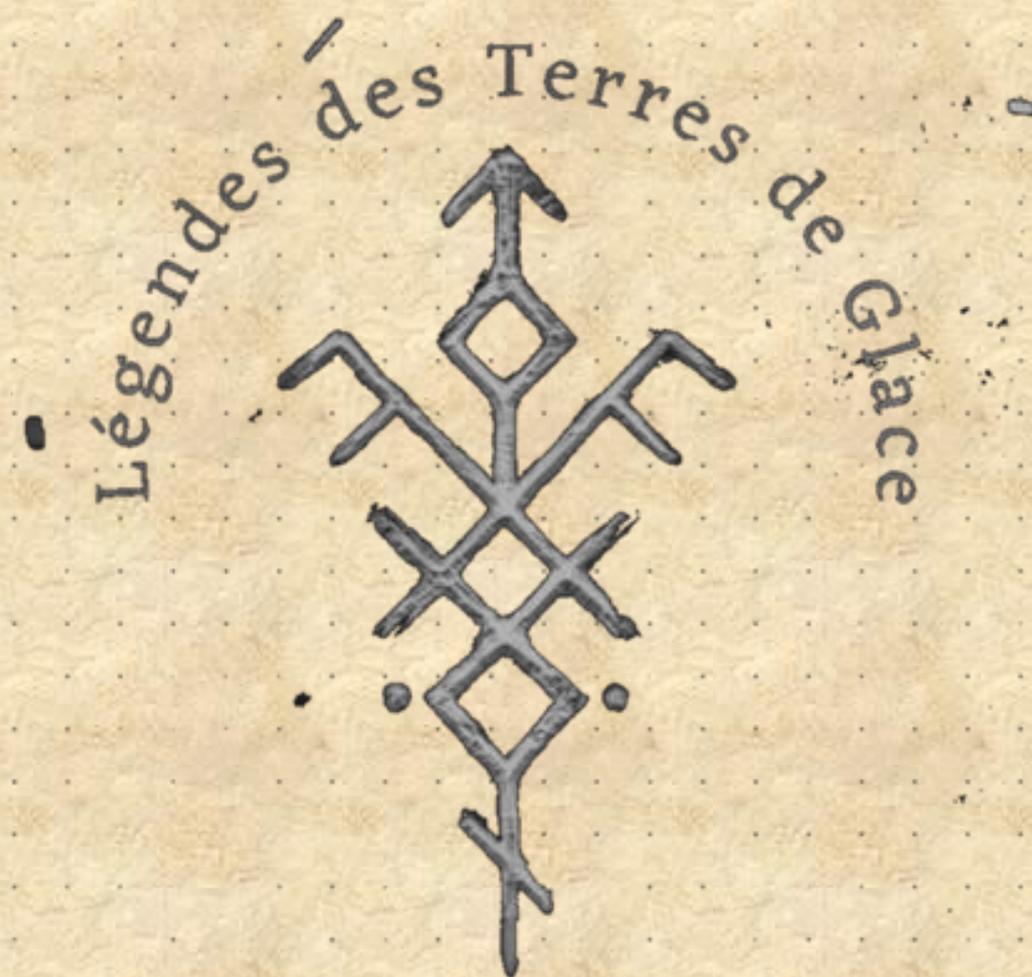


Légendes des Terres de Glace

Les historiques



ALLIES

Les alliés sont des humains qui vous aident et vous soutiennent : la famille, les amis ou même une organisation qui vous est loyale. Bien que les alliés vous aident volontairement, sans besoin de coercition, ils ne sont pas toujours disponibles : ils ont leurs propres affaires et ne peuvent faire que ce qu'ils peuvent vous offrir au nom de l'amitié. Toutefois, ils peuvent avoir eux-mêmes des historiques intéressants, et vous faire profiter de leurs contacts, influences ou ressources.

Les alliés sont généralement des gens de pouvoir ou d'influence de votre village. Rien n'est gratuit : si vous obtenez une faveur d'un ami chez les Omégas, il vous demandera sans doute un petit service dans le futur. Ce qui peut être le début d'une histoire...

- Un allié de pouvoir et d'influence modérés.
- • Deux alliés de pouvoir et d'influence modérés.
- • • Trois alliés, dont un plutôt influent.
- • • • Quatre alliés, dont un très influent.
- • • • • Cinq alliés, dont un extrêmement influent.

CONTACTS

Vous connaissez des gens dans les Terres de Glace. Lorsque vous commencez à vous renseigner, le montant des informations que vous récoltez est terrifiant. Les contacts sont surtout des gens que vous pouvez acheter, manipuler ou menacer en échange d'informations, mais vous avez aussi quelques contacts importants : des amis sur lesquels vous pouvez compter pour avoir des informations précises dans leur domaine d'expertise. Vous devriez décrire chaque contact important avec quelques détails avant le début du jeu.

En plus de vos contacts importants, vous avez aussi un certain nombre de contacts mineurs éparpillés dans le territoire. Votre contact important pourrait être un proche du Haut Roi, tandis que les mineurs peuvent se composer de membres d'autres factions. Bien sûr, il vous reste à les convaincre de vous dire ce que vous voulez entendre.

- Un contact important.
- • Deux contacts importants.
- • • Trois contacts importants.
- • • • Quatre contacts importants.
- • • • • Cinq contacts importants.

IDENTITE ALTERNATIVE

Vous y avez passé du temps avec beaucoup d'efforts et une histoire bien conçue, mais vous êtes parvenu à vous créer une double vie, une fausse identité. Peut-être êtes-vous un ancien banni qui cache ses méfaits avec une nouvelle vie, ou un espion aguerri, mais tout le monde ou presque, croit que vous êtes vraiment ce que vous prétendez être.

- Vous êtes un roublard, mais pourtant, tout le monde vous connaît comme un soldat du village.
- • Vous êtes un Sang Mêlé et connaissez le peuple de votre parenté...mais tout le monde est certain que vous êtes le fils d'Ingrid et Ragnard, de la Maison Tyra.
- • • Vous êtes Thorvald de la Maison Jörgen, mais aussi Osvald espion infiltré membre des Omégas.
- • • • Vous êtes un Achromate ou un Svartalfar...mais aussi Svein, le forgeron des Sören.
- • • • • Vous êtes un membre des Loups de Givre ou un Oméga...Mais on vous connaît ailleurs comme le garde du corps ou le scalde du Roi d'une Maison respectée.

INFLUENCE

Vous avez une prise sur la société, par la richesse, le prestige, la politique, le chantage ou des manipulations. Un joueur avec une grande influence peut orienter ou, dans de rares occasions, contrôler les changements politiques et sociaux de son territoire. L'influence représente la somme de votre pouvoir politique dans votre communauté, notamment parmi la noblesse et les personnes de pouvoir..

- Influence modérée : vous avez votre mot à dire sur la politique locale.
- • Bon entregent : il faut compter avec vous au niveau du territoire.
- • • Position d'influence : vous avez votre mot à dire sur la politique du roi.
- • • • Vaste pouvoir personnel : le roi fait attention à vos commentaires.
- • • • • Influence considérable : vos petits phrases parcourent les Terres de Glace.

MENTOR

Cette caractéristique représente un ancien, ou plusieurs, qui s'occupe de vous, vous prodiguant conseils et aide de temps en temps. Un mentor peut être puissant, mais son pouvoir n'est pas forcément direct. Suivant le nombre de points dans cette historique, votre mentor peut être un ami avec un excellent réseau d'information, ou une créature vieille de plusieurs siècles et aux pouvoirs surnaturels faramineux. Il peut donner des conseils, parler au roi à votre requête, garder d'autres puissants à distance, ou vous prévenir lorsque vous mettez les pieds là où vous ne devriez pas.

Le plus souvent votre mentor est de votre maison ou faction, mais il peut s'agir de n'importe quel allié s'intéressant à votre bien-être. Un score élevé peut même représenter un groupe ou une faction.

N'oubliez pas que cette caractéristique n'est pas un joker : votre mentor n'arrivera pas comme la cavalerie chaque fois que vous êtes en danger. De plus, il peut attendre de vous certaines choses en échange de sa protection (ce qui peut être le début d'une aventure). Un mentor se tient en général à l'écart, vous donnant des informations ou des conseils utiles par amitié, mais abandonnera sans hésiter un "apprenti" turbulent ou incapable.

- Le mentor est un acolyte de faible influence.
- • Le mentor est respecté, un vétéran par exemple.
- • • Le mentor est très influent, comme un membre de l'entourage du roi.
- • • • Le mentor a énormément de pouvoir sur la communauté, le roi par exemple.
- • • • • Le mentor est extrêmement puissant, peut-être même un ancien haut roi ou une personne retirée des conflits.

RENOMMEE

Vous jouissez d'une certaine célébrité dans les Terres de Glace, peut-être comme artisan, vétéran ou héros. Les gens aiment être simplement vus avec vous. Ceci vous donne toutes sortes de privilèges dans la communauté, mais peut également attirer l'attention sur le fait que vous existez... L'outil le plus puissant offert par la renommée est la possibilité de manipuler l'opinion publique, comme nous le prouvent constamment les scaldes.

Cet historique n'a pas que de bons aspects. Vous pouvez sans aucun doute profiter des privilèges dus à votre prestige (avoir les meilleures places, être invité à des événements que vous auriez sinon manqués, frayer avec l'élite...), mais vous êtes également souvent reconnu alors que vous ne le souhaitez pas. Cependant, vos ennemis ne peuvent pas simplement vous faire disparaître sans provoquer des interrogations.

- Vous êtes connu dans un milieu précis du village.
- • La majorité de la population reconnaît votre visage, vous êtes une célébrité locale.
- • • Votre renommée s'étend dans toute la région.
- • • • Tout le monde sait quelque chose sur vous.
- • • • • Vous êtes connu du monde entier.

RESSOURCES

Cette caractéristique décrit vos ressources financières. Un haut score en ressources ne traduit pas forcément énormément de liquidité : cet historique indique votre niveau de vie, votre patrimoine et votre pouvoir d'achat. Aucun point en ressources signifie exactement ça : vous n'avez ni maison permanente ni possession, mis à part quelques vêtements et éventuellement une arme.

Vous percevez un revenu régulier basé sur votre score, il faut donc en préciser la provenance exacte : un travail, des cultures, une mine... Après tout, votre fortune peut disparaître au cours d'une chronique, selon la manière dont vous la gérez. Vous pouvez également vendre votre patrimoine ou l'échanger, mais cela peut rendre une semaine, voire un mois selon la nature de ce qui est vendu. Un bateau ne se vend pas en quelques instants.

- Petites économies : Vous commencez chaque GN avec 2 crafts/ressources à récupérer chez l'Orga Artisan
- • Classe moyenne : Vous commencez chaque GN avec 3 crafts/ressources à récupérer chez l'Orga Artisan
- • • Grosses économies : Vous commencez chaque GN avec 5 crafts/ressources à récupérer chez l'Orga Artisan
- • • • Très aisé : Vous commencez chaque GN avec 7 crafts/ressources à récupérer chez l'Orga Artisan
- • • • • Immensément riche : Vous commencez chaque GN avec 9 crafts/ressources à récupérer chez l'Orga artisan

STATUT

Vous avez une certaine réputation (bonne ou mauvaise) dans la communauté locale. Le statut. Les puissants sont connus pour avoir peu de respect pour les classes inférieures, cet historique peut modifier leur point de vue.

Un haut statut dans une maison peut n'avoir aucune valeur vis-à-vis d'autres factions, sauf à avoir accumulé tant de pouvoir et d'attention qu'ils doivent être pris au sérieux.

Remarque : Les personnages parias ne peuvent obtenir de statut durant leur création. Les Parias sont au plus bas de l'échelle, et le respect qu'ils méritent doit être gagné au cours de la chronique.

- Connu : un membre reconnu de la communauté.
- • Respecté : un soldat, un prêtre, un marchand.
- • • Influent : un officier, un scalde influent, un vétéran, un proche du roi.
- • • • Puissant : roi.
- • • • • Éclatant : Haut Roi, héro légendaire.