

# AVANTAGES ET LANGUAGE DANS LES TROIS ROYAUMES

Les îles des trois royaumes partagent un héritage commun. Mais au cours des siècles, elles ont été modelées par diverses forces, qui ont amené à une plus grande diversité que ce que l'on ne pourrait attendre pour une si petite nation. Cette aide de jeu est destinée aux peuples des trois royaumes et n'est pas limitée seulement aux nobles.

La langue du Cymric donnée dans quelques sections de cette aide de jeu est la langue antique des trois royaumes (qui s'approcherait des langues celtiques ou gaéliques en notre monde). Le Cymric fait un grand retour depuis l'avènement de la Reine Elaine et le retour des Sidhes.

## Avalon

### Balig

Etat marionnette aux mains du Roi Piram, Balig semble plus pauvre qu'il ne l'est réellement. En fait, tous les profits sont directement versés à des percepteurs du royaume de Breg. Avec sa ville principale sous une malédiction Sidhe, Canguine est devenue un asile pour les pirates et autres criminels.

*En achetant le métier de Courtisan, les héros de Balig gagnent automatiquement la compétence Sincérité au rang 1, mais l'achat de l'Avantage Noble coûte 3 PP de plus.*

### Breg

S'il y avait une révolte contre la Reine Elaine, il est certain que le comté de Breg serait proche du complot. Le Roi Piram complotte contre le règne actuel ; il fulmine toujours depuis sa défaite lors de l'unification des Trois Royaumes.

*Les héros de Breg peuvent acheter l'école de Donovan pour 20 PP. En contrepartie, ils doivent prendre le Travers Arrogant pour lequel ils reçoivent seulement que 8 PP.*

### Camlann

Siège antique de la puissance d'Avalon, Camlann est une terre dirigée par ses passions et marquée par l'influence de l'Inismore. Les Chiens de Mers et la Société des Explorateurs étant basés au port de Cardican, une tradition navale complète leurs capacités dans la magie du Glamour.

*Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux point de plus dans les compétences de Glamour lors de la création du héros. Mais vous recevez 5 PP de moins et vous devez prendre l'Épée de Damoclès Obligation de 1 point, représentant un Sidhe à qui vous devez à une faveur.*

### Gaavane

La petite province contenant la forêt sacrée de Grumweald est sous la protection du puissant et mystérieux Derwyddon. Peu de personnes extérieures aux ordres druidiques savent exactement ce qui se passe à l'intérieur de ses frontières boisées.

*Les résidents de Gaavane peuvent acheter l'école de druide pour 5 PP de moins. En contrepartie, ils ne peuvent pas acheter l'entraînement Armes à feu ou le métier Malandrin à la création.*

### Lothian

Les personnes du comté nordique de Lothian sont aussi sauvages et indomptées que leur campagne. Cela est dû sans aucun doute à leurs relations historiques avec les marches des Highlands. Le Duc Carlyle dépareille par son un aspect « très distingué » à la cour d'Elaine, avec son kilt épais et son accent encore plus « épais ».

*Les Héros reçoivent gratuitement le métier de Chasseur, mais ils ne pourront jamais acheter le métier de Courtisan.*

### Lovaine

Le plus grand comté d'Avalon compte à la fois Carleon, capitale de l'Avalon, et Luthon l'ancienne capitale pendant l'occupation Montaginoise. Baigné dans le Glamour depuis le retour d'Elaine, c'est ici que vous êtes le plus susceptible d'apercevoir un Sidhe ou des animaux fantastiques.

*Les résidents de Lovaine reçoivent le double de revenus et une Augmentation sur tout jet de Répartie dans les Trois Royaumes. Cependant, tous les jets de dés pour résister aux effets du Glamour ont leurs ND augmentés de 5.*

### Percis

Pays côtier le plus proche de la Montaigne, le comté de Percis a une longue tradition dans le commerce qui l'a fait devenir riche. Maintenant, il est peuplé également par des émigrés montaginois qui ont fait appels à de vieilles faveurs pour échapper à la terreur de la Révolution.

*Les héros de Percis parlent gratuitement le Montaginois, mais achètent la magie Glamour avec 2PP supplémentaires.*

### Inismore

#### Carrig

Le domaine de la famille O'Toole est le plus puissant dans l'Inismore, et s'il n'y avait pas O'Bannon, il est probable qu'un O'Toole dirigerait la nation. Rejeté par les Sidhes, la famille O'Toole recherche constamment de nouveaux alliés et ressources pour prendre le pouvoir qu'ils voient comme légitimement le leur.

*Toutes les fois où plus d'un dé explose lors d'un jet, le MJ reçoit un Dé d'Héroïsme qui pourra seulement être employé contre ce personnage. Vous gagnez gratuitement l'Avantage Scélérat.*

#### Donegal

La famille des Lynch contrôle les terres autour de Tara, la capitale. Cette famille a été traditionnellement bénie avec la puissante magie du Glamour grâce à leur rapprochement avec les Sidhes et O'Bannon.

*Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux point de plus dans les compétences de Glamour lors de la création du héros. Mais vous recevez 5 PP de moins pour la création et vous devez prendre l'Épée de Damoclès Obligation (1 point), représentant un Sidhe à qui vous devez une faveur.*

#### Dreenan

Bien qu'autrefois ce pays fût le plus prospère sous le règne des seigneurs d'Avalon, ces derniers temps le domaine de la famille O'Brien s'est détérioré par le crime et la pauvreté. La famille régnante a toujours eu pour tradition d'envoyer ses fils dans les universités de Théah pour qu'ils deviennent les conseillers du Haut Roy ou d'autres personnes importantes.

*Les natifs de Dreenan reçoivent gratuitement l'Avantage Université. Cependant, ils ne peuvent acheter à la création du héros aucune école d'escrime autre que celles des Trois Royaumes.*

#### Leister

Un pays peu peuplé et très traditionnel. Les MacKennas sont bien connus pour leur amour et leur patronage des arts.

*Les résidents de Leister reçoivent gratuitement le métier Artiste. Mais, ils reçoivent 100 guilders de revenu en moins chaque mois.*

### Marches des Highlands

#### Clan MacDuff

Ce clan règne sur les Marches des Highlands depuis la victoire de Robert le Noir sur les seigneurs d'Avalon. Les MacDuffs restent les défenseurs dévoués au règne unificateur des Trois Royaumes. Les membres mineurs de cette famille servent souvent d'ambassadeurs ou de généraux dans l'armée de la nation.

*Le héros reçoit deux fois le revenu mensuel normal et l'Avantage Noble pour seulement 3 PP. Cependant, il ne peut jamais détenir de fonction politique et ne peut prendre le métier Marchand sous aucun prétexte.*

#### Clan MacBride

Adversaires les plus fervents de l'alliance avec Avalon, les MacBride ont des discussions constantes et récurrentes contre les MacDuffs au Parlement. Certains prennent même des mesures plus physiques que la simple discussion.

*Les MacBride reçoivent gratuitement le métier de Courtisan, mais reçoivent une pénalité de 1gO de sur tout jet de Répartie (minimum 1) quand ils sont en Avalon, Inismore, ou Marches des Highlands.*

#### Clan MacCodrum

Une famille mineure qui n'aurait pas été remarquée s'il n'y avait pas eu leur étroit rapport avec les Selkies. Les Selkies sont un type de Sidhes marins qui est vraisemblablement à l'origine de la forte tradition de marins et de pêcheurs des MacCodrum.

*Vous gagnez l'Avantage Héritage de MacCodrum pour seulement 4 PP. Mais vous devez prendre l'Épée de Damoclès Serment (1 point), représentant votre alliance avec les Selkies.*

#### Clan MacDonald

Puissant clan des Marches des Highlands, les MacDonald sont les ennemis jurés du clan MacLeod. Ce clan cherche toutes les façons possibles de surmonter la protection que les Sidhes ont accordée aux MacLeod. Avec leur forte tradition militaire, ils ont tenu fermement face à l'invasion de la Montaigne, mais ils ont perdu récemment contre les MacLeod.

*Les personnages issus du clan MacDonald démarrent avec l'Épée de Damoclès Défait (2 points), et l'achat du Glamour coûte 2 PP de plus à la création. En échange, ils reçoivent gratuitement le métier Espion et peuvent acheter l'avantage Volonté indomptable pour seulement 1 PP.*

#### Clan MacIntyre

Yu par beaucoup comme un anachronisme ou le plus mauvais stéréotype existant d'un Highlander, l'isolationnisme des MacIntyre dans leur vallée rurale fait que ce clan n'a que peu de relations avec les autres clans.

*Vous recevez gratuitement le métier de Chasseur, mais vous ne pouvez acheter le métier Malandrin sous aucun prétexte.*

#### Clan MacLeod

Ennemi du puissant clan MacDonald, la seule chose qui préserve encore le petit domaine des MacLeod de la ruine est leur étroite alliance avec les Sidhes. Cependant, cette relation avec les Sidhes fait que les autres clans des Marches des Highlands se méfient d'eux.

Si vous êtes un mage Glamour, vous recevez deux points de compétence de Glamour en plus pendant la création du héros. Mais, vous recevez 5 PP en moins pour la création du héros et vous devez prendre l'Épée de Damoclès Obligation (1 point), représentant un Sidhe à qui vous devez à une faveur.

## Nouvel avantage: Accent avalonien

(0 point, Avaloniens seulement)

La plupart des Théans présume que les Trois Royaumes sont trop petits pour avoir une grande diversité d'accents ; cependant la vérité est tout autre. Presque chaque vallée et village possède une légère différence dans le sens même de certains mots. Cela peut souvent amener à des faux pas embarrassants pour les voyageurs. Par exemple, une petite chaîne de villages dans le nord de l'Avalon a au moins vingt noms différents pour désigner un manteau.

Ignorant ces variations mineures, les trois nations peuvent être décomposées en six accents distincts, avec l'île principale d'Avalon montrant la gamme la plus étendue. Chacune de ces régions a eu subtilement différentes influences: les personnes originaires des îles, les incursions des Vestenmannavnjars, les invasions des Montaginois, ou le commerce avec d'autres nations.

### Notes régionales:

**L'Avalonien** est un mélange de la langue antique du Cymric avec des influences d'autres langues continentales, spécialement le Montaginois. C'est l'accent décrit dans le guide du joueur.

**Le Haut Avalonien** est parlé principalement à Carleon et à Luthon par les classes dites instruites. Il y a été inclut plus de vocabulaire Montaginois lors de la période de l'occupation par la Montaigne. Le lien avec le Montaginois a pour conséquence que dans toutes les parties des Trois Royaumes, une personne parlant le Haut Avalonien est autant détestée que considérée avec méfiance. Cependant, pour ceux qui parlent le Haut Avalonien, certaines des langues principales de Théah seront plus familières. Mais les langues originaires de contrées plus exotiques deviennent de plus en plus difficiles à apprendre.

**L'Inish** ressemble considérablement à la langue antique du Cymric et a moins changé en raison de son isolement et de sa capacité à résister à l'afflux des mots et de l'utilisation du Montaginois. Une fois que vous lancez un Inish sur un sujet, la barrière linguistique est le cadet de vos soucis. Les Inishs n'apprennent pas facilement d'autres langues, mais ils obtiennent +1gO dès aux jets sociaux pour convaincre une autre personne, ce qui reflète leur don extraordinaire de rester ferme sur leurs positions.

**Le Highlander** possède également une racine Cymric. Mais avec l'influence du commerce avec les tribus de Vestenmannavnjars, elle a gagné l'aspect rugueux caractéristique des langues nordiques. Une longue tradition des disciples de l'église dans les Marches des Highlands permet également d'avoir une facilité dans l'apprentissage du Théan. Il est plus facile d'apprendre des langues nordiques et ils acquièrent gratuitement la langue Vendelar. Toutefois, il faut payer 1 PP pour ne pas avoir un accent de Kirk, ce qui « ennuerait » assurément n'importe quel Vestenmannavnjar rencontré.

**Le Lothian** est quelque chose qui s'apparente plus à une aberration. Cet accent avalonien a été fortement influencé par le Highlander, et a fini par produire un certain nombre de mots très idiosyncratiques, particulièrement une gamme d'insultes très colorées. Les Lothians n'ont pas beaucoup de temps pour les langues classiques, mais ils sont toutefois à l'aise avec des langues plus modernes telles que l'avalonien. Un orateur de Lothian obtiendra une réception plus chaleureuse dans les Marches des Highlands et dans l'Inismore. Les personnages reçoivent une Augmentation aux jets sociaux dans ces contrées, mais perdent le même montant s'ils ont à faire avec la haute société de l'Avalon.

Le **Wandesborow** est l'accent des marins avaloniens et est presque une sorte de Créole à cause des nombreuses influences étrangères que l'on peut trouver dans les ports et les tavernes. Les forts accents d'Inismore et des Marches des Highlands ont également commencé à changer le langage côtier. Étant incultes bien que compétents, les orateurs ne peuvent pas profiter de l'avantage linguistique. Ils doivent payer 3 PP de plus pour acheter des langages supplémentaires à la création du personnage.

	Avalonien	Haut Avalonien	Inish	Highland	Lothian	Wandesborow
Avalonien	0	0	0	0	0	0
Castillan	2	2	1	3	2	1
Cathay	6	6	6	6	6	6
Cymric	1	0	0	1	1	2
Croissantin	3	5	4	4	4	2
Haut eisenor	2	2	4	3	3	4
Eisenor	1	1	3	1	1	2
Montaginois	2	1	3	2	2	2
Théan	3	2	4	2	4	2
Teodoran	3	3	4	4	4	5
Uësuran	2	3	2	2	2	2
Vendelar	1	1	1	0*	1	1
Vodacce	2	2	3	3	2	2

7<sup>th</sup> Sea et toutes autres marques dérivées sont © et ™ de Alderac Entertainment Group Inc. Tous droits réservés.

Document originellement publié par Rob Vaux et Mark Stanton Woodward sur le site 7<sup>th</sup> Sea officiel d'Alderac - <http://www.swashbucklingadv.com/>

Traduction par **Vermeil**  
Relecture par **Alarielle et Grolf**  
Mise en page par **Grolf**