles sont infatigables et subissent de terribles punitions de la part de leurs ravisseurs.

Les Faucons Vesten : il s'agit de bande de brutes vesten.

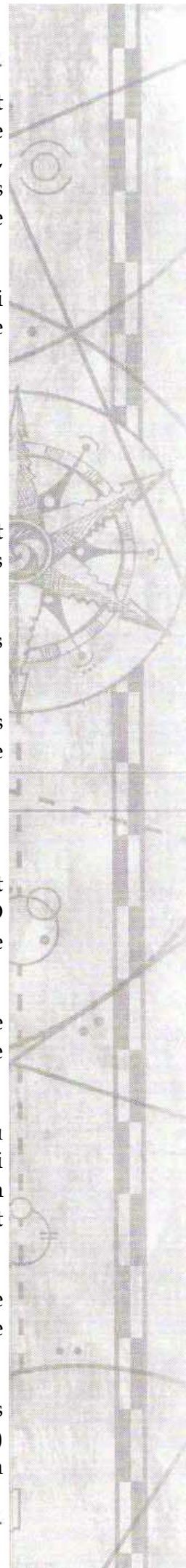
Les Gentilshommes de Gosse : les bandes de brutes de cette faction ont tendance à tenter d'occuper leurs adversaires plutôt que de les vaincre. Le ND pour toucher de telles brutes augmente de 5 points, mais vous devez réduire de 1 point les dommages qu'elles infligent à chaque coup.

La Marine marchande Vendelare : la marine marchande vendelare emploie des mercenaires eisenörs. Chaque brute de ces bandes doit donc être touchée deux fois avant de tomber (cf. ci-dessus).

Les Pirates : les brutes pirates sont rapides, agiles et difficiles à saisir. Du coup, elles peuvent passer d'un niveau à un autre sans pénalité, comme si elles restaient à la même hauteur. Cette capacité ne permet de sauter que d'un niveau à la fois. Les bénéfices en sont perdus si plusieurs niveaux sont franchis au cours de la même phase.

Les pirates du Roger le Rouge : les bandes de brutes du Roger le Rouge combattent si férocement qu'elles bénéficient d'une augmentation gratuite quand elles frappent leurs victimes.

Les pirates du Tiakhar : Les bandes de brutes sont constitués de 8 membres et non seulement de 6. De plus, au lieu de faire des dégâts (armes moyennes) directement, le montant de dommages donnera la difficulté que le Pj devra



surmonter avec sa gaillardise (il n'y a pas de dommages). En effet, les pirates ne tuent pas leur adversaires mais les capturent pour en faire des esclaves, ou les tuer après s'ils ne conviennent pas ou n'ont aucune valeur marchande. En conséquence, si le jet de gaillardise est un échec, le joueur est saisi par les brutes. Pour se libérer, il devra faire un jet d'opposition : nombre de brutes + (compétence de prise égal au niveau de menace) contre la gaillardise + compétence éventuelle pour se libérer. Les brutes, comme les règles de luttes, pourront assurer leur prise en dépensant des actions.

Les pirates du vaisseau fantôme : voir les morts vivants dans la section brutes monstrueuses.

Bandes de brutes des organisations secrètes et autres

Les bandes de brutes dans cette partie doivent être avant tout considérées comme de jeunes aspirants. Avec l'expérience, elles deviendront un jour des hommes de mains, voir des héros ou vilains.

Certaines bandes de brutes ont été faites pour faire de parfait assistants au lieu de ne faire que des déclinaisons d'hommes d'armes de chaque organisation.

Les Billets du Seigneur : ces bandes de brutes des Billets du Seigneur sont parmi les plus vicieuses de Vodacce. Lorsqu'elles touchent, elles infligent des blessures perverses et douloureuses à leurs adversaires. Ces derniers perdent un dé lancé sur toutes leurs actions pendant le reste de la scène.

Les Chevaliers d'Elaine : les brutes des Chevaliers d'Elaine sont les écuyers en devenir. Leur code de l'honneur strict est pour eux un appui. Jamais, ils n'attaquent par surprise ou ne frappent un homme à terre. Par contre, lorsque quelqu'un effectue de telles actions à leur encontre, ils bénéficient de un dé lancé gardé supplémentaire (+1g1) à toutes leurs actions jusqu'à la fin du combat. De plus, en Avalon ces brutes bénéficient de la possibilité de rejeter un jet de dé par scène.

Les Chevaliers de la Rose et la Croix : les brutes des Chevaliers de la Rose et la Croix, comme les Chevaliers d'Elaine, défendent la veuve et l'orphelin. Dans ces occasions, ils sont plus efficaces, aussi voient-ils leur niveau de menace augmenté de un niveau. Ainsi, un groupe de niveau 4 voient, exceptionnellement, son niveau passé à 5.

Caractéristiques (supplément page 76) : niveau menace 3 (+1) ; armes normales (rapières) ; compétences : attaque (2) ; chirurgie (1) ; sauter (1)

Le Collège Invisible : ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières scientifiques que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier érudit effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Cadets Mousquetaires : les Cadets sont particulièrement entraînés au combat et savent se battre ensemble avec efficacité. Ils bénéficient d'un bonus de 1 pour le panache et peuvent donc accomplir une action en plus de leur niveau de menace et un niveau de compétence attaque (armes à feu et escrime) de 2.

Les mousquetaires : les mousquetaires du Roy comptent parmi les forces d'élite de Théa. Entraînés dans plusieurs techniques de combat, servant l'Empereur par dessus tout, ils ne laissent rien entraver leur mission. Ceux qui sont décrits ici répondent aux ordres d'un capitaine mousquetaire (héros, vilain ou homme de main). Les mousquetaires revêtent généralement les couleurs du Roy, et on voit un grand soleil sur leur poitrine. Ils portent mousquets et pistolets, ainsi qu'une rapière. Leurs chapeaux à bords larges les distinguent des autres fantassins montagnois et ils se déplacent avec la noblesse qui sied à leur rang. On les trouve généralement à charousse ou dans le palais royal.

Caractéristiques : niveau de menace 3 ; arme habituelles (mousquets et rapières) ; ND 20

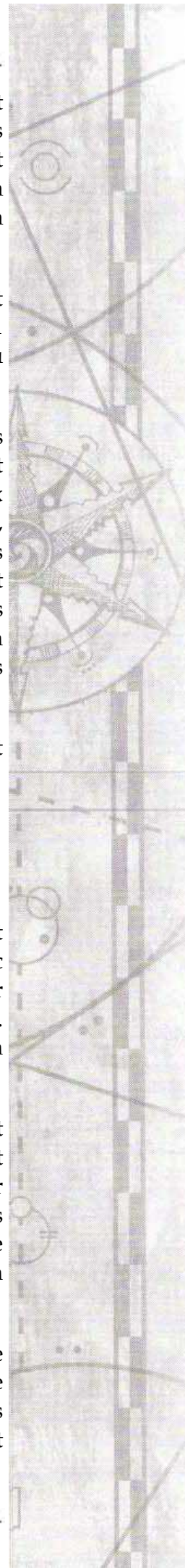
Compétences : attaque arme à feu 4 ; attaque escrime 4

Capacité spéciale : panache de 4 au lieu de 3

La Société des Explorateurs : les bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers l'archéologie que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier Archéologue effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La Rilasciare : les membres de la Rilasciare sont des brutes capables de tout mais qui savent rester discrète pour faire avancer leur cause. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier artificier ou espion effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1. Pour équilibre de jeu, le MJs devra choisir pour ces brutes soit le métier d'espion ou d'artificier.

La garde de Sandoval : les membres de la garde de sandoval n'est pas le corps d'élite le plus affirmés sur Théa. Cependant, ces brutes ne vivent que pour une seule chose: défendre leur Roy. En conséquence, ils sont immunisés à toute forme de corruption. De plus, en présence du Roy, ces brutes sont insensibles à toute répartition.



Les Fiannas : la célèbre garde d' O'Bannon est à l'image du souverain d'Inishmore. Elle est autant aimée que craint par la population. En conséquence, elle bénéficie d'un niveau de peur de 2 en Avalon et de 1 ailleurs. Toutefois, elles sont d'une loyauté sans bornes pour le O'Bannon et sont donc incorruptibles.

Les Stelets d'Ussura : gardes d'élite du Gaius. Ils sont chargés de faire appliquer la loi en Ussura. Ils portent un uniforme vert décoré du sceau doré de l'Ussura. Les unités des différentes provinces cousent parfois leur écusson d'origine sur l'épaule. Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les galopins : ces bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non de 6. De plus, armés de petites armes, elles ne causeront aucun dégâts réels. Les attaques seront menées avec la compétence pickpocket (égal au niveau de menace +1) contre l'esprit de la cible. Les dégâts cumulés des petites armes donneront le pourcentage d'argent dérobé à la victime à la fin du tour (une fois toutes les actions de la bande de brutes résolues). Il va sans dire qu'à la fin du tour, ils ne se feront pas prier pour s'enfuir loin de leur cible détroussée ! Dans le cas d'une poursuite considérer que les galopins ont un niveau de compétence du même métier égale au niveau de menace + 1.

Les bandes de brutes des gardes de fer en Eisen

Les fins renards (fishler) : ces brutes sont équipées d'armes lourdes et sont des chasseurs émérites. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier chasseur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfait assistants. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

La garde de Freiburg (Trague): armées de deux panzerfausts, ces bandes brutes par leur style de combat déstabiliseront rapidement leurs adversaires habitués à affronter des armes d'escrimes. Ces brutes bénéficient d'une action gratuite pour tenter de désarmer leurs adversaires avec un jet d'opposition de NM + compétence "désarmer adversaire" (égale au niveau de menace) contre gaillardise + compétence de parade. Contrairement à la compétence d'escrime habituelle de désarmer, ici le fait de désarmer pour ces brutes est une attaque directe contre l'arme visant à désarmer (cela déroge donc au descriptif normal de ladite compétence).

Les guerriers d'aciers (Hainzl) : ces brutes sont équipées en dracheneisen ce qui leur confèrent un bonus de + 10 à leur ND et d'un bonus de 1g0 en attaque. Ces guerriers d'aciers ne sont équipés que d'armes lourdes.

Les spectres (Heilgrund) : ces brutes sont équipées d'armes lourdes. Elles sont entraînées pour leur discrétion et leurs capacités d'espionnage. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier espion effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Chiens des marais (Posen) : les chiens des marais sont des brutes qui sont entraînées pour faire face à des adversaires non humains. En conséquence, ils bénéficient de dégâts doublés face à des adversaires non humains ou monstrueux. Ils bénéficient aussi d'une augmentation gratuite contre la peur (bonus qui est accordé aussi au héros, hommes de main ou vilain qu'ils soutiennent face à de telles créatures).

Les poings serrés (Sieger) : ces brutes sont un ramassis des pires criminels que l'on puisse trouver en Eisen. Les brutes sont armées de gourdins cloutés (même dégâts que la rapière). Elles confèrent une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier criminel effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles accompagnent. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Dragons rugissants (Wishe) : ces brutes sont toutes équipées de zweihander (armes très lourdes). Leur style de Metzger leur permet de ne pas avoir à réarmer leur coup pour de nouveau frapper. Cependant, en utilisant ce style les dégâts de leurs armes devient de la classe arme lourde et non plus très lourde (le choix est laissé aux MJs). La situation actuelle fait que ce corps d'élite n'a pas reçu de salaires depuis très longtemps. Les membres, qui n'ont pas quitté la garde de fer, ont un fort sens de l'honneur, du devoir et de la loyauté envers leur Eisenfursten. En conséquence, ils possèdent l'avantage d'être incorruptibles.

Bandes de brutes des ordres religieux

Les Tyomny : les Tyomny sont des templiers qui défendent les autorités de l'Eglise ussurane. Les dommages qu'ils infligent à l'aide de leurs armes sont considérés comme d'un niveau supérieur, soit 3 points de dommages supplémentaires par seuil de 5 sur l'attaque.

Les Gardiens de l'Eglise : ces Gardiens de l'Eglise sont des guerriers dévots spécialisés dans les armes d'hast qui défendent les autorités de l'Eglise

vaticine. Les dommages qu'ils infligent sont faits avec leurs armes d'hast (arme très lourdes). Ils accordent par leurs techniques de protections (Niveau de menace +1) en défense passive à la personne qu'ils protègent et bénéficient eux même de d'un bonus de + 5 ND pour être touché.

L'Inquisition : les brutes de l'Inquisition sont particulièrement intimidantes, discrètes et peuvent frapper à tout moment depuis les ombres. Les bandes de brutes sont composées de 8 membres et non de 6. (Page 112 église des prophètes).

Caractéristiques : niveau de menace 1 à 4 ; armes (rapières, mousquet) ; compétences (course de vitesse 1, déguisement 2)

Ordre gnostique (page 27 église des prophètes): ces bandes de brutes pleines de ressources sont davantage orientées vers les matières universitaires que le combat. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier professeur effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre bénéfactine de Saint Benefactus : ces brutes ont une présence calme et sereine qui se transmet facilement à leur entourage. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de contre la répartie effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles assistent. En outre, elles possèdent dans les compétences du métier de prêtre un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Ordre de Sainte Francesca de Gallilli : ordre de nonnes dévouées pour soigner les maux de Théah. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier médecin effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1

Ordre de Saint Victor: ces brutes sont des missionnaires. Elles confèrent donc une augmentation gratuite à tout jet de compétence découlant du métier missionnaire effectué par un héros, vilain ou scélérat qu'elles aident en parfaites assistantes. En outre, elles possèdent dans ces compétences un nombre de rangs égal à leur niveau de menace +1.

Les épées de Salomon : ces brutes sont de jeunes aspirants dans l'ordre. Animé d'un esprit de corps et d'une mission divine dans la protection de membres éminents de l'église, ils font preuves d'un sang froid dans n'importe quelle circonstance pour protéger la personne. En conséquence, ils bénéficient d'un bonus de un à leur niveau de menace lorsqu'ils doivent protéger le membre de l'église en question. Ils donnent à celui-ci un bonus à sa défense passive égale à leur niveau de menace + 1.

Aptitudes avancées

Voici quelques options qui permettent de différencier quelque peu vos bandes de brutes. Il convient de limiter le nombre d'avancements à un seul pour une bande de niveau 3 et deux pour une bande de niveau 4, en plus des particularités nationales.

Les brutes compétentes : les brutes ont les compétences de base d'un métier ou entraînement à 3

Athlétiques : ces brutes sont de véritables athlètes de l'antiquité. Ils ont tellement l'habitude de grimper, sauter, courir et plonger que l'on considère qu'ils disposent de toutes les compétences de l'entraînement Athlétisme au rang 1.

Esprit de corps : ces brutes ont appris à se serrer pour attaquer de concert. Ils peuvent attaquer un adversaire jusqu'à huit contre une et non plus six, voire dix quand il s'agit d'ussurans.

Centaures : ces brutes sont si habituées à se battre et parcourir les routes à dos de cheval qu'ils forment presque corps avec leur monture. Toutes leurs actions à cheval bénéficient d'une augmentation gratuite.

Concierges : ces brutes sont de parfaites poules caqueteuses. Ils savent parfaitement écouter rumeurs et racontars, permettant à leur chef de récupérer des informations en un temps record en écumant tous le cul-de-basse-fosse de la ville dans laquelle ils se trouvent. Ils récupèrent les informations qui intéressent leur patron en lui donnant un bonus égal à leur niveau de menace+1 aux compétences cancanier et débrouillardise.

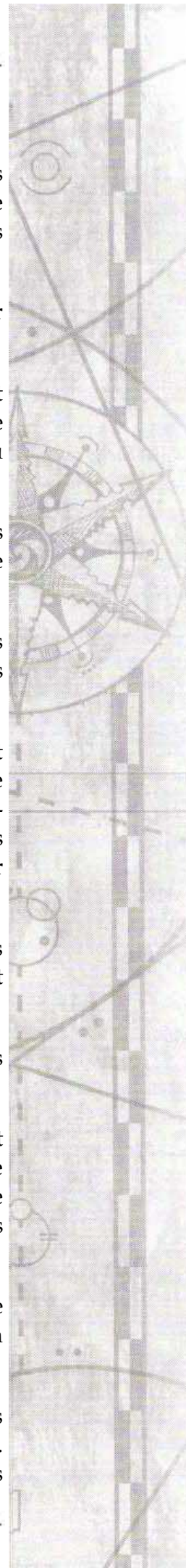
Copains d'enfance : ces brutes ont tellement l'habitude d'agir ensemble qu'ils peuvent synchroniser parfaitement leurs attaques. Toutes leurs actions sont résolues dans la même action : la première de leur jet d'initiative.

Coriaces : chacune de ces brutes doit être touchée avec deux augmentations pour être mise hors d'état de nuire.

Hommes des bois : ces trappeurs ont tellement l'habitude des sous-bois et des clairières qu'ils savent parfaitement s'approcher de quelqu'un sans faire de bruit, fuir sans se prendre les branches basses, suivre une piste correctement, etc. Ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour toutes leurs actions dans les forêts.

Cruelles : ces brutes aiment tordre les couteaux dans les plaies. Chaque attaque réussie contre le héros lui fait perdre un dé non gardés (-1g0) à sa prochaine action.

Dures au mal : ces brutes ont tellement l'habitude de se prendre des coups qu'ils se relèvent presque toujours (en fait, dès que vous avez le dos tourné). Dans un combat, ils se relèvent systématiquement à 2 dés non explosifs



rounds suivant leur première mise K.O. La seule façon d'être sûr de les mettre enfin à terre est de prendre 2 augmentations en plus par brute attaquée.

Incorruptibles : ces parangons de vertu sont totalement incorruptibles et loyaux à leur patron. Il est impossible de les acheter.

Kamikazes : ces brutes se croient si solides qu'ils ne fuient jamais, même si l'un d'entre eux se retrouve seul contre un adversaire. Fanatique ou désespérée, elle tentera d'ailleurs même une attaque suicide (attaque avec 2 augmentations gratuites et des dommages doublés mais leur ND chute à 5).

Loups des mers: ces forbans sont sur les océans depuis si longtemps qu'ils connaissent parfaitement la mer et son sale caractère. Toutes leurs actions à bord d'un navire bénéficient d'une augmentation gratuite.

Apprentis assassins : si les bons assassins sont difficiles à trouver, ceux qui sont discrets le sont encore plus. Ils gagnent une attaque/action gratuite avant l'initiative. Si vous voulez vraiment être méchant, ne laissez les héros s'apercevoir de rien jusqu'à ce qu'ils saignent.

Rage forcenée: ces brutes lancent leurs couteaux et balancent leurs épées sauvagement dans une charge furieuse. Leurs attaques ne peuvent être évitées que par des défenses actives ; on considère que les héros ont un ND diminué de 5 et que la bande de brutes bénéficie d'un bonus à son ND de 5.

Pistoleros : ces brutes transportent tellement de pistolets qu'ils n'ont jamais besoin de recharger, du moins pas tant que les joueurs les regardent.

Obséqueuses: ces brutes sont tellement obséqueuses et fières de servir leur chef qu'elles en parlent partout en exagérant légèrement ses actes et en s'attribuant une partie de ses aventures, améliorant sa réputation (dans le positif ou le négatif) de 10 %.

Entraînement nocturne: ces hommes ont tellement l'habitude de vivre la nuit qu'ils ne subissent plus les malus de combat nocturne. Ils se battent dans le noir comme en plein jour et divisent les pénalités par deux.

Engances des bas fonds : ces types vivent depuis si longtemps dans les bas-fonds qu'ils en connaissent tous les recoins et tous les coups tordus. Ils bénéficient d'une augmentation gratuite pour toutes leurs actions dans les bas quartiers.

Sang bleu ou berserk : ces brutes sont complètement immunisés à l'Esprit, à l'intimidation ou à tout système de répartition.

Serviteurs dévoués : ces brutes protègent si bien leur chef que leur niveau de menace est augmenté de 1 lorsqu'ils aident leur patron. S'ils se retrouvent seul ou avec un autre chef, leur niveau de menace revient à la normale.

Tire laine : les bandes de brutes sont constituées de 8 membres et non de 6. De plus, armés de petites armes, elles ne causeront aucun dégâts réels. Les attaques seront menées avec la compétence pickpocket (égal au niveau de menace +1) contre l'esprit de la cible. Les dégâts cumulés des petites armes donneront le pourcentage d'argent dérobé à la victime à la fin du tour (une fois toutes les actions de la bande de brutes résolues). Il va sans dire qu'à la fin du tour, ils ne se feront pas prier pour s'enfuir loin de leur cible détroussée ! Dans le cas d'une poursuite considérer que les compétences afférentes ont un niveau de compétence au niveau de menace + 1.

Les bandes de brutes monstrueuses

Le monde de Terra étant un monde médiéval fantastique, il était inévitable que nos héros rencontrent ces créatures. Voici une petite compilation des diverses bandes de brutes monstrueuses parues dans les divers suppléments. Pour de plus amples descriptions, j'ai fait des renvois aux pages des suppléments.

Kobold (supplément Eisen page 120) : niveau de menace 3 (4 si ailés) ; ND 20 (25 si ailés mais 15 si ils sont ailés et au sol) ; armes de tailles petites (griffes et crocs).

Compétences : guet apens 3 ; jeu de jambes 3 ; pister 3

Notes : les blessures non guéries s'infectent (1g1 de blessures légères tous les 3 jours). Ces bandes de brutes se déplacent toujours par trois 3 à 4 douzaines de meutes, soit 6 à 8 bandes de brutes.

Démons de la forêt de corne close (Montaigne page 117) : niveau de menace de 3 ; dégâts petites armes (griffes et crocs) ; ND 25 (20 au sol)

Compétences : escalade 4

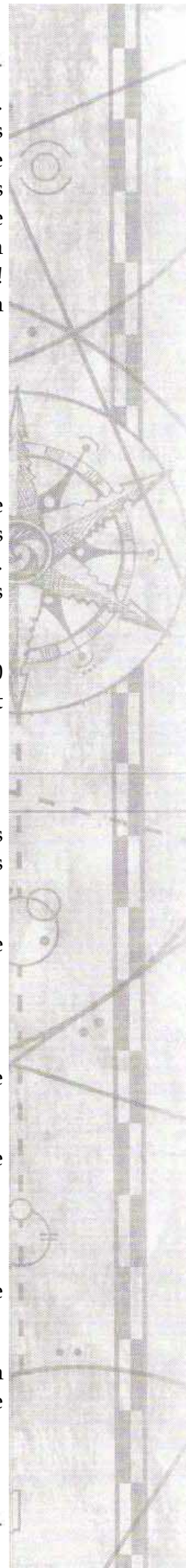
Notes : ces brutes peuvent monter d'un niveau par tour sans avoir besoin de dépenser une action.

Araignées des marais (Vodacce page 121) : niveau de menace 3 ; arme moyenne (morsure + poison) ; ND 15

Compétences : attaque fils de toile 3 ; déplacement silencieux 4 ; prise 4

Notes : les araignées des marais étant des créatures très sociables, elles se déplacent par colonies de 20 à 30 membres, soit 3 à 5 bandes de brutes.

Poison : perte de un rang de gaillardise et de dextérité à chaque tour. Si l'un des deux traits tombe à zéro, la victime est alors incapable de bouger tant que le poison n'a pas disparu (6 à 12 heures).



Toiles : les personnes prises dedans doivent réussir un jet de dextérité + compétence de défense contre ND 25 ou perdre 2 rang en dextérité jusqu'à libération (10 à 15 minutes). Les araignées peuvent lancer ces toiles sur la cible : la personne touchée par l'un des fils perd 1 rang de dextérité jusqu'à ce qu'elle se libère. On peut déchirer ces fils avec un jet de gaillardise ND 15.

Leshii (ussura page 124) : niveau de menace 2 ; arme moyenne (fouet) ; ND 25

Compétences : attaque fouet 5 ; déplacement silencieux 5 ; filature 5 ; pister 5

Vierges des neiges (ussura page 125) : niveau de menace 3 ; armes moyennes (dents) ; ND 20

Compétences : attaque dents 3 ; danse 5 ; séduction 7

Notes : toute attaque basée sur le feu qui les touche les dissipe immédiatement.

Squelettes et morts vivants (flot de sangs page 82) : ces morts vivants sont les plus faibles des versions des morts vivants.

Niveau de menace 2 ; armes (sabres) ; ND 25 face à des flèches et arme à feu ; ND 20 contre des rapières et couteaux ; ND 15 face à de plus grosses armes.

Capacités : il faut deux augmentations au jet d'attaque pour les tuer (1 augmentation pour les armes lourdes et sabres d'abordages). Sinon ces brutes se régénèrent dans 1 dé explosif tour.

Essaim de fées (supplément sidhe page 74) : niveau de menace 3 ; ND 25

Compétences : coup aux yeux 3 ; jeu de jambes 4

Dégâts : 3 + 3 par augmentation.

Notes : le coup aux yeux augmente le dé d'action de 1 +1 par augmentation (au-delà de 10 le dé est perdu).

Confronté au fer froid ou les armes mac eachern, les dégâts passent à 6.

Si la cible est blessée, elle perd 1G1 sur tous ses jets. Si la victime tombe dans l'inconscience, elle sera aveugle définitivement d'un œil.

Pour échapper à l'essaim, il faut réussir un jet d'opposition de panache + jeu de jambes contre niveau de menace + jeu de jambes de l'essaim. Pour toute poursuite par l'essaim, l'essaim utilise sa compétence jeu de jambes.

Le mj peut dépenser 2 dés d'héroïsme pour faire revivre des créatures de l'essaim mise KO par une attaque. Si elles sont mises KO plus d'une fois, elles sont simplement découragées et partent. Il convient de remarquer que l'essaim ne se sépare jamais et préfère attaquer en nuage autour de la tête de leurs adversaires.

Crédits

Rédacteur : Vincent « Vermeil » Lefrançois

Correction et relecture : Nathalie « Alarielle » Catteau-Lefrançois

Adaptation : aide de jeu de règles avancées sur les brutes de *Gérald "Geronimo" Vincent* et du supplément *Flots de sang d'Aeg*

Créateurs des "Secrets de la Septième Mer" : John Wick, Jennifer Wick and Kevin Wilson

7th Sea, Swashbuckling Adventures, Les Secrets de la Septième Mer, Avalon, Castille, Eisen, Highlands Marches, Inismore, Montaigne, Ussura, Vodacce, Vendel, Vestenmannavnjar, Knights of the Rose and the Cross, Invisible College, Rilasciare, Novus Orđum Mundi, Vaticine Church of the Prophets, Explorer's Society, die Kreuzritter, El Vago et toutes les autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group, Inc. & Asmodée/Siroz. Tous droits réservés.

Remerciements :

A toutes les personnes qui font vivre ce superbe jeu de rôles.

A mon épouse me permettant d'incarner « Don Angelus Gallegos de Sandoval deSan Eliseo deCastillo » dans des aventures grandioses et romanesques.

Et encore à mon épouse me permettant aussi de masteriser ce superbe jeu pour faire vivre à son personnage la « comtesse Vencisia villanova Villon Gauthier de la motte el strgha sorte » de grandes aaventures.

Un remerciement enfin au travail des French musketeers (dont je fais bien sûr partie) en général.

Vins et autres alcools de Théah

Bientôt disponible.

