





NOBLESSE DE CHÂTEAU


 **HOBEREAU.** Ton aventurier appartient à cette petite noblesse de province de grands propriétaires terriens, financièrement à l'aise, capable d'envoyer ses enfants faire de bonnes études, mais qui préfère la permanence de la terre aux mirages de la Cour et de la politique parisienne. Elle a trop donné lors des guerres à la fin du siècle dernier.


 **ANCIENS ÉLÈVES.** Ton aventurier a encore de nombreux contacts chez ses anciens camarades de collège et d'université.

 **MODESTE.** Ton aventurier possède cette modestie d'attitude qui rend sa présence inoffensive, sinon rassurante.


 **BON SENS** (1PA). *Ton aventurier sait si ses interlocuteurs lui mentent, lui dissimulent des informations, tentent de le tromper ou prévoient de le trahir. Un figurant plus puissant peut effectuer un jet de sauvegarde pour ne rien révéler.*

NOBLESSE DE COUR


 **INFLUENCEUR.** Ton aventurier appartient à l'une de ces très grandes familles du Royaume, pleinement investies dans la politique, les luttes d'influence et les ministères, où chacun doit jouer sa part pour obtenir des postes, des charges, des appuis et, bien entendu, l'oreille du Roi (et du Cardinal, si c'est à la mode). Paris est un vrai panier de crabes, mais ils sont parmi les plus gros.


 **AMI LOINTAIN.** Quelqu'un, à la Cour, continue de s'intéresser au devenir, à la santé et aux actions de ton aventurier.

 **ACCÈS.** Ton aventurier possède un accès personnel au Roi.


 **PRIVILÈGES (1PA).** *Ton aventurier fait état de son nom prestigieux et obtient de lever toutes sortes d'obstacles embêtants, qu'il s'agisse de démêler des embrouilles avec la maréchaussée, d'accéder à des lieux réservés, de faire valoir des droits familiaux anciens, d'obtenir le respect ou un traitement de faveur et ainsi de suite.*

NOBLESSE DE MANOIR


 **CHEVALIER-PAYSAN.** Ton aventurier appartient à une très vieille noblesse désargentée, perdue au loin de Paris et installée dans un château efflanqué qui tient plus de la ferme que de la forteresse, où le maître de maison doit participer aux fenaisons, élever ses poules et cultiver son potager s'il veut manger. Chacun pourtant est fier du nom qu'il porte et des valeurs de l'ancienne chevalerie française.


 **PRÉSENCE RASSURANTE.** Les animaux se calment aisément en présence de ton aventurier.


 **TRAVAUX DES CHAMPS.** Ton aventurier sait tout de l'agriculture et de l'élevage.


 **ENFANT DU TERROIR (1PA).** *Parce qu'il les comprend bien, ton aventurier se lie aisément aux communautés paysannes qui lui font naturellement confiance. Il obtient quelques informations, les dernières rumeurs, de petites histoires, l'emplacement de lieux discrets et l'adresse des anciens qu'on écoute.*

NOBLESSE DE ROBE


 **NOUVEAUX VENUS.** La famille de ton aventurier n'est noble que depuis fort peu de temps – le papa ? le grand-papa ? Elle a acheté son titre, mais avant cela, c'était déjà une famille pleine d'influence, riche et conquérante, ambitieuse et installée. Le titre n'est que l'aboutissement d'un travail réalisé par d'innombrables générations. Il faut désormais prouver que l'on peut tenir ce rang.


 **FONCTIONNAIRE.** Ton aventurier connaît bien les arcanes de l'administration et de la justice.


 **MAÎTRISE.** Ton aventurier pratique un artisanat particulier avec une grande maîtrise.


 **ÉTUDES LIVRESQUES** (1PA). *Ton aventurier a forcément lu quelque chose sur ce sujet incroyablement rare, spécialisé et technique. Même s'il ne sait pas faire, il peut tenter le coup et surprendre tout le monde.*

NOBLESSE ECCLÉSIASTIQUE


 **SÉMINARISTE.** Avant de rejoindre les Mousquetaires, ton aventurier était destiné aux ordres ecclésiastiques – il serait prélat, aurait des prébendes et jouerait de son influence politique et économique dans les couloirs de l'Évêché. La vie en a décidé autrement, pour une raison ou une autre, mais il conserve une solide éducation.


 **LETTRE.** Ton aventurier a beaucoup lu, en grec et en latin, et connaît tous les classiques.

 **ORDONNÉ.** Ton aventurier a effectivement été ordonné prêtre avant de rejoindre les Mousquetaires.


 **PROVIDENCE DIVINE (1PA).** *Ton aventurier réussit automatiquement un jet de chance.*

NOBLESSE ÉCHEVINE


 **FIEF URBAIN.** Ton aventurier appartient à une importante famille de la noblesse de province, bien installée dans son fief urbain, sans doute une capitale de province, et qui y fait la pluie et le beau temps – au nom du Roi, du Parlement et d'autres intérêts locaux. Il n'y a pas grand-chose qui puisse se faire en son domaine sans qu'elle n'y prenne part.


 **ARTISTE.** Ton aventurier pratique un art particulier à un très haut degré de maîtrise.


 **PROPRIÉTAIRE.** Ton aventurier possède une maison à Paris.


 **FAVEUR** (1PA). *Ton aventurier obtient une faveur ou une intercession d'une personne puissante et bien placée – il y aura peut-être plus tard un prix à payer ou un ascenseur à renvoyer.*

NOBLESSE MARCHANDE


 **SAGES INVESTISSEMENTS.** Bien sûr, aucun noble n'a le droit de s'abaisser à pratiquer le vil commerce des roturiers, mais il est toutefois possible d'investir dans diverses aventures commerciales (et de les protéger), d'acheter et de vendre des terres, de lancer des projets immobiliers et, d'une manière générale, de s'investir pleinement dans la vie économique du Royaume.


 **APPRÉCIATEUR.** Ton aventurier connaît la qualité et le prix des choses, de toutes natures et de toutes origines.


 **VAGABOND.** Ton aventurier a eu l'occasion de voyager à travers toute la France et même plus loin.


 **FORTUNE PERSONNELLE** (1PA). *Pas plus d'une fois par séance, ton aventurier tire 1d4 + niveau Louis de ses comptes et lettres de crédit.*

NOBLESSE MILITAIRE


 **GRAND CAPITAINE.** Ton aventurier a certainement suivi son militaire de père dans toutes ses campagnes dès qu'il a été en âge de chevaucher à ses côtés. Capitaine, ou même colonel, dans l'un des régiments du Roi, il t'a appris l'art de la campagne, de la stratégie et de la logistique, et aussi le courage de monter au front face aux mousquets et aux canons adverses.


 **GROS BUVEUR.** Ton aventurier présente une résistance incroyable aux effets de l'alcool.


 **SERVICE.** Ton aventurier connaît parfaitement l'armée royale, ses règles, son organisation et son matériel.


 **EFFICACITÉ BRUTALE** (1PA). *Jusqu'au prochain répit, ton aventurier ajoute 1d4 à tous ses dégâts avec des armes.*

ROTURIER

 **MARAUD.** Ton aventurier est un roturier, habitué des vicissitudes et des difficultés. Indépendant et libre, il sait aussi servir sans plier et obéir sans s'abaisser. Ce qui l'a mené chez les Mousquetaires ? Le hasard et la chance sans doute, plus que la promesse de gages rarement versés. Il s'y sent bien, protégé, comme si un peu de la noblesse de ses maîtres rejaillissait sur lui.

 **C'EST PAS MOI.** Ton aventurier est un menteur et un baratineur de première.

 **MANŒUVRE.** Ton aventurier sait bosser dans les manufactures et sur les chantiers, sans faillir ni faiblir.

 **OPINIÂTRE** (1PA). *Ton aventurier relance un jet raté de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*