

IMPERIUM ARCHETYPES



Vous trouverez ci-après les profils de jeu (scores de caractéristiques, niveaux de compétences etc.) de vingt personnages types d'Imperium. Ces profils génériques ont été déterminés avec le système de création de personnage détaillé au chapitre II des règles de base et sont donc aussi puissants qu'un personnage-joueur nouvellement créé : ils pourront donc être utilisés soit comme des personnages-joueurs prédéfinis, soit pour servir de base à des PNJ ayant rang de Personnalités. Dans ce cas, un profil peut être modulé en fonction de niveau de puissance désiré ; ainsi, un PNJ plus puissant ou expérimenté qu'un personnage-joueur nouvellement créé pourra recevoir des niveaux supplémentaires de compétences, ainsi qu'un voire deux points de plus (au maximum) dans ses caractéristiques. A l'inverse, un PNJ inexpérimenté ou d'une étoffe plus ordinaire pourra voir ses niveaux de compétences réduits ou recevoir un ou deux points de caractéristiques en moins.

En ce qui concerne les compétences, on pourra partir du principe que 6 niveaux de plus représentent l'équivalent de la phase d'expérience personnelle lors de la création : ainsi, un PNJ avec douze niveaux en plus aura bénéficié de l'équivalent de deux de ces phases d'expérience et sera donc extrêmement aguerri.

Le capital de Karama correspond aux points dont le personnage disposerait à la fin du processus de création. Là encore, pour les PNJ, le meneur de jeu pourra ajuster ce capital en fonction de l'envergure dramatique du personnage, sans dépasser le maximum égal à l'Aura du personnage.

Enfin, chaque personnage est doté d'un équipement standard qui pourra, lui aussi, être modifié si le meneur de jeu l'estime nécessaire.

Olivier Legrand (2016)

NOBLES & COURTISANS

Noble Martial

Ce profil correspond au noble de sexe masculin typique, ayant reçu une Education Aristocratique classique.

Origine : Noble **Statut = 4 à 7 ***

Education : Aristocratique (Martiale/Courtoise)

Vocation : Duelliste

Physique	3	Habilité	4
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+3	7
Armes Blanches	+3	7
Armes de Tir	+1	5
Athlétisme	+1	4
Commandement	+2	5
Etiquette	+2	5
Observation	+2	5
Pilotage	+1	5
Politique	+2	5
Rhétorique	+1	4
Séduction	+1	4
Stratégie	+2	5
Subterfuge	+1	4
Vigilance	+2	6

Résistance = 6

Karama = 3

Avantage

Combat ambidextre

Privilèges

Régime d'Epice (II), Ornithoptère Personnel, Serviteur Dévoué, Equipement Spécial (pistolet laser), plus de zéro à trois Contacts en fonction de la valeur de Statut.

Equipement Standard

Trois armes blanches, un pistolet maula (drogue paralysante), un pistolet laser, un Bouclier personnel, une armure légère (NT 3), un communicateur standard.

Noble Dame

Ce profil correspond au personnage noble de sexe féminin typique, ayant bénéficié de l'enseignement d'une école du Bene Gesserit dans le cadre de son Education Aristocratique.

Origine : Noble **Statut = 4 à 7 ***

Education : Aristocratique (Courtoise/Ecole BG)

Vocation : Courtisane

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	3	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+2	6
Etiquette	+4	8
Expr. Artistique	+1	5
Histoire	+1	4
Lois	+1	4
Observation	+2	6
Poisons	+1	4
Politique	+3	7
Rhétorique	+2	6
Séduction	+2	6
Stratégie	+1	5
Subterfuge	+3	7
Vigilance	+1	4

Résistance = 5

Karama = 4

Avantage

Trois Relations sociales en plus

Privilèges

Régime d'Epice (II), Serviteur Dévoué, Equipement Spécial (cône de silence), plus un à quatre Contacts selon la valeur de Statut.

Equipement Standard

Un Bouclier personnel, une arme blanche (dague), un goût-poison, de somptueux atours de cour, une balisette.

* Selon le titre et le Prestige de la Maison

Noble Mercantile

Ce profil résulte de la combinaison d'une origine Noble, d'une Education Mercantile et d'une Vocation de Marchand.

Origine : Noble **Statut = 4 à 7 ***

Education : Aristocratique (Mercant./Courtoise)

Vocation : Marchand

Physique	2	Habileté	3
Finesse	5	Savoir	3
Discipline	2	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Armes de Tir	+1	4
Commandement	+1	4
Commerce	+3	8
Etiquette	+2	7
Langues	+1	4
Lois	+3	6
Observation	+2	7
Pilotage	+1	4
Politique	+3	8
Rhétorique	+2	7
Stratégie	+1	6
Subterfuge	+2	7
Technologie	+1	4
Vigilance	+1	3

Résistance = 4

Karama = 3

Avantage

Trois Relations commerciales en plus.

Privilèges

Régime d'Épice (II), Ornithoptère Personnel, Serviteur Dévoué, plus un à quatre Contacts en fonction du Statut

Équipement Standard

Un Bouclier personnel, un pistolet maula (fléchettes paralysantes), une dague.

* Selon le titre et le Prestige de la Maison

Noble Assassin

Ce personnage a bénéficié d'une Education Secrète, prodiguée par le Maître Assassin familial et focalisée sur la sécurité, l'espionnage, l'assassinat et l'intrigue.

Origine : Noble **Statut = 4 à 7 ***

Education : Aristocratique (Courtoise/Secrète)

Vocation : Assassin

Physique	2	Habileté	4
Finesse	4	Savoir	2
Discipline	4	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+1	5
Armes Blanches	+1	5
Armes de Jet	+1	5
Armes de Tir	+1	5
Déguisement	+1	5
Discrétion	+2	6
Etiquette	+1	5
Interrogatoire	+1	5
Observation	+2	6
Poisons	+1	3
Politique	+2	6
Rhétorique	+1	5
Sécurité	+2	6
Séduction	+1	3
Stratégie	+1	5
Subterfuge	+3	7
Vigilance	+2	6

Résistance = 6

Karama = 2

Avantage

+1 dé en cas d'attaque-surprise

Privilèges

Régime d'Épice (II), Serviteur Dévoué, Équipement Spécial (Tétaniseur à Charge Lente, Désactivateur), plus de zéro à trois Contacts en fonction du Statut.

Équipement Standard

Deux armes blanches (au choix), un garrot, un pistolet Maula, une armure légère (Niveau Technologique 3), un Bouclier personnel, trois doses de poison mortel, trois doses de poison paralysant, un exemplaire du Manuel des Assassins, un communicateur standard, un neutraliseur, un goûte-poison

Noble Erudit

Ce profil plutôt atypique résulte de la combinaison d'une origine Noble, d'une Education Savante et d'une Vocation d'Historien.

Origine : Noble **Statut = 4 à 7 ***

Education : Aristocratique (Savante/Courtoise)

Vocation : Historien

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	4
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+1	4
Etiquette	+2	6
Histoire	+3	7
Langues	+2	6
Lois	+2	6
Observation	+2	6
Pilotage	+1	3
Planétologie	+1	5
Politique	+2	6
Rhétorique	+2	6
Stratégie	+1	5
Subterfuge	+1	5
Traditions	+3	7
Vigilance	+1	4

Résistance = 5

Karama = 3

Avantage

Expertise infaillible dans un domaine historique spécifique.

Privilèges

Régime d'Epice (II), Ornithoptère Personnel, Serviteur Dévoué, Equipement Spécial (Bouclier), plus de zéro à trois Contacts, selon la valeur de Statut

Equipement Standard

Livre, projecteur solido, bobines shigavrilles, Bouclier personnel.

* Selon le titre et le Prestige de la Maison

Concubine Bene Gesserit

Imperium : La plupart des jeunes adeptes se dirigent ensuite vers une vocation de Soeur, intégrant ainsi la hiérarchie du Bene Gesserit ; d'autres (à l'instar de Dame Jessica, la mère de Paul Atréides) sont destinées à devenir des Courtisanes, tout en continuant à servir le Bene Gesserit en tant qu'espionnes, informatrices ou alliées politiques.

Origine : Commune **Statut = 3**

Conditionnement : Bene Gesserit

Vocation : Courtisane

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	2
Discipline	4	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Art Etrange	+1	5
Commandement	+1	5
Etiquette	+3	7
Expression Artistique	+1	5
Histoire	+1	3
Lois	+1	3
Observation	+2	6
Politique	+2	6
Rhétorique	+2	6
Séduction	+2	6
Subterfuge	+3	7
Traditions	+1	3
Vigilance	+2	6
Voix	+1	5

Résistance = 6

Karama = 3

Avantage

Trois Relations sociales en plus.

Facultés Spéciales

Manière BG, Transe Mémoirelle, Art Etrange, Voix, Contrôle du Corps, Suspension Bindu.

Privilèges

Régime d'Epice (II), Serviteur Dévoué, Contact.

Equipement Standard

Un poignard, un Bouclier personnel, un goûte-poison, atours de cour.

MAITRES & CONSEILLERS

Maître d'Armes

Imperium : Le Maître d'Armes est chargé d'enseigner l'art du duel et toutes sortes de techniques de combat aux jeunes nobles. Il est généralement considéré comme le meilleur combattant de la Maison.

Origine : Commune **Statut** = 3

Education : Martiale

Vocation : Duelliste

Dignité : Maître d'Armes

Physique	3	Habileté	5
Finesse	2	Savoir	2
Discipline	4	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+4	9
Armes Blanches	+4	9
Armes de Jet	+1	6
Armes de Tir	+2	7
Athlétisme	+2	5
Commandement	+1	3
Etiquette	+1	3
Lutte	+2	5
Observation	+1	3
Pilotage	+1	6
Stratégie	+2	4
Subterfuge	+1	3
Vigilance	+2	5

Résistance = 7

Karama = 2

Avantages

Combat ambidextre ; maestria

Privilèges

Régime d'Epice (I), Serviteur Dévoué, Ornithoptère Personnel

Equipement Standard

Une épée, un kindjal, une dague, une armure légère (NT 3), un Bouclier personnel, pistolet Maula (drogue paralysante, 2x10 fléchettes), un communicateur standard.

Maître de Cour

Imperium : Le Maître de Cour supervise toutes les activités protocolaires et domestiques de la Maison ; il est tout à la fois sénéchal, chambellan, arbitre des élégances et expert ès intrigues.

Origine : Commune **Statut** = 3

Education : Courtoise

Vocation : Courtisan

Dignité : Maître de Cour

Physique	2	Habileté	2
Finesse	5	Savoir	4
Discipline	2	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+1	4
Etiquette	+4	9
Histoire	+1	5
Lois	+2	6
Observation	+2	7
Politique	+3	8
Rhétorique	+3	8
Séduction	+1	4
Stratégie	+1	6
Subterfuge	+3	8
Traditions	+2	6
Vigilance	+1	3

Résistance = 4

Karama = 3

Avantages

Six Relations sociales en plus.

Privilèges

Régime d'Epice (I), Serviteur Dévoué, Contact.

Equipement Standard

Un poignard, un Bouclier personnel, de somptueux atours de cour, un goûte-poison, tout objet nécessaire à son divertissement

Maître Assassin

Imperium : Le Maître Assassin d'une Maison est chargé d'assurer la sécurité personnelle du Seigneur et des membres de sa famille. Il a également pour mission de former les espions, les agents de renseignements et les assassins employés par sa Maison. C'est à la fois un garde du corps, un enquêteur, un instructeur et un tacticien.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Martiale

Vocation : Assassin

Dignité : Maître Assassin

Physique	2	Habilité	4
Finesse	4	Savoir	2
Discipline	4	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+3	7
Armes Blanches	+3	7
Armes de Tir	+1	5
Discrétion	+2	6
Interrogatoire	+1	5
Observation	+3	7
Poisons	+2	4
Sécurité	+2	6
Stratégie	+2	6
Subterfuge	+2	6
Survie	+1	5
Vigilance	+2	6

Résistance = 6

Karama = 2

Avantages

+1 dé en cas d'attaque-surprise ; deux poisons secrets.

Privilèges

Régime d'Epice (I), Equipement Spécial x 2 (voir ci-dessous).

Equipement Standard

Un kindjal, un poignard, un pistolet Maula, une armure légère (NT 3), un Bouclier personnel, trois doses de poison mortel, trois doses de poison paralysant, un exemplaire du Manuel des Assassins, un communicateur standard, un neutraliseur, un goûte-poison, un cône de silence, un tétaniseur à charge lente.

Maître de Guerre

Imperium : Le Maître de Guerre est spécialement chargé de commander les troupes de sa Maison sur le champ de bataille : c'est à la fois un stratège, un tacticien et un meneur d'hommes. En temps de paix, le Maître de Guerre d'une Maison peut également remplir des fonctions diplomatiques importantes et œuvrer à la sécurité de la famille régnante, en étroite collaboration avec le Maître Assassin.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Martiale

Vocation : Soldat

Dignité : Maître de Guerre

Physique	2	Habilité	3
Finesse	4	Savoir	2
Discipline	4	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+2	5
Armes Blanches	+3	6
Armes de Tir	+2	5
Athlétisme	+1	3
Commandement	+3	6
Interrogatoire	+1	5
Observation	+2	6
Pilotage	+2	5
Sécurité	+2	6
Stratégie	+4	8
Vigilance	+2	6

Résistance = 6

Karama = 3

Avantages

Habitué au port d'une armure lourde ; avantage en commandement.

Privilèges

Régime d'Epice (I), Equipement Spécial (voir ci-dessous), Ornithoptère Personnel

Equipement Standard

Un kindjal, un poignard, un pistolet balistique, un fusil balistique, un pistolet laser, un pistolet maula, un Bouclier personnel, une armure lourde (NT 3), 3 grenades (explosives ou neutralisantes), un communicateur standard.

Conseiller Mentat

Imperium : Un Conseiller Mentat est un des plus précieux atouts que peut posséder une Maison Noble qui souhaite se mêler des intrigues du Landsraad et des affaires de la CHOM.

Origine : Commune **Statut = 3**

Conditionnement : Mentat

Vocation : Conseiller Mentat

Physique	2	Habilité	2
Finesse	5	Savoir	4
Discipline	3	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Commerce	+3	8
Histoire	+1	5
Interrogatoire	+1	4
Lois	+1	5
Observation	+3	8
Poisons	+2	6
Politique	+4	9
Psychologie	+1	5
Rhétorique	+1	6
Sécurité	+2	7
Stratégie	+3	8
Subterfuge	+2	7
Technologie	+1	5
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

Karama = 1

Avantage

Compétences supplémentaires

Facultés Spéciales

Transe Mémoirelle, Analyse Projective, Intégration Cognitive, facultés annexes (voir règles d'Imperium).

Privilèges

Régime d'Epice (II), Equipement Spécial (Cône de Silence), Contact (au choix).

Equipement Standard

Un poignard, un pistolet maula, un Bouclier personnel, un jeu de chéops.

Docteur Suk

Imperium : Grâce à leur Conditionnement Impérial et aux enseignements secrets de leur Ecole, les Docteurs Suk sont considérés à juste titre comme les médecins les plus fiables de tout l'Imperium - en termes de compétence comme en termes de loyauté.

Origine : Commune **Statut = 3**

Conditionnement : Ecole Suk

Vocation : Docteur Suk

Physique	2	Habilité	2
Finesse	3	Savoir	5
Discipline	4	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Etiquette	+2	5
Langues	+1	6
Médecine	+4	9
Observation	+3	6
Poisons	+4	9
Psychologie	+3	8
Traditions	+2	7
Vigilance	+2	6

Résistance = 6

Karama = 1

Avantage

Pas de pénalité due au Statut pour nouer des Relations sociales.

Facultés Spéciales

Conditionnement Impérial, Neutralisation, Contrôle du Corps, Conscience Etendue, Médecine Suk, Pharmacopée Tsaï.

Privilèges

Serviteur Dévoué, deux Contacts

Equipement Standard

Un medkit, un lecteur de poisons, un pistolet maula (poison paralysant), Bouclier personnel.

Sœur du Bene Gesserit

Imperium : Cette vocation correspond au profil classique de la Sœur Bene Gesserit. Le Manuel Bene Gesserit détaille d'autres vocations Bene Gesserit plus spécialisées, ainsi que la façon de gravir les échelons de l'Ordre, jusqu'à la position suprême de Révérende Mère.

Origine : Commune **Statut = 3**

Conditionnement : Bene Gesserit

Vocation : Sœur du Bene Gesserit

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	4	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Art Etrange	+2	6
Commandement	+1	4
Etiquette	+2	6
Histoire	+1	4
Interrogatoire	+1	5
Lois	+1	4
Observation	+2	6
Politique	+2	6
Rhétorique	+1	5
Séduction	+1	4
Subterfuge	+3	7
Traditions	+2	5
Vigilance	+2	6
Voix	+2	6

Résistance = 6

Karama = 2

Avantage

Appartenance à l'Ordre Bene Gesserit

Facultés Spéciales

Manière BG, Transe Mémoirelle, Art Etrange, Voix, Contrôle du Corps, Suspension Bindu.

Privilèges

Régime d'Epice (II), deux Contacts.

Equipement Standard

Robes, coiffe, gom jabbar, poison paralysant (3 doses), un poignard.

Maître Spirituel

Imperium : Cette dignité ne se rencontre qu'au sein des Maisons à forte tradition mystique, généralement adeptes de sectes religieuses inspirées des enseignements de la philosophie Zensunni ou des diverses croyances propagées par la Panoplia Prophetica du Bene Gesserit.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Mystique

Vocation : Mystique

Dignité : Maître Spirituel

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	3	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+2	6
Etiquette	+1	5
Expr. Artistique	+1	5
Histoire	+2	5
Langues	+1	4
Lois	+1	4
Observation	+3	7
Politique	+1	5
Rhétorique	+3	7
Stratégie	+1	5
Subterfuge	+3	7
Traditions	+3	6
Vigilance	+2	5

Résistance = 5

Karama = 3

Avantages

Peut utiliser la compétence Traditions pour nouer des Relations sociales dans sa culture d'origine ; Cercle de Disciples

Privilèges

Régime d'Epice (II), Serviteur Dévoué, Contact.

Equipement Standard

Laissé à l'appréciation du meneur de jeu

Spécial

Pouvoir de Prescience (rang II + Yeux de l'Ibad)

AUTRES PERSONNAGES

Emissaire

Imperium : Issus de vocations diverses, les Emissaires sont employés par les Maisons nobles comme hommes de confiance. A la fois diplomate, agent de renseignement et propagandiste politique, un Emissaire est habilité (et habitué) à traiter toutes sortes de missions officielles et officieuses.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Mercantile

Vocation : Marchand

Dignité : Emissaire

Physique	2	Habilité	3
Finesse	5	Savoir	3
Discipline	2	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commandement	+1	4
Commerce	+3	8
Etiquette	+3	8
Langues	+1	4
Lois	+1	4
Observation	+2	7
Pilotage	+1	4
Politique	+3	8
Rhétorique	+3	8
Subterfuge	+3	8
Traditions	+2	5
Technologie	+1	4

Résistance = 4

Karama = 3

Avantages

Six Relations en plus, dont trois commerciales.

Privilèges

Régime d'Epice (I), Serviteur Dévoué, Contact.

Equipement Standard

Laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Entrepreneur

Imperium : A la fois négociant et diplomate, l'entrepreneur est un représentant planétaire de la CHOM. Chaque comptoir de la compagnie est dirigé par un directoire de plusieurs entrepreneurs..

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Mercantile

Vocation : Marchand

Dignité : Entrepreneur

Physique	2	Habilité	2
Finesse	5	Savoir	3
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Commerce	+5	10
Etiquette	+2	7
Langues	+1	4
Lois	+3	6
Observation	+1	6
Politique	+3	8
Rhétorique	+2	7
Sécurité	+1	6
Subterfuge	+3	8
Technologie	+2	5
Vigilance	+1	4

Résistance = 5

Karama = 3

Avantages

Six Relations commerciales en plus.

Privilèges

Régime d'Epice (II), Serviteur Dévoué, Contact

Equipement Standard

Laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Libre Commerçant

Imperium : Dans l'Imperium, le terme libre commerçant signifie en fait contrebandier – et désigne ici non un vulgaire convoyeur de marchandises illégales mais un véritable négociant spécialisé dans les transactions illicites.

Origine : Commune **Statut** = 3

Education : De Fortune

Vocation : Truand

Dignité : Libre Commerçant

Physique	3	Habilité	3
Finesse	4	Savoir	2
Discipline	3	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+1	4
Armes Blanches	+1	4
Armes de Tir	+1	4
Commandement	+1	4
Commerce	+3	7
Discrétion	+1	4
Lois	+2	4
Observation	+3	7
Pilotage	+1	4
Politique	+2	6
Sécurité	+2	6
Subterfuge	+3	7
Technologie	+1	3
Vigilance	+2	5

Résistance = 6

Karama = 3

Avantages

Habitué à traiter avec toutes les couches de la société ; trois Relations commerciales en plus.

Privilèges

Régime d'Épice (II), Équipement spécial, Contact.

Équipement Standard

Un kindjal, un poignard, une armure légère (NT 3), un pistolet maula, un pistolet balistique, un Bouclier personnel.

Spécial

Yeux de l'Ibad (régime d'épice pure)

Condottiere

Imperium : Un Condottiere est le chef d'une troupe de mercenaires ; la plupart des Condottiere sont issus de Maisons Mineures, où ils occupent une place importante.

Origine : Commune **Statut** = 3

Education : Martiale

Vocation : Soldat

Dignité : Condottiere

Physique	3	Habilité	3
Finesse	3	Savoir	2
Discipline	4	Aura	3

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+2	5
Armes Blanches	+2	5
Armes de Tir	+2	5
Athlétisme	+1	4
Commandement	+3	6
Commerce	+1	4
Interrogatoire	+1	5
Observation	+1	4
Pilotage	+2	5
Politique	+2	5
Sécurité	+1	4
Stratégie	+2	5
Subterfuge	+1	4
Survie	+1	5
Vigilance	+2	6

Résistance = 7

Karama = 3

Avantages

Habitué au port des armures lourdes ; force mercenaire (60 hommes)

Privilèges

Contact, Ornithoptère Personnel, Équipement Spécial (voir ci-dessous).

Équipement Standard

Un kindjal, un poignard, un pistolet balistique, un fusil balistique, un pistolet maula, un Bouclier personnel, une armure lourde (NT 3), un tétaniseur à charge lente, trois grenades, un communicateur standard.

Savant Impérial

Imperium : Ces savants travaillent sous l'autorité impériale, qui leur confie souvent de délicates missions destinées à préserver ou à étendre les connaissances de l'humanité.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Savante

Vocation : Planétologue

Dignité : Savant Impérial

Physique	2	Habilité	2
Finesse	4	Savoir	5
Discipline	3	Aura	2

Compétences	Niveau	Valeur
Etiquette	+1	5
Histoire	+3	8
Langues	+2	7
Lois	+2	7
Observation	+1	6
Pilotage	+1	3
Planétologie	+4	9
Politique	+1	5
Rhétorique	+1	5
Subterfuge	+1	5
Survie	+2	5
Technologie	+1	6
Traditions	+3	8
Vigilance	+1	4

Résistance = 5

Karama = 2

Avantages

Compétence de Survie adaptable à tous les milieux ; protection de l'empereur.

Privilèges

Régime d'Epice (I), Contact, Serviteur Dévoué.

Equipement Standard

Laissé à l'appréciation du meneur de jeu.

Troubadour

Imperium : Au sein de la hiérarchie sociale de l'Imperium, les Troubadours occupent d'une position privilégiée. Poètes, musiciens et parfois philosophes, ils se rencontrent un peu partout dans l'Imperium, le plus souvent dans l'entourage d'un noble. Ils font aussi parfois office de messagers, de diplomates, voire d'espions ; on murmure même que certains d'entre eux seraient des Assassins accomplis et que les fameux Troubadours Impériaux rattachés à la cour de l'Empereur, constitueraient en fait une branche de ses services de renseignements.

Origine : Commune **Statut = 3**

Education : Courtoise

Vocation : Courtisan

Dignité : Troubadour

Physique	2	Habilité	3
Finesse	4	Savoir	3
Discipline	2	Aura	4

Compétences	Niveau	Valeur
Agilité	+1	4
Armes Blanches	+1	4
Déguisement	+1	5
Dextérité	+1	4
Discrétion	+1	4
Etiquette	+2	6
Expr. Artistique	+3	7
Langues	+1	4
Observation	+2	6
Rhétorique	+3	7
Séduction	+2	6
Subterfuge	+3	7
Traditions	+2	5
Vigilance	+1	3

Résistance = 4

Karama = 4

Avantages

Protecteur ; liberté vis-à-vis des faufreluches

Privilèges

Contacts (x3)

Equipement Standard

Un poignard, une balisette, des costumes et autres accessoires de scène.