# Peuples de l'Harmonde

Cette aide de jeu à pour but de caractériser davantage les humains en fonction de leur région d'origine.
Il seront libre de prendre un package (je conserve le terme anglais par goût personnel) et de dépenser une partie de leurs points de compétences et d'avoir des restrictions sur les caractéristiques (en fonction du package) ou de disposer de la totalité de leurs points de création. Les packages apporte quelques points de bonus mais oblige le joueur à créer un personnage dans l'optique générale du pays d'où il est originaire !
En ce qui concerne les régions non-accessibles ux joueurs pour commencer, les packages sont là pour les maîtres disireux de savoir ce que n'importe quel passant est capable de faire.
En ce qui concerne les variantes, il faut bien sur obtenir l'autorisation de l'EG et posséder les avantages/charges qui permettent (certains peuvent interdire l'accès à certaines variantes) d'accéder à cette variante (On pourrait imaginer qu'un Seigneur prenne la variante Brigand si le Seigneur en question se comporte comme Robin des Bois et dirige un groupe de brigands, tout en se cachant dans son repère secret).
Les bonus et restrictions sur les caractéristiques sont toujours celle du package de base.

## LES COMMUNES PRINCIÈRES

### *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Baratin 3, Diplomatie 3, Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 3, Négoce 3, Un art non magique au choix 3, Alphabet : au choix 3, Herboristerie 3, Poisons 3.
Caractéristiques : Créativité m4, Intelligence m4, Charisme m4, Résitance M8, Volonté M8, Forve M8.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Créativité, Intelligence et Charisme (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

### *Variantes*

*Duc/Comte*
Compétences : Intrigue 3, Diplomatie 3, Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 3, Un art non magique au choix 3, Alphabet : au choix 3, Herboristerie 3, Poisons 3, Intendance 3.

*Commerçant*
Compétences : Baratin 4, Diplomatie 3, Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 3, Négoce 5, Un art non magique au choix 3, Alphabet : au choix 3, Poisons 3.

*Artisan*
Compétences : Baratin 4, Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 4, Négoce 3, Savoir-faire : au choix 5, Poisons 3, Etiquette : Artisan 5.

*Artiste*
Compétences : Baratin 3, Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 3, Négoce 3, Un art non magique au choix 5, Alphabet : au choix 3, Poisons 3, Etiquette : Artisan 4.

*Soldat*
Compétences : Etiquette : Bourgeois/Noble (au choix) 3, Jeu 4, Herboristerie 3, Arme : au choix à une main 5, Arme : Pique 5, Stratégie 4.

*Bandit*
Compétences : Baratin 3, Etiquette (Pègre) 3, Herboristerie 3, Poisons 3, Arme : au choix à une main 4, Discrétion 3, Camouflage 3, Déguisement 2.

# LYPHANE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Equitation 5, Arme : Arc composite 4, Arme : Lasso 4, Survie 4, Chasse 3, Savoir-faire : Dressage 4.
Caractéristiques : Perception m4, Agilité m4, Résistance m4, Intelligence M9, Charisme M8, Créativité M7.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Perception, Agilité et Résistance (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Chamane*
Compétences : Equitation 5, Survie 4, Chasse 3, Savoir-faire : Dressage 4, Histoires et légendes 4, Médecine 4.

*Gengis*
Compétences : Equitation 6, Arme : Arc composite 4, Survie 3, Chasse 1, Savoir-faire : Dressage 2, Eloquence 4, Stratégie 3.

*Loup de la Steppe*
Compétences : Equitation 6, Arme : Arc composite 5, Arme : Lasso 3, Survie 3, Chasse 3, Savoir-faire : Dressage 3.

# LES PARAGES

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Arme : Epée/Hache/Masse/Fléau (au choix) 5, Arme : Espadon/Grand Fléau/Hache Double (au choix) 5, Survie 4, Chasse 4, Escalade 3, Savoir-faire : Forge d'armes 3.
Caractéristiques : Force m4, Agilité m4, Résistance m4, Intelligence M8, Charisme M8, Créativité M8. Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Force, Agilité et Résistance (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Chef de clan*
Compétences : Arme : Epée/Hache/Masse/Fléau (au choix) 5, Arme : Espadon/Grand Fléau/Hache Double (au choix) 5, Survie 4, Chasse 4, Stratégie 3, Eloquence 3.

*Hurleur*
Compétences : Arme : Epée/Hache/Masse/Fléau (au choix) 5, Arme : Espadon/Grand Fléau/Hache Double (au choix) 5, Survie 5, Chasse 5, Escalade 3, Savoir-faire : Forge d'armes 1.

*Forgeron*
Compétences : Arme : Epée/Hache/Masse/Fléau (au choix) 5, Arme : Espadon/Grand Fléau/Hache Double (au choix) 5, Survie 3, Chasse 1, Savoir-faire : Forge d'armes 6, Négoce 3.

*Détrousseur*
Compétences : Arme : au choix à une main 4, Survie 4, Chasse 2, Escalade 3, discrétion 4, Athlétisme 4, Camouflage 3.

# L'ENCLAVE BOUCANIÈRE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Navigation 4, Natation 4, Jeu 3, Acrobatie 3, Astronomie 3, Savoir-faire : Charpenterie 3, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 4.
Caractéristiques : Perception m4, Agilité m4, Résistance m4, Volonté M9, Charisme M8, Créativité M7. Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Perception, Agilité et Résistance (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Marchand*
Compétences : Navigation 3, Natation 3, Acrobatie 2, Astronomie 3, Baratin 4, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 4, Négoce 5.

*Armateur*
Compétences : Navigation 5, Natation 5, Acrobatie 4, Savoir-faire : Charpenterie 5, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 5.

*Timonier*
Compétences : Navigation 6, Natation 5, Jeu 2, Acrobatie 2, Astronomie 4, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 4.

*Marin*
Compétences : Navigation 5, Natation 5, Jeu 4, Acrobatie 4, Savoir-faire : Charpenterie 1, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 5.

*Boucanier des Lisières*
Compétences : Jeu 3, Acrobatie 3, Savoir-faire : Charpenterie 4, Arme : Coutelas/Matraque/Sabre (au choix) 4, Chasse 5, Arme : Arc (au choix) 3, Escalade 2.

# ROKKOR, L'ÎLE DU BOUT DU MONDE

## *Package de base*

Encore à faire.

## *Variantes*

# L'EMPIRE DE KESHE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 5, Négoce : 5, Survie : 4, Langue : au choix 3, Savoir-faire : Verrerie 3, Géographie 4.
Caractéristiques : Charisme m4, Agilité m4, Intelligence m4, Force M8, Résistance M8, Créativité M8. Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Charisme, Agilité et Intelligence (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Madjid*
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 5, Négoce : 4, Survie : 5, Equitation 3, Géographie 4, Athlétisme 3.

*Latifa (femme uniquement)*
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 5, Négoce : 3, Survie : 5, Langue : au choix 3, Géographie 4, Athlétisme 4.

*Nazir*
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 5, Arme : Javelot 4, Survie : 5, Vigilance 4, Escalade 4, Camouflage 2.

*Mountaquim*
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 5, Négoce : 4, Survie : 4, Géographie 5, Athlétisme 3, Discrétion 3.

*Caravannier*
Compétences : Arme : Cimeterre (ou autre arme typique de la région) 3, Négoce : 6, Survie : 3, Langue : au choix 3, Us et coutumes : au choix 3, Géographie 5.

# LES TERRES VEUVES

## *Package de base*

(Accessible aux méduses)
Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Eloquence 3, Savoir-faire : Enseignement 3, Intrigue 4, Poisons 4, Herboristerie 3, Un art non-magique au choix 4, Art magique : au choix 3.
Caractéristiques : Charisme m4, Intelligence m4, Créativité m4, Force M7, Résistance M7.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Charisme, Intelligence et Créativité (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Artiste*
Compétences : Eloquence 4, Intrigue 2, Poisons 2, Herboristerie 2, Un art non-magique au choix 5, Art magique : au choix 5, Histoires et légendes 4.

*Artisan*
Compétences : Savoir-faire : au choix 5, Poisons 2, Herboristerie 3, Un art non-magique au choix 2, Etiquette : Artisan 4, Camouflage 2, Discrétion 2, Fouille 2, Jeu2,

*Professeur*
Compétences : Eloquence 5, Savoir-faire : Enseignement 6, Intrigue 5, Poisons 2, Herboristerie 1, Un art non-magique au choix 4.

*Mère*
Compétences : Eloquence 4, Intrigue 5, Poisons 3, Herboristerie 3, Un art non-magique au choix 4, Intendance 5.

*Chimérienne*
Compétences : Eloquence 2, Intrigue 2, Poisons 4, Herboristerie 6, Un art non-magique au choix 3, Passe-passe 3, Discrétion 3.

*Empoisonneuse*
Compétences : Eloquence 2, Intrigue 2, Poisons 6, Herboristerie 4, Un art non-magique au choix 3, Passe-passe 3, Déguisement 3.

# LA MARCHE MODÉHENNE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Zoologie 4, Herboristerie 4, Athlétisme 4, Escalade 4, Camouflage 4, Résonance : Jornite : 4.
Caractéristiques : Intelligence m4, Agilité m4, Force M8, Charisme M9, Résistance M9.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Intelligence et Agilité (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Druide*
Compétences : Zoologie 5, Herboristerie 5, Athlétisme 3, Escalade 3, Camouflage 3, Résonance : Jornite : 5.

*Marchand*
Compétences : Négoce 5, Herboristerie 3, Athlétisme 2, Escalade 2, Camouflage 2, Baratin 4, Géographie 3, Zoologie 3.

# LA RÉPUBLIQUE MERCENAIRE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Arme : au choix 5, Arme : Bouclier/Main gauche ou Esquive 4, Stratégie 4, Jeu 3, Négoce 3, Etiquette : Mercenaire 3, Vigilance 2.
Caractéristiques : Force m4, Résistance m4, Agilité m4, Volonté M8, Créativité M8, Charisme M8. Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Force, Résitance et Agilité (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Mercenaire*
Compétences : Arme : au choix 5, Arme : Bouclier/Main gauche ou Esquive 5, Stratégie 2, Jeu 3, Négoce 3, Etiquette : Mercenaire 3, Vigilance 3.

*Châtelain*
Compétences : Arme : au choix 4, Arme : Bouclier/Main gauche ou Esquive 4, Stratégie 2, Vigilance 2, Intendance 4, Lois 3, Alphabets : au choix 3, Intrigue 2.

*Courtisane*
Compétences : Esquive 4, Arme : Dague/Coutelas/Coutelle (au choix) 4, Baratin 4, Eloquence 4, Etiquette : Mercenaire 3, Discrétion 3, Déguisement 2.

*Forgeron*
Compétences : Arme : au choix 4, Arme : Bouclier/Main gauche 4, Négoce 4, Etiquette : Mercenaire 3, Vigilance 2, Savoir-faire : Forge 4, Etiquette : Artisan 3.

*Passeur*
Compétences : Arme : au choix 5, Arme : Bouclier/Main gauche ou Esquive 4, Vigilance 4, Géographie 4, Astronomie 2, Escalade 3, Discrétion 2.

*Colporteur*
Compétences : Arme : au choix 4, Esquive 4, Etiquette : Mercenaire 4, Vigilance 4, Athlétisme 4, Equitation 4.

*Voleur*
Compétences : Arme : au choix à une main 3, Esquive 4, Vigilance 4, Passe-passe 3, Déguisement 3, Discrétion 4, Camouflage 3.

# URGUEMAND

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Savoir-faire : Forge d'armes 5, Arme : au choix 4, Lois 3, Vigilance 3, Connaissance des danseurs 3, Esquive 3, Géographie 3.
Caractéristiques : Force m4, Intelligence m4, Charisme M9, Volonté M7.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Intelligence et Force (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Noble*
Compétences : Arme : au choix 5, Lois 4, Vigilance 4, Géographie 3, Intendance 4, Alphabet : au choix 4.

*Chevalier*
Compétences : Arme : au choix 5, Lois 4, Vigilance 3, Arme : Bouclier ou Esquive (au choix) 5, Géographie 3, Equitation 4.

*Lettré*
Compétences : Lois 4, Connaissance des danseurs 2, Géographie 3, Alphabet : au choix 4, Médecine 4, Chirurgie 4, Histoires et légendes 3.

*Malandrin*
Compétences : Arme : au choix à une main 3, Vigilance 3, Esquive 3,Discrétion 3, Déguisement 3, Poisons 3, Camouflage 3, Serrurerie 3.

# LA JANRÉNIE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Diplomatie 5, Savoir-faire : Orfèvrerie 4, Us et coutumes : au choix 3, Alphabets : au choix 3, Etiquette : au choix 3, Vigilance 3, Intrigue 3.
Caractéristiques : Charisme m4, Intelligence m4, Force M8, Résistance M8.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Charisme et Intelligence (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Noble*
Compétences : Diplomatie 5, Intendance 4, Us et coutumes : au choix 3, Alphabets : au choix 3, Etiquette : au choix 3, Vigilance 3, Intrigue 3.

*Guerrier*
Compétences : Arme : au choix à une main 4, Arme : Bouclier ou Esquive 5, Etiquette : au choix 3, Vigilance 4, Equitation 4, Premier soins 4.

*Marin*
Compétences : Natation 5, Etiquette : au choix 3, Vigilance 3, Navigation 5, Acrobatie 4, Arme : au choix à une main 4.

*Orfèvre*
Compétences : Savoir-faire : Orfèvrerie 5, Us et coutumes : au choix 3, Alphabets : au choix 3, Etiquette : au choix 3, Vigilance 3, Etiquette : Artisan 3, Négoce 4.

*Souffleur de verre*
Compétences : Savoir-faire : Verrerie 5, Us et coutumes : au choix 3, Alphabets : au choix 3, Etiquette : au choix 3, Vigilance 3, Négoce 4, Etiquette : Artisan 3.

*Montagnard*
Compétences : Escalade 5, Géographie 3, Vigilance 3, Athlétisme 4, Camouflage 4, Chasse 2, Survie 3.

# LA PROVINCE LITURGIQUE

## *Package de base*

Coût : 20 points de compétences.
Compétences : Culte : Saint Neuvêne 6, Eloquence 4, Intrigue 4 , Alphabets : au choix 4, Médecine 3, Chirurgie 2.
Caractéristiques : Charisme m4, Intelligence m4, Volonté m4, Force M8, Résistance M8, Agilité M8.
Gain d'un point de création (et pas de caractéristique) en Charisme, Intelligence et Volonté (en fait, les scores commence à 1 et non pas à 0). Le maximum reste de 10, ce n'est PAS un bonus à la caractéristique.

## *Variantes*

*Chapelain*
Compétences : Culte : Saint Neuvêne 5, Arme : au choix à une main 4, Esquive 3, Alphabets : au choix 3, Premiers soins 3, Athlétisme 3, Vigilance 3.

*Noble*
Compétences : Culte : Saint Neuvêne 5, Equitation 3, Eloquence 3, Intrigue 4, Alphabets : au choix 4, Médecine 2, Intendance 3.

*Primat*
Compétences : Culte : Saint Neuvêne 5, Eloquence 5, Intrigue 5, Alphabets : au choix 5, Vigilance 4.

*Inquisiteur*
Compétences : Culte : Saint Neuvêne 5, Vigilance 6, Fouille 3, Eloquence 3, Intrigue 2, Alphabets : au choix 4.

# LES CORNES

## *Package de base*

Encore à faire.

## *Variantes*

# ABYME

## *Package de base*

Encore à faire.

## *Variantes*