



[www.crimsonempire.co.uk](http://www.crimsonempire.co.uk)

## Aide de jeu

<b>NOUVELLE CLASSE: COMPAGNONS ET SERVANTS.....</b>	<b>1</b>
INTRODUCTION .....	1
1. LES SERVANTS.....	1
2. LES COMPAGNONS.....	1
3. REGLES.....	2
4. SIGNES DISTINCTIFS .....	3

### **Nouvelle classe: Compagnons et Servants**

#### *Introduction*

Tout le monde ne réussit pas ce qu'il entreprend ; parfois les vœux les plus chers sont brisés, et des vocations sont bafouées. Ils sont nombreux ceux qui se pressent à l'entrée des universités de magie, ou ceux qui sollicitent le patronage d'un vieux sorcier, mais pourtant peu sont retenus, peu sont élus.

Dans une époque où la magie est mal vue, voir interdite, l'ordre des magiciens est une élite qui ne tolère pas la médiocrité et qui recrute soigneusement ses membres en fonction d'un certain niveau intellectuel et social.

#### *1. Les Servants*

Le Servant est une personne qui a choisi de se mettre au service d'un mage, d'un groupe de Mages ou d'une université de magie. Le Servant protège son maître, acquiert pour lui des composants, remplit diverses missions : il est l'homme de confiance et l'homme à tout faire.

C'est souvent un postulant à la profession de Mage qui a été refusé à l'Initiation Suprême pour des raisons d'aptitudes insuffisantes ou des motifs moins avouables comme le manque de relations et de statut social. Venant d'horizons divers, ses espoirs d'ascension perdus, les Servants proposent leur aide à ceux dont il convoite le savoir secret.

Le Servant a accédé au contact de son maître ou au travers de son enseignement avorté à un petit niveau de maîtrise de la magie qu'il entretient et cultive avec soin. Il est par ailleurs très compétent dans les aptitudes martiales. Enfin, c'est quelqu'un de discret qui sait passer inaperçu.



#### *2. Les Compagnons*

Il y a une vingtaine d'années, Sankhar Nat fut refusé à l'université de magie de Celestia. Jeune homme ambitieux, talentueux mais d'origine modeste, il



avait placé tous ses espoirs de réussite dans l'accession à la magie. Bien que méritant, il s'attira les foudres de son précepteur qui ne supportait pas son arrogance et sa morgue. Brisé par l'échec, Sankhar Nat devint un Servant tout en nourrissant des désirs de revanche. Il rassembla autour de lui d'autres Servants amers d'avoir été écartés de leur patronage et fonda une société secrète : les Compagnons du Hibou.

En dix ans, la Compagnie du Hibou s'est imposée comme un cercle de magie parallèle.

### La Compagnie Impériale

L'Empire comprit rapidement le potentiel important que représentait la Compagnie du Hibou. Après avoir noyauté l'organisation, les agents de l'Empire réussirent à constituer une faction - un quart des effectifs - qui fit sécession : la Compagnie Impériale.

Les Compagnons Impériaux ou Mages de guerre sont devenus une élite guerrière. Les Mages de guerre s'entraînent aux techniques de magie destructive et au maniement des armes. Les Mages de guerre ont également développé des techniques de combat reposant sur le maniement de deux armes simultanément.

### Les Compagnons Noirs

A la création de la Compagnie Impériale, la riposte du Sud fut immédiate. Les deux tiers des effectifs restants quittèrent la Compagnie du Hibou pour former la Compagnie Noire.

Les Compagnons Noirs se sont spécialisés dans l'infiltration et le renseignement sur les cercles et universités de magie, et l'assassinat des mages de l'Empire.

Dans certaines occasions très particulières, un temple peut ordonner la formation d'un couple opérationnel entre un Darkun et un Compagnon Noir. Ce tandem de choc est appelé une Poignée, et est devenu le pire cauchemar des polices secrètes de l'Empire.

### Les Compagnons du Hibou

Sankhar Nat a été durement affecté par ces deux scissions respectives. Son organisation s'est un peu plus ancrée dans la clandestinité, et s'est radicalisée. Ni Sud, ni Empire, les Compagnons du Hibou cherchent la voie de l'autarcie.

La vocation de la Compagnie est de mettre un terme à la mainmise des Mages sur les runes, et de

neutraliser ceux qui en font un mauvais usage. Cette dernière notion, très subjective, fait des Hiboux des hors-la-loi dans certaines villes. La Compagnie du Hibou a aujourd'hui un comportement pratiquement maffieux, et s'associe ou même soumet la pégre des cités.

L'emblème du Hibou est synonyme de sagesse : il représente la recherche de l'absolu dans l'obscurité et les ténèbres. Mais le Hibou est également un rapace qui dératise les campagnes. Ainsi, le Compagnon combine subtilement un potentiel réel dans la science occulte, et une férocité sans limite pour ses ennemis.

## 3. Règles

### Limitations

Un Elfe ne peut pas être Servant ni Compagnon. Peu de Mandoriens acceptent de devenir Servants.

Ni les Servants ni les Compagnons ne peuvent utiliser un bouclier ou un casque.

### Niveau

Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4...
1500	3000	6000

### Ajustements aux aptitudes de classe

Pour le calcul des ajustements basiques aux aptitudes, on considère le Servant et le Compagnon comme une Classe Double (D)

Arme maîtrisée (primaire)	+5%
Déchiffrage	+5%
Esquive	+5%
Histoire Géographie	+5%
Mémorisation	+5%
Persuasion	+5%
Bonus à distribuer	+30%

#### Servant

Combat à main nue	+5%
Ecouter	+5%
Empathie	+5%

#### Compagnon du Hibou

Arme maîtrisée (primaire ou secondaire)	+5%
Déguisement	+5%
Empathie	+5%

#### Compagnon Impérial ou Mage de guerre

Arme maîtrisée (secondaire)	+5%
Ambidextrie	+10%



#### *Compagnon Noir*

Assassinat	+5%
Déguisement	+5%
Mouvement silencieux	+5%

#### **Augmentation des points de magie (PM)**

1d4 points de magie par niveau.

#### **Argent et héritage**

Au démarrage de la campagne, un Servant ou un Compagnon possède 1d4 x 10 PO.

Il a 15% de chance de bénéficier d'un héritage, et tire la qualité de cet héritage sur la table des Mages et Sorciers.

#### **4. Signes distinctifs**

Les Servants portent des vêtements aux couleurs du Mage et de l'école de magie auxquels ils sont rattachés

Les Compagnons du Hibou ont un petit tatouage monochrome de hibou situé sous l'aisselle droite. Les plus anciens, ceux d'avant les scissions, arborent ce tatouage sur un endroit moins discret : la main, le dos, le sein... Sankhar Nat a son hibou tatoué sur la joue. Les Compagnons du Hibou portent également un bijou : un petit hibou en argent dont les yeux sont sertis de pierres semi-précieuses en fonction du culte :

- Air cristal
- Feu grenat
- Eau topaze bleue
- Terre péridot (vert)

Les Mages de guerre portent un bandeau en fil de soie serti d'une améthyste. Ils portent et manient généralement deux armes.

Les Compagnons Noirs n'ont pas de signe distinctif. Les Mages de guerre et Compagnons Noirs ayant appartenu à la Compagnie du Hibou ont le fameux tatouage.



Crimson Empire est un jeu de rôles Dark Fantasy.  
Pour en savoir plus, consultez le site officiel :

[www.crimsonempire.co.uk](http://www.crimsonempire.co.uk)

© 2003 Pascal Amilhat

© 2003 Christopher Loizou, [Darkun Sourcebook](#)

© 2002 Christopher Loizou, [Crimson Empire](#)