

Épées de Damoclès

Les épées de Damoclès seront des éléments du passé du personnage qui referont surface inopinément. Tôt ou tard, ces histoires secondaires connaîtront leur dénouement, quel qu'il soit. Lorsque cela arrivera, vous bifferez l'épée de Damoclès en question de votre feuille de personnage. Chaque fois qu'une épée de Damoclès sera présente dans une aventure, vous gagnerez un nombre de points d'expérience égal à son coût en PP et trois fois ce dernier lors de sa résolution.

Afin de faciliter le choix des Épées de Damoclès lors de la création des personnages-joueurs, j'ai pris le parti de trier les épées de Damoclès par grands domaines. J'ai également réécrit plusieurs d'entre elles afin que leur usage soit élargi, comme Professeur impopulaire, au départ réservé aux membres de la Guilde des Spadassins qui pourrait tout à fait s'appliquer à un Domini et un Pauvre Chevalier de la Rose et de la Croix.

Table des matières

Liées à la famille ou au bien-aimé	2	Dépendant à l'Afyam	9
Amant Sidhe	2	Dernière roue du carrosse	10
Amour non partagé	2	Différent	10
Amour perdu	2	Erreur fatale	10
Enfant perdu	3	Faiblesse pathologique	11
Fiancé	3	Froideur de l'éternité	11
Parent haï	3	Grossier personnage	11
Parent perdu	3	Homosexuel	11
Relique familiale	4	Instant de grâce	12
Relation hérétique	4	Maladie	12
Romance	4	Phobie	12
Waise à charge	4	Sensible	12
Liées à un (des) ami(s), concurrent(s), adversaire(s) ou ennemi(s)	5	Serment	12
Chantage	5	Transe	13
Confusion d'identité	5	Vie sacrée	13
Ennemi intime	5	Liées à la condition sociale	13
Endetté	5	Achat d'une particule	13
Maître Chanteur	5	Assassin	13
Obligation	6	Bâtard	14
Pacte	6	Dépossédé (Hidalgo en Castille)	14
Pourchassé	6	Marié à un roturier	14
Pourchassé par les Qatihl'i	6	Noble artisan	14
Prêt	6	Orphelin	15
Rivalité	7	Perte de titres	15
Tutelle	7	Prisonnier du paradis	15
Vendetta	7	Ridiculisé	15
Liées à un système de valeur, une déficience ou une addiction	7	Liées à une nation	16
Animosité animale	7	Barbare	16
Alcoolique	8	Code de l'honneur	16
Amnésique	8	Colon	16
Balafre	8	de Pau	16
Caprices	8	Etranger	16
Compulsion	9	Exilé	17
Crise de religion	9	Gadjo	17
Croyance inébranlable	9	Lié par le sang	17
		Lorenzo	17
		Memlo	18

Épées de Damoclès

Rêve de dragon	18	Vœux d'acolyte	22
Héritier de Dracheneisen	18	Liées à l'historique	23
Rücken perdu	18	A la rue	23
Talisman du Huo Qiang	18	Adieu le Harem	23
Liées à une organisation	19	Animal à charge	23
A l'épreuve	19	Carte au trésor	23
Adversaire interne	19	Défait	24
El Vago	19	Désigné volontaire	24
Informateur de l'Inquisition	19	Double identité	24
Invention	20	Evadé du Tiakhar	24
Loyauté envers la Guilde	20	Fascination	24
Mise à pied	20	Héritage funeste	25
Mort et enterré	20	Maudit	25
Non assermenté	21	Obnubilé	25
Parent vaticin	21	Page blanche	26
Possession d'antan	21	Recherché	26
Prédécesseur	21	Théorie contentieuse	26
Professeur impopulaire	22	Traître	26
Taupe	22	Véritable identité	26
Vétéran de la pierre noire	22		

Liées à la famille ou au bien-aimé

Amant Sidhe

Avaloniens, Inishs et Highlanders essentiellement, mais pas uniquement

Tu as trouvé l'amour chez les Sidhes. Il ne s'agissait au début que d'une simple aventure, mais votre relation s'est épanouie et le glacial cœur de Sidhe de ton amant commence à fondre. Les ennuis commencent donc. Vous devez garder votre amour secret ; la Reine n'apprécie pas qu'un Sidhe s'encanaille avec un mortel. En outre, de nombreux Sidhes imposent des interdits inhabituels à leur histoire d'amour, tels que ne jamais regarder l'objet aimé à la lumière ou ne jamais pénétrer dans une certaine pièce. Ne pas respecter ces restrictions peut te causer de gros problèmes, bien que les amoureux finissent malgré tout par les oublier. Quoi qu'il en soit, vous subirez un jour les conséquences de votre amour.

Amour non partagé

C'est le plus grand homme/ la femme la plus magnifique auquel Theus ait donné la vie, et il/elle est viscéralement fait(e) pour vous. Un jour il/elle vous appartiendra, mais pour le moment, il/elle vit avec quelqu'un d'autre. Mais un jour il/elle se rendra compte que vous êtes fait pour vivre ensemble. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine à quel point il est difficile de gagner l'objet de votre désir, et combien vous donneriez pour l'obtenir (par exemple, à 1 point, ce sera assez facile, la personne avec qui elle vit est quelqu'un de puissant, mais d'exécrable avec elle alors que pour 3 points, c'est le grand amour entre eux et son amoureux est, en plus, quelqu'un de bien et qu'apprécie le héros !).

Amour perdu

Elle illuminait de sa grâce ton existence... Et maintenant elle vit avec le pire ennemi de ta famille et porte son anneau à la main gauche. Pour elle, tu aurais franchi les portes de l'Enfer... Et maintenant elle est avec lui, cette mégère, cette manipulatrice, cette intrigante qui a traîné dans la boue ton nom de famille. Cette épée de Damoclès est particulièrement dangereuse car elle te frappe au cœur. Tu es tombé amoureux, tu as peut-être même cru qu'il s'agissait du grand amour de ta vie et tout cela est désormais fini. Mais ce n'est pas le pire. L'être autrefois aimé est devenu ton ennemi : tu n'aurais aucun mal à régler le problème pour de bon si tu n'étais pas amoureux de cette ombre. Le nombre de PP affecté à cette épée de

Damoclès déterminera l'influence de ton nouvel ennemi et la portion de cette influence qu'il est prêt à utiliser pour causer ta ruine.

Enfant perdu

Vous avez eu un enfant, mais il vous a été enlevé. Cette épée de Damoclès est normalement plus appropriée à un personnage féminin, mais elle peut également être appliquée à un homme. Vous connaissez probablement son âge, voire son sexe et son prénom, mais c'est tout. Après la disparition de cet enfant, vous ne l'avez jamais revu. Il pourrait avoir été emmené par des membres de votre famille trop obnubilés par le scandale, récupéré par son autre géniteur ou même donné contre bons soins car vous ne pouviez vous en occuper vous-même. Pour une jenny, la cause la plus probable est que le bébé est été récupéré par un client car son épouse n'a pu lui donner d'héritier. Le coût de cette épée de Damoclès dépend de la position sociale du personnage, qui détermine ainsi le degré du scandale. Pour une simple jenny, il s'agit d'une épée de Damoclès à 1 PP, mais pour une femme de la haute noblesse célibataire, son coût grimperait à 3 PP. Cette épée de Damoclès pourrait voir son coût augmenter encore si l'enfant est assez vieux pour détester son géniteur et s'opposer à lui, et moins si l'enfant recherche sa mère (ou son père) comme un être aimé. Il est également possible (pour plus de points) que la naissance de l'enfant est entraînée un désir de vengeance de la part d'un amoureux/mari furieux, de l'autre géniteur ou de sa propre famille.

Fiancé

Vos parents ont arrangé un mariage avec l'une de vos compatriotes. Vous ne connaissez probablement pas très bien cette personne et ne l'avez peut-être même jamais rencontrée. Ce mariage est une alliance politique ou un simple paiement de biens, rien de plus. Bien qu'on n'attende pas de vous que vous aimiez votre fiancée (et que vous puissiez vous livrer à d'autres idylles si vous êtes un homme), vous devez respecter les principes du mariage et remplir vos obligations du mieux possible. Le nombre de PP que vous investissez dans cette épée de Damoclès détermine la convenance du mariage, si vous êtes prêt à l'affronter ou non, mais également la beauté de votre future épouse. Plus vous dépensez de PP, moins cette union sera plaisante.

Parent haï

Pour les Vendelars, c'est l'un de vos cousins se trouve dans le camp opposé du schisme vendelo-vesten. Pour les Highlanders et les Inishs, vous êtes en contradiction avec un parent sur l'indépendance de votre nation et l'allégeance faite par votre souverain à la Reine Elaine. Bien d'autres raisons peuvent opposer deux membres de la même famille, laissez travailler votre imagination. Tous deux avez depuis longtemps renoncé à tenter de raisonner l'autre et une inimitié vous oppose désormais. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine la puissance et la dangerosité de ce parent.

Parent perdu

Il y a des années, l'un de vos proches parents a disparu ou a été enlevé. Jusqu'à ce jour, vous entreteniez un lien affectif très fort avec cette personne et cet événement vous a tellement traumatisé que vous avez voué votre existence à la retrouver. Le nombre de PP que vous affecterez à cette épée de Damoclès déterminera la difficulté pour la retrouver mais également l'intensité de sa réaction (quelle qu'elle puisse être) lorsque vous y parviendrez.

Relique familiale

La lumière divine a frappé votre famille et vous avez reçu une relique en guise de souvenir spirituel. Cette relique peut être un doigt de saint, des cendres du Premier Prophète, etc. En tout cas, elle est à présent sous votre garde. L'objet en question est à la fois une bénédiction et une malédiction. En effet, plus vous investissez de PP dans cette relique, plus elle est connue et plus d'efforts seront déployés pour vous la dérober. Les pouvoirs spéciaux sont laissés à l'entière discrétion du MJ. Toutefois, on peut en ajouter en achetant l'avantage Relique personnelle.

Relation hérétique

Un membre de votre famille est d'une confession que vous jugez hérétique. Cela va du cousin protestataire si vous êtes vaticin, jusqu'au parent notoirement connu pour son appartenance au culte de Légion. Ce parent est mort ou vivant, mais plus vous investissez de PP dans cette épée de Damoclès, plus ses actes sont célèbres et plus cela vous affecte. Cette épée de Damoclès est particulièrement répandue en Vendel et au Vestenmannavnjar ainsi qu'en Eisen.

Romance

Après des mois de cour romanesque, des dizaines de poèmes et d'innombrables promenades au clair de lune dans les jardins, tu as réussi à gagner l'affection d'une séduisante jouvencelle ou d'un beau jeune homme. Ou du moins, c'est ce que tu crois. Car alimenter en permanence la flamme de cette romance demande beaucoup d'efforts et si tu ne l'entretiens pas, cette flamme mourra. Et négliger cet amour pourrait lui coûter cette épée de Damoclès et lui en valoir une autre... Cette épée de Damoclès ne consiste pas simplement à courtiser de jolies jouvencelles ou de séduisants pirates : elle implique également que tu protèges ton aimé(e) des manigances de tes rivaux, que tu défendes son honneur et que tu lui viennes en aide lorsque ses propres qualités ne suffiront pas à le(la) tirer d'affaire. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la fréquence des appels à l'aide de l'être aimé, l'importance de ses exigences, ainsi que le nombre de tes rivaux.

Waise à charge

Eisenörs essentiellement, mais pas uniquement

Toute lueur de vie a disparu des yeux de l'un de vos parents ou d'un amant. Il lui est arrivé quelque chose de si terrifiant qu'il s'est retiré dans son propre monde, ne laissant de lui qu'un regard vide et un corps traînant. Vous êtes responsable de ses soins et de son bien-être. Toutefois, les Waisen sont imprévisibles – parfois, ils errent, à la recherche de quelque chose qu'eux seuls peuvent voir, ou restent près d'une peinture sans valeur et l'écaillent nonchalamment. Cependant, vous espérez qu'un jour, vous pourrez lui rendre son esprit. Dans l'attente ou jusqu'à ce que vous perdiez l'espoir, votre rôle est de ne pas le laisser mourir. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'intimité qui vous liait à cette personne avant qu'elle ne devint un Waise, mais aussi son degré d'isolement.

Liées à un (des) ami(s), concurrent(s), adversaire(s) ou ennemi(s)

Chantage

Quelqu'un te fait chanter. La personne en question t'a peut-être surpris avec la femme d'un autre ou à découvert que tu détournais une partie des impôts du noble qui t'emploie. Et il utilise ta faiblesse à son profit. En tout cas, tu es obligé de satisfaire ses exigences ou subir les conséquences de ses éventuelles révélations (dans ce cas, ce Chantage pourra se transformer en Ennemi intime ou tu perdras des points de réputation, au choix du MJ). Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'importance de la faute découverte, ainsi que l'ampleur des services réclamés par le maître chanteur (pour 1 PP, il s'agit d'un petit détournement de fond et le maître chanteur réclame sa part ; pour 2 PP, tu es l'amant d'une femme mariée de la haute société et un courtisan utilise ce qu'il sait pour améliorer sa position ; pour 3 PP, le maître chanteur a découvert que tu fais partie d'une société secrète et exige que tu lui révèles certains des secrets de cette dernière).

Confusion d'identité

Si tu n'as pas tenté cent fois de dissiper ce malentendu, tu n'as pas essayé une fois, mais ils s'obstinent à ne pas t'écouter : ils sont persuadés que c'est bien toi l'homme qu'ils recherchent, que tu connais des secrets dont tu ignores tout ou que tu possèdes quelque chose que tu n'as pas et tu ne sais plus quoi faire pour les convaincre du contraire. A moins qu'ils ne t'aient même pas dit ce qu'ils voulaient. Et peut-être ne seront-ils convaincus qu'une fois que tu seras mort sous leurs tortures.

Ennemi intime

Quelqu'un, quelque part, a fait une liste et ton nom est le premier que l'on peut y lire. Tu as déjà croisé la route de cette personne qui, depuis ce jour, a mis un point d'honneur à se mêler de tes affaires et à contrecarrer tes plans. Elle ne désire pas te tuer, seulement faire de ta vie un enfer. Bien sûr, son existence le préoccupe plus que la zizanie qu'il peut mettre dans la tienne, mais chaque fois qu'il le pourra, il te mettra des bâtons dans les roues. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la fréquence des interventions de cet ennemi, ainsi que la part d'influence qu'il a consacré à faire de ta vie un enfer.

Endetté

Etre pauvre ne te suffisait manifestement pas puisque tu as choisi, en plus, de devenir le débiteur d'un homme aussi puissant que peu patient, un de ces créanciers qui prendraient autant de plaisir à te faire casser les deux jambes qu'à récupérer son argent. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès déterminera le montant de tes dettes, l'influence de son (ou de ses) créancier(s), ainsi que son (leur) empressement à récupérer cette somme.

Maître Chanteur

Cette épée de Damoclès est l'exact opposé de Chantage. Cette fois-ci ce n'est pas vous que l'on fait chanter, mais c'est vous qui faites chanter quelqu'un. Vous disposez de toutes les preuves nécessaires pour lui extorquer de l'argent. Cela ne veut pas dire que vous les utilisez, mais vous en avez la possibilité. Le coût de cette épée de Damoclès varie suivant l'importance du crime de votre victime et de son statut social. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'importance de la faute découverte, ainsi que l'ampleur des services que

Épées de Damoclès

vous réclamez à votre victime (pour 1 PP, il s'agit d'un détournement de fond et vous pouvez réclamer votre part ; pour 2 PP, il est l'amant d'une femme mariée de la haute société et vous pouvez utiliser cette information pour améliorer votre position ; pour 3 PP, vous avez découvert que votre victime faisait partie d'une société secrète et vous pouvez exiger qu'elle vous révèle certains des secrets de cette dernière). Mais attention, plus la victime est puissante, plus sa vengeance pourrait être terrible si vous exigez trop d'elle (dans ce cas, l'épée de Damoclès se transformera en Ennemi intime ou Pourchassé). Enfin, il pourrait aussi vous dénoncer aux autorités, et l'épée de Damoclès deviendra alors Recherché.

Obligation

Tu dois quelque chose à quelqu'un. La personne en question t'a peut-être sauvé la vie ou simplement l'a aidé dans le passé. Et il est temps pour toi de t'acquitter de ta dette. A moins que, pris par le feu de l'alcool, tu n'es embrassé sa cause. En tout cas, peu importe, tu dois maintenant respecter ta promesse ou subir les conséquences de ton manque de parole (dans ce cas, cette Obligation pourra se transformer en Ennemi intime ou tu perdras des points de réputation, au choix du MJ). Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la difficulté de la tâche à effectuer pour t'acquitter de ta dette, ainsi que l'influence de la personne envers qui tu es redevable.

Pacte

Vous avez signé un pacte sacré avec d'autres personnes, peut-être afin de garder secrète l'entrée menant à des ruines Syrneath ou la charte d'un petit navire pirate. Tous les héros d'un même groupe devraient prendre cette épée de Damoclès en y investissant le même nombre de points, et tous les membres perdront cette épée si l'un d'eux lâche le morceau. Le nombre de points investis détermine la difficulté à garder le pacte secret, et la dangerosité de ceux qui s'opposent à vous (pour 1 point, vous ne devez laisser personne approcher de ces ruines Syrneath qui les rendraient fou ; alors que pour 3 points, c'est l'Inquisition elle-même qui recherche les membres de ce pacte).

Pourchassé

Pour une raison ou une autre, quelqu'un a une dent contre toi. Cette personne n'en veut pas à ta fortune ou au pouvoir que tu as ou représentes, non, elle t'en veut, à toi, personnellement. Tu es peut-être un hors-la-loi en fuite, à moins que tu n'es pris la tangente lors de la somptueuse cérémonie que ses parents avaient organisée pour votre mariage. Tu es en fuite, ce qui ne serait pas trop grave en soi si tes poursuivants n'étaient pas aussi appliqués à te retrouver et à te ramener. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine le niveau de motivation de tes poursuivants, ainsi que la logistique qu'ils sont prêts à utiliser pour parvenir à te mettre la main dessus.

Pourchassé par les Qatihl'i

Croissantins essentiellement, mais pas uniquement

D'une façon ou d'autre, tu as provoqué la colère du Qatihl'i et maintenant ils essaient de t'éliminer. Le nombre de points investis dans cette Epée de Damoclès détermine le nombre de fois où ils enverront leurs agents pour te tuer, et comment la puissance de ces derniers. (Pour plus de renseignements, reportez-vous au supplément l'Empire du Croissant, page 86.)

Prêt

Vous avez fait un prêt à quelqu'un qui non seulement a manqué à ses engagements mais a également disparu avec l'argent. Il vous faut à présent récupérer votre argent, sans oublier les

intérêts, bien entendu. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine le montant de la somme prêtée et les risques qu'il vous faudra prendre pour la recouvrer.

Rivalité

Ce n'est pas un de tes ennemis. En fait, ce pourrait même être ton meilleur ami. Quoi qu'il en soit, vous êtes tous les deux en compétition pour une chose fondamentale : c'est peut-être ton principal rival auprès de ta bien-aimée, pour obtenir ce poste de commandant de la garde personnelle du roi, à moins qu'il ne soit qu'un simple duelliste un peu plus doué que toi. Il n'est pas forcément ton ennemi, mais après tant d'années de rivalité, combien d'hommes parviendraient à rester amis ?

Tutelle

Vous avez été chargé de la protection et du bien-être d'une personne. Peut-être s'agit-il d'un grand-père acerbe et paralysé des membres inférieurs, ou d'un membre du Collège Invisible auquel vous avez donné asile en votre maison de Västeras, ou bien encore d'un jeune tire-laine que vous avez recueilli malgré le désaccord de ses parents, etc. Le nombre de points investis détermine la dépendance à votre égard de la personne dont vous avez la tutelle (pour 1 point, un adulte aux idées avant-gardistes alors que pour 3 points, il peut s'agir d'un bébé ou d'un handicapé) et le nombre, et la puissance, de personnes qui sont à sa recherche et souhaiteraient le voir mort.

Vendetta

Ne l'appellez pas vengeance. La vengeance est bonne pour les niais. Ne l'appellez pas justice car la justice est trop miséricordieuse. Non, il s'agit de tout autre chose. Tu as un compte à régler avec quelqu'un, mais la mort de cette personne ne suffira pas. En fait, la mort serait même le plus doux des sorts en comparaison de ce que tu lui réserves. Tu veux que cette personne souffre, souffre et souffre encore. Lorsque tu en auras fini, le Diable t'attendra sûrement en attisant les feux de l'enfer, mais peu importe : lorsqu'il aura vu ce que tu as été capable de faire, il t'accueillera les bras ouverts. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'influence de ta cible, ainsi que la conscience qu'elle a de cette vendetta... et, dans ce cas, la manière dont elle est préparée à t'accueillir.

Liées à un système de valeur, une déficience ou une addiction

Animosité animale

Mages Ussurans uniquement

Un jour, vous avez fait quelque chose qui a courroucé un membre très important d'une espèce animale. Aujourd'hui, tous les spécimens de cette espèce vous sont hostiles. D'ailleurs, jamais vous n'obtiendrez l'enveloppe spirituelle d'un membre de cette espèce. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine la menace posée par cet animal et sa fréquence d'apparition. Pour 1 PP, cela inclut de petits animaux inoffensifs comme les lapins, oiseaux chanteurs et souris. Pour 2 PP, cela inclut les animaux plus gros, comme les serpents et hiboux. Pour 3 PP, on retrouve la faune la plus redoutable, comme les loups et les ours. Il est impossible de choisir les créatures surnaturelles, comme les Drachen et griffons, dans le cadre de cette épée de Damoclès. Si vous vous attirez leur inimitié, vous êtes mort.

Alcoolique

Votre personnage est alcoolique, il ne peut se passer de sa rasade quotidienne. Cette addiction peut être tournée vers l'alcool en général ou vers un alcool en particulier (bière, whiskey, vodka, etc.). La force de votre dépendance est fonction du nombre de points placés dans cette Épée de Damoclès. De fait, plus forte est votre addiction, plus importante est la quantité d'alcool requise pour que vous sentiez bien, et plus grands sont vos tremblements en cas de manque. Chaque jour durant lequel vous ne consommez pas votre dose d'alcool, vous devez faire un jet de Détermination contre un ND égal à dix fois votre rang dans cette Épée de Damoclès, plus 5 par jour passé depuis votre dernière cuite. Si vous ratez votre jet, votre corps commence à présenter les symptômes du manque, à savoir la sous-alimentation, les tremblements, la transpiration, les nausées, et les douleurs chroniques, vous infligeant une augmentation de malus par rang dans cette Épée tant que vous n'aurez pas été saoul à nouveau. Un alcoolique disposant de l'avantage Grand buveur doit simplement boire de plus grandes quantités d'alcool pour atteindre l'état d'euphorie qui lui fera passer sa sensation de manque.

Amnésique

Tu ne sais pas exactement qui tu es ou ce que tu fais en ces lieux, mais tu es à peu près certain que quelqu'un le sait. Après tout, on ne tenterait pas de t'éliminer si ce n'était pas le cas ? Cette épée de Damoclès n'a aucune conséquence, en terme de jeu, sur tes caractéristiques : elle t'empêche juste de te souvenir de ton passé. Et tous ceux qui en font partie sont toujours là, quelque part, à attendre ton retour... un jour. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la gravité des menaces enfouies dans les brumes de ton passé, attendant le moment où tu baisseras ta garde ou relâcheras ta vigilance, pour pouvoir te mettre une balle dans ton cerveau embrumé.

Balafre

Vous avez reçu un coup, une blessure qui vous a profondément marqué. Il peut s'agir d'un méchant coup de couteau au visage, d'une main arrachée par un boulet de canon, d'un œil emporté par un vilain coup de rapière ou d'un boitement prononcé après que votre jambe est été en partie écrasée par la meule d'un moulin. Quelle qu'en soit la raison, vous portez dans votre chaire cette cicatrice. En fonction du nombre de PP investis, le handicap est plus ou moins prononcé. Pour 1 PP, c'est essentiellement esthétique, et cela permet à vos adversaires de vous identifier facilement. Pour 2 PP, vous souffrez d'une augmentation de malus sur les jets de compétence en lien avec votre handicap : s'il s'agit d'une cicatrice au visage, ce sera sur les jets sociaux, s'il vous manque un œil, ce sera sur les jets d'observation et sur le tir, pour une jambe raide ou une jambe de bois, ce sera, bien entendu, sur les jets de poursuite et d'escalade. Ces malus interviennent à la discrétion du MJ. Pour 3 PP, la blessure est plus sévère encore et la pénalité est portée à deux augmentations. Enfin, pour 4 PP, la blessure est particulièrement grave (il vous manque une jambe, un bras, votre visage est entièrement brûlé, etc.) et en plus des deux augmentations de malus, vous perdez un dé lancé gardé. Dans ce cas, si vous ne gardez plus aucun dé, cette action vous est interdite. Par exemple, il vous manque une jambe, vous avez 3 rangs dans la compétence Course de vitesse, mais qu'un seul en Finesse, Vous devriez normalement effectuer un jet de 4g1, mais en l'occurrence, vous vous retrouvez, compte tenu de votre handicap, à effectué un jet de 3g0 avec deux augmentations de malus, vous êtes donc dans l'impossibilité d'effectuer cette action. N.B. Cette épée de Damoclès rend caduque les "avantages" Borgne et Crochet.

Caprices

Vous avez toujours eu tout ce que vous vouliez, ou vous n'avez jamais eu ce que vous auriez pu espérer. Dans les deux cas cela reste pour vous un gros problème. Vous ne supportez pas qu'on ne réponde pas à vos exigences. Vous voulez quelques chose (quelqu'un ?) vous devez

l'avoir sur le champ. Vous ne voulez pas quelque chose, pourquoi devrait-on vous l'imposer... Quand on vous refuse vos quatre volonté vous pouvez entrer dans une colère noire, ou faire tout ce que vous pouvez pour arriver à vos fins. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès mesure l'importance et la fréquence de vos caprices, mais aussi les ennuis qu'ils peuvent vous apporter. Par exemple 3 PP pourraient faire que vous désiriez une personne au point de la faire enlever, 1 PP pourrait vous pousser à un peu de rapine pour acquérir un objet sans grande valeur etc. NB : attention à la perte de réputation...

Compulsion

Un héros souffrant de compulsion est préoccupé de façon malade par un but unique (porter secours à tous les chats abandonnés, ou jouer aux cartes, par exemple) au point d'en négliger le reste. Il ne porte plus aucune attention à sa famille, à ses amis et à son travail, seul compte l'objet de sa compulsion. Le malheureux peut devenir insomniaque et passer par des phases successives d'exaltation intense et de profonde dépression. Plus le nombre de PP investi est important, plus la compulsion est forte et moins le héros porte attention à son entourage.

Crise de religion

Auparavant, vous étiez très pieux, mais les horreurs que vous avez vues ont instauré le doute dans vos croyances. Actuellement, vous vous demandez si vous allez mettre votre foi de côté ou rejoindre les ouailles. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'importance qu'avait la religion à vos yeux mais également l'intensité du conflit qui vous hante.

Croyance inébranlable

Le personnage croit plus que fortement en Theus (Matushka, les runes vivantes, la Puissance des Sidhes, etc.). Cette croyance fait que chaque nouvelle chose rencontrée est pour lui créé par ou contre Theus. Pour lui Theus a pratiquement tout créé et il ne peut concevoir un monde sans sa divinité. Il faudra probablement beaucoup de temps et d'expériences pour convaincre ledit personnage que tout n'est pas blanc ou noir, pour qu'il ne croie pas que la sorcellerie doit être détruite car elle est l'œuvre de Légion, pour ne pas qu'il cherche partout une fée de source claire dans chaque point d'eau, pour ne pas qu'il vénère les animaux comme des égaux à une cour de noblesse quelconque...

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès représente la croyance que le personnage a dans sa divinité, son manque d'ouverture d'esprit et aussi la difficulté à lui faire entrevoir une autre réalité que la sienne.

Dépendant à l'Afyam

Cathayans essentiellement, mais pas uniquement

L'Afyam est une substance noire, utilisée comme analgésique au Cathay. Au Tashil et au Tiakhar, il est consommé récréativement pour produire une intrépidité mêlée d'euphorie. Hélas, elle engendre une habitude et vous en êtes dépendant. La puissance de votre dépendance est fonction du nombre de points placés dans cette Epée de Damoclès. De fait, plus forte est votre dépendance, plus importante est la dose requise pour que vous ressentiez l'euphorie, et plus grande est la douleur du manque.

Chaque jour durant lequel vous ne consommez pas votre dose d'afyam, vous devez faire un jet de Détermination contre un ND égal à dix fois votre rang dans cette Epée, plus 5 par jour passé depuis votre dernière prise, plus 10 si la dernière dose que vous avez prise n'était que médicale au lieu d'être appropriée pour quelqu'un de votre niveau de dépendance. Si vous ratez votre jet, votre corps commence à présenter les symptômes du manque, à savoir la sous-alimentation, les tremblements, la transpiration, les nausées, et les douleurs chroniques.

Épées de Damoclès

Beaucoup de dépendants continuent de prendre leur dose d'afyam uniquement pour éviter la douleur plutôt que pour ressentir l'euphorie.

Les effets de ces symptômes vous imposent d'avoir sur tous vos jets autant d'Augmentations que votre rang dans cette Épée de Damoclès. Ces effets, qui sont cumulatifs, durent jusqu'à ce que vous preniez une dose d'afyam. Ces Augmentations ne s'appliquent pas au jet quotidien effectué pour voir si le manque s'aggrave, ni aux Jets de Blessure.

Par exemple, un personnage avec une Détermination de 4 et une Dépendance à l'afyam de 2 prend une dose récréative (dans son cas, 4 doses médicales) d'afyam. Le lendemain, il ne prend aucune dose, et doit lancer 4g4 (sa Détermination) contre un ND de 25. Il fait 23 et échoue, et tous ses ND subissent deux Augmentations. Le lendemain, il ne prend toujours pas de dose, et doit effectuer un jet de 4g4 contre un ND de 30. Il échoue à nouveau avec un 26. Maintenant, ses ND sont Augmentés 4 fois. Le jour suivant, il achète une dose médicale et la prend : toutes ses pénalités disparaissent. Le lendemain, il doit reprendre une dose ou réussir un jet contre un ND de 35, car sa dernière prise n'était que médicale.

Dernière roue du carrosse

Vous avez toujours été en retrait, toujours été le dernier servi lors des soirées ou de vos études, toujours été le dernier appelé pour quoi que ce soit... Bref il ne reste qu'un mot : Dernier. Vous ne savez pas pourquoi, vous ne savez pas si vous avez été maudit ou si c'est du à votre caractère ou votre apparence mais c'est comme cela : on vous ignore.

Il faut donc toujours que vous vous battiez pour vous faire remarquer ou passer un peu plus en avant, et cela vous coûte énormément d'efforts.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès, représente le degré d'oubli auquel vous êtes relégué, et donc les prouesses que vous devrez accomplir pour vous faire valoir. Par point investi dans cette Épée, vous gagnez un point de Réputations de moins sur chacun des actes où vous êtes sensé en gagner (minimum 1). En revanche, vous perdez normalement vos points de Réputation.

Par exemple 1 PP fait qu'on vous dira toujours bonjour en dernier. Si l'on doit choisir le premier d'un groupe ça ne sera pas vous, tandis que 3PP font qu'on a tendance à vous oublier en tout. Cela peut être sur les lieux d'une fusillade, sur une île où votre navire a accosté (même si vous êtes le capitaine) ou encore le fait d'être reconnu ("j'vous connais... si si j'vous connais... Berek, c'est ça ?").

Différent

Vous pouvez simplement être un incompris, ou le fils bâtard d'un ennemi atavique, mais quelle qu'en soit la raison, vos compatriotes, vos voisins et votre famille, les proches qui vous sont le plus cher voudraient vous voir rouler dans le goudron et les plumes et quitter le pays, quitter LEUR pays.

Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine la quantité de gens de votre patrie qui sont importunées par votre présence (à 1 point, un petit groupe de personnes, des extrémistes nationaux ou religieux par exemple ; à 3 points, tous les habitants de ton pays souhaitent ton départ) et la façon dont ils se comportent avec toi (pour 1 point, ils ne te font vraiment pas confiance alors que pour 3, leur confiance dépendra de la longueur de corde qu'il leur faudra pour te pendre).

Erreur fatale

Mages usurans uniquement

Vous étiez mage, vous parliez aux animaux et vous pouviez même peut-être vous transformer. Mais voilà, d'une manière ou d'une autre vous avez offensé Matushka et vous avez perdu votre don. Néanmoins vos yeux verts vous indiquent que vous avez encore une

chance de vous racheter et ainsi de récupérer votre magie. Le nombre de PP investit dans cette épée de Damoclès indique la gravité de l'offense faite à Matushka et aussi la difficulté de vous racheter à ses yeux.

Faiblesse pathologique

Nul ne sait pourquoi mais vous êtes très faible dans un attribut physique. Il peut s'agir d'une myopie persistante, d'un gros problème d'asthme ou bien de scoliose. Toujours est-il que vous en souffrez énormément. La faiblesse physique de certains héros n'a fait que renforcer leur légende, mais dans la vie courante, c'est un calvaire. Vous faites tous vos jets en rapport avec votre handicap en gardant deux dés de moins. Si vous réussissez malgré tout ou si vous trouvez un moyen original de contourner votre handicap, vous gagnez les points d'expérience correspondants.

Froideur de l'éternité

Immortels uniquement

Le rang dans cette épée de Damoclès dépend de la durée effective de la vie de l'immortel. Ainsi, un homme qui a déjà vécu plus de cent ans détiendra celle-ci au rang 1 ; à plus de 200 ans, au rang 2 ; à plus de trois cents ans, au rang 3 et à plus de 500 ans au rang 4.

Cette épée de Damoclès entraîne un détachement dans les relations sociales qui se ressent pour leurs interlocuteurs. Ils ont ainsi un malus d'une augmentation par rang dans cette Epée de Damoclès sur tous leurs jets sur le système de répartition. Plus ils ont un rang élevé dans cette Epée de Damoclès, plus il leur semble être entouré de cadavres en sursis.

Grossier personnage

Certains vous appellent "barbare" ou "paysan", d'autres, avec euphémisme, parlent de votre "manque d'éducation", mais ce qui est évident c'est qu'on ne vous a pas donné les clés pour vivre dans la bonne société. Peut-être laper vous votre soupe, vous servez-vous avant tout le monde ou encore vous sucez-vous les doigts après les avoir mis dans un plat. Vous n'avez jamais été préparé à toutes ces finesses. Ainsi, si vous voulez pouvoir côtoyer ce monde, vous faudra-t-il vous former aux bonnes manières. Plus cette épée de Damoclès a un coup élevé plus vos manières sont exécrables et se répercutent sur votre réputation et celle de ceux qui vous entourent quand vous êtes en public. Le nombre de PP investis détermine le nombre de points de réputation perdu par vos mauvaises habitudes, mais aussi la difficulté à "revenir dans le droit chemin".

Homosexuel

Voilà une épée de Damoclès qui n'est pas politiquement correcte, mais qu'importe, il s'agit bien d'un danger qui plane sur celui qui la détient... En effet, l'homosexualité n'est pas acceptée sur Théah en dehors de quelques cercles. L'Eglise du Vaticine, l'Inquisition en particulier, réprouve de telles pratiques, considérées comme contre-nature et attirant autant son attention qu'une théorie scientifique trop audacieuse. Plus vous investirez de PP dans cette épée de Damoclès, plus votre préférence sexuelle sera avérée. Pour 1 point, vous seul (et quelques amants) êtes au courant. Pour 2 points, vous en avez parlé à votre famille et vos amis, ou vous avez un comportement efféminé (pour les hommes) ou macho (pour les femmes) qui laisse peser les soupçons. Pour 3 points, c'est flagrant. Pour 4 points enfin, vous vivez votre homosexualité au grand jour, avec votre compagnon... Là, autant dire que d'ici peu de temps, l'Inquisition viendra frapper à votre porte...

Instant de grâce

Un jour, vous avez été témoin d'un spectacle tellement magnifique et émouvant que vous avez passé votre vie à essayer de le contempler à nouveau. Peut-être s'agissait-il de la Septième Mer, d'une femme splendide sur une île inexplorée ou d'un étranger ténébreux qui n'a fait que passer un soir dans votre vie. Peut-être ne s'agissait-il que de la vision lointaine d'une cité d'or. Quoi qu'il en soit, le monde, depuis ce jour, a perdu ses couleurs à vos yeux depuis ce jour.

Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine combien il sera difficile pour vous de revivre cet instant de grâce et l'impact (positif ou négatif) qu'il aura sur votre existence si vous y arrivez un jour.

Maladie

Il est courant que les gens tombent malade pendant leurs voyages. Et tandis que la populace attrape des maladies communes (telles que gripes ou pestes), les héros, quant à eux, souffrent de maladies épiques. Quoi qu'il en soit, tu es la seule personne atteinte par cette maladie depuis des centaines d'années, voire des siècles. Bien entendu, le seul remède existant se trouve sous le trône de O'Bannon, dans la Septième Mer ou au fin fond du Cathay.

Quand cette Épée de Damoclès est choisie, le MJ détermine un traitement et les symptômes qui la caractérisent. La méthode la plus simple pour mettre en application ces symptômes est de choisir un certain nombre de compétences affectées par cette affection, en soustrayant le niveau de l'Épée de Damoclès du nombre de dés lancés. Par exemple, le MJ décide que la maladie de la langue bleue dont souffre le héros affecte à la fois ses jets d'Eloquence et de Séduction ; en effet, non seulement sa langue est laide, mais de plus son haleine est pestilentielle, c'est pourquoi il souffre d'une pénalité de 1 dé lancé non gardé. Noter que plus il a de compétences affectées, plus la maladie intervient souvent dans le jeu, et plus le personnage acquiert d'expérience.

Phobie

Tu es, au plus profond de toi, terrifié – par l'obscurité, les grands espaces, la foule, la magie... Quelle qu'en soit la cause, le résultat est toujours le même : chaque tour passé en présence de l'objet de cette phobie soit tu perds un nombre d'actions égal au nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès, soit conserve toutes tes actions, mais doit toutes les utiliser pour fuir ou se protéger de l'objet de ta peur (tu ne peux faire aucune autre action, pas même une attaque).

Sensible

Un sujet particulier vous met toujours en rogne, que ce soit une cicatrice, un léger bégaiement, votre enfance paysanne, votre manque d'éducation, etc. Quelle qu'en soit la raison, évoquer un tel sujet en votre présence vous fait entrer dans une colère noire... une remarque du style "C'est quoi cette tache de naissance dans ton cou ?" ou un regard trop appuyé sur votre bec-de-lièvre et vous vous énervez contre le malotru. Plus vous investirez de PP dans cette épée de Damoclès, plus votre "petit problème" sera visible ou connu et plus vos accès de colère seront violents. Associé à un arcane de type rancunier, cela peut produire des étincelles...

Serment

La parole d'un homme est son honneur, et son honneur est sa vie. Tout du moins, c'est ce que l'on t'a appris. Tu as, toi qui crois à cette règle de vie, fait une promesse à quelqu'un (peut-être simplement à toi-même) et n'as aucune intention de rompre ce serment... même si cela

doit te coûter la vie. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la difficulté à respecter ce serment ou l'importance des obstacles qui tenteront de t'en dissuader.

Transe

Sorciers Mixtio uniquement

Parfois, vous êtes pris de crises d'épilepsie par le biais desquelles les Sidhes vous communiquent d'étranges visions. Dans cet état, des esprits pénètrent votre âme et tentent de vous transmettre des renseignements fondamentaux. Lorsque cela arrive, vous perdez le contact avec votre environnement et n'avez conscience que de la présence des Sidhes qui vous abordent. Selon la nature de l'esprit qui vous contacte, cela peut être positif ou négatif. Le risque est qu'un esprit, une Ombre ou même un séide de Légion, ait une idée malveillante derrière la tête et terrorise le sujet à répétition jusqu'à ce que l'Oracle intervienne. Le personnage doit être prêt à entrevoir des visions pas toujours agréables. D'ailleurs, certaines Filles sont devenues folles à force d'entrevoir le futur. Cette épée de Damoclès doit être étudiée au côté du MJ et le joueur doit bien comprendre qu'il y a un risque, aussi petit soit-il, qu'il perde son personnage lors de l'une de ces crises.

Vie sacrée

Tu tiens la vie humaine en très haute estime. Que ce soit pour des raisons morales ou religieuses, tu répugnes à tuer tes semblables. Tu perds un nombre de XP égal à la valeur de cette épée de Damoclès par individu tué dans la session de jeu. Par contre, les secours apportés aux blessés et les gens sauvés par tes soins t'apportent les XP normaux procurés par une épée de Damoclès.

Liées à la condition sociale

Achat d'une particule

Vous êtes né roturier mais avez toujours observé les gens de la classe supérieure avec envie. Récemment, vous êtes parvenu à économiser assez d'argent pour acquérir une particule. Vous espérez ainsi intégrer le cercle des gens bien nés, mais ceux-ci vous ont bien fait comprendre que le simple fait d'avoir une bourse bien remplie ne faisait pas de vous l'un d'entre eux. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'importance de l'ostracisme dont vous êtes victime de la part de la noblesse. Plus le nombre de points investis est important, plus ils auront tendance à vous tenir à l'écart de leur vie sociale. De même, avec 3 ou 4 points investis, même les roturiers considéreront que vous avez trahi votre classe d'origine et ne vous adresseront plus la parole que lorsqu'ils y sont obligés. Il ne vous reste plus à espérer que cet ostracisme disparaisse avec le temps...

Assassin

Un rival politique a engagé un assassin pour se débarrasser de toi. N'y vois là rien de personnel – tu représentes simplement une menace pour son assise politique et il lui faut t'éliminer. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine l'adresse de cet assassin, le temps qu'il prendra avant de frapper et si ton rival en engagera un autre au cas où le premier échoue.

Bâtard

Vous êtes l'enfant d'un(e) noble et d'un(e) roturier(e). Que vous viviez chez votre géniteur noble ou chez les pauvres, vous êtes mal vu, considéré comme n'appartenant pas vraiment au monde dans lequel vous vivez. Les autres vous en font baver, vous faisant remarquer à la moindre occasion votre naissance adultérine... En fonction des PP investis, cette épée est plus ou moins handicapante. Pour un point, vous n'êtes que deux à le savoir, vous et le parent dans le monde duquel vous vivez. Pour deux points, vos deux parents le savent, mais l'un d'eux (généralement le noble) ne veut pas entendre parlé de vous. Pour trois points, la famille de votre géniteur de noble naissance est au courant et vous en fait voir de toutes les couleurs. Pour quatre points, c'est un fait public, vous êtes le mouton noir de la communauté.

Dépossédé (Hidalgo en Castille)

Nobles essentiellement, mais pas uniquement

Quelqu'un vous a dérobé foyer comme terres mais vous avez réussi à sauver la majeure partie de vos économies. Peut-être les Montagnois s'en sont-ils emparés. Peut-être des soldats eisenörs les occupent-ils. Quoiqu'il en soit, vous souhaitez les recouvrer. Le nombre de PP que vous décidez d'investir dans cette épée de Damoclès détermine à quel point les voleurs sont dangereux mais aussi l'importance de vos possessions. Tant que vous ne les aurez pas récupérées, le gîte et le couvert ne seront plus gratuits, et vous devrez y consacrer une grande partie de vos économies. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'importance de votre fortune de base, ainsi que la somme hebdomadaire nécessaire pour maintenir votre train de vie. Pour 1 PP, votre fortune de base s'élève à 6 000 guilders et vous devez dépenser 50 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé ; pour 2 PP, votre fortune de base s'élève à 2 000 guilders et vous devez dépenser 100 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé ; pour 3 PP, votre fortune de base s'élève à 500 guilders et vous devez dépenser 250 guilders par semaine pour garder votre train de vie élevé. Si vous parvenez à récupérer vos terres, vous redeviendrez un noble à part entière.

Marié à un roturier

Noble uniquement

Vous avez été marié à un(e) roturier(e) dont les parents avaient assez d'argent pour apurer les dettes de votre famille. Vous vivez maintenant dans la honte d'avoir été vendu pour maintenir le train de vie familial. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'importance de la dette réglée par votre beau-père, la vulgarité de votre belle-famille, la laideur et la bêtise de votre épouse, et par là même, l'importance des moqueries et quolibets dont vous êtes victime de la part de vos pairs.

Noble artisan

Nobles uniquement

Un noble qui appartient à une guilde pose un problème à sa classe sociale, il remet en cause le fait que les guildes sont au service de la noblesse et que les membres de la guilde sont d'un statut inférieur au leur. C'est un véritable scandale lorsqu'une personne bien née décide d'entrer au service d'une guilde, jurant fidélité aux membres de sa corporation plutôt qu'à ses pairs. Lorsqu'un noble reconnaît un simple compagnon comme son maître, la noblesse aura tendance à le laisser à l'écart et à le brocarder, sa réputation chutera alors immédiatement de 10 points par rang pris dans cette Épée de Damoclès. Ces nobles qui embrassent une profession par passion sont alors victimes d'un véritable ostracisme, les clients n'osant franchir le porche de sa boutique de peur de s'attirer les foudres de la classe dirigeante, ainsi tous ses revenus commerciaux se voient-ils amputés de 25%. Cette sanction ne s'applique

toutefois qu'au noble déchu et pas à la corporation qu'il a rejointe, leurs compétences étant toujours aussi utiles. Enfin, certaines guildes sont moins stigmatisées que d'autres, s'il reste à peu près honorable de rejoindre la guilde des marchands ou des alchimistes, il en tout autrement d'appartenir à celle barbières ou des blanchisseurs... Suivant la guilde que vous choisirez de rejoindre et votre rang dans la noblesse (plus le noble est de haut rang, plus il est mal vu de rejoindre les guildes), le MJ vous fixera le rang de l'Épée de Damoclès.

Orphelin

On vous a séparé de votre famille, sans doute lors de la guerre de la Croix ou d'un autre événement d'une telle importance. Vous ne savez pas où elle se trouve actuellement, ni même si des parents sont encore en vie, mais leurs visages emplissent vos rêves, et vous ne serez jamais heureux tant que vous n'aurez pas découvert ce qui leur est arrivé. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine la difficulté à retrouver votre famille mais aussi son éparpillement.

Perte de titres

Nobles uniquement

Vous avez récemment perdu votre titre de noblesse, que ce soit pour avoir fâché le Roi, en raison de votre déchéance financière ou en raison d'une lâcheté excessive à la guerre. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'importance de votre faute et le retentissement que l'annulation de vos privilèges a provoqué. Ainsi, si le marquis Jacques Allais de Crieux devient simplement Jacques Allais, presque tout le royaume de Montaigne en sera informé, ce qui vaut bien 4 PP. A l'inverse, si le Caballero Manuel Lobos de Pinzon devient Manuel Lobos, peu de gens seront au courant et n'entraînera qu'une épée de Damoclès à 1 PP.

Prisonnier du paradis

Nobles essentiellement, mais pas uniquement

Votre personnage est invité à la cour d'un Haut seigneur (Roi, prince, Gaius, etc.) et nombre de personnes prendraient cela comme un honneur et l'occasion de vivre la grande vie sans rien déboursier. Malheureusement, ce n'est pas votre cas, vous savez exactement pourquoi vous êtes là : vous êtes un otage. Vous êtes une garantie pour le Grand Seigneur qui vous héberge. Tant que vous vivrez sous son toit, votre père/mère/famille n'osera rien tenter à son encontre. Ensuite, en fonction du nombre de PP investis, votre hôte vous traite plus ou moins bien (pour 1 point, vous êtes un invité d'honneur, pour 3 points, vous êtes enfermés dans un donjon inexpugnable et soumis à la vindicte des gardiens) et votre famille tient plus ou moins à vous récupérer (pour 1 point, ils mettront tout en œuvre pour vous récupérer, alors qu'à 3 points, il semblerait que le seigneur est fait le choix du mauvais héritier car vos parents sont prêts à vous sacrifier pour le bien familial).

Ridiculisé

Nobles uniquement

Lors de ta première apparition à la cour, l'un des hommes d'esprit présents fit de toi son "sujet d'attention" et t'humilia devant l'assemblée des courtisanes. Maintenant, chaque fois que tu fais une apparition à la cour, il s'assure que tu seras le souffre-douleur de toutes ses plaisanteries. Plus tu investis de PP dans cette épée de Damoclès, plus ton bourreau est spirituel et puissant.

Liées à une nation

Barbare

En particulier Cathayans, Croissantins, Indigènes de l'archipel de Minuit, Kosars, Cymbres, Fhidelis et Vestens

Tu es considéré comme un barbare dans la plupart des pays de Théah. Quelle que soit la personne à qui tu parles, quel que soit l'endroit où te trouves, il y a toujours quelqu'un pour te le faire ressentir. Tu es originaire d'un pays, ou d'un peuple que les nations installées prennent pour des barbares acculturés. Tu es à peine plus qu'un animal pour eux. On ne fait pas confiance à un barbare, il tuera votre famille pendant que vous dormez, brûlera votre ferme ou violera votre épouse après vous avoir éventré. Plus tu consacreras de points à cette épée de Damoclès, moins les gens civilisés te feront confiance et risquent de réagir violemment. Il sera également de plus en plus dur de vaincre les préjugés dont tu es la victime.

Code de l'honneur

Vodaccis uniquement

Les Vodaccis prennent l'honneur très au sérieux (malgré ce que les autres en disent), et nombre préféreraient mourir que d'enfreindre leur code déontologique. Pour chaque PP que vous investissez dans cette épée de Damoclès, choisissez une règle de l'honneur vodacci (voir encadré page 91 dans le supplément sur la Vodacce) que vous ne pouvez enfreindre. Le MJ pourra vous voler un dé d'héroïsme si vous violez cette règle au cours du jeu. De même, si vous suivez la règle alors même qu'elle vous nuit pendant une aventure, le MJ vous accordera 1 ou 2 XP supplémentaires.

Colon

Vous avez été élevé dans l'une des colonies de votre nation d'origine, et vous êtes donc considéré comme bourru, grossier et ignorant par vos compatriotes de l'ancien continent. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine le nombre et la violence des préjugés que les continentaux peuvent vous infliger.

de Pau

Montaginois uniquement

Le nom "de Pau" est un pseudonyme souvent utilisé par les Montaginois en fuite, ceux qui ont perdu leur particule ou qui ont une raison de dissimuler leur véritable nom. On pourra par exemple rencontrer un Alexis de Pau, anciennement Alexis Gaillard de Saint-Vorles. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès détermine l'importance de votre faute et les risques encourus si l'on venait à connaître votre véritable nom. En effet, bien que vos pairs sachent que vous avez quelque chose à cacher du simple fait que vous portiez ce patronyme, ils ne connaissent pas l'ampleur de votre faute et la plupart s'en moque.

Etranger

Il n'y a rien à faire. Vous pouvez vous installer quelque part pendant des semaines, des mois, des années, on vous considérera toujours comme le "nouveau", "l'étranger". Ce qui fait qu'on aura toujours tendance à vous suspecter en premier, que ce soit parce qu'il pleut ou parce qu'on a retrouvé un cadavre dans la rivière toute proche. Si vous retournez dans votre pays d'origine, vos anciens voisins et amis vous traiteront alors comme un étranger, vous êtes parti

depuis trop longtemps (même si cela ne fait qu'une semaine) et ils ne l'ont pas appréciés ("Si les ... étaient si bien, il fallait rester là-bas").

Le nombre de points investis dans cette épée détermine à quel point les gens de l'endroit où vous êtes se méfient de vous (1 PP : ils ne seront jamais vos amis, 3PP : ils seront toujours vos ennemis) et ce qu'ils vous mettront sur le dos (1PP : le temps qui se détraque, 3PP : les pillards qui sillonnent la région).

Exilé

Autrefois, vous aviez une patrie. Un événement est survenu et on vous a interdit d'y retourner sous peine de mort. Quand vous prenez cette épée de Damoclès, vous devez choisir une nation : si jamais vous y êtes pris par quelqu'un qui vous reconnaît et ne vous aime pas, vous serez exécuté. Le nombre de PP que vous affecterez à cette épée de Damoclès déterminera la notoriété de votre outrage et la difficulté à laquelle vous serez confronté pour faire lever une éventuelle condamnation.

Gadjo

Non Fhidelis uniquement

Vous avez croisé le chemin des Tibesti et les choses se sont plutôt mal passées. Aujourd'hui, ils ont une très mauvaise opinion vous concernant et le sentiment est certainement réciproque. Plusieurs facteurs ont dû contribuer à cet état de fait. La gravité de l'épée de Damoclès va du gadjo insensible (1 PP), au gadjo malhonnête qui tire parti du malheur d'autrui (2 PP), jusqu'au gadjo qui a activement tenté de blesser quelque Tibesti (3 PP).

Lié par le sang

Vestens uniquement

Vous avez fait le vœu sacré de réaliser quelque chose. Il vous faut maintenant réussir dans votre entreprise ou mourir à la tâche. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine la difficulté de votre mission. Adressez-vous à votre MJ pour fixer ce que vous vous êtes promis.

Lorenzo

Vodaccis essentiellement, mais pas uniquement

Votre lignée remonte à l'infâme famille Lorenzo : des sadiques brutaux qui choquèrent les Vodaccis les plus blasés. Même si vous n'affichez pas nécessairement leurs caractéristiques, votre réputation serait réduite à néant si l'on apprenait vos antécédents. Le nombre de PP que vous décidez d'investir dans cette épée de Damoclès détermine la force de votre lien de parenté et le tort que vous subiriez si vos ennemis l'apprenaient.

Loyauté envers la Guilde, membre d'une guilde de marchands uniquement

Vous êtes membre de l'une des nombreuses Guildes marchandes de Vendel, où vous avez prêté serment de suivre les ordres des membres les plus anciens de la Guilde. On attend ainsi des membres de rang inférieur qu'ils respectent leur serment et "fassent bloc" contre les guildes rivales. Le nombre de points investi dans cette Epée de Damoclès détermine la fréquence des demandes de la Guilde et le coût financier de ces obligations.

Memlo

Fidelis uniquement

Vous avez été sali. Peut-être n'était-ce pas de votre faute. Peut-être les gadjos sont-ils responsables ou peut-être avez-vous passé trop de temps à leurs côtés. En tout cas, le résultat est le même. Votre peuple considère que vous êtes souillé et vous n'avez qu'un nombre limité de moyens pour vous défaire de ce déshonneur : Vayu, l'isolement ou le sacrifice. Votre sanat vous conseillera sur la meilleure manière de vous purifier.

Le nombre de PP que vous investissez dans cette épée de Damoclès détermine la gravité de la souillure. Pour 1 PP, le péché était mineur : une femme gadjo vous a sans doute touché d'une façon mal à propos en public. Pour 2 PP, le péché était plus grave : peut-être avez-vous choqué le camp de vos fréquentes et imprudentes démonstrations publiques de tendresses. Pour 3 PP, vous avez commis une transgression capitale comme l'adultère ou la prostitution. Pour 4 PP (via l'avantage Porte poisse uniquement), on ne parle jamais du crime en société (espérons qu'il s'agit d'un coup monté contre votre personnage).

Rêve de dragon

Cathayans uniquement

Dans vos rêves, vous avez senti le sheng chi, le souffle céleste d'un dragon qui est venu vous transmettre un message prophétique, dont vous ne vous rappelez pas la nature durant vos heures éveillées. Plus de points vous placez dans cette Epée de Damoclès, plus important est le message et plus les rêves vous dérangent.

Héritier de Dracheneisen

Nobles eisenörs uniquement

Vous êtes le prochain héritier d'un objet en Dracheneisen appartenant à votre famille. Il peut s'agir d'une cuirasse, d'une épée, voire d'un pistolet. Dans tous les cas, c'est un droit de naissance mais vous devez patienter jusqu'à ce que le parent qui le possède actuellement meure ou décide de vous le transmettre. Vous recevez des XP pour cette épée de Damoclès quand l'histoire tourne autour du parent en question, et tous ces XP vont à l'achat de l'objet en Dracheneisen. Lorsque vous aurez accumulé un nombre de XP égal à trois fois le coût de l'objet, vous obtiendrez ce dernier et perdrez cette épée de Damoclès.

Rücken perdu

Eisenörs uniquement

Vous aviez un frère d'arme, vous étiez son Rücken et il était le vôtre, mais maintenant vous êtes seul. Votre Rücken est mort et vous devez honorer ses dernières paroles. Peut-être désirait-il être vengé ou encore vous a-t-il confié un objet à ramener à sa famille. Quoique ce soit, vous avez donné votre parole et ne pouvez plus revenir dessus. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine la difficulté de la quête à accomplir ou la puissance de la personne qui l'a tué (politiquement ou physiquement).

Talisman du Huo Qiang

Cathayans essentiellement, mais pas uniquement

L'un de vos ancêtres était l'un des 64 sorciers Fu qui ont participé à la création du Huo Qiang (Mur de Feu). Plus vous placez de points dans cette Epée de Damoclès, plus cette personne vous était directement liée et plus vous attirez l'attention sur vous, particulièrement de la part

de ceux qui recherchent les talismans du Huo Qiang. Malheureusement pour vous, non seulement vous n'avez pas le talisman en votre possession, mais de plus les seules informations que vous possédez sur sa localisation sont d'obscures légendes transmises dans votre famille, et qui sont, bien sûr, souvent contradictoires.

Liées à une organisation

A l'épreuve

En raison d'un méfait dans votre passé, votre adhésion n'est pas acquise et risquée. Le plus léger écart de conduite pourrait vous la faire perdre, et vos supérieurs gardent un œil sévère sur vous. Le rang de cette épée de Damoclès détermine la sévérité de vos offenses passées. Plus il est élevé, moins votre prochaine erreur sera grave pour entraîner votre exclusion. Si vous perdez votre Appartenance, vous obtenez l'épée de Damoclès Mis à pied d'une valeur égale à votre rang dans celle de A l'épreuve.

Adversaire interne

Il existe un autre membre de ton organisation que tu n'apprécies décidément pas. Peut-être pense-t-il que tu n'as pas foi en la cause ou que tu vendras un jour tes camarades aux autorités. Peut-être êtes vous simplement de factions différentes au sein de votre organisation.

Quelle que soit la raison, une grande rivalité est née entre vous deux. Il tentera de te discréditer et de te rabaisser à la moindre occasion – critiquant tes arguments, ridiculisant tes plans, tentant de te reléguer au second plan dès que possible. Il ne s'agit pas d'un ennemi au sens strict du terme – il ne s'en prendra jamais à toi physiquement car, après tout, vous faites partie de la même organisation. Mais il y a des jours où tu penses qu'il serait bon de régler tout cela au pistolet, à l'aube... le nombre de PP que tu investis dans cette épée de Damoclès détermine la véhémence de ton rival et la cellule à laquelle il appartient. Un ou deux PP signifient qu'il vient d'une autre cellule ; trois PP signifie qu'il est de la vôtre.

El Vago

Membres de Los Vagos uniquement

Le personnage a déjà porté la tenue et le masque blanc d'El Vago. Qu'il soit le seul membre de sa cabale à porter le masque ou qu'il ne l'ait mis qu'une fois, il assume le faix et les responsabilités de son rôle, ce qui a grandement changé sa personnalité (à voir en accord avec le maître de jeu). L'Inquisition le recherche certainement (bien que son identité reste inconnue) et il devra dorénavant faire montre de la plus grande prudence, de peur que les ennemis d'El Vago ne l'arrêtent. Veuillez noter que le masque n'est pas le même que celui d'Andrès de Aldaña, mais plus simplement celui que son groupuscule utilise.

Informateur de l'Inquisition

Vous avez dénoncé une personne de votre connaissance aux forces de l'Inquisition. Peut-être l'avez-vous fait parce que vous pensiez vraiment qu'il s'agissait d'un hérétique, ou seulement pour sauver votre peau. Que cette dénonciation vous chagrine ou non, cela va certainement affecter la perception que les autres ont de vous.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine l'intimité de la personne trahie (un ami ou un membre de votre famille) ou le nombre d'individus que vous avez dénoncés (voisins et autres connaissances).

Invention

Membres du Collège Invisible uniquement

Il y a quelques années, on glorifiait et récompensait les individus qui inventaient merveilles et autres choses utiles. Aujourd'hui, l'inverse semble être la règle. Vous avez conçu une telle invention et devez maintenant vivre en assumant les conséquences de cette création. Vous êtes confronté à un dilemme : devez-vous la rendre publique et risquer d'être traqué par l'Inquisition ou la dissimuler malgré tout le bien qu'elle apporterait ?

Plus vous investissez de PP dans cette Épée de Damoclès, plus votre invention est importante pour la société et plus grande est la menace que représente l'Inquisition. Le joueur doit trouver une invention adéquate, en créer une en utilisant les règles du supplément le Collège Invisible pages 85 à 88 ou en choisir une dans le même supplément aux pages 89 à 93.

Loyauté envers la Guilde

Membres d'une guilde marchande uniquement

Vous êtes membre de l'une des nombreuses Guildes marchandes de Vendel ou de Vodacce, où vous avez prêté serment de suivre les ordres des membres les plus anciens de la Guilde. On attend ainsi des membres de rang inférieur qu'ils respectent leur serment et "fassent bloc" contre les guildes rivales. Le nombre de points investi dans cette Épée de Damoclès détermine la fréquence des demandes de la Guilde et le coût financier de ces obligations.

Mise à pied

Vous faisiez partie d'une organisation, mais pour quelque raison, vous en avez été limogé. Choisissez l'une des associations ou sociétés secrètes que l'ont peu rejoindre grâce à l'avantage Appartenance. Vous avez été mis à la porte de cette organisation, et ne pourrez obtenir l'adhésion à ce groupe tant que vous serez détenteur de cette épée de Damoclès. Vous et votre MJ devrez convenir du background qui vous a conduit à votre mise à pied. Vous n'êtes pas activement recherché par les membres de cette organisation, mais ils ne sont pas disposés à vous venir en aide, et peuvent même vous surveiller discrètement afin de s'assurer qu'aucune information sensible à leur propos ne filtre.

Le niveau de cette épée de Damoclès indique la puissance de cet antagonisme et la méfiance réciproque entre vous et vos anciens partenaires.

Mort et enterré

Membres des Kreuzritter uniquement

Vous avez mis en scène votre mort pour rejoindre les Croix Noires. Il vous est désormais interdit de revenir de quelque manière que ce soit sur votre ancienne existence. Enfreindre cette loi serait synonyme de mort (au sens littéral cette fois) pour vous et ceux qui sont au courant de votre existence. Le nombre de PP que vous investissez dans cette épée de Damoclès détermine la force du lien affectif que vous entretenez avec les gens de votre passé mais également la difficulté que vous éprouvez à les laisser croire que vous êtes morts.

Gardez à l'esprit que de nombreux chevaliers ont fait croire à leur propre mort. Cette épée de Damoclès ne s'applique qu'à ceux qui ont laissé derrière eux des êtres chers.

Non assermenté

Membres de la Guilde des Spadassins essentiellement, mais pas uniquement

En effet, elle pourrait aussi s'appliquer à un apothicaire ne faisant pas partie de la guilde des apothicaires mais usant de l'école Vergift, un marchand avec l'école Kaarlo Ottosson ou bien encore un maître cavalier enseignant l'une des écoles castillanes d'équitation sans autorisation

Cette Épée de Damoclès ne peut être acquise que si vous achetez également une école d'escrime. Alors que vous avez appris les techniques de ce style, vous ne les avez pas reçus de la manière normale et logique. Peut-être un ami a-t-il eu pitié de vous ou votre mère vous l'a enseigné afin que vous soyez plus indépendant. Quoi qu'il en soit, vous connaissez les techniques de ce style. Malheureusement, les académies qui l'enseignent n'apprécient pas que celui-ci soit divulgué sans leur permission. Les membres assermentés de l'école vous attaqueront dès que vous ferez usage de leur style. Le nombre de points investis dans cette épée de Damoclès indique la fréquence et l'intensité de l'aversion que les praticiens de ce style éprouvent à votre égard.

Comme vous achetez cette épée de Damoclès avec une école d'escrime qui offre normalement gratuitement l'adhésion à la Guilde des Spadassins et que ce n'est pas votre cas, vous recevez gratuitement un rang dans l'une de vos compétences de spadassin à la place.

Parent vaticin

Membres de los Vagos uniquement

L'un de vos proches appartient à l'Église du Vaticine au sein de laquelle il sert de prêtre, d'érudit, etc. Si l'on apprenait que vous entretenez des liens avec Los Vagos, cela le mettrait dans une position très vulnérable vis-à-vis de l'Inquisition. On le torturerait ou pire encore, il vous dénoncerait aux sbires de Verdugo. Plus vous investissez de PP dans cette épée de Damoclès, plus votre parent est en accord avec les croyances de l'Inquisition... et plus les chances sont grandes qu'il vous trahisse s'il découvre votre secret.

Possession d'antan

Membres des Filles de Sophie uniquement

Les personnages dotés de cette épée de Damoclès ont été ou sont (temporairement) possédés par un esprit Sidhe duquel ils ont reçu un message ou une mission. Cette dernière peut être aussi simple que "Dites à la Servant Weller de contacter l'Oracle", ou aussi générale que "Œuvrez pour l'égalité des sexes à Théah". Quand l'Oracle ne peut contacter une Fille ou un Fils par des moyens normaux ou par l'hydromancie, il lui faut employer les services d'un esprit Sidhe. Avant de prendre cette épée de Damoclès, le joueur doit consulter le MJ et en préparer le détail. Toutefois, les autres personnages ne doivent pas être au courant de cette épée de Damoclès. Quand le personnage est possédé, il semble catatonique et ne réagit à aucun stimulus. A moins qu'il soit vraiment en danger, il est déconseillé de déplacer un personnage ainsi possédé.

Prédécesseur

C'est avec l'aide d'un parent ou d'un ami que vous êtes entré dans cette organisation. Vous héritez donc de la réputation de votre prédécesseur, de ses ennemis et de ses intrigues. Le rang dans cette épée de Damoclès reflète le niveau auquel la renommée (ou l'infamie) de votre prédécesseur affecte votre vie dans l'organisation. Vous et votre MJ devrez convenir de l'histoire de ce prédécesseur.

Professeur impopulaire

La personne qui vous a enseigné vos connaissances au sein de votre organisation est particulièrement impopulaire dans les cercles professionnels, en raison de certains actes plus ou moins légaux qu'il aurait effectués dans le passé. Peut-être sont-ils suspectés d'avoir participé à ses crimes. Peut-être les autorités veulent-elles juste leur poser quelques questions. De plus, certains de ses contacts criminels pourraient décider de vous enlever afin de vous utiliser comme otage dans leurs négociations avec votre professeur.

Ainsi, pour un membre de la guilde des spadassins, les anciens contrats de ce maître d'arme impopulaire causent du tort à ses élèves. Au sein du Collège Invisible, avoir un professeur alchimiste pourrait vous poser autant de soucis. Tout comme un évêque aux mœurs libertines à l'acolyte qu'il doit former, etc.

Quoi qu'il en soit, votre vie est devenue plus compliquée depuis qu'il est votre professeur. Plus vous aurez investi de points dans cette épée de Damoclès, plus les crimes de votre professeur seront abominables.

Taupe

Tu appartiens à une organisation et l'espionne pour le compte d'une autre. Il peut s'agir des autorités locales comme d'une faction de l'Eglise. Cela peut être aussi une autre société secrète, quoique la plupart d'entre elles sont suffisamment malignes pour ne pas laisser les espions entrer en leur sein. Tu apprécies ton rôle et respectes (dans l'ensemble) les gens avec lesquels tu travailles mais ta loyauté à l'égard de l'organisation à laquelle tu appartiens vraiment est plus forte. Si on te le demandait, tu les trahirais à son profit. D'un autre côté, s'ils découvraient ta véritable allégeance, tu finirais sans doute au bout d'une corde de potence. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'importance de ta place et les risques que tu encoures si l'on découvre ton allégeance.

Vétéran de la pierre noire

Chevaliers de la Rose et la Croix uniquement

Par le passé, l'Ordre a dû se débarrasser d'un homme ou d'une femme qui le menaçait. Le chapitre s'est réuni dans la chapelle et ses membres tirèrent un à un une pierre dans une jarre afin de déterminer qui allait devoir tuer au nom de la Rose et la Croix. Tu étais là, et c'est toi qui as tiré la pierre noire. Tu as donc commis un meurtre au nom de l'Ordre, et jamais ce souvenir ne s'effacera de ta mémoire. Tu es aujourd'hui un peu moins naïf que tes frères, et le fait d'avoir fait couler le sang t'a un peu endurci. Mais tes rêves sont hantés par le souvenir de cette nuit, et tu ne seras plus jamais aussi pur que tes compagnons. C'est en tout cas ton opinion. Tu as le droit de jeter un dé lors d'un jet de Détermination (une fois par séance de jeu), mais ton MJ peut te forcer à refaire n'importe quel jet de Panache (là encore, une fois par séance de jeu).

Toi et ton MJ devriez déterminer précisément l'identité de la personne que tu as tué, et les raisons qui justifient cet acte. Si tu le désires, tu peux même rejouer la nuit fatidique en détail, et modifier le point de vue de ton héros en conséquence. Note bien que cette épée de Damoclès n'est pas automatiquement attribuée à chaque chevalier qui tire la pierre noire ; tu as tout simplement été particulièrement affecté.

Vœux d'acolyte

Religieux uniquement

Vous êtes en quête d'une place au sein de l'Eglise du Vaticane, ou tout autre ordre religieux. Il peut s'agir d'un honneur que vous souhaitez assumer depuis toujours, ou d'une malédiction imposée par quelque obligation familiale ou mondaine. Quoi qu'il en soit, vous êtes attaché à

tous les dogmes, valeurs et disciplines qu'impose la foi, sans compter que vos supérieurs, qui jugeront vos progrès, vous observent.

Le nombre de PP que vous décidez d'investir dans cette épée de Damoclès détermine la complexité et la rigueur des vœux que vous avez prononcé (la foi vaticine a une valeur de 2 PP), mais également le pouvoir et l'influence de la personne ou du groupe de personnes qui vous observent.

Liées à l'historique

A la rue

Quelle qu'en soit la raison, vous n'avez plus de chez-vous. Peut-être votre maison a-t-elle brûlée, peut-être vous l'a-t-on prise ou peut-être vivez-vous dehors depuis toujours. En tout cas, contrairement aux autres personnages, vous devez payer vos frais quotidiens (abris et repas). Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine la difficulté que vous rencontrez pour trouver un nouvel endroit où vivre. Ainsi, plus vous dépensez de PP, plus vous appréciez votre style de vie nomade.

Adieu le Harem

Femmes uniquement, croissantines essentiellement, mais pas uniquement

Vous étiez dans un harem, peut être depuis votre adolescence ou peut être que vous avez été capturée et revendue à un riche personnage de l'Empire du Croissant. Aujourd'hui vous avez réussi à vous échapper. Mais votre ancien "protecteur" reste très attaché à ses biens, à tel point que, s'il ne peut vous récupérer il préfère vous tuer.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès représente les moyens mis en oeuvre par votre ancien maître pour vous récupérer ou vous tuer. A son niveau le plus bas, votre ancien propriétaire n'enverra que ponctuellement des personnes à votre poursuite, mais au niveau le plus haut il ne cessera d'employer des assassins et des moyens financiers pour vous nuire ou pour vous capturer (gardes de la cité corrompus, assassins, criminels spécialisés dans le rapt de personnes, nobles endettés nuisant à votre réputation, etc.).

Animal à charge

Vous n'êtes pas forcément un sorcier ussuran, mais elle, vous l'attirez, cette bestiole ; elle est toujours là. Vous ne savez comment vous en débarrasser, d'autant plus que votre entourage l'apprécie et trouve que "c'est fabuleux votre relation avec cet animal". Bref, vous avez par exemple donné à manger à un chien errant qui vous suit maintenant partout, ou disparaît et réapparaît alors que vous êtes en train de courtiser (ou plus) l'élue(e) de votre cœur, ce qui peut être gênant. Et puis en fin de compte vous l'aimez bien cette bestiole...

Cette épée de Damoclès peut être isolée ou être en lien avec de la sorcellerie ussurane ou encore l'avantage Affinité Animale. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès, représente la gêne apportée par l'animal tant au niveau de sa taille que de la fréquence et de la "ponctualité" de ses apparitions.

Carte au trésor

Sa provenance n'a pas d'importance (que vous l'ayez achetée à une diseuse de bonne aventure ou reçue des mains de votre père) : elle mène forcément à quelque chose. Avec l'aval du MJ, plusieurs personnages peuvent prendre cette épée de Damoclès et posséder différents morceaux de la carte. Si vous le désirez, vous pouvez payer cette épée de Damoclès un point de moins que prévu, dès lors qu'un vilain en possède aussi un morceau. Le nombre

Épées de Damoclès

de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine combien il sera dangereux de suivre les instructions de la carte mais également l'importance de la récompense à laquelle elle mène.

Défait

Par le passé, tu as été vaincu, sans appel mais de façon ignominieuse, et vis depuis avec ce fardeau, cette honte. Depuis, tu t'acharnes à être le meilleur pour dépasser ce cuisant souvenir : tu te remets chaque jour dans les mêmes circonstances en espérant que tes progrès te permettront cette fois de l'emporter. Bien sûr, cette obsession te met bien souvent dans des situations délicates où tu dois à la fois affronter le moment présent et tes démons du passé. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès déterminera la difficulté et la fréquence du défi qui s'impose à toi.

Désigné volontaire

Vous avez été emmené de force par des pirates. En ce moment, vous êtes enchaîné à un aviron du pont inférieur ou on vous contraint à servir le capitaine, et vous n'attendez plus qu'une occasion de vous mutiner ou de sauter par-dessus bord. Dans le pire des cas, vous pourriez même servir à bord du Roger le Rouge. Cette épée de Damoclès doit impérativement être soumise à l'approbation du MJ. Le nombre de points que vous lui affecterez déterminera la difficulté d'une évasion ainsi que sa dangerosité.

Double identité

Peut-être que vous servez d'espion pour votre nation d'origine, ou que vous voulez intégrer un groupe qui n'apprécie pas votre pays maternel. Peut-être êtes vous un noble qui est connu dans les bas-fonds comme un contrebandier ou autre... Bref, vous n'êtes pas comme le commun des mortels : vous avez deux vies, et il vous faut les gérer en parallèle. C'est à vous de décider si vous l'avez choisi ou si le destin vous l'a imposé. Plus vous mettez un nombre important de points et plus votre deuxième identité sera acceptée et aura de l'influence potentielle. Pour 1 point, vous commencez comme espion débutant ou vous êtes seulement connu comme un paysan du coin ; alors que pour 3 points, vous côtoyez peut-être des nobles quotidiennement sans qu'ils se posent la moindre question. Mais attention, plus vous mettez de points, plus dangereuse risque d'être la chute si vous êtes découvert.

A ne pas confondre avec "Véritable identité" ou "Mort et enterré" qui sont deux épées de Damoclès où vous abandonné définitivement votre ancienne identité pour vivre une nouvelle vie. De son côté, "Double identité" dit bien ce qu'elle veut dire : vous avez deux vies.

Evadé du Tiakhar

Cathayans essentiellement, mais pas uniquement

Vous étiez captif au Tiakhar, mais vous avez échappé à vos ravisseurs et fuit vers la liberté. Vous devez probablement vous soucier de votre ancien maître; même s'il ne vous recherche pas forcément activement, il n'aurait rien contre le fait de vous récupérer, surtout s'il a payé un bon prix pour la transaction.

Plus vous consacrez de points à cette Epée de Damoclès, plus puissants sont vos ravisseurs, et plus énervés ils seraient s'ils vous mettaient à nouveau la main dessus.

Fascination

Vous avez eu une jeunesse surprotégée, dans du coton, et vous n'avez eu que peu ou pas de contacts avec d'autres cultures. Lors de votre première rencontre avec des étrangers, vous avez été intrigué par un élément dont ils étaient porteurs : peut-être s'agissait-il d'un objet,

d'un parfum ou d'un accent. Vous êtes fasciné par cette chose, qui est devenue démesurément importante à vos yeux. Plus vous dépensés de points dans cette épée de Damoclès, plus cette fascination influence votre vie.

Héritage funeste

Vous ne le savez pas encore mais dans un futur plus ou moins proche vous aller hériter. Cet héritage n'est pas une simple demeure ou encore de l'argent, c'est bien plus que cela. En fait cet héritage est double : de bons et de mauvais côtés. Vous pourrez par exemple entrer en possession de la lame ancestrale de votre famille, mais il se trouve qu'au seuil de la mort votre grand-père en avait fait cadeau a quelqu'un qui fera tout pour la récupérer. Ou encore vous pouvez hériter d'une charge due à l'un de vos vieux amis décédé, mais on ne vous avait pas précisé que cette charge vous obligeait à rester en un lieu précis. Vous pouvez hériter d'une demeure mais le nouveau propriétaire de cette dernière recevra aussi en héritage les dettes liées a celles-ci ou encore le fait d'enseigner à une jeune fille capricieuse les bonnes manières car elle sera la prochaine héritière de cette maisonnée et votre devoir est de l'instruire, etc.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès, représente autant la valeur de l'héritage que les ennuis qui lui sont liés.

Maudit

Cette épée de Damoclès peut revêtir un nombre infini de formes, de la plus simple (être incapable d'avoir une relation durable, par exemple) à la plus complexe (être condamné à vivre éternellement jusqu'à ce qu'on tombe amoureux). De même, tu peux connaître les moindres détails de ta malédiction ou être affecté en permanence par les mêmes événements étranges sans en connaître la raison. Tu peux également accepter ton sort ou lutter à chaque instant pour empêcher la malédiction de frapper. Quels que soient tes choix, l'acquisition de cette épée de Damoclès rendra ta malédiction bien réelle et tu ne pourras y échapper. Ce sont souvent les sorcières de la destinée de Vodacce qui sont à l'origine de telles malédictions, mais il y a beaucoup d'autres possibilités : une maîtresse en colère, un noble revanchard ou peut-être un étrange vagabond borgne... l'origine de cette malédiction peut être tout aussi intéressante à déterminer que la malédiction elle-même. Pour chaque malédiction, il est nécessaire de déterminer trois éléments : ce qui la déclenche (le détonateur), ses effets et la manière de s'en débarrasser, la pénitence (qui pourra être déterminée par le seul MJ ou en accord avec lui : certains joueurs préfèrent en effet à avoir à découvrir cette pénitence, plutôt que de se borner à faire ce qu'il faut).

Les malédictiones sont presque toujours spécifiques à un individu et ont toujours la structure décrite ci-dessus.

Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine la fréquence de déclenchement des effets de cette malédiction et leur gravité. Pour 1 PP, tu seras frappé par une petite malédiction d'ordre social ("Tu ne pourras jamais être pleinement heureux en amour.", "Tu seras toujours l'éternel second dans tout ce que tu entreprendras...") ou ne subiras que des désagréments mineurs. A 2 PP, la malédiction sera plus lourde de conséquences ("Tu trahiras la personne que tu aimes le plus."); pour 3 PP, la malédiction sera particulièrement pesante ("Quiconque te touchera périra dans les pires souffrances."). Ce que tu dois faire pour te débarrasser de cette malédiction (la facilité ou la difficulté de la pénitence) entre rarement en ligne de compte pour déterminer le coût de cette épée de Damoclès.

Obnubilé

Tu as perdu quelque chose. Quelque chose de très important. Peut-être s'agit-il d'une relique de Surneth qui se transmet de génération en génération, de ta fiancée qui ne s'est jamais présentée pour la cérémonie de mariage ou un homme fuyant la justice que tu as juré de ramener, quand bien même tu devrais aller le chercher en enfer. Le nombre de PP affecté à

Épées de Damoclès

cette épée de Damoclès détermine l'importance de cette perte à tes yeux, ainsi que les dangers de cette traque (ou la détermination de ta proie).

Page blanche

Artistes uniquement

Vous êtes un artiste, mais cela fait quelque temps que vous n'avez pas réussi à créer une œuvre intéressante. Pour le moment, votre protecteur ne s'en est pas encore rendu compte, mais cela pourrait bientôt arriver. Plus vous investissez de points dans cette épée de Damoclès, plus important est votre passage à vide et plus il sera dur de retrouver le niveau de vos œuvres passées. De même, plus vous investirez de points, plus votre protecteur sera impatient et vous pressera de lui dévoiler ce chef-d'œuvre sur lequel vous travaillez depuis si longtemps...

Recherche

Ta tête a été mise à prix. Des chasseurs de primes, juges et autres personnes sont à la recherche de ton visage, lequel a été placardé dans toutes les villes. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine combien les autorités sont prêtes à payer pour ta tête : 1 000 guilders par PP investi.

Théorie contentieuse

Personnages possédant l'avantage Publié uniquement

Vous avez entendu l'un des secrets de l'énigme de Theus pour lequel l'homme n'a pas encore trouvé de mots. Vous avez mis vos idées en ordre, effectué des recherches personnelles et couché des mots sur le papier pour décrire cette puissante vision de la Vérité. Puis, vous avez publié l'ensemble. A l'évidence, d'autres âmes, dont des membres du Collège Invisible, n'étaient pas prêtes à affronter la Vérité.

Ils raillèrent vos efforts, rejetèrent vos sources et discoururent jusqu'à ce que plus personne ne pût comprendre ce que vous aviez découvert. Mais vous leur en ferez la démonstration. A tous ! Plus vous investissez de PP dans cette Epée de Damoclès, plus votre travail fut diffusé ou plus acerbé est l'opposition. Au MJ et à vous-même de décider si votre position est correcte ou non. Défendre avec acharnement un point de vue erroné ou mal pensé offre autant d'occasions dramatiques que le fait de soutenir une vérité nouvelle.

Traître

Vous avez eu un moment de faiblesse. Cela aurait pu arriver à n'importe qui, non ? L'argent était tout simplement trop tentant. Evidemment, maintenant qu'ils vous ont mis le grappin dessus, si quelqu'un découvre votre trahison, vous êtes un homme mort. Le nombre de PP que vous décidez d'investir dans cette épée de Damoclès détermine la puissance de la personne trahie et la probabilité que celle que vous avez aidée vous trahisse. Le bon côté des choses : chaque PP investi dans cette épée de Damoclès augmente votre fortune de départ de 500 guilders. Avec un peu de chance, vous aurez l'occasion de les dépenser.

Véritable identité

Il s'agit de la version "grand public" de l'épée de Damoclès "Mort et enterré" réservée aux Kreuzritter. Que tu le saches ou pas, tu n'es pas ce que tu penses être. Tu as abandonné ton identité au profit de l'image que tu as de toi aujourd'hui. Qui tu étais et pourquoi tu as agi ainsi sont deux questions fondamentales. Tu es peut-être le fils d'un noble assassiné qui cherche à échapper à ses meurtriers ; tu es peut-être un ancien membre de l'Eglise des

Les Secrets de la Septième Mer

Prophètes, torturé par l'idée que ta découverte pourrait se concrétiser un jour. Tu ne retrouveras jamais son ancienne vie - tu es celui dont tu as pris l'identité - et devras tout faire pour garder ton identité secrète. Bonne chance. Le nombre de PP affecté à cette épée de Damoclès détermine l'importance qu'a pu avoir ta précédente vie, s'il est recherché et, dans ce cas, l'influence de ses poursuivants.

