





ARISTOCRATE


 Ton aventurier a grandi proche des lieux de pouvoir, nourri d'anciennes légendes familiales et de ces codes de conduite qui séparent les patriciens du vulgaire. Il a certes appris à commander, mais surtout à obéir.


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


 **INFLUENCE.** Ton aventurier appartient à une famille ou un clan au nom connu et qui a le bras long.


 **PRIVILÈGES** (1PA). *Ton aventurier fait connaître son état et ses privilèges pour obtenir un passe-droit, un traitement de faveur, du respect.*

CITADIN


 Ton aventurier est un enfant des villes et des cités, pour qui rues, cours et ruelles furent d'extraordinaires terrains de jeu et d'aventure. Il en sait le dessin, les faunes, les dangers et les ressources nombreuses.


 **ÉCHEVINAGE.** Ton aventurier connaît et comprend les arcanes administratifs et la manière de les naviguer.


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


 **MONDANITÉS** (1PA). *En discutant avec diverses personnes, au hasard des rencontres et des verres partagés, ton aventurier obtient une rumeur, des nouvelles fraîches ou une information sur un lieu particulier ou un individu important.*

FORTUNÉ


 La famille de ton aventurier a de la fortune, ancienne ou nouvelle, et sait l'utiliser autant que l'étaler. Ton aventurier a reçu une excellente éducation, tout entière tournée vers la conservation et l'expansion de ce patrimoine.


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


 **CONFORTS.** Ton aventurier a accès à toutes sortes de biens matériels, de petits confort et de propriétés.


 **FORTUNE PERSONNELLE** (1PA). *Pas plus d'une fois entre deux repos, ton aventurier tire 1d4 +niveau points de trésor de ses comptes et lettres de crédit.*

INCARNÉ


 Ton aventurier est un être artificiel conscient ou une créature surnaturelle incarnée. Il n'est pas de ce monde et n'en connaît pas tous les codes, mais il est observateur et il apprend vite, sans compter ses étranges intuitions.


 **AUSTÈRE.** Ton aventurier a des besoins vitaux très limités et aisés à ignorer.


 **ÉVEILLÉ.** Ton aventurier sent la présence du surnaturel et de la magie.


 **TALISMAN** (1PA). *Ton aventurier porte chance à ses amis. Il ajoute 1d8 au résultat d'un jet de résolution effectué par l'un d'entre eux, juste pour voir si ça passe quand même.*

LETTRÉ


 Ton aventurier a grandi dans un milieu intellectuel, formé et informé, où les sciences et les lettres, le savoir et les arts tenaient une place prépondérante, par nécessité professionnelle ou par simple inclination.

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


 **VERSÉ.** Ton aventurier connaît ses classiques et quelques langues anciennes ou disparues.


 **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, surprendre tout le monde et même obtenir, à la discrétion de la maîtresse de jeu, un avantage.*

MARGINAL


 Ton aventurier a grandi sur les marges de la société, dans ses interstices, auprès des criminels et des bohèmes, des plus miséreux et des plus méprisés. Il s'est débrouillé et a certainement connu la faim, mais c'était peut-être, quand même, une enfance heureuse.


 **ENDURCI.** Ton aventurier peut bouffer n'importe quoi et dormir n'importe où.

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


 **PLEIN DE RESSOURCES** (1PA). *Ton aventurier relance un jet de résolution de son choix (mais sans bénéficier de l'avantage).*

MYSTIQUE

 Ton aventurier a reçu une éducation religieuse, mystique ou arcanique complète. Qu'il en ait conservé une certaine croyance, ou non, ne regarde que lui, mais il a été marqué par les apprentissages rigoureux dont il a bénéficié.


 **INITIÉ.** Ton aventurier sait trouver et se faire reconnaître des membres de son ancienne congrégation.


 **LONGUES JOURNÉES.** Ton aventurier dort peu et a le sommeil léger.


 **SECRETS ET MYSTÈRES** (1PA). *Révèle à la maîtresse de jeu une règle, une discipline, un secret de l'ordre ou de la congrégation qui a vu grandir ton aventurier et qui pourrait l'aider à comprendre ou affronter les manifestations surnaturelles et prodigieuses.*

RURAL


 Ton aventurier a grandi en pleine nature, au milieu des paysans et des forestiers, entre bois et champs, travaillé par le terroir et ses coutumes, les grands espaces libres et l'exiguïté de la société rurale.


 **COUREUR DES BOIS.** Ton aventurier se perd rarement en pleine nature et sait y trouver sa pitance.


 **PAYSAN.** Ton aventurier sait s'occuper des bêtes et connaît tout des travaux des champs.


 **LA TERRE NE MENT PAS** (1PA). *Ton aventurier se sort d'une situation sociale compliquée en désarmant des figurants d'un regard naïf, d'un aphorisme paysan bien senti ou d'un geste inattendu pour un citadin.*

VOYAGEUR

 Ton aventurier a grandi au gré des voyages et des déplacements de ses parents, par nécessité professionnelle, par goût ou par obligation. Il a connu d'innombrables endroits et pays, sans jamais s'enraciner nulle part.

 **ORGANISÉ.** Ton aventurier prépare ses bagages en un instant et n'oublie jamais rien.

 **POLYGLOTTE.** Ton aventurier a dû apprendre à se débrouiller dans de très nombreuses langues.

 **BONNE FORTUNE** (1PA). *Ton aventurier réussit automatiquement un jet de chance.*