

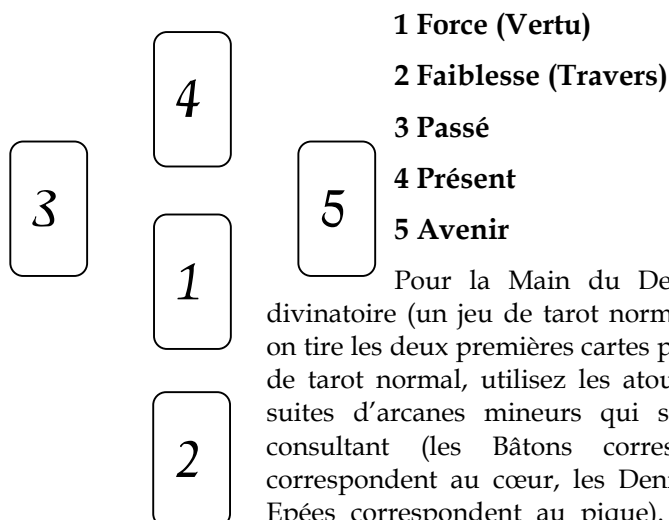
Main du destin

Les sorcières de la destinée utilisent une forme particulière de divination pour donner à leurs consultants une idée générale de l'avenir qui les attend.

Table des matières

Main du destin	1	En Ussura	29
Table des matières	1	Le Passé	29
En Avalon	2	Le Présent	31
Le Passé	2	L'Avenir	33
Le Présent	4	En Vendel (horoscope)	34
L'Avenir	6	A la création du personnage	34
En Castille	8	Signe solaire	35
Le Passé	8	Maison	36
Le Présent	9	Signe lunaire	37
L'Avenir	10	En Vestenmannavnjar (tirage des runes)	38
Dans l'Empire du Croissant (signes du zodiaque)	12	"Qui est-ce ?"	38
A la création du personnage	12	"Quels seront ses débuts ?"	39
Signes zodiacaux	12	"Quels sera son périple ?"	41
Gemme patronne	14	"Quels sera sa destination ?"	43
En Eisen	19	En Vodacce	44
Le Passé	19	Le Passé	44
Le Présent	21	Le Présent	46
L'Avenir	23	L'Avenir	47
En Montaigne	24	Double nationalité	49
Le Passé	24	Le Passé	49
Le Présent	26	Le Présent	51
L'Avenir	28	L'Avenir	52

Elles tirent cinq cartes du jeu de sorte et les disposent en croix.



Pour la Main du Destin, il vous faut un jeu de tarot divinatoire (un jeu de tarot normal peut le remplacer). Normalement, on tire les deux premières cartes parmi les arcanes majeurs (dans un jeu de tarot normal, utilisez les atouts) et les trois autres dans les deux suites d'arcanes mineurs qui sont les plus significatives pour le consultant (les Bâtons correspondent au trèfle, les Coupes correspondent au cœur, les Deniers correspondent au carreau et les Epées correspondent au pique). La tradition veut que les sorcières laissent les têtes de côtés dans la mesure où nul n'a de prise sur les événements qu'elles symbolisent.

Main du destin

Avant le tirage, vous devez choisir si vous vous concentrez sur votre force ou sur votre faiblesse. Si vous choisissez la force, votre héros gagne la vertu associée. Si vous choisissez la faiblesse, votre héros se voit affligé du travers correspondant à la carte et vous bénéficiez de 10 PP supplémentaires.

Enfin, consultez le passé, le présent et l'avenir du personnage pour découvrir ce que le destin offre ou retire au personnage.

Consultez le supplément consacré à la nation de votre personnage pour connaître les effets de sa Main du Destin.

La plupart des gens promis à une vie sortant de l'ordinaire portent une marque magique, une aura lumineuse autour de la tête, une aura que les sorcières de la destinée peuvent aisément identifier. Votre personnage a peut-être cette aura magique... s'il accepte d'en payer le prix.

Votre PJ peut avoir soit une vertu, soit un travers (où ni l'un, ni l'autre, bien entendu). Bénéficier d'un arcane est déjà une chose suffisamment rare en soi : nul n'a jamais entendu parler d'un individu qui en avait deux.

Vertus

Une vertu est une force que le personnage porte au plus profond de lui-même et à laquelle il peut faire appel lorsque le besoin s'en fait sentir. Certains ont du courage à revendre, d'autres sont si obstinés que rien ne pourra les faire dévier de leur but, quelques-uns, enfin, se bornent à avoir une chance insolente.

Travers

Un travers est une faiblesse propre à un personnage et qui peut lui être fatale. Lorsqu'un PJ échoue dans une entreprise donnée, qui tourne à la catastrophe, c'est généralement à cause de son travers. Que ce soit en raison de sa fierté, de sa jalousie ou, plus simplement, de son incapacité à changer d'attitude, c'est le PJ qui est la cause des issues les plus tragiques de ses actions.

En Avalon

Le peuple d'Avalon utilise les Coupes et les Bâtons lors du tirage de la Main du Destin. L'Avalon est un pays profondément et passionnément ancré dans ses mythes, et son pouvoir est représenté par les Coupes. Son peuple reste fermement accroché au lien entre familles et seigneurs liges, ce que l'on voit dans les Bâtons.

Le Passé

Les cartes indiquent les événements qui ont amené le personnage à sa position actuelle dans l'écheveau. En Avalon, le passé vit beaucoup dans le présent, ce qui affectera certainement beaucoup l'avenir de votre PJ...

As de Coupes

Un jour dans votre jeunesse, alors que vous étiez en train de jouer dans les bois près de chez vous, vous avez fait la connaissance d'une petite fille qui devint votre compagne de jeux. Vous ne connaissiez pas sa famille ni l'endroit où elle vivait, mais elle vous

trouvait toujours lorsque vous sortiez de chez vous. Plus tard, vous êtes tombés amoureux l'un de l'autre et êtes devenus amants... c'est à ce moment là qu'elle vous a révélé son secret. C'est une Flamboyante, et pour chaque jour que vous restez son amant, vous risquez de vous attirer la colère de la reine des Sidhes. Vous recevez l'épée de Damoclès Amant Sidhe d'une valeur de 3 PP.

Deux de Coupes

Avant votre naissance, vos parents jurèrent que vous vous marieriez à l'enfant d'amis proches. En grandissant et en la découvrant, vous êtes tombés amoureux d'elle. L'événement devait être mémorable ; même

le peuple magnifique donna sa bénédiction à cette merveilleuse union. Malheureusement, une Ombre à la beauté ensorcelante s'immisça dans votre vie et enleva l'objet de votre amour. Vous recevez l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 3 PP.

Trois de Coupes

Dans vos veines coule le sang des Sidhes. Malheureusement, vos parents cessèrent de bénéficier de leurs faveurs un peu avant votre naissance. Vous recevez 2 points d'avantage Sang Sidhe, à dépenser uniquement en malédictions (qui ne vous font bénéficier d'aucun point supplémentaire).

Quatre de Coupes

Durant votre jeunesse, vous avez tout appris des Sidhes et des manières de les apaiser. Mais votre rapidité d'esprit et votre finesse attirèrent l'attention d'un prêtre de passage qui tenta de vous enseigner toutes les gloires de Theus et vous offrit la possibilité d'entrer dans le clergé. Votre âme est maintenant un champ de bataille entre l'Eglise et les vieilles traditions. Vous pouvez choisir soit l'avantage Sang Sidhe, soit l'avantage Ordonné. Mais dès que vous serez décidé pour un camp, l'autre vous en voudra pour l'éternité. Vous recevez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 3 PP.

Cinq de Coupes

Vous aviez autrefois un frère et deux sœurs qui emplissaient la maison de vos parents de nombreux cris de joie. Une nuit, ils disparurent. Des amis et des voisins chuchotèrent que des Ombres les avaient enlevés. Vos parents en furent abattus et se regroupèrent autour de leur dernier enfant : vous. Vous recevez trois fois l'épée de Damoclès Parent perdu, à 1 PP chacune.

Six de Coupes

Dans votre enfance, il y avait une fille non loin de chez vous qui était un peu "bizarre". Elle avait des visions, des sortes de crises, et elle faisait peur aux autres enfants. Les adultes disaient qu'elle était "touchée par les Sidhe", mais cela vous était bien égal. Pour vous, elle était la meilleure amie du monde. Vous la voyez encore, parfois... dans vos rêves. Vous entretenez une Relation de 3 PP

avec une femme possédant du sang Sidhe. Si jamais elle a besoin de votre aide, vous le saurez...

Sept de Coupes

Enfant, des Sidhe vous enlevèrent. Pour vous, ce fut un moment intemporel de couleurs et de saveurs tournoyantes. Plus de huit ans s'écoulèrent dans le monde des mortels avant qu'on ne vous retrouvât. Depuis lors, le Glamour des mortels n'est pour vous qu'une pâle ombre, un faible reflet de la gloire dont à soif votre âme. Vous êtes moins touché par le Glamour mortel ; tous les nobles jettent un dé de moins lorsqu'ils tentent de vous affecter. Vous recevez en outre l'épée de Damoclès Instant de grâce d'une valeur de 3 PP.

Huit de Coupes

Même si votre famille était fortunée pour son milieu, jamais vous ne fûtes vraiment satisfait. Vous vous êtes détourné de l'Avalon et vous êtes mis en quête d'un lieu auquel vous pouviez avoir l'impression d'appartenir. Vous devez choisir un autre pays où vous pourrez vous sentir chez vous. Malgré votre origine avalonienne, vous ne voulez plus rien avoir à faire avec les îles Glamour et vous choisissez vos avantages et vos écoles (sauf les écoles de Magie) comme si vous étiez originaire de votre nouvelle patrie d'adoption.

Neuf de Coupes

Un riche oncle, dont les affaires prospéraient, avait l'habitude de faire de riches dons aux autres membres de la famille. C'est à lui que vous devez votre éducation, et il a fait en sorte que vous preniez un bon départ dans la vie. Malheureusement, les Vestens l'ont condamné à mort pour avoir fait commerce avec les Vendelars. Ne soyez pas surpris si, un beau jour, vous vous réveillez au fond d'un sac et que les barbares demandent une rançon à votre oncle ! Vous commencez avec 500 guilders de plus et l'épée de Damoclès Pourchassé d'une valeur de 3 PP en rapport avec votre oncle.

Dix de Coupes

Votre jeunesse fut le conte de fée d'un bonheur parfait : des parents aimants, des frères et sœurs adorables, et tout ce que vous vouliez vous était accordé. Vous recevez une

réduction de 5 PP sur l'avantage Séduisant, mais faites preuve d'une naïveté choquante. Toute personne qui tente de vous tromper ou d'abuser de votre confiance reçoit deux augmentations gratuites lorsqu'elle effectue un jet social contre vous.

As de Bâtons

Durant votre enfance, vous êtes tombé très malade. Aucune médecine conventionnelle ne pouvait soulager votre douleur, et vos parents vous emmenèrent donc voir un druide. Après un mystérieux rituel, vous fûtes guéri. Le druide vous prit en sympathie et veille sur vous depuis lors. Vous recevez l'avantage Relations, d'une valeur de 3 PP, avec le druide en question.

Deux de Bâtons

Vous venez d'une famille très têtue. Une fois que vous avez décidé d'une marche à suivre, rien ne peut vous faire changer d'avis. Vous recevez l'avantage Volonté indomptable.

Trois de Bâtons

Votre famille est de tradition très religieuse. Lorsque vous étiez jeune, elle vous envoya au loin apprendre à connaître l'Eglise et son importance. C'est ainsi que vous avez récemment été ordonné par l'Eglise d'Avalon. Vous recevez l'avantage Ordonné pour une valeur de 4 PP.

Quatre de Bâtons

Votre famille est noble depuis le début de l'histoire d'Avalon. Votre arbre généalogique remonte même jusqu'aux premiers rois. Vous pouvez acquérir l'avantage Noble avec une réduction de 5 PP.

Cinq de Bâtons

Vous avez passé votre début de vie d'adulte comme soldat dans l'armée de la reine Elaine. Votre aptitude au commandement a été remarquée et on vous a bientôt confié une unité. Vous recevez une réduction de 4 PP sur un office de la connétable.

Six de Bâtons

Lorsque vous étiez encore un jeune garçon, vous serviez sur un bateau pirate. Vous avez rapidement fait vos preuves et êtes devenu

un membre de confiance de l'équipage. Malheureusement, votre navire fut coulé, faisant de vous le seul survivant. Vous commencez avec l'avantage Feinte de pirate.

Sept de Bâtons

En grandissant, vous n'avez éprouvé que peu d'intérêt pour la pompe et les manières de la vie avalonienne. Vous préférez vous amuser et faire ce dont vous avez envie. Vous aimiez votre liberté et l'aventure de la vie dans la rue. Malheureusement, vos actes vous ont forgés une mauvaise réputation. Vous recevez l'avantage Scélérat.

Huit de Bâtons

Vous avez servi sur un navire de la marine durant votre jeunesse. Vous recevez le métier Marin avec une compétence de base au rang 3.

Neuf de Bâtons

Très jeune, vous avez été grièvement blessé suite à un terrible manque d'attention. Depuis votre rétablissement, vous restez prudent dans tout ce que vous entreprenez. Vous commencez le jeu avec l'avantage Sens aiguisés.

Dix de Bâtons

Votre père était un joueur invétéré et contracta un jour une dette importante envers un spadassin influent qui ne reculera devant rien pour récupérer ce qui lui est dû. Votre père étant mort récemment, vous avez hérité de sa dette... et de la colère du spadassin. Vous recevez l'épée de Damoclès Endetté d'une valeur de 3 PP.

Le Présent

Ces événements représentent les situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que cela vous plaise ou non, elles interviendront forcément dans votre vie proche.

As de Coupes

Le Graal symbolise l'alliance entre le peuple d'Avalon et les Sidhe. Votre sang porte le faix de ce lien. Vous recevez 3 PP d'avantages Sang Sidhe.

Deux de Coupes

Vous avez récemment attiré l'attention d'une noble dame. Votre perspicacité et votre style l'impressionnent et elle semble s'être amourachée de vous. En gage d'affection, elle vous a fait don d'un mouchoir de soie blanche à conserver près de votre cœur. Le mouchoir est un charme renfermant une compétence de Glamour (rang 3) que vous pouvez utiliser comme si vous étiez un adepte. Cette compétence est à la discrétion du MJ.

Trois de Coupes

Votre famille est très fière de vous et de ce que vous avez accompli. Elle vous a donc choisi pour recevoir une épée que les Sidhe remirent à votre arrière-grand-père. Vous commencez le jeu avec l'avantage Arme Sidhe : épée. Si jamais vous la perdez, vous recevez alors l'épée de Damoclès Maudit (entièrement déterminée par le MJ) jusqu'à ce que vous la retrouviez.

Quatre de Coupes

Vous n'êtes jamais satisfait de ce que la vie vous offre et vous en voulez toujours plus. Vous souhaitez que les choses changent en profondeur et attendez une occasion à saisir. Votre nature rebelle a attiré l'attention d'un puissant membre d'une société secrète, qui pense que vous seriez un parfait défenseur de sa cause. Vous commencez la partie avec l'avantage Appartenance : société secrète (à déterminer avec l'accord du MJ).

Cinq de Coupes

Votre famille connaît depuis peu des temps difficiles. Vous avez toujours été là pour elle et faites de votre mieux pour l'aider. Vous commencez la partie avec seulement un tiers de votre pécule de départ et l'éternelle gratitude de votre famille.

Six de Coupes

Vous avez récemment voyagé à travers l'Avalon et avez eu l'occasion d'aider un druide à libérer un lieu sacré d'un groupe de bandits qui s'y était installé. Le druide en fut très heureux, et pour vous récompenser de votre aide, il a accompli un rituel destiné à vous conférer une certaine force. Vous

commencez la partie avec un geis mineur, à la discrétion du MJ.

Sept de Coupes

Votre père a récemment été accusé d'un crime atroce puis exécuté. A présent, votre famille supporte le poids de son déshonneur. Vous avez juré de prouver son innocence et de laver le nom de votre famille. Vos réputations sociale et morale de départ sont réduites de 5, mais vous recevez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 3 PP.

Huit de Coupes

Vous avez passé votre jeunesse à errer, insouciant des choses matérielles et cherchant les secrets et le sens de la vie. Vous commencez la partie avec le métier Barde et 1 rang dans la compétence Enigmes.

Neuf de Coupes

Votre père était un membre de l'élite avalonienne... un des chevaliers de la reine Elaine. Il a rempli son devoir avec diligence et vous avez, grâce à lui, obtenu une place au sein de son ordre. Vous commencez la partie avec l'avantage Office : chevaliers d'Elaine et devez suivre les règles et restrictions de l'ordre.

Dix de Coupes

Vous avez récemment rencontré l'amour de votre vie et vous êtes marié. Bien que vous soyez très heureux, la nature entêtée de votre conjoint(e) lui crée constamment des ennuis. Vous gagnez l'épée de Damoclès Romance d'une valeur de 3 PP.

As de Bâtons

Vous avez toujours été à la recherche du savoir et avez planifié votre vie en conséquence. Vous venez d'obtenir votre diplôme de l'université de Burke et êtes prêt à débiter votre carrière. Vous recevez l'avantage Université.

Deux de Bâtons

Vous avez récemment été surpris par une Ombre nommée Jimmy Piedcarré. Vous êtes resté maître de vous (malheureusement pour elle) et l'avez poussée à vous promettre des fortunes sans qu'elle s'en rende compte. La

nouvelle de votre triomphe n'a pas tardé à se répandre. Votre réputation sociale de départ est augmentée de 5 points.

Trois de Bâtons

Vous avez récemment sauvé la vie d'un noble qui allait être écrasé par un attelage dont les chevaux s'étaient emballés. En remerciement, il vous a fait un présent particulier. Vous recevez un objet magique d'une valeur de 2 PP.

Quatre de Bâtons

En tant que membre d'une famille riche et respectée, vous aimez à vous entourer de serviteurs. Vous recevez l'avantage Domestiques.

Cinq de Bâtons

Votre région natale vous a déclarée coupable d'un terrible méfait. La populace vous a traînée dans les rues, vous a maudit, vous a jeté des ordures et vous avez été mis au pilori, à la vue de tous. Puis est tombée la sentence... l'exil. Votre culpabilité ou votre innocence est à déterminer par votre MJ et vous. Votre personnage reçoit l'épée de Damoclès Exilé d'une valeur de 2 PP.

Six de Bâtons

On vous a récemment lancé des regards étranges, des injures et on vous a même provoqué en duel. Il semble qu'un bandit notoire vous ressemble trait pour trait et que vous payez pour ses méfaits. Vous recevez l'épée de Damoclès Confusion d'identité d'une valeur de 2 PP.

Sept de Bâtons

Vous êtes à la recherche d'un célèbre spadassin ayant provoqué votre père en duel et l'ayant tué sous vos yeux alors que vous n'étiez qu'un enfant. L'homme a éclaté de rire en vous entendant pleurer et jeté une pièce à vos pieds. Lorsque vous retrouverez cet homme, vous lui ferez avaler sa pièce. Vous recevez l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 3 PP.

Huit de Bâtons

Vous venez d'être embauché par un homme très riche afin de l'aider à résoudre un

problème particulier. Vous recevez l'avantage Protecteur d'une valeur de 2 PP.

Neuf de Bâtons

La dernière chose dont vous vous souveniez est d'avoir suivi une merveilleuse femme dans un cercle d'arbres au sein d'une forêt. Vous vous êtes réveillé sur une colline en n'ayant absolument aucune idée de l'endroit où vous vous trouviez. Vous recevez l'épée de Damoclès Amnésique pour une valeur de 2 PP.

Dix de Bâtons

Vous vous êtes récemment mis dans le pétrin en offensant un prêtre influent. Vous avez demandé son assistance à votre cousin, qui a résolu le problème pour vous. Malheureusement, son aide à un prix. Il est membre de la Rilasciare et il veut que vous le rejoigniez. Vous recevez l'avantage Appartenance : Rilasciare.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent dans le cours du jeu.

As de Coupes

Vous serez bientôt aidé par un personnage mystérieux (avantage Allié Sidhe, 2 PP).

Deux de Coupes

Un sombre personnage fera bientôt irruption dans votre vie (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Trois de Coupes

La patience est grassement récompensée (avantage Héritage, 3 PP).

Quatre de Coupes

Le mécontentement que vous inspire votre existence vous conduira en eaux troubles (épée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Cinq de Coupes

Il ne faut jamais donner sa parole à la légère (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Six de Coupes

Quelqu'un va bientôt surgir de votre passé et frapper à votre porte (épée de Damoclès Amant Sidhe, 2 PP).

Sept de Coupes

Même le meilleur plan, conçu par des hommes au cœur pur, échoue parfois (épée de Damoclès Défait, 2 PP).

Huit de Coupes

C'est votre quête de la vérité qui finira par prévaloir (avantage Foi).

Neuf de Coupes

Votre fierté signera votre perte (épée de Damoclès Ennemi intime, 3 PP).

Dix de Coupes

Vos peurs les plus profondes et les plus ténébreuses seront bientôt réalité (épée de Damoclès Phobie, 2 PP).

As de Bâtons

La paix intérieure est la clef du bonheur (épée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Deux de Bâtons

Ce n'est que par l'action directe qu'on peut atteindre ses buts (avantage Citation).

Trois de Bâtons

Observez bien vos possessions ; certaines ont plus de valeurs que d'autres (avantage artefact Syrneath, 2 PP).

Quatre de Bâtons

Restez honnête avec vous-même et l'amour vous trouvera sans tarder (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Cinq de Bâtons

Vous trouverez bientôt quelque chose qui assurera votre avenir (épée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Six de Bâtons

La victoire n'arrive qu'après de nombreuses épreuves (épée de Damoclès Défait, 1 PP, Ennemi intime, 1 PP).

Sept de Bâtons

Votre chemin croisera bientôt un grand mal (épée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Huit de Bâtons

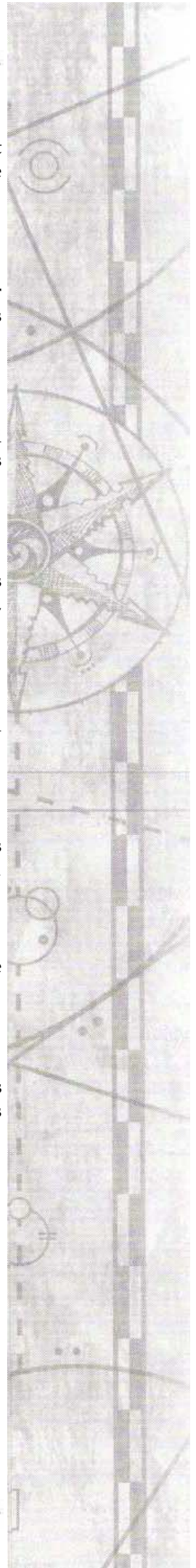
Vous perdrez bientôt quelqu'un que vous aimez (épée de Damoclès Parent perdu, 2 PP).

Neuf de Bâtons

Votre nature prudente sera bientôt payante (avantage Relation, 2 PP).

Dix de Bâtons

Quelqu'un que vous ne connaissez pas vous fera bientôt une faveur (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).



En Castille

Le peuple de Castille utilise les Coupes et les Epées lors du tirage de la Main du Destin. La Castille est un pays profondément croyant, et son pouvoir est représenté par les Coupes. De plus, il est en guerre et un les tensions avec l'Inquisition, El Vago ou la Bucca explique l'utilisation des Epées.

Le Passé

Il s'agit des événements qui ont fait de votre héros ce qu'il est. Certains lui pendent peut-être encore au bout du nez.

As de Coupes

Vous venez d'une famille profondément pieuse et avez été élevé dans le souci de la religion. Vous gagnez l'avantage Foi.

Deux de Coupes

Vous avez grandi en compagnie d'un bon ami. Vous jouiez ensemble, aviez les mêmes problèmes et êtes devenus adultes en même temps. Aujourd'hui encore, votre ami ferait n'importe quoi pour vous, ce qui est aussi votre cas à son égard. Vous gagnez l'avantage Relation : allié.

Trois de Coupes

Vous avez découvert le goût de l'alcool assez jeune. Votre corps y a développé une certaine résistance. Vous avez l'avantage Grand buveur.

Quatre de Coupes

Vous venez d'une famille profondément religieuse mais vous vous êtes égaré. Vous gagnez l'épée de Damoclès Crise de religion d'une valeur de 2 PP.

Cinq de Coupes

Votre frère aîné est parti combattre les envahisseurs montagnais mais sa position a été balayée. Nul ne sait ce qui lui est arrivé. Il peut être mort, prisonnier ou avoir déserté. Vous gagnez l'épée de Damoclès Parent perdu d'une valeur de 3 PP.

Six de Coupes

Vous êtes fasciné par les histoires traitant du passé. Vous gagnez le métier Erudit et deux

rangs supplémentaires dans la compétence Histoire.

Sept de Coupes

Votre père vous prenait pour un songe-creux. Vous êtes devenu la brebis galeuse de la famille. Vous gagnez l'épée de Damoclès Dépossédé d'une valeur de 3 PP.

Huit de Coupes

Vous avez énormément voyagé, cherchant l'aventure de nation en nation. Vous gagnez l'avantage Polyglotte : 2 langues au choix.

Neuf de Coupes

Lorsque vous avez appris à marcher, jamais vous n'êtes tombé. Aujourd'hui, vous promettez de devenir l'un des individus les plus agiles et adroits du monde. Vous gagnez l'avantage Trait légendaire : Finesse.

Dix de Coupes

Après des années de dévouement et d'office, vous avez acquis une place au sein de l'église des Prophètes. Vous gagnez l'avantage Ordonné d'une valeur de 4 PP.

As d'Epées

La guerre contre la Montaigne a pratiquement exterminé tout votre village. Assoiffé de vengeance, vous avez retrouvé le commandant responsable du carnage, qui vous a battu, seul à -seul. Depuis lors, vous vous efforcez de le retrouver pour vous vengez de ses odieux forfaits. Vous ne l'avez pas vu depuis quelques temps, et votre seule consolation est qu'il ne rajeunit sûrement pas. Vous recevez l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 3 PP.

Deux d'Epées

Au titre de faveur politique, on vous a fait entrer dans la guilde des spadassins. Vous recevez l'avantage Appartenance : guilde des

spadassins, mais on ne vous considérera jamais comme un véritable membre.

Trois d'Épées

Vous avez très vite appris à vous battre. Votre oncle vous enseigna l'usage du pistolet lorsque vous aviez neuf ans. Depuis, il vous a souvent fallu vous défendre. Vous gagnez l'entraînement Pistolet.

Quatre d'Épées

Vous avez passé un an en ermite, tentant de donner un sens aux injustices du monde. Vous gagnez le métier Chasseur.

Cinq d'Épées

Il y a quelques années, on a associé votre nom à un petit scandale et vous portez toujours les stigmates du déshonneur. Vous perdez 5 points de réputation sociale et gagnez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 2 PP.

Six d'Épées

Il y a de cela trois ans, vous vous êtes rendu en Avalon et avez appris la langue. Vous gagnez l'avantage Polyglotte : Avalonien et le parlez sans le moindre accent.

Sept d'Épées

Lorsque vous étiez enfant, votre tante vous avait chargé de garder un œil sur sa rivale. Vous gagnez le métier Espion.

Huit d'Épées

Il y a de cela quelques années, on vous a arrêté à tort pour le vol de l'anneau d'un noble. Vous vous êtes échappé de prison une semaine après à peine, mais les autorités ne vous ont pas oublié. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Recherché d'une valeur de 2 PP.

Neuf d'Épées

Enfant, vous fûtes frappé par une horrible maladie dont vous portez encore les séquelles. Votre croissance en fut ralentie. Vous gagnez l'avantage Petit.

Dix d'Épées

Vous aviez une dette que vous avez réussi à rembourser. Lancez un dé explosif. Vous commencez le jeu avec autant de guilders en moins.

Le Présent

Ces événements représentent les situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que cela vous plaise ou non, elles interviendront forcément dans votre vie proche.

As de Coupes

On vient de vous rembourser d'une vieille dette. Lancez 2g2. Vous commencez le jeu avec autant de guilders en plus.

Deux de Coupes

Vous venez de découvrir le lieu de résidence d'un être cher que vous pensiez mort. Vous gagnez l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 2 PP.

Trois de Coupes

On vient de vous remettre une médaille pour acte de bravoure. Vous gagnez l'avantage Citation.

Quatre de Coupes

Vous avez récemment acquis une place au sein de l'Eglise des Prophètes. Vous recevez une réduction de 3 PP sur l'avantage Ordonné ou Cloîtré.

Cinq de Coupes

Vous avez été victime d'un malentendu et avez perdu tout contact avec votre famille. Vous gagnez l'épée de Damoclès Dépossédé d'une valeur de 2 PP.

Six de Coupes

Vous venez de rentrer du mariage de votre cousin auquel a assisté une grosse partie de votre famille. Vous gagnez l'avantage Grande famille.

Sept de Coupes

Vous possédez une épée un peu spéciale. Vous gagnez 3 PP à dépenser dans l'avantage *Lame castilliane*.

Huit de Coupes

Vous étudiez la religion. Vous gagnez le métier *Prêtre*.

Neuf de Coupes

Vous venez d'acquérir le soutien financier d'un noble influent. Vous gagnez l'avantage *Protecteur*, d'une valeur de 2 PP en *Pécule* et de 2 PP en *Générosité*.

Dix de Coupes

Vous avez un ami auquel vous pouvez vous confier. Vous gagnez l'avantage *Relation* : *confident*.

As d'Épées

Votre ossature est capable de supporter une masse musculaire bien plus importante que celle dont vous disposez actuellement ; vous promettez de devenir l'un des hommes les plus forts de Théah. Vous acquérez l'avantage *Trait légendaire* : *Gaillardise*.

Deux d'Épées

Vous venez de bénéficier d'une promotion. Vous commencez le jeu avec 4 PP à dépenser dans l'avantage *Office de la connétable*.

Trois d'Épées

Vous êtes une personne naturellement intimidante. Vous avez une manière spécifique de poser les yeux sur les autres qui les force à détourner le regard. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites lorsque vous entreprenez une action d'intimidation via le système de répartition.

Quatre d'Épées

Dernièrement, vous n'avez pas eu grand-chose à faire et en avez profité pour rattraper votre retard en lecture. Vous savez lire et écrire le *Castillien*.

Cinq d'Épées

Récemment, la guigne vous a frappé et vous avez dû faire de gros efforts pour réparer vos bourdes. Vous commencez le jeu avec un dé d'héroïsme de moins que la normale.

Six d'Épées

Vous revenez d'un voyage sur la grande Rivière durant laquelle vous avez fait escale en Eisen. Vous gagnez l'avantage *Polyglotte* : *Eisenör*.

Sept d'Épées

Vous êtes un personnage louche à la réputation de mauvais aloi. Les autorités locales gardent un œil sur vous, mais il leur est impossible de prouver quoi que ce soit à votre rencontre. Vous gagnez l'avantage *Scélérat*.

Huit d'Épées

Vous venez de passer deux années en prison. On vous a arrêté pour avoir participé à un duel illicite que vous avez remporté. Vous recevez l'entraînement *Escrime*.

Neuf d'Épées

Vous venez de récupérer d'une maladie grave et êtes encore fragile. Tous vos jets de *Gaillardise* subissent un malus de 5 points pour la durée de la première aventure.

Dix d'Épées

Un spadassin de renom a tué hier votre meilleur ami. Vous avez juré de le venger. Vous recevez l'épée de *Damoclès* *Obnubilé* d'une valeur de 3 PP.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent dans le cours du jeu.

As de Coupes

Vous serez témoin d'un miracle (épée de *Damoclès* *Instant de grâce*, 2 PP).

Deux de Coupes

Vous tomberez éperdument amoureux (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Trois de Coupes

Faites bien attention aux promesses que vous faites et surtout à qui vous les faites (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Quatre de Coupes

Votre vie va subir un changement (épée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Cinq de Coupes

Mieux vaut avoir connu l'amour et l'avoir perdu que de ne jamais avoir croisé son chemin (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Six de Coupes

Le temps apportera l'oubli (épée de Damoclès Amnésique, 2 PP).

Sept de Coupes

Vous serez en proie à une grande confusion (épée de Damoclès Confusion d'identité, 2 PP).

Huit de Coupes

Vous connaîtrez des ennuis au sein de votre famille (épée de Damoclès Dépossédé, 2 PP).

Neuf de Coupes

Prenez bien garde lorsque vous choisissez vos confidents (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Dix de Coupes

Méfiez-vous d'une femme enveloppée dans un mantel gris (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

As d'Epées

Vous croiserez le chemin de votre ennemi, mais un seul d'entre vous en réchappera (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Deux d'Epées

Vous tomberez amoureux d'une guerrière (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Trois d'Epées

Evitez de vous lier aux enfants de nobles vengeurs (épée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Quatre d'Epées

Comme vous le constaterez bientôt, les miracles existent (épée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Cinq d'Epées

Perdre un duel ne signifie pas que l'on doive mettre un terme à son existence (épée de Damoclès Défait, 2 PP).

Six d'Epées

Vous ferez un voyage indésirable sur les flots (épée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Sept d'Epées

Même les meilleurs plans peuvent échouer (épée de Damoclès Défait, 2 PP).

Huit d'Epées

Vous devrez une dette d'honneur à une femme importante (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Neuf d'Epées

Vous serez séparé de votre amant (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Dix d'Epées

Vous perdrez de l'argent (épée de Damoclès Endetté, 2 PP).

Dans l'Empire du Croissant (signes du zodiaque)

Les Croissantins ont développé un système d'horoscopes - basé sur signes zodiacaux et des pierres précieuses- afin de déterminer le destin des individus. Les horoscopes répondent aux plus importantes questions de la vie d'un individu via l'examen des signes zodiacaux le jour de la naissance de l'intéressé. Ils servent à donner des renseignements sur la personne, le cours général de sa vie et son avenir.

A la création du personnage

Table 1 : Signes du zodiaque

Date de naissance	Signe	Symbole
20 Tertius → 20 Quartus	Oglak	Chèvre
21 Quartus → 21 Quintus	Bukla	Ours
22 Quintus → 22 Sextus	Kurta	Loup
23 Sextus → 24 Julius	Ari'y	Abeille
25 Julius → 25 Corantine	Jadur	Dragon
26 Corantine → 26 Septimus	Ruzgar	Vent
27 Septimus → 26 Octavus	Aslan	Lion
27 Octavus → 26 Nonus	Yilan	Serpent
27 Nonus → 26 Decimus	Devir	Chameau
27 Decimus → 20 Primus	Altar	Cheval
21 Primus → 20 Secundus	Cikar	Rat
21 Secundus → 19 Tertius	Balik	Baleine

En fonction de sa date de naissance, reportez-vous à la table des signes zodiacaux puis à la liste des gemmes. Avant de regarder les détails de votre signe, précisez si votre personnage sera doté d'une vertu ou d'un travers.

Signes zodiacaux

Oglak (20 Tertius ~ 20 Quartus)

Oglak, la chèvre, est le signe de l'ambition, de la détermination, de la malchance, de l'instabilité, et du bon sens d'affaires.

Bénéfice : Vous obtenez un dé d'héroïsme supplémentaire au début de chaque histoire. Le ND de n'importe quelle action de Répartie cherchant à vous détourner de votre objectif est augmenté de 5. Et si vous utilisez les règles d'investissement, vous obtenez un bonus de +1 sur votre jet.

Travers : Ambitieux, Cupide.

Vertu : Psychologue, Volontaire.

Bukla (21 Quartus ~ 21 Quintus)

Bukla, l'ours, est le signe de quelqu'un qui est pratique, digne de confiance, et lent à la colère. Il aime profiter de la vie, a tendance à être glouton et trop indulgent. Il peut également avoir un tempérament horrible une fois qu'il est irrité.

Bénéfice : Le ND de n'importe quelle tentative de moquerie ou de raillerie effectuée contre votre personnage est augmenté de 10,

mais, par contre, le ND de n'importe quelle tentative de Charme est diminué de 5.

Travers : Dévoué, Hédoniste.

Vertu : Altruiste, Rassurant.

Kurta (22 Quintus ~ 22 Sextus)

Kurta, le loup, est le signe de quelqu'un qui est silencieux, fidèle, spirituel, et courageux, mais qui peut également être violent, cruel, et sinistre.

Bénéfice : Vous pouvez acquérir l'avantage Foi pour seulement 3 PP et le ND de toute tentative d'intimidation à votre rencontre est augmentée de 5. Par contre, vous devez toujours prendre au moins une augmentation pour infliger des dommages supplémentaires chaque fois que vous effectuez une attaque.

Travers : Arrogant, Libertin.

Vertu : Baroudeur, Courageux.

Ari'y (23 Sextus ~ 24 Julius)

Ari'y, l'abeille, représente quelqu'un qui est travailleur, agité et obnubilé lorsqu'il est concentré sur quelque chose. Ari'y peut également être imprévisible, facilement distrait s'il n'est pas concentré, et très facile à mettre en colère. Industriel, vous pouvez effectuer des tâches complexes en un temps relativement court.

Bénéfice : Vous pouvez effectuer une tâche prolongée, telle que l'écriture, la composition, ou la sculpture en trois-quarts du temps normal. Le ND de n'importe quelle tentative de moquerie ou de raillerie est diminué de 5.

Travers : Amour impossible, Fanatique.

Vertu : Concentré, Impassible.

Jadur (25 Julius ~ 25 Corantine)

Jadur, le dragon, est le signe de la force, de la puissance, de la sensualité et du mysticisme. Ceux qui sont nés sous ce signe sont habituellement dominateur et exaspérés par tout ce qui est trop beau.

Bénéfice : Vous obtenez une augmentation gratuite à toutes vos tentatives d'intimidation.

Travers : Critique, Téméraire.

Vertu : Béni des dieux, Mystérieux.

Ruzgar (26 Corantine ~ 26 Septimus)

Ruzgar, le vent, est perspicace, résolu, rapide, mais également envahissant, capricieux et parfois destructeur.

Bénéfice : Une fois par scène, vous pouvez lancer un nombre de dés égal à votre trait le plus faible. Ces dés n'explodent pas. Chaque dé indiquant un nombre impair est perdu et va rejoindre la réserve de dés d'héroïsme du MJ. Chaque dé indiquant un chiffre pair devient un dé d'héroïsme et rejoint votre réserve.

Travers : Distrait, Entier.

Vertu : Intuitif, Inspiré.

Aslan (27 Septimus ~ 26 Octavus)

Aslan, le lion, est le signe d'une personne généreuse et organisée. C'est un chef naturel qui fait un subordonné n'apportant que des ennuis.

Bénéfice : Vous obtenez gratuitement le métier Commandement et les Compétences Commander et Galvaniser sont considérées comme des compétences de base.

Travers : Fier, Présomptueux.

Vertu : Exemplaïre, Victorieux.

Yilan (27 Octavus ~ 26 Nouns)

Yilan, le serpent, est le symbole de l'immortalité et de la puissance magique.

Bénéfice : Vous n'atteignez l'âge mûr qu'à partir de 33 ans, ne devenez vieux qu'à 55 ans, et ne mourrez que lorsque vous aurez atteint un âge de (70 plus deux dés explosifs) ans.

Travers : Envieux, Malchanceux.

Vertu : Chanceux, Maître de soi

Devir (27 Nouns ~ 26 Decimus)

Devir, le chameau, est le signe de la patience, de la tranquillité et de la productivité. Il indique également quelqu'un qui est têtu, de mauvais tempérament, et très fier. Votre détermination et votre grande résistance vous permettent de vous battre même lorsque vous êtes blessé.

Bénéfice : lorsque vous êtes sonné et que vos dés n'explodent normalement plus, vous choisissez l'un des dés qui continue d'exploser normalement. Par exemple, si vous

lancez 5g3 et que vous obtenez 10, 10, 8, 4, 2, vous pouvez sélectionner l'un des deux dix et le relancer normalement. L'autre 10 restant, quant à lui, un 10.

Travers : Borné, Impulsif.

Vertu : Baroudeur, Confiant.

Atlas (27 Decimus ~ 20 Primus)

Atlas, le cheval, est un signe dynamique, indiquant quelqu'un d'agréable, de direct et un bon communicateur. Parfois cette personne peut être obstinée, brusque et peu disposée à suivre les avis des autres.

Bénéfice : Vous obtenez une augmentation gratuite lorsque vous tenter de charmer quelqu'un.

Travers : Couard, Naïf.

Vertu : Amical, Charismatique.

Cikar (21 Primus ~ 20 Secundus)

Cikar, le rat, est le signe de quelqu'un de vif, rapide, bon politicien, et perspicace. Il tend également à être trompeur et sans scrupules.

Bénéfice : Vous obtenez un point d'expérience supplémentaire et perdez un point de réputation morale à la fin de chaque histoire.

Travers : Curieux, Présomptueux.

Vertu : Observateur, Perspicace.

Balik (21 Secundus ~ 19 Tertius)

Balik, la baleine, est le signe de quelqu'un de patient, émotif, bien disposé et sensible. Il tend également à être déprimé, soupçonneux et excessivement superstitieux.

Bénéfice : Votre présence soulage ceux qui sont autour de vous, augmentant le ND de n'importe quelle tentative de Moquerie contre quelqu'un de votre groupe (vous-même y compris) de 5. Vos humeurs sombres facilitent les tentatives d'intimidation à votre rencontre en diminuant le ND de 5.

Travers : Indécis, Naïf.

Vertu : Passionné, Psychologue.

Gemme patronne

Votre gemme patronne est celle associée au jour de votre naissance. Les shirbaz

prétendent qu'elles permettent de connaître le destin de chacun. Chaque gemme est associée à une épée de Damoclès et est flou à dessein pour que votre MJ puisse les inclure dans sa campagne.

Agate

Jours : 01 Primus, 01 Tertius, 01 Quintus, 01 Julius, 01 Septimus, 01 Nonus.

Prédiction : La pauvreté peut mener à la vérité (Epée de Damoclès A la rue, 2 PP).

Aigue marine

Jours : 02 Primus, 02 Tertius, 02 Quintus, 02 Julius, 02 Septimus, 02 Nonus.

Prédiction : Quelque chose qui vous est très cher va vous être dérobé (Epée de Damoclès Obnubilé, 3 PP).

Alexandrite

Jours : 03 Primus, 03 Tertius, 03 Quintus, 03 Julius, 03 Septimus, 03 Nonus.

Prédiction : N'ayez pas peur de ce que vous ne connaissez pas (Epée de Damoclès Phobie, 3 PP).

Ambre

Jours : 04 Primus, 04 Tertius, 04 Quintus, 04 Julius, 04 Septimus, 04 Nonus.

Prédiction : Les meilleurs amis font les meilleurs ennemis (Epée de Damoclès Ennemi intime, 3 PP).

Améthyste

Jours : 05 Primus, 05 Tertius, 05 Quintus, 05 Julius, 05 Septimus, 05 Nonus.

Prédiction : La séparation rapproche du cœur (Epée de Damoclès Parent perdu, 3 PP).

Andar

Jours : 06 Primus, 06 Tertius, 06 Quintus, 06 Julius, 06 Septimus, 06 Nonus.

Prédiction : Vous sombrerez bien bas (Epée de Damoclès Maladie, 2 PP).

Aventurine

Jours : 07 Primus, 07 Tertius, 07 Quintus, 07 Julius, 07 Septimus, 07 Nonus.

Prédiction : On peut parfois vivre caché derrière un masque (Epée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Azurite

Jours : 08 Primus, 08 Tertius, 08 Quintus, 08 Julius, 08 Septimus, 08 Nonus.

Prédiction : La vie est plus importante que tout (Epée de Damoclès Vie sacrée, 3 PP).

Belfurite

Jours : 09 Primus, 09 Tertius, 09 Quintus, 09 Julius, 09 Septimus, 09 Nonus.

Prédiction : L'amour vous attend au coin de la rue (Epée de Damoclès Romance, 3 PP).

Béryl

Jours : 10 Primus, 10 Tertius, 10 Quintus, 10 Julius, 10 Septimus, 10 Nonus.

Prédiction : Chercher Theus en votre cœur (Epée de Damoclès Vœux d'acolyte, 2 PP).

Calcédoine

Jours : 11 Primus, 11 Tertius, 11 Quintus, 11 Julius, 11 Septimus, 11 Nonus.

Prédiction : (Epée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Chrysobéryl

Jours : 12 Primus, 12 Tertius, 12 Quintus, 12 Julius, 12 Septimus, 12 Nonus.

Prédiction : Dans les voyages résidera votre survie (Epée de Damoclès Exilé, 3 PP).

Chrysoprase

Jours : 13 Primus, 13 Tertius, 13 Quintus, 13 Julius, 13 Septimus, 13 Nonus.

Prédiction : La vengeance guidera votre bras (Epée de Damoclès Vendetta, 3 PP).

Citrine

Jours : 14 Primus, 14 Tertius, 14 Quintus, 14 Julius, 14 Septimus, 14 Nonus.

Prédiction : Vous serez riche d'humilité (Epée de Damoclès Dépossédé, 3 PP).

Corail

Jours : 15 Primus, 15 Tertius, 15 Quintus, 15 Julius, 15 Septimus, 15 Nonus.

Prédiction : C'est dans la vie des autres que se trouve la votre (Epée de Damoclès Vie sacrée, 2 PP).

Corbinare

Jours : 16 Primus, 16 Tertius, 16 Quintus, 16 Julius, 16 Septimus, 16 Nonus.

Prédiction : Vous deviendrez célèbre (Epée de Damoclès Recherché, 2 PP).

Corindon

Jours : 17 Primus, 17 Tertius, 17 Quintus, 17 Julius, 17 Septimus, 17 Nonus.

Prédiction : N'ayez pas peur (Epée de Damoclès Phobie, 2 PP).

Cornaline

Jours : 18 Primus, 18 Tertius, 18 Quintus, 18 Julius, 18 Septimus, 18 Nonus.

Prédiction : Similarité d'apparence ne signifie pas similarité de caractère (Epée de Damoclès Confusion d'identité, 3 PP).

Cristal

Jours : 19 Primus, 19 Tertius, 19 Quintus, 19 Julius, 19 Septimus, 19 Nonus.

Prédiction : Vous devrez payer une dette d'honneur (Epée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Diamant

Jours : 20 Primus, 20 Tertius, 20 Quintus, 20 Julius, 20 Septimus, 20 Nonus.

Prédiction : Parfois, on n'a pas le choix (Epée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Émeraude

Jours : 21 Primus, 21 Tertius, 21 Quintus, 21 Julius, 21 Septimus, 21 Nonus.

Prédiction : Et Theus quittera votre cœur pour votre tête (Epée de Damoclès Crise de religion, 2 PP).

Grenat

Jours : 22 Primus, 22 Tertius, 22 Quintus, 22 Julius, 22 Septimus, 22 Nonus.

Prédiction : Dans la fuite réside quelquefois la vie (Epée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Héliotrope

Jours : 23 Primus, 23 Tertius, 23 Quintus, 23 Julius, 23 Septimus, 23 Nonus.

Prédiction : Comment combler un tel vide ? (Epée de Damoclès Amnésique, 2 PP).

Hématite

Jours : 24 Primus, 24 Tertius, 24 Quintus, 24 Julius, 24 Septimus, 24 Nonus.

Prédiction : La vie offre parfois des surprises inattendues (Epée de Damoclès Confusion d'identité, 2 PP).

Hyacinthe

Jours : 25 Primus, 25 Tertius, 25 Quintus, 25 Julius, 25 Septimus, 25 Nonus.

Prédiction : l'Honneur guidera votre vie (Epée de Damoclès Serment, 2 PP).

Hydrophane

Jours : 26 Primus, 26 Tertius, 26 Quintus, 26 Julius, 26 Septimus, 26 Nonus.

Prédiction : Vous approcherez la beauté parfaite (Epée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Sole

Jours : 27 Primus, 27 Tertius, 27 Quintus, 27 Julius, 27 Septimus, 27 Nonus.

Prédiction : Dans la pauvreté réside parfois la richesse (Epée de Damoclès A la rue, 3 PP).

Irtios

Jours : 28 Primus, 28 Tertius, 28 Quintus, 28 Julius, 28 Septimus, 28 Nonus.

Prédiction : Assurez-vous que votre générosité n'est pas mal placée (Epée de Damoclès Prêt, 2 PP).

Ivoire

Jours : 29 Primus, 29 Tertius, 29 Quintus, 29 Julius, 29 Septimus, 29 Nonus.

Prédiction : Sauver une vie vous en rend responsable (Epée de Damoclès Endetté, 2 PP).

Jade

Jours : 30 Primus, 30 Tertius, 30 Quintus, 30 Julius, 30 Septimus, 30 Nonus.

Prédiction : Vous perdrez bientôt quelque chose que vous aimez (Epée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Jaspe

Jours : 01 Secundus, 01 Quartus, 01 Sextus, 01 Corantine, 01 Octavus, 01 Decimus.

Prédiction : Vous devrez accomplir votre devoir (Epée de Damoclès Désigné volontaire, 3 PP).

Lapis-lazuli

Jours : 02 Secundus, 02 Quartus, 02 Sextus, 02 Corantine, 02 Octavus, 02 Decimus.

Prédiction : On est parfois plus proche de ses ennemis que de sa famille (Epée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Larme du roi

Jours : 03 Secundus, 03 Quartus, 03 Sextus, 03 Corantine, 03 Octavus, 03 Decimus.

Prédiction : C'est dans la défaite que l'on forge son âme (Epée de Damoclès Défait, 2 PP).

Malachite

Jours : 04 Secundus, 04 Quartus, 04 Sextus, 04 Corantine, 01 Octavus, 01 Decimus.

Prédiction : Un être disparaît et l'on vous arrache le cœur (Epée de Damoclès Parent perdu, 2 PP).

Nelvine

Jours : 05 Secundus, 05 Quartus, 05 Sextus, 05 Corantine, 05 Octavus, 05 Decimus.

Prédiction : La vérité et le bien l'emportent toujours (Epée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Néphrite

Jours : 06 Secundus, 06 Quartus, 06 Sextus, 06 Corantine, 06 Octavus, 06 Decimus.

Prédiction : Vous trouverez votre place dans le monde (Epée de Damoclès Crise de religion, 3 PP).

Obsidienne

Jours : 07 Secundus, 07 Quartus, 07 Sextus, 07 Corantine, 07 Octavus, 07 Decimus.

Prédiction : Avec la patience vient la prospérité (Epée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Oeil de chat

Jours : 08 Secundus, 08 Quartus, 08 Sextus, 08 Corantine, 08 Octavus, 08 Decimus.

Prédiction : Ceux que vous preniez pour vos ennemis deviendront vos amis (Epée de Damoclès Relation hérétique, 2 PP).

Onyx

Jours : 09 Secundus, 09 Quartus, 09 Sextus, 09 Corantine, 09 Octavus, 09 Decimus.

Prédiction : Dans la fuite résidera votre survie (Epée de Damoclès Pourchassé, 3 PP).

Opale

Jours : 10 Secundus, 10 Quartus, 10 Sextus, 10 Corantine, 10 Octavus, 10 Decimus.

Prédiction : La mort reprend, la vie offre (Epée de Damoclès Relique familiale, 2 PP).

Orprase

Jours : 11 Secundus, 11 Quartus, 11 Sextus, 11 Corantine, 11 Octavus, 11 Decimus.

Prédiction : Vous vivrez caché (Epée de Damoclès Véritable identité, 3 PP).

Peau d'ange

Jours : 12 Secundus, 12 Quartus, 12 Sextus, 12 Corantine, 12 Octavus, 12 Decimus.

Prédiction : Vous vous retrouverez sur le sable (Epée de Damoclès Dépossédé, 2 PP).

Péridot

Jours : 13 Secundus, 13 Quartus, 13 Sextus, 13 Corantine, 13 Octavus, 13 Decimus.

Prédiction : Quoi de plus important que la mémoire ? (Epée de Damoclès Amnésique, 3 PP).

Perle

Jours : 14 Secundus, 14 Quartus, 14 Sextus, 14 Corantine, 14 Octavus, 14 Decimus.

Prédiction : Vous mettrez votre bras au service de l'or (Epée de Damoclès Endetté, 3 PP).

Perle noire

Jours : 15 Secundus, 15 Quartus, 15 Sextus, 15 Corantine, 15 Octavus, 15 Decimus.

Prédiction : Vous ferez prochainement la connaissance d'un ami influent (Epée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Phénalope

Jours : 16 Secundus, 16 Quartus, 16 Sextus, 16 Corantine, 16 Octavus, 16 Decimus.

Prédiction : Comment échapper aux poignards que l'on ne voit pas ? (Epée de Damoclès Pourchassé par les Qatih'i, 3 PP).

Pierre de lune

Jours : 17 Secundus, 17 Quartus, 17 Sextus, 17 Corantine, 17 Octavus, 17 Decimus.

Prédiction : Vous vous enlaidirez le physique mais sublimerez votre beauté spirituelle (Epée de Damoclès Maladie, 3 PP).

Quartz

Jours : 18 Secundus, 18 Quartus, 18 Sextus, 18 Corantine, 18 Octavus, 18 Decimus.

Prédiction : Vous serez forcé d'en venir à certaines extrémités (Epée de Damoclès Traître, 2 PP).

Rhodocrosite

Jours : 19 Secundus, 19 Quartus, 19 Sextus, 19 Corantine, 19 Octavus, 19 Decimus.

Prédiction : La richesse réside dans l'horizon (Epée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Rubis

Jours : 20 Secundus, 20 Quartus, 20 Sextus, 20 Corantine, 20 Octavus, 20 Decimus.

Prédiction : Tout est une question de remboursement (Epée de Damoclès Prêt, 3 PP).

Sanidine

Jours : 21 Secundus, 21 Quartus, 21 Sextus, 21 Corantine, 21 Octavus, 21 Decimus.

Prédiction : La vie ne vaut d'être vécue qu'à travers les yeux de l'autre (Epée de Damoclès Romance, 2 PP).

Saphir

Jours : 22 Secundus, 22 Quartus, 22 Sextus, 22 Corantine, 22 Octavus, 22 Decimus.

Prédiction : Votre retour sera explosif et inoubliable (Epée de Damoclès Vendetta, 2 PP).

Sardoine

Jours : 23 Secundus, 23 Quartus, 23 Sextus, 23 Corantine, 23 Octavus, 23 Decimus.

Prédiction : Loin de chez soi, loin de la mort (Epée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Sardonyx

Jours : 24 Secundus, 24 Quartus, 24 Sextus, 24 Corantine, 24 Octavus, 24 Decimus.

Prédiction : Dans la défaite réside l'envie de se dépasser (Epée de Damoclès Défait, 3 PP).

Spodumène

Jours : 25 Secundus, 25 Quartus, 25 Sextus, 25 Corantine, 25 Octavus, 25 Decimus.

Prédiction : Certaines extrémités qui vous horrifient aujourd'hui vous sembleront acceptables demain (Epée de Damoclès Traître, 3 PP).

Tchazar

Jours : 26 Secundus, 26 Quartus, 26 Sextus, 26 Corantine, 26 Octavus, 26 Decimus.

Prédiction : La célébrité n'assure pas toujours la longévité (Epée de Damoclès Recherché, 3 PP).

Topaze

Jours : 27 Secundus, 27 Quartus, 27 Sextus, 27 Corantine, 27 Octavus, 27 Decimus.

Prédiction : Deux âmes peuvent faire fi de leurs convictions au nom de l'amitié (Epée de Damoclès Relation hérétique, 3 PP).

Tourmaline

Jours : 28 Secundus, 28 Quartus, 28 Sextus, 28 Corantine, 28 Octavus, 28 Decimus.

Prédiction : Les Voies de Theus sont impénétrables (Epée de Damoclès Vœux d'acolyte, 3 PP).

Turquoise

Jours : 29 Secundus, 29 Quartus, 29 Sextus, 29 Corantine, 29 Octavus, 29 Decimus.

Prédiction : Les dettes sont parfois dures à rembourser (Epée de Damoclès Obligation, 3 PP).

Violine

Jours : 30 Secundus, 30 Quartus, 30 Sextus, 30 Corantine, 30 Octavus, 30 Decimus.

Prédiction : Protéger ce bien qui vous tient de cœur (Epée de Damoclès Relique familiale, 3 PP).

Zircon

Jours : les 5 jours de la messe des Prophètes.

Prédiction : La vie est pleine de surprises (Epée de Damoclès au choix du MJ, 4 PP).

In Eisen

Les Eisenörs utilise les Epées et les Bâtons lors du tirage de la Main du Destin. Les Eisenörs ont une grande affinité avec les suites de Bâtons et d'Epées : les Bâtons à cause des troubles politiques qui agitent la nation, et les Epées en raison de leur talent militaire.

Le Passé

Il s'agit des événements qui ont fait de votre héros ce qu'il est. Certains leur pendent peut-être encore au bout du nez.

As de Bâtons

Votre père était un officier respecté, et il veilla à ce que vous suiviez ses traces. Vous commencez le jeu avec l'avantage Académie militaire.

Deux de Bâtons

Quand vous étiez adolescent, vous teniez tête aux petits durs de votre quartier ou village, parfois lorsqu'il s'agissait d'adultes. Vous vous sentez aujourd'hui obligé de défendre les plus faibles que vous. Vous gagnez l'avantage Volonté indomptable, mais devez emporter un jet de Détermination contre un ND de 20 pour éviter de vous mêler d'une situation impliquant une petite brute.

Trois de Bâtons

L'un de vos lointains parents est mort et vous a légué une partie de ses biens. Votre pécule de départ augmente de 200 guilders.

Quatre de Bâtons

Vos grands-parents ont remis à votre cousin et vous-même leur ferme. C'est un petit bout de terrain, à peine capable de subvenir aux besoins de ses habitants, mais elle est très confortable, et vous appréciez ces moments où vous y passé du temps. Quand vous partez, votre cousin s'occupe de la ferme. Vous commencez le jeu avec le Métier Paysan avec l'une des compétences de base au rang 3, sans compter la demeure dans laquelle vous pouvez prendre du repos.

Cinq de Bâtons

Il y a dans votre ville natale une femme avec laquelle vous n'avez jamais pu vous entendre. Elle excellait toujours un peu plus dans tout

ce que vous entrepreniez. Vous ne seriez pas aussi nerveux si elle n'avait pas le chic pour croiser votre route lorsque vous êtes à l'étranger, continuant ainsi de vous vexer. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Rivalité d'une valeur de 2 PP.

Six de Bâtons

Vous avez accompli un acte de bravoure au champ de bataille (peu importe si vous serviez dans l'armée ou non au moment des faits). Vous gagnez l'avantage Citation, sans compter le récit qui vous l'a value.

Sept de Bâtons

Une fois, vous vous êtes fait surprendre par une nuit bien noire, et un terrifiant monstre d'ombres et de brouillard a surgi de nulle part. Mais vous avez placé toute votre confiance en Theus et n'êtes pas tombé en proie à la terreur. Votre regard a verrouillé celui de la créature et vous l'avez fixée jusqu'à ce qu'elle doive fuir les rayons du soleil. Vous gagnez l'avantage Foi mais attirez l'attention des monstres comme un aimant (à la discrétion du MJ).

Huit de Bâtons

Vous avez grandi à dos de cheval. D'ailleurs, vous êtes monté à cheval avant de savoir marcher. Les chevaux sont vos compagnons préférés. Vous gagnez l'entraînement Cavalier et deux rangs supplémentaires dans la compétence Equitation.

Neuf de Bâtons

Suite à une bataille de la guerre de la Croix, votre église locale a servi d'hôpital de campagne. Vous vous êtes porté volontaire pour aider les blessés au titre de brancardier. Toutefois, par manque de personnel, on vous a demandé de servir d'assistant au chirurgien, lui passant scies, scalpels et bandages. Vous gagnez le métier Médecin.

Dix de Bâtons

Un jour, on boit un verre en compagnie d'individus affables vêtus de beaux uniformes. Le lendemain, on se réveille dans leur armée. Depuis, vous vous êtes accommodé de cette situation fâcheuse et excellez même à votre travail. Vous recevez une réduction de 2 PP sur un office de la connétable.

As d'Épées

La guerre de la Croix a pratiquement exterminé tout votre village. Assoiffé de sang, vous avez retrouvé le commandant responsable du carnage, qui vous a battu seul à seul. Depuis lors, vous vous efforcez de le retrouver pour obtenir enfin votre vengeance. Vous ne l'avez pas vu depuis plusieurs années, et votre seule consolation est qu'il ne rajeunit sûrement pas. Vous recevez l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 3 PP.

Deux d'Épées

Autrefois, vous étiez membre de la guilde des spadassins, mais un contrat a mal tourné, vous recevez l'épée de Damoclès Non assermenté d'une valeur de 2 PP. Si votre personnage n'était pas membre de cette guilde, alors, au titre de faveur politique, on lui a permis de l'intégrer. Vous recevez l'avantage Appartenance : guilde des spadassins. Néanmoins, nombre de ses autres membres ne vous prendront jamais au sérieux.

Trois d'Épées

Votre grand-père et son frère se trouvaient dans les camps opposés lors de la guerre de la Croix, et les deux familles se querellent encore à ce jour. Vous gagnez l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 1 PP, ce qui simule la désunion de votre famille.

Quatre d'Épées

Vous avez passé un an en ermite, tentant de donner un sens aux injustices du monde. Vous gagnez le métier Chasseur.

Cinq d'Épées

Incapable de supporter les horreurs qu'elle a vues, votre charmante petite sœur s'est refermée dans un monde imaginaire. Vous

recevez l'épée de Damoclès Waise à charge d'une valeur de 3 PP.

Six d'Épées

A quatorze ans, vous êtes parti de chez vous et avez trouvé un travail à bord d'une embarcation fluviale. Vous avez été membre d'équipage pendant deux ans et demi. Au fil du temps, vous avez appris tout ce qu'il y a à savoir quant aux manœuvres quotidiennes d'une embarcation fluviale. Vous gagnez le métier Pilote fluvial.

Sept d'Épées

Lorsque vous étiez enfant, un vieillard avec œil couvert d'un bandeau vous donna quelques pièces pour que vous restiez au bord de la route et observiez un édifice en particulier. Vous deviez surveiller le départ d'une femme pâle aux cheveux noirs de l'endroit en question. Après près de trois mois d'attente, elle apparut finalement. Puis, il vous fallait la suivre partout en ville, ce que vous fîtes pendant trois semaines, sans même apprendre son nom. Une nuit, vous avez retrouvé le vieillard mort mais n'avez jamais revu la femme. Vous gagnez le métier Espion.

Huit d'Épées

Il y a de cela quelques années, on vous a injustement arrêté pour avoir volé la bague d'un noble. Vous avez réussi à vous évader de prison une semaine seulement après, mais les autorités ne vous ont pas oublié. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Recherché d'une valeur de 2 PP.

Neuf d'Épées

Enfant, vous fûtes élevé dans le confort et la chaleur d'une riche famille. Puis votre demeure fut réduite en cendres et vos parents furent tués, vous laissant seul en compagnie de vos frères et sœurs, à la merci des étrangers. Vous recevez l'épée de Damoclès Orphelin d'une valeur de 3 PP.

Dix d'Épées

La rencontre avec la Chose a été si terrifiante qu'elle en a modifié le cours de votre vie à jamais. Vous vous réveillez toujours en hurlant la nuit lorsque vous rêvez de ses tentacules de fumée se tortillant dans votre direction, voulant s'en prendre à votre âme. Si

vous choisissez votre faiblesse, vos cartes de passé et d'avenir sont annulées et vous recevez l'épée de Damoclès Phobie d'une valeur de 3 PP. Si vous choisissez votre force, vos cartes de passé et d'avenir sont annulées, et vous recevez les Epées de Damoclès Crise de religion de 2 PP, et Phobie, d'une valeur de 3 PP. toutefois, tant que les Epées de Damoclès ne sont pas résolues à la totale discrétion du MJ, vous devez dépenser deux dés d'héroïsme au lieu d'un pour activer votre vertu.

Le Présent

Ces événements représentent des situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que vous les appréciez ou non, il faudra bien vous en occuper.

As de Bâtons

Récemment, vous avez fait un long voyage par voie terrestre. Quoique peu habitué aux efforts physiques, vous y avez pris goût et vous êtes entraîné tous les matins. Aujourd'hui, vous êtes en excellente forme, prêt à surmonter toutes les épreuves qui encombrant votre chemin. Vous recevez l'entraînement Athlétisme et une compétence de base de cette spécialisation au rang 3.

Deux de Bâtons

Récemment, vous vous êtes retrouvé à la tête d'une compagnie de mercenaires. Néanmoins, victime de circonstances malheureuses, vous avez dû dissoudre l'organisation. Vous recevez le métier Commandement.

Trois de Bâtons

Récemment, vous avez pris des leçons auprès d'un expert en Panzerfaust. Vous avez fait montre de tant de talent qu'il vous a promis de vous présenter à un homme qu'il connaît au sein de la garde de Freiburg. Vous recevez l'entraînement Panzerfaust et avez en votre possession une lettre de recommandations destinée au capitaine de la garde de Freiburg.

Quatre de Bâtons

Durant les deux derniers mois, vous avez occupé un emploi de goûteur dans une brasserie. Cela a considérablement augmenté

votre résistance à l'alcool. Vous recevez l'avantage Grand buveur.

Cinq de Bâtons

Vous êtes un très bon coureur et avez participé à des courses contre certains des hommes les plus rapides d'Eisen pour subvenir à vos besoins. Si vous achetez l'entraînement Athlétisme à la création du personnage, vous recevez 2 rangs supplémentaires dans les compétences Course de vitesse et Course d'endurance.

Six de Bâtons

Vous avez récemment gagné un pari de gentilshommes sur une course de chevaux. Lancez un dé (qui peut exploser) et augmentez votre revenu de départ d'autant de guilders.

Sept de Bâtons

Il y a peu, vous avez aidé la garde de nuit en vous portant volontaire pour le guet nocturne. Pour vous remercier, l'un des gardes les plus âgés vous a appris à vous servir d'une lance. Vous recevez l'entraînement Armes d'Hast.

Huit de Bâtons

La semaine dernière, vous avez trouvé un morceau de métal d'un noir d'encre au bord de la route. Lorsque vous l'avez ramassé, il a fondu dans votre main et le monde s'est arrêté pendant un instant. Puis, tout s'est remis à bouger, un peu plus lentement qu'avant. Vous vous êtes découvert des réflexes de félin. Vous recevez l'avantage Réflexes de combat. En outre, vous lancez et gardez un dé supplémentaire lorsque vous effectuez une défense active. Toutefois, le bout de métal est à l'origine d'effets secondaires déplaisants. Vous êtes incapable de vous tenir immobile et vous vous inquiétez du fait que vous vieillissez peut-être trop vite. Vous lancez et gardez un dé de moins lorsque vous effectuez un jet nécessitant de vous tenir tranquille (comme Déplacement silencieux, Discrétion, voire Etiquette). En outre, vous vieillissez de deux ans par année qui passe.

Neuf de Bâtons

Vous venez d'arriver au terme d'une année de travail sur les routes. Vous passiez vos

jours à casser des cailloux sous un soleil brûlant et les finissiez souvent meurtri et endolori. Toutefois, vous êtes aujourd'hui beaucoup plus résistant à la douleur et à la fatigue qu'avant. Vous gagnez l'avantage Dur à cuire et pouvez utiliser le dé supplémentaire qu'il confère pour résister au sommeil et autres formes d'épuisement.

Dix de Bâtons

Une lettre de votre sœur est arrivée aujourd'hui. Elle dit que son fils a disparu et qu'il a peut-être fait une fugue pour vous rejoindre. Vous recevez l'épée de Damoclès Parent perdu d'une valeur de 2 PP.

As d'Épées

L'an dernier, alors que vous vous trouviez en Avalon, vous êtes tombé sur un petit homme qui était coincé sous un arbre déraciné. Réalisant un gros effort, vous avez soulevé l'arbre pour qu'il puisse se dégager. Pour vous récompenser, il agita la main au-dessus de votre tête et vous vous sentîtes pris de vertige pendant un instant. L'homme dit : "Voilà. Tu compteras peut-être un jour parmi les personnes les plus fortes de Théah, si tu le souhaites." Puis, devant vos yeux ébahis, il se transforma en cerf et disparut dans les bois. Vous recevez l'avantage Trait légendaire (Gaillardise).

Deux d'Épées

En échange de services rendus, une jeune noble a récemment engagé un garde du corps qu'elle vous a assigné. Il a fait le serment de vous protéger et de vous aider, et la noble paye ses gages. Vous recevez l'avantage Garde du corps eisenör.

Trois d'Épées

Récemment, la nuit vous a surpris alors que vous vous trouviez dans une forêt. Vous avez perdu toute notion de temps et avez simplement remarqué la lumière disparaître alors que le soleil se couchait. Vous avez couru les sentiers pour sortir de la forêt avant qu'il ne fasse trop noir pour y voir, mais en chemin, un singulier serpent apparemment fait d'ombres vous a mordu. Vous sentant bizarre, vous avez réussi à chanceler jusqu'au village. Depuis, lorsque vous plongez votre regard dans celui d'une autre personne, celle-ci ne peut s'empêcher de détourner

nerveusement les yeux. Vous bénéficiez de deux augmentations gratuites lorsque vous entreprenez une action d'intimidation. Toutefois, vous êtes inquiet du fait qu'il ne s'agit peut-être que du premier effet secondaire du venin du serpent et que d'autres, plus prononcés, suivront (à la discrétion du MJ).

Quatre d'Épées

Vous n'avez pas fait grand-chose dernièrement. Du coup, vous avez rattrapé votre retard en lecture. Vous savez lire et écrire la langue eisenöre.

Cinq d'Épées

Récemment, la guigne vous a frappé et vous avez dû faire de gros efforts pour réparer vos bourdes. Lors du premier scénario, vous ne pourrez dépenser de dés d'héroïsme. Cependant, vous recevrez 5 XP supplémentaires à la fin dudit scénario.

Six d'Épées

Vous revenez d'un voyage fluvial durant lequel vous avez fait halte en Castille pour effectuer des réparations sur le navire. Vous y êtes resté près de deux mois et avez saisi la plus grosse partie de la langue. Vous recevez l'avantage Polyglotte : Castillian.

Sept d'Épées

Il y a de cela deux semaines, vous avez vu des hommes forcer une jeune femme à monter dans un équipage. Ne pouvant permettre une telle chose, vous avez dégainé votre épée et chassez les bandits. Il se trouve que le père de la demoiselle est un noble puissant. Pour vous récompenser, il vous a remis une dague en Dracheneisen. Comblé par tant de gratitude, vous avez juré de répondre présent le jour où il aurait besoin de vous. Vous recevez un poignard en Dracheneisen et l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 1 PP. Par contre, vous ne bénéficiez d'aucune remise de PP sur l'avantage Noble, sauf si vous achetez normalement l'avantage Dracheneisen.

Huit d'Épées

Vous avez été arrêté pour avoir participé à un duel illicite, que vous avez gagné, soit dit en passant. Après deux longues années de

calvaire, vous sortez de prison. Vous recevez le métier Bagnard avec une compétence de base au rang 3, mais avez désormais un casier judiciaire.

Neuf d'Épées

Vous venez de récupérer d'une maladie grave et êtes encore fébrile. Tous vos jets de Gaillardise voient leur ND augmenté de 5 pour les trois premiers scénarios.

Dix d'Épées

Un célèbre spadassin a tué hier votre meilleur ami. Vous avez juré de le venger. Vous recevez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 3 PP.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent dans le cours du jeu.

As de Bâtons

Vous bénéficierez un jour d'un héritage merveilleux (épée de Damoclès Héritier de Dracheneisen, 2 PP).

Deux de Bâtons

Vous vengerez la mort de votre père (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Trois de Bâtons

Vous aurez une occasion passionnante de faire fortune (épée de Damoclès Carte au trésor, 2 PP).

Quatre de Bâtons

Vous trouverez la félicité matrimoniale (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Cinq de Bâtons

Méfiez-vous des vieilles connaissances (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Six de Bâtons

Attention aux étrangers (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Sept de Bâtons

Vous entrerez en conflit avec une autorité injuste (épée de Damoclès Recherché, 2 PP).

Huit de Bâtons

Vous voudrez peut-être changer vos projets de voyage (épée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Neuf de Bâtons

Certains vous feraient du mal si la vérité apparaissait au grand jour (épée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Dix de Bâtons

Vous connaîtrez mort et malheur (épée de Damoclès Orphelin, 2 PP).

As d'Épées

Vous croiserez le chemin de votre ennemi, mais un seul d'entre vous en réchappera (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Deux d'Épées

Vous tomberez amoureux d'une guerrière (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Trois d'Épées

Évitez de vous lier aux enfants de nobles vengeurs (épée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Quatre d'Épées

Comme vous le constaterez bientôt, les miracles existent (épée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Cinq d'Épées

Perdre un duel ne signifie pas que l'on doive mettre un terme à son existence (épée de Damoclès Défait, 2 PP).

Six d'Épées

Ne voyagez pas sur l'eau. Cela vous perdra (épée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Sept d'Épées

Quelque chose qui vous est très cher va vous être dérobé (épée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Huit d'Épées

Vous devez une dette d'honneur à une femme importante (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Neuf d'Épées

A votre plus grand chagrin, une vieille passion remettra les pieds dans votre vie (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Dix d'Épées

Vous perdrez un être cher, peut-être pour toujours (épée de Damoclès Waise à charge, 2 PP).

En Montaigne

Le peuple de Montaigne utilise les Deniers et les Bâtons lors du tirage de la Main du Destin. La Montaigne est un pays riche, ce que représente les Deniers. De plus, il est en guerre et un conflit interne la menace, d'où l'utilisation des Bâtons.

Le Passé

Il s'agit des événements qui ont fait de votre héros ce qu'il est. Certains peuvent encore leur revenir en pleine figure.

As de Deniers

Chaque année, un membre de votre famille organise un grand bal à l'attention de la noblesse. Cette année, la responsabilité en repose sur vos épaules. Votre famille vous a remis un traitement pour aider à couvrir les dépenses, mais si le bal est un fiasco, elle ne vous aidera plus jamais. Vous commencez le jeu avec 200 guilders supplémentaires et l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 2 PP.

Deux de Deniers

Depuis maintenant plus d'un an, vous faites la cour à une personne influente de la cour. Au début, vos intérêts étaient très pragmatiques - l'excellente position sociale de votre soi-disant amante pouvait dynamiser votre influence à la cour. Malheureusement, elle s'est effarouchée face à vos dernières tentatives, préférant la compagnie d'un plus prestigieux courtisan que vous. Vous recevez

l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 3 PP.

Trois de Deniers

Il y a de cela quelques années, vous avez prêté de l'argent à une connaissance qui vous fuit depuis comme la peste blanche. Récemment, quelques gardes du corps et vous avez recouvré la créance. Vous commencez le jeu avec 500 guilders supplémentaires et l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 1 PP.

Quatre de Deniers

Petit, vous avez eu la peste blanche. Même si vous n'en êtes pas mort, vous avez toujours été souffreteux et avez passé une bonne partie de votre existence alité. Vous perdez 1 rang en Détermination mais en gagnez 1 en Esprit.

Cinq de Deniers

Il y a de cela un an, vous avez emprunté de l'argent à un riche et puissant noble. Vous l'avez investi, en plus de vos économies, pour financer le voyage d'un capitaine pirate qui vous promettait plus d'or que vous ne pouviez l'imaginer. Vous ne l'avez évidemment jamais revu. Mais pire que cela, le noble veut maintenant récupérer son

argent. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Endetté d'une valeur de 3 PP.

Six de Deniers

Vous avez passé votre enfance à fuir vos camarades de jeu de noble extraction, ne vous souciant guère de leurs puérides machinations. Au lieu de cela, vous sortiez furtivement et alliez jouer avec les enfants de paysans. Vous appréciez leur existence innocente et laborieuse. Vous leur offriez de la nourriture, des jouets et, une fois plus âgé, de l'argent. Vous êtes connu au sein de la paysannerie comme un homme charitable et honorable, et elle vous tient près de son cœur. Vous recevez un dé de Réputation morale supplémentaire lorsque vous avez affaire à des roturiers.

Sept de Deniers

Enfant, on vous a fiancé à la fille d'un courtisan respecté. Malheureusement, vous et votre fiancée ne vous supportez pas. Elle vous a d'ailleurs promis que si vous l'épousiez, elle vous rendrait la vie misérable. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 3 PP. Si vous n'épousez pas votre fiancée et donc que vous n'écartez pas l'Obligation dans les trois mois, elle devient une épée de Damoclès Ennemi intime (avec le père) d'une valeur de 3 PP.

Huit de Deniers

Vous aimez lire depuis tout petit. Vous aviez tendance à éviter tous les exercices physiques pour vous asseoir et étudier. Du coup, votre père vous envoya à l'université dès la fin de votre adolescence. Vous recevez l'avantage Université, sans compter que vous êtes capable de lire et d'écrire le Montagnois.

Neuf de Deniers

Votre famille est issue d'une grande tradition militaire au sein de l'armée montagnoise. Vous avez continué cette tradition en vous élevant rapidement au sein de la hiérarchie. Vous bénéficiez d'une réduction de 4 PP à l'achat de l'avantage Office de la connétable.

Dix de Deniers

Vous avez toujours eu un excellent sens de la mode. Vous ne prévoyiez pas les courants de mode des mois à venir, vous les forgiez. Vous

êtes toujours trouvé au sommet de la mode et les autres nobles prisent vos conseils. Vous commencez le jeu avec le métier Courtisan et 3 rangs dans la compétence Mode.

As de Bâtons

Vous avez toujours été proche de l'ensemble de votre famille. Vous avez grandi avec un cousin qui était comme un frère pour vous. Durant votre enfance, vous êtes venu à son aide plus de fois que vous ne sauriez le dire et il en a fait de même. Aujourd'hui c'est un homme respecté qui occupe une place importante et il n'oubliera jamais son ami d'enfance. Vous recevez l'avantage Parent proche d'une valeur de 3 PP.

Deux de Bâtons

Vous êtes issu de la petite noblesse. Vous n'avez aucune terre mais possédez de l'argent. Vous vous rendez de lieu en lieu, comptant sur d'autres nobles pour vous loger et vous entretenir. Vous êtes toujours à la recherche d'une bonne occasion d'investissement. Vous bénéficiez d'une réduction de 4 PP à l'achat de l'avantage Petite noblesse.

Trois de Bâtons

Vous avez grandi en sachant que vous étiez différent. Quelque chose en vous attirait les membres du sexe opposé. Quoi que vous fissiez, et qu'elle qu'en fût la manière, vous étiez toujours entouré d'individus avides d'attirer votre regard. Maintenant, vous connaissez les règles du jeu et vos talents se révèlent particulièrement utiles à la cour. Vous recevez l'avantage Beauté du diable.

Quatre de Bâtons

Enfant, vous avez étudié auprès d'un artiste de renom. Vous étiez surtout un assistant, mais aviez une sorte de talent naturel qui s'épanouit en une véritable adresse. Vous commencez le jeu avec le métier Artiste et 3 rangs dans une compétence de base associée à votre choix.

Cinq de Bâtons

Lorsque vous étiez enfant, vos parents furent condamnés pour trahison. Votre père fut capturé et pendu, mais votre mère parvint à

s'enfuir du pays en votre compagnie. Vous êtes revenu laver le nom de votre famille. Cependant, si quelqu'un découvre qui vous êtes, vous serez probablement exécuté. Vous commencez le jeu avec les épées de Damoclès Exilé et Véritable identité, toutes deux à 2 PP.

Six de Bâtons

Vous êtes issu d'une grande lignée de duellistes, soldats et mercenaires. Votre père vous instruisit dans le domaine des armes et de la tactique dès que vous fûtes en âge de marcher. Une fois ses enseignements dépassés, il vous envoya dans une académie militaire dans l'espoir de s'enorgueillir un jour de votre visite. Vous commencez le jeu avec l'avantage Académie militaire.

Sept de Bâtons

Il y a de cela longtemps, vous fûtes sévèrement battu dans votre domaine de prédilection. Mais pire encore, la personne qui vous humilia était l'un de vos bons amis. Le bruit court que vous n'êtes qu'une pâle imitation de votre ami et nul ne vous prend au sérieux. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 2 PP.

Huit de Bâtons

Au cours de sa vie, votre père fut ambassadeur dans de nombreux royaumes. Enfant, vous l'accompagniez souvent quand il voyageait à l'étranger, et avez appris divers langages en chemin. Vous commencez le jeu avec l'avantage Linguiste.

Neuf de Bâtons

Vous avez passé toute votre enfance en préparatifs pour le jour où vous représenteriez votre famille à la cour. Vous excelliez dans vos études et devîntes l'incarnation même de la grâce et de la dignité. Lors de votre première visite à la cour, vous fûtes complètement humilié par un ennemi de la famille devant les plus hautes personnalités de Montaigne. Depuis, vous craignez de vous montrer à la cour. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Phobie d'une valeur de 2 PP.

Dix de Bâtons

Vous attirez les problèmes depuis que vous êtes enfant. Quoi que vous fassiez, quel que fût le nombre de problèmes que vous résolviez, d'autres surgissaient constamment. Votre existence a toujours été empoisonnée de plus de problèmes et aventures que nécessaire. Vous commencez le jeu avec l'avantage Porte poisse.

Le Présent

Ces événements représentent des situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que cela vous plaise ou non, il vous faudra bien résoudre les problèmes qu'elles ont engendrés.

As de Deniers

Vous avez récemment accordé une faveur à l'un de vos contacts de cour. En remerciement, il vous a déniché une Lame du Mystère. Effectuez un jet sur la table, sachant que votre épée vous coûtera 4 PP de moins au final.

Deux de Deniers

En raison d'un récent faux pas à la cour, vous êtes tombé en disgrâce auprès de votre chef de famille. Du coup, il vous a coupé les vivres. Vous commencez le jeu avec la moitié seulement de votre argent de départ. En outre, vos revenus mensuels seront divisés par deux jusqu'à ce que vous puissiez apaiser le patriarche de votre famille.

Trois de Deniers

Récemment, vous avez eu la chance d'impressionner un honoré gentilhomme alors que vous vous trouviez à la cour. Cet homme vous présenta à ses amis, qui à leur tour vous proposèrent d'entrer dans leur cercle mondain. Vous commencez le jeu avec l'avantage Appartenance : Vénérable Ordre des Honorés Gentilshommes.

Quatre de Deniers

Vous avez fait preuve d'une grande perspicacité lors de vos derniers investissements et affaires. Vous ne prenez jamais de risques inconsidérés avec votre argent et ne dépensez pas le moindre guilden

imprudemment. De ce fait, votre revenu de départ est augmenté de 50%.

Cinq de Deniers

La nuit dernière, vous êtes entré dans une taverne le cœur léger et la bourse pleine. Vous avez mangé, bu, participé à des jeux de hasard, et bu encore. Un homme qui vous payait tout le temps à boire vous invita à jouer en sa compagnie. Lorsque vous vous êtes réveillé, vous étiez dans une allée, derrière la taverne, sans argent ni épée et vêtu de guenilles. Mais vous n'oublierez jamais le visage de l'homme qui vous a trompé. Vous commencez le jeu sans le moindre sou vaillant et avec l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 3 PP.

Six de Deniers

La semaine dernière, vous avez remarqué un pauvre vieillard aveugle qui faisait la manche. Les passants l'évitaient ou ne le voyaient même pas. Vous vous êtes avancé jusqu'à lui et lui avez déposé une poignée de guilders dans la main. Pour vous remercier, il vous remit son seul bien, une bille en acier munie d'une tige métallique de cinq centimètres plantée en son centre. Vous n'avez aucune idée de ce que cela peut être, mais elle se trouve toujours dans votre poche et vous comptez bien l'examiner de plus près un jour ou l'autre. Vous commencez le jeu avec l'avantage Artefact Syrneth d'une valeur de 2 PP. Les propriétés de la bille vous sont inconnues.

Sept de Deniers

Un courtisan de grande renommée vous a offert un présent de grande valeur. A ses yeux, il s'agit évidemment d'une faveur et vous êtes désormais son débiteur. Vous commencez le jeu avec un objet de votre choix d'une valeur de 1 000 guilders (ou moins). En outre, vous recevez l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 3 PP.

Huit de Deniers

Vous avez l'habitude de laisser les autres se charger de vos dépenses. Si d'autres nobles souhaitent vous entretenir pour le plaisir de votre compagnie, pourquoi discuter ? Vous commencez le jeu avec le métier Courtisan et 3 rangs dans la compétence Pique-assiette.

Neuf de Deniers

Depuis que vous êtes tout petit, vous avez un rêve : devenir mousquetaire comme votre père. Aujourd'hui, ce rêve est à portée de main. Vous venez d'achever votre instruction et parcourez la Montaigne pour rendre la justice de l'Empereur. Vous commencez le jeu avec une réduction de 4 PP sur l'avantage office de la prévôté : mousquetaire.

Dix de Deniers

Récemment, alors que vous vous trouviez à la cour, l'un de vos principaux rivaux vous a impitoyablement ridiculisé. Vous êtes devenu la risée de toute la soirée, au plus grand plaisir de votre adversaire. Votre réputation sociale de départ est diminuée de 5 points et vous recevez l'épée de Damoclès Ridiculisé d'une valeur de 2 PP.

As de Bâtons

Vous êtes depuis peu un adulte et avez décidé de partir à l'aventure pour vous faire une réputation. Cependant, vos parents ont insisté pour que vous soyez accompagné d'un valet comme l'exige votre rang. Vous recevez l'avantage Domestique montagnois d'une valeur de 4 PP.

Deux de Bâtons

Les origines de votre famille remontent jusqu'à la royauté. Il s'agit de l'une des plus anciennes et plus puissantes de Montaigne, et elle est particulièrement influente à la cour. Vous pouvez prendre l'avantage Noble contre 5 PP seulement, ou gratuitement si vous êtes sorcier.

Trois de Bâtons

La ratification d'un contrat d'affaires vous a offert prospérité. Vous commencez le jeu avec 150 guilders supplémentaires et l'avantage Relation d'une valeur de 2 PP.

Quatre de Bâtons

Au titre de fils cadet d'un puissant noble, vous n'étiez pas censé hériter de grand-chose. Il y a de cela quelques années, vous êtes parti voler de vos propres ailes, et n'avez entretenu que le strict nécessaire de liens avec votre famille et ancien style de vie. Vous avez goûté à la vie de la rue et compris que vous n'étiez

pas fait pour cela. Vous êtes donc récemment rentré à la maison, même si l'accueil s'est révélé glacial. Vous gagnez l'avantage Scélérat.

Cinq de Bâtons

Il y a de cela bien longtemps, vous étiez amoureux. Cette personne était la perfection même, tout ce que vous aviez toujours souhaité... jusqu'à ce que quelqu'un d'autre n'attire votre attention. Votre amante évincée partit sans dire un mot. Et bien, elle est aujourd'hui de retour et compte vous gâcher la vie. Vous recevez l'Épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 2 PP.

Six de Bâtons

Vous êtes récemment passé à la cour et avez ébloui la noblesse de votre esprit. Vous fûtes l'étincelle de la réception. Après être venu vêtu des plus étonnants atours de la soirée, vous avez entrepris d'accorder quelques faveurs, de faire quelques présentations et de cancaner comme si nul lendemain ne vous attendait. Votre réputation sociale de départ est augmentée de 5 points.

Sept de Bâtons

Il y a de cela deux mois, vous avez courroucé une sorcière de la destinée en la ridiculisant en plein tribunal. Depuis, il vous arrive des choses étranges. Vous avez maintenant tendance à vous bloquer et à bégayer dès lors que vous vous trouvez dans une situation sociale. Vous commencez le jeu avec deux dés de malédiction de Bâtons.

Huit de Bâtons

Lors de vos dernières pérégrinations, vous avez contrecarré sans le vouloir une machination organisée par l'Inquisition. Aujourd'hui, cette dernière vous traque. Vous avez l'impression d'être constamment suivi mais quand vous vous retournez, il n'y a personne. Vous avez le sentiment d'être en permanence épié et chaque jour un peu plus nerveux. Vous recevez l'Épée de Damoclès Pourchassé d'une valeur de 2 PP.

Neuf de Bâtons

Vous savez ce que c'est que de se faire marcher dessus. On pourrait croire que votre existence n'est constituée que de moments

difficiles. Vous savez parfaitement ce que sont travail et labeur, ainsi que souffrance et châtements corporels. Vous ne vous êtes jamais laissé abattre et les choses commencent à s'améliorer. Vous recevez l'avantage Dur à cuire.

Dix de Bâtons

Récemment, l'un de vos meilleurs amis s'est fait tuer sous vos yeux lors d'une bataille. Alors qu'il mourait dans vos bras, il vous demanda de lui accorder une faveur : prendre soin de son épouse et de son fils. Vous recevez l'Épée de Damoclès Serment d'une valeur de 2 PP.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent sur le cours du jeu.

As de Deniers

Avec la patience vient la prospérité (épée de Damoclès Carte au Trésor, 2 PP).

Deux de Deniers

La vérité et le bien l'emportent toujours (épée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Trois de Deniers

Vous ferez prochainement la connaissance d'un ami influent (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Quatre de Deniers

La chance est de votre côté, mais méfiez-vous de ce qu'elle cache (épée de Damoclès Carte au trésor et Rivalité, toute deux à 1 PP).

Cinq de Deniers

Cramponnez-vous aux instants magiques. Ils sont éphémères (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Six de Deniers

Votre bienveillance sera bientôt récompensée (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Les Secrets de la Septième Mer

Sept de Deniers

Vous perdrez bientôt quelque chose que vous aimez (épée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Huit de Deniers

Un jour, vous connaîtrez la perfection (épée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Neuf de Deniers

Vos rêves de voyage deviendront bientôt réalité (épée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Dix de Deniers

Vous deviendrez célèbre (épée de Damoclès Recherché, 2 PP).

As de Bâtons

Une connaissance partira bientôt en voyage (épée de Damoclès Parent perdu, 2 PP).

Deux de Bâtons

Ne faites jamais une promesse que vous ne pouvez tenir (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Trois de Bâtons

Vous découvrirez quelque chose que vous cherchiez (épée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Quatre de Bâtons

Acceptez la prochaine proposition que l'on vous fera (épée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Cinq de Bâtons

La vengeance est un chemin qu'il ne faut pas emprunter à la légère (épée de Damoclès Vendetta, 2 PP).

Six de Bâtons

Prenez garde à la personne qui vous aime le plus (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Sept de Bâtons

Il est important que vous acceptiez toujours vos responsabilités (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Huit de Bâtons

N'ayez pas peur de ce que vous ne connaissez pas (épée de Damoclès Phobie, 2 PP).

Neuf de Bâtons

Méfiez-vous de votre véritable visage (épée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Dix de Bâtons

Vous oublierez quelque chose de très important (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

En Ussura

Le peuple d'Ussura utilise les Coupes et les Bâtons lors du tirage de la Main du Destin. L'Ussura est un pays profondément et passionnément ancré dans ses mythes, et son pouvoir est représenté par les Coupes. Son peuple reste fermement accroché au lien entre familles, clans, boïars et Matushka, ce que l'on voit dans les Bâtons.

Le Passé

Il s'agit des événements qui ont fait de votre héros ce qu'il est. Certains lui pendent peut-être encore au bout du nez.

As de Coupes

Ce qui commença comme un divertissant jeu de l'esprit finit par embarrasser votre père et vous-même lorsqu'un individu de moindre statut vous surpassa de sa finesse. Du coup,

on vous envoya loin de chez vous afin que vous receviez une meilleure instruction. Vous gagnez l'avantage Université et l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 1 PP.

Deux de Coupes

Une stupide querelle en plein cœur de l'hiver vous priva des faveurs de l'être le plus cher à vos yeux. Vous gagnez l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 1 PP.

Trois de Coupes

Vous avez acquis une réputation de fameux conteur lors des longues nuits hivernales. Votre public avait pour habitude de vous témoigner sa reconnaissance en vous offrant à boire mais pour narrer une belle histoire, il faut avoir une sacrée résistance à l'alcool. Vous gagnez l'avantage Grand buveur.

Quatre de Coupes

La seule chose qui vous passionne depuis toujours est de découvrir de nouvelles choses et contrées. Vous gagnez l'avantage Linguiste.

Cinq de Coupes

Les ennuis vous pourchassent comme la neige suit le vent du nord. Vous vous y êtes habitué mais cela reste particulièrement pénible pour votre entourage. Vous gagnez l'avantage Porte poisse et l'épée de Damoclès de votre choix.

Six de Coupes

Enfant, vous vous perdiez dans les bois malgré les avertissements qui vous interdisaient de trop vous éloigner. Une très vieille femme vous retrouva - au début, pensant que Matushka était venue vous punir, vous étiez terrifié. Mais la vieille femme était en fait une Tibesti et son peuple vous recueillit. Vous avez longtemps vécu parmi eux, les suivant au fil de leurs pérégrinations, et avez acquis une certaine passion des voyages. Vous gagnez l'avantage Relation fidheli d'une valeur de 3 PP.

Sept de Coupes

Quand vous étiez enfant, les gens pensaient que vous rêviez tout le temps. Il vous a toujours été facile de prendre des initiatives et votre créativité ne semble avoir aucune limite. Si vous achetez le métier Artiste, vous gagnez un rang supplémentaire dans la compétence attenante de votre choix.

Huit de Coupes

Enfant, vous aimiez passer du temps à la chasse. C'est justement en chassant que vous avez rencontré la jeune Tibesti. Votre amitié se transforma en amour, mais lorsque vint le temps de demander à votre maîtresse de quitter les Tibesti pour habiter avec vous, tout

s'effondra. Vous gagnez l'épée de Damoclès Gadjo d'une valeur de 1 PP et l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 2 PP.

Neuf de Coupes

Plus jeune, vous aviez une très belle voix. Cela explique que vous ayez quitté votre foyer pour vous exercer. Vous gagnez le métier Bateleur et un rang supplémentaire dans la compétence Chant.

Dix de Coupes

Vous avez toujours entretenu une certaine affinité avec la nature, aussi vos parents ne furent-ils pas surpris lorsque vous fîtes étalage de singulières connaissances sur les animaux. Vous pouvez acheter la sorcellerie Pyeryem pour 5 PP de moins.

As de Bâtons

Votre sœur disparut lorsque vous étiez enfant. Personne n'en parle beaucoup - on dit que Matushka l'a emportée - mais vous êtes déterminé à la retrouver un jour. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 2 PP.

Deux de Bâtons

Vous avez été adopté. Votre famille ne vous l'a jamais avoué mais vous en êtes sûr. Un jour, vous découvrirez qui étaient vos véritables parents. Vous gagnez l'épée de Damoclès Véritable identité d'une valeur de 3 PP.

Trois de Bâtons

Un jour, vous avez été le sujet de plaisanteries humiliantes et depuis cet événement particulièrement déplaisant, vous avez peur des rassemblements d'individus. Vous gagnez l'épée de Damoclès Phobie d'une valeur de 1 PP.

Quatre de Bâtons

Votre père était un prêtre de l'église orthodoxe ussurane et il souhaitait que vous suiviez ses traces. Du coup, vous avez passé votre vie à vous préparer à servir dans cette perspective. Vous gagnez une réduction de 4 PP sur l'avantage Ordonné.

Cinq de Bâtons

Ayant cinq frères et sœurs plus âgés que vous, vous saviez qu'il vous faudrait vous prendre en main seul. Ainsi êtes-vous devenu très jeune l'apprenti d'un pêcheur. Vous gagnez le métier Marin.

Six de Bâtons

Votre souvenir d'enfant le plus vivant est celui de votre grand-père réprimandant votre mère pour avoir tenté de vous empêcher d'apprendre à vous servir de votre main gauche. En raison de ces mots, vous n'avez plus jamais eu honte. Vous gagnez l'avantage Gaucher.

Sept de Bâtons

Enfant, vous étiez très malade. Votre père avait les moyens de faire appel aux meilleurs guérisseurs mais aucun ne put vous secourir. C'est alors qu'une Tibesti offrit son aide et que votre père l'accepta par désespoir, lui offrant tout ce qui était en son pouvoir de lui donner. Elle dit : "Attendons et voyons." Après des semaines de fatigue, vous recouvrites la santé. Votre père la remercia et la pria de s'en aller. Sa réponse fut obscure : "Je prie pour que vous preniez soin de cet enfant, car aucun de vos autres rejetons n'atteindra l'âge de six ans." Entre-temps, vous avez eu huit frères et sœurs, et tous sont morts avant l'âge de cinq ans. Le neuvième, votre plus jeune sœur, entre aujourd'hui dans sa sixième année. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 2 PP.

Huit de Bâtons

Vous avez la fâcheuse habitude d'ouvrir votre bouche quand vous ne le devriez pas. Du coup, enfant, vous vous êtes fait un ennemi qui utilise son influence pour ruiner votre famille. Vous gagnez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 3 PP.

Neuf de Bâtons

Enfant, vous avez fait le serment de ne jamais vous plaindre de quoi que ce soit. Aussi, vous avez développé une incroyable résistance à la douleur. Vous gagnez l'avantage Dur à cuire.

Dix de Bâtons

Lorsque vous étiez enfant, votre mère avait peur pour vous, mais elle ne vous expliqua jamais pourquoi. D'ailleurs, elle est morte avant que vous n'ayez pu la persuader de parler. Depuis, il n'y a qu'une chose qui vous empoisonne la vie. Vous êtes incapable de parler quand vous en avez désespérément besoin. Vous gagnez l'épée de Damoclès Maudit d'une valeur de 2 PP.

Le Présent

Ces événements représentent des situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que vous les appréciez ou non, il faudra bientôt vous en occuper.

As de Coupes

Votre oncle vient de faire de vous son héritier à la place de son fils et de votre frère. Vous gagnez l'avantage Héritage d'une valeur de 1 PP (il vous est possible d'investir davantage de PP) et l'épée de Damoclès Ennemi intime de 1 PP.

Deux de Coupes

Les gens vous ont toujours trouvé fascinant. S'il vous a toujours été facile de vous faire des amis et maîtresses, vous avez aussi de nombreux ennemis. Très récemment, votre maîtresse vous a d'ailleurs quitté pour votre pire ennemi. Vous gagnez l'avantage Beauté du diable et l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 1 PP.

Trois de Coupes

Après avoir décidé de mener une vie de bogatyr, vous pensiez qu'il vous faudrait du temps avant de trouver un protecteur mais avez découvert un employeur qui attache de l'importance à vos services. Vous gagnez l'avantage Protecteur d'une valeur de 4 PP et l'épée de Damoclès Serment d'une valeur de 1 PP.

Quatre de Coupes

Vous avez passé l'hiver dernier à travailler en plein air. La tâche fut éreintante mais cela vous a d'une certaine manière endurci. Vous gagnez l'avantage Dur à cuire.

Cinq de Coupes

Il y a de cela six mois, vous vous êtes réveillé au beau milieu d'une caravane tibesti sans le moindre souvenir de votre passé. Les Tibesti vous ont adopté mais ne savent pas non plus qui vous êtes. Vous gagnez l'avantage Relation fhideli de 3 PP et l'épée de Damoclès Amnésie d'une valeur de 1 PP.

Six de Coupes

Récemment, vous vous êtes fait de nouveaux amis, mais personne ne semble vraiment les apprécier. D'ailleurs, leur réputation paraît déteindre sur vous. Vous gagnez l'avantage Scélérat.

Sept de Coupes

Il y a de cela six mois, on vous a accusé d'un crime grave. Aussi avez-vous passé ces derniers temps dans un cachot sombre et humide avant que votre innocence ne soit prouvée. Vous gagnez l'avantage Sens aiguisés.

Huit de Coupes

Vous avez toujours eu trop de cœur. La semaine dernière, vous avez aidé un pauvre serviteur dans le besoin. Vous ne saviez pas qu'il s'agissait d'un voleur qui avait dérobé plusieurs objets de valeur dans la demeure de son maître. Aujourd'hui, on vous recherche également. Vous gagnez l'épée de Damoclès Pourchassé d'une valeur de 2 PP.

Neuf de Coupes

Récemment, frappé par l'ennui, vous avez décidé de partir de chez vous. En chemin pour la Vodacce, vous avez rencontré un Tibesti qui vous ressemble à s'y méprendre. Cette ressemblance est vraiment surprenante - même votre père s'y tromperait. Depuis que vous l'avez quitté, vous n'arrêtez pas de tomber sur des gens qui vous prennent pour lui - et on dirait qu'il a des ennuis. Vous gagnez l'épée de Damoclès Confusion d'identité d'une valeur de 3 PP.

Dix de Coupes

La création et l'art sont vos passions depuis des années. Cette semaine, on vous a chargé de la construction d'un ouvrage public impressionnant qui sera inauguré pour le cinq

centième anniversaire de la ville. C'est un grand honneur et on vous a déjà remis des fonds. Vous gagnez 200 guilders de revenus supplémentaires et l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 3 PP.

As de Bâtons

Récemment, vous avez fait le serment de servir un voïvode. Vos devoirs sont simples mais clairs. Vous gagnez l'épée de Damoclès Serment d'une valeur de 3 PP.

Deux de Bâtons

Vous n'avez jamais rencontré de problèmes particuliers en buvant de l'alcool, mais la nuit dernière, vous vous êtes réveillé devant l'étable sans le moindre souvenir de ce qui a pu se passer. On vous a volé votre bourse et des papiers familiaux de la plus haute importance. Désormais, vous êtes à la poursuite du voleur. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 1 PP.

Trois de Bâtons

Vous avez le chic pour faire une montagne d'un rien. Très récemment, votre maîtresse a tenté de vous assassiner - et ce n'est pas la première chose complètement dingue que la vie vous est offerte. Vous gagnez l'avantage Porte poisse accompagné de l'épée de Damoclès de votre choix.

Quatre de Bâtons

Vous avez passé l'hiver dernier en compagnie des vagabonds, des Tibesti. Ils ont une conception de la vie intéressante et vous vous entendez bien avec eux. Vous gagnez l'avantage Relation fhideli d'une valeur de 3 PP.

Cinq de Bâtons

Une simple bagarre d'auberge s'est transformée en très violente rixe et un boïar vous recherche désormais pour régler la mort de l'un de ses serviteurs. Vous gagnez l'épée de Damoclès Pourchassé d'une valeur de 3 PP.

Six de Bâtons

Après avoir aidé un voyageur à repousser une attaque de brigands, celui-ci vous remet une fine dague pour vous remercier

(précisant qu'elle venait des "Highlands"). Vous gagnez l'avantage Arme du clan MacEachern.

Sept de Bâtons

Au titre de bogatyr, vous devez servir une puissante famille. En plus de vos devoirs ordinaires, votre seigneur vous a chargé d'une mission de longue haleine : retrouver sa fille qui disparut comme par enchantement de ses appartements il y a dix ans de cela. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 2 PP.

Huit de Bâtons

Après des années d'étude et de dévouement, vous vous êtes finalement fait une place dans le monde. Vous gagnez une réduction de 4 PP sur l'avantage Cloîtré ou Ordonné.

Neuf de Bâtons

Pendant des années, vous avez travaillé dur au sein de la flotte et votre abnégation a finalement payé. Vous gagnez une réduction de 4 PP sur un office de la connétable.

Dix de Bâtons

Vous avez par inadvertance irrité la mauvaise personne. Ce qu'elle compte faire à votre rencontre reste à voir. Vous gagnez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 1 PP.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le personnage. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent sur le cours du jeu.

As de Coupes

Une passion éternelle naîtra en vous. Vous gagnez l'épée de Damoclès Romance d'une valeur de 2 PP.

Deux de Coupes

Parfois, ceux qui vous ressemblent ne peuvent que vous inspirer. Vous gagnez l'épée de Damoclès Rivalité d'une valeur de 2 PP.

Trois de Coupes

Vous devez vaincre vos peurs si vous souhaitez survivre. Vous gagnez l'épée de Damoclès Phobie d'une valeur de 2 PP.

Quatre de Coupes

Parfois, il est bon d'être le débiteur d'autrui. Vous gagnez l'épée de Damoclès Endetté d'une valeur de 1 PP.

Cinq de Coupes

Parfois, la perte d'un ami brise le cœur. Mais elle peut également inspirer un héroïsme sans limite. Vous gagnez l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 1 PP.

Six de Coupes

Vous serez invité à rejoindre une organisation. Vous obtenez l'avantage Appartenance (Société secrète au choix).

Sept de Coupes

Une aventure amoureuse n'est pas pour vous une bonne idée. Vous gagnez l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 2 PP.

Huit de Coupes

Les révélations ne se font pas facilement. Vous gagnez l'épée de Damoclès Véritable identité d'une valeur de 2 PP.

Neuf de Coupes

Prouver son innocence est parfois difficile. Vous gagnez l'épée de Damoclès Pourchassé d'une valeur de 2 PP.

Dix de Coupes

Quand vos amis se tournent vers vos adversaires, il est sage de commencer à choisir vos ennemis. Vous gagnez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 2 PP.

As de Bâtons

Seule la persévérance vous permettra de trouver ce que vous cherchez. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 2 PP.

Deux de Bâtons

La vie offre parfois des surprises inattendues. Vous gagnez l'épée de Damoclès Confusion d'identité d'une valeur de 2 PP.

Trois de Bâtons

Un bon sens des affaires rapporte parfois plus que la fortune. Vous gagnez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 2 PP.

Quatre de Bâtons

Quelqu'un saura reconnaître votre valeur. Vous obtenez l'avantage Héritage.

Cinq de Bâtons

Il y a bien peu que l'on ne puisse défaire. Vous gagnez l'épée de Damoclès Maudit d'une valeur de 2 PP.

Six de Bâtons

La reconnaissance vient avec les responsabilités. Vous gagnez l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 2 PP.

Sept de Bâtons

Un jour, tous connaîtront votre valeur. Vous obtenez l'avantage Citation.

Huit de Bâtons

Cherchez vos amis en des lieux inattendus. Vous obtenez l'avantage Relation Fideli.

Neuf de Bâtons

Accordez votre confiance si vous souhaitez gagner celle d'autrui. Vous gagnez l'épée de Damoclès Serment d'une valeur de 2 PP.

Dix de Bâtons

Chacun essaye d'obtenir quelque chose. Vous gagnez l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 2 PP.

En Vendel (horoscope)

Les Vendelars ont développé un système d'horoscopes - basé sur leurs compétences astronomiques avancées - afin de déterminer le destin des individus. Les horoscopes répondent aux plus importantes questions de la vie d'un individu via l'examen des corps célestes le jour de la naissance de l'intéressé. Les paramètres les plus importants sont son signe solaire, sa maison et son signe lunaire. Ils servent à donner des renseignements sur la personne, le cours général de sa vie et son avenir.

À la création du personnage

Table 2 : Signe, maison et corps céleste

Date de naissance	Signe	Jet	Maison	Corps céleste	
20 Tertius →	20 Quartus	Oryx	01-08	Chèvre	Guer
21 Quartus →	21 Quintus	Ursus	09-16	Ours	Amora
22 Quintus →	22 Sextus	Lupi	17-24	Loup	Velme
23 Sextus →	24 Julius	Apis	25-32	Abeille	Luna
25 Julius →	25 Corantine	Drache	33-40	Drache	Solas
26 Corantine →	26 Septimus	Columba	41-48	Colombe	Velme
27 Septimus →	26 Octavus	Felis	49-56	Chat	Amora
27 Octavus →	26 Nonus	Vipera	57-64	Serpent	Guer
27 Nonus →	26 Decimus	Nauta	65-72	Marin	Re
27 Decimus →	20 Primus	Equus	73-80	Cheval	Volta
21 Primus →	20 Secundus	Boca	81-88	Boca	Volta
21 Secundus →	19 Tertius	Anguilla	89-96	Anguille	Re
			97-00	Lancez de nouveau	

Déterminez votre date de naissance et reportez-vous à la table des signes astrologiques, puis lancez deux fois 1d100 pour chacun des deux autres signes qui influencent son existence. Avant de regarder la table concernant votre signe solaire, précisez si votre personnage sera doté d'une vertu ou d'un travers.

Les signes astrologiques sont basés sur les constellations vendelares, qui diffèrent quelque peu de celles du reste de Théah (dont les constellations trouvent leur origine dans la mythologie numaine).

Signe solaire

Le signe solaire est la constellation zodiacale dans laquelle le soleil s'est levé le jour de votre naissance. Cela constitue la base de la personnalité de votre personnage. Chaque signe solaire offre un bénéfice à votre personnage et est associé à deux vertus ainsi qu'à deux travers. Vous devez choisir l'une des deux arcanes du type annoncé avant le jet de dé.

Anguilla

Les individus nés sous le signe d'Anguilla sont d'idéalistes rêveurs doués de talents musicaux.

Bénéfice : vous manifestez un don pour la musique. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets liés à la musique.

Travers : Amour impossible, Indécis.

Vertu : Inspiré, Mystérieux.

Apis

Les individus nés sous le signe d'Apis sont cachottiers, peu sûrs d'eux, avides, ont tendance à amasser des biens matériels et à travailler industrieusement.

Bénéfice : vous accumulez des biens matériels pour rendre votre vie plus confortable. Vous commencez le jeu avec des souvenirs, babioles et autres petits objets de luxe qui vous rapportent deux fois vos revenus mensuels si vous trouvez un acheteur. Vous pouvez investir dans cette collection au cours du jeu. A la fin de chaque histoire, la valeur de la collection augmente de 5%.

Travers : Cupide, Envieux.

Vertu : Exemple, Observateur.

Boca

Les individus nés sous le signe de Boca sont intelligents, désordonnés et charismatiques. Il est rare qu'une Boca ait le sens de la ponctualité.

Bénéfice : votre esprit adroit est votre meilleur atout. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur tous vos jets d'Esprit, à l'exception de vos défenses actives.

Travers : Ambitieux, Libertin.

Vertu : Confiant, Intuitif.

Columba

Les individus nés sous le signe de la Columba sont de curieux perfectionnistes. Ils aiment les choses propres, ordonnées, soignées et tranquilles.

Bénéfice : votre penchant pour la propreté et l'organisation vous a conduit à prendre grand soin de vos comptes. Vous gagnez un rang en Comptabilité.

Travers : Curieux, Entier.

Vertu : Béni des dieux, Rassurant.

Drache

Les individus nés sous le signe de Drache sont puissants et s'ennuient facilement. Leur souci principal est le maintien de leur dignité.

Bénéfice : votre courage vous a rendu célèbre. Vous gagnez un dé (non explosif) de Réputation morale pour quelque acte que vous avez accompli si vous êtes un héros. Si vous achetez l'avantage Scélérateur, soustrayez le résultat au lieu de l'additionner, vous rendant plus infâme encore.

Travers : Arrogant, Présomptueux.

Vertu : Courageux, Victorieux.

Equus

Les individus nés sous le signe de Equus sont ordonnés, dignes de confiance, travailleurs et responsables.

Bénéfice : vous entretenez une affinité surnaturelle avec votre icône astrologique. Vous gagnez l'entraînement Cavalier avec un rang 3 en Equitation.

Travers : Dévoué, Fier.

Vertu : Charismatique, Exemple.

Felis

Les individus nés sous le signe de Félis sont égoïstes, impulsifs, passionnés et quelque peu paresseux.

Bénéfice : vous ne pouvez vous empêcher d'être romantique. Vous obtenez une augmentation gratuite sur toutes vos tentatives de séduction.

Travers : Couard, Distract.

Vertu : Chanceux, Passionné.

Lupi

Les individus nés sous le signe de Lupi sont généreux, sociables et travaillent bien en équipe.

Bénéfice : vous fonctionnez bien en solo mais quand vous travaillez en équipe, vous êtes excellent. Lorsque vous faites partie intégrante d'un groupe et agissez conjointement avec d'autres membres de celui-ci, vous gagnez une fois par tour un bonus à l'un de vos jets égal au rang le plus élevé de quelque autre membre du groupe dans la compétence appropriée. Par exemple, si votre camarade et vous-même combattez une bande de brutes, vous réduisez le ND pour toucher celles-ci de sa compétence Attaque (Escrime) en les affrontant avec une épée.

Travers : Malchanceux, Naïf.

Vertu : Altruiste, Amical.

Nauta

Les individus nés sous le signe de Nauta sont gais, généreux, amicaux, habiles et ont le goût des voyages.

Bénéfice : votre amour de l'aventure et des voyages vous conduit souvent en mer. Vous gagnez le métier marin.

Travers : Hédoniste, Libertin.

Vertu : Baroudeur, Psychologue.

Oryx

Les individus nés sous le signe d'Oryx sont téméraires, dynamiques, énergiques, impatientes et colériques.

Bénéfice : vous êtes vif et rapide. Lors du premier tour de tout combat, vous pouvez diminuer tous vos dés d'action d'un point, pour un minimum de 1.

Travers : Impulsif, Téméraire.

Vertu : Concentré, Impassible.

Ursus

Les individus nés sous le signe d'Ursus sont solides, sûrs, persévérants et forts, mais entêtés.

Bénéfice : il est particulièrement difficile de manipuler vos émotions. Vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lorsque vous résistez à des tentatives de séduction, charme, provocation ou intimidation.

Travers : Borné, Dévoué.

Vertu : Maître de soi, Volontaire.

Vipera

Les individus nés sous le signe de Vipera sont jaloux, vindicatifs, perceptifs et dangereux.

Bénéfice : quand quelqu'un vous offense (i.e. vous bat lors d'un jet social ou exploite le système de répartition à votre rencontre) ou vous blesse physiquement (qu'il s'agisse de blessures légères ou graves), vous bénéficiez d'une augmentation gratuite lors de votre attaque ou de votre jet social suivant contre cette personne. Chaque incident est cumulatif, mais le nombre d'augmentations gratuites ainsi obtenues ne peut être supérieur à votre rang de Détermination.

Travers : Critique, Fanatique.

Vertu : Observateur, Perspicace.

Maison

Votre maison est la constellation zodiacale dans laquelle le corps céleste de votre signe se trouvait le jour de votre naissance. Les astrologues vendelars prétendent qu'elle joue un rôle majeur dans le cours de la vie. Chaque

maison offre un bénéfice que le personnage gagne au cours de sa vie.

Anguilla

L'influence d'Anguilla vous a mis sous les feux de la rampe. Vous gagnez le métier Bateleur.

Apis

Vous incarnez l'assiduité de l'Apis. Vous gagnez une compétence du métier Artisan au rang 3.

Boca

Votre esprit rusé et l'influence espiègle de la Boca vous poussent parfois à prendre des risques pour en découvrir plus. Vous gagnez le métier Espion.

Columba

Le penchant pour l'ordre de la Columba vous a profondément marqué. Vous gagnez le métier Domestique.

Drache

Vous êtes un exemple de la puissance du Drache. Vous gagnez le métier Commandement.

Equus

L'ordre et l'honnêteté qui vous caractérisent reflètent parfaitement l'Equus. Vous gagnez le métier Médecin.

Felis

Vous avez sombré dans l'égoïsme du Félis. Vous gagnez le métier Monte-en-l'air ou Cambrioleur.

Lupi

Vous êtes frappé par les influences sociales du Lupi. Vous gagnez le métier Courtisan.

Nauta

L'amour qu'exprime le Nauta pour les nouveaux endroits et les individus brûle en vous. Vous gagnez le métier Guide.

Oryx

Vous avez capturé une part de l'énergie de l'Oryx. Vous gagnez l'entraînement Athlétisme.

Ursus

Vous avez acquis une partie de la force de l'Ursus. Vous gagnez l'entraînement Pugilat.

Vipera

A l'instar de la Vipera, vous êtes une sorte de serpent lové, prêt à mordre. Vous gagnez l'entraînement Couteau.

Signe lunaire

Votre signe lunaire est la constellation dans laquelle apparut la lune le jour de votre naissance. Les astrologues vendelars prétendent qu'elle permet de prédire votre avenir. Chaque signe lunaire est associé à une épée de Damoclès et est flou à dessein pour que votre MJ puisse les inclure dans sa campagne.

Anguilla

Méfiez-vous de ceux qui jaloussent vos talents (Epée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Apis

Le travail a du bon, mais faites une pause et voyez ce que la vie a à offrir avant qu'il ne soit trop tard (Epée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Boca

Votre esprit est un grand atout. Faites en sorte que rien ne lui arrive (Epée de Damoclès Amnésie, 2 PP).

Columba

Le pacifisme a du bon, mais que cela ne vous empêche pas de vous défendre (Epée de Damoclès Défait, 2 PP).

Drache

Respectez la dignité d'autrui comme vous aimeriez qu'on respecte la vôtre (Epée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Equus

N'empruntez pas ce que vous ne pourrez pas rendre (Epée de Damoclès Endetté, 2 PP).

Felis

On ne sait jamais quand, comment et de qui on va tomber amoureux (Epée de Damoclès Romance, 2 PP).

Lupi

Assurez-vous que votre générosité n'est pas mal placée (Epée de Damoclès Prêt, 2 PP).

Nauta

Voyagez si vous le souhaitez, mais n'oubliez jamais votre demeure (Epée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Oryx

Votre impatience vous vaudra de nombreux ennuis si vous ne la contenez pas (Epée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Ursus

Si vous ne vous conformez pas à vos émotions alors que vous en avez la chance, vous réaliserez un jour qu'il est trop tard (Epée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Vipera

Evitez de laisser votre soif de vengeance dominer votre existence (Epée de Damoclès Vendetta, 2 PP).

En Vestenmannavnjar (tirage des runes)

Les Vestens réalisent une cérémonie lorsque naît un enfant. Un skjæren pose quatre questions, plongeant chaque fois la main dans un sac renfermant vingt-quatre pierres, chacune étant gravée d'un lærd. La première question est "Qui est-ce?", la seconde est "Quels seront ses débuts?". La suivante est "Quel sera son périple?". Et la dernière est "Quelle sera sa destination?". Chaque fois qu'il pose une question, le skjæren sort une pierre du sac, dont il interprète le sens. Le skjæren remet la pierre dans le sac avant de poser la question suivante.

Retournez les runes, mélangez-les et tirez-en une, puis reposez-la et remélangez avant le nouveau tirage.

"Qui est-ce?"

Avant de déterminer la rune de cette question, le joueur doit décider si son personnage bénéficie d'une vertu ou d'un travers et agir comme d'habitude en acquérant ou dépensant des PP. Les lærds Herje et Uvitenhet ont un sens spécial, expliqué ci-dessous.

Travers Herje

Où que vous alliez, vos amis et vous devez faire face à une adversité toujours plus grande. Lorsque vous utilisez des dés d'héroïsme, quelle qu'en soit la raison, cela confère au MJ un dé d'héroïsme supplémentaire, en plus de celui qu'il aurait normalement acquis.

Vertu Herje

Nul ne sait véritablement pourquoi, mais les choses tournent souvent mal pour vos ennemis. Au début de chaque acte, vous recevez un dé de Herje. Il disparaît au terme de l'acte s'il n'a pas servi. Vous pouvez l'utiliser pour activer le défaut d'un vilain ou pour empêcher un vilain d'activer son don. Vous pouvez également l'utiliser pour soustraire son résultat au jet d'un PNJ.

Travers Uvitenhet

Vous êtes une personne mystérieuse et il est difficile de faire véritablement votre connaissance. Tous les ND de vos jets sociaux sont augmentés de 5 points.

Vertu Uvitenhet

Au début de chaque scène, vous recevez un dé de Uvitenhet. Celui-ci agit comme un dé d'héroïsme à l'exception de ce qui suit : il disparaît à la fin de la scène s'il n'a pas servi, il ne se transforme jamais en point d'expérience et il ne devient pas un dé d'héroïsme pour le MJ.

Table 3 : Tirage des runes

Rune	Travers	Vertu	Rune	Travers	Vertu
Bevegelse	Libertin	Rassurant	Nød	Ambitieux	Volontaire
Ensomhet	Envieux	Maître de soi	Reise	Cupide	Baroudeur
Fjell	Curieux	Béni des dieux	Sinne	Couard	Courageux
Fornuft	Hédoniste	Intuitif	Stans	Dévoué	Perspicace
Grenseløs	Téméraire	Impassible	Sterk	Entier	Concentré
Herje	*	*	Storsæd	Fier	Amical
Høst	Naïf	Inspiré	Styrke	Impulsif	Confiant
Kjølig	Arrogant	Mystérieux	Tungsinn	Distrait	Observateur
Kjøt	Fanatique	Psychologue	Uvitenhet	*	*
Krieg	Présomptueux	Victorieux	Varsel	Malchanceux	Chanceux
Kyndighet	Critique	Exemplaire	Velstand	Indécis	Altruiste
Lidenskap	Amour impossible	Passionné	Villskap	Borné	Charismatique

“Quels seront ses débuts ?”

Les débuts du personnage correspondent au départ de son périple. C'est à la fois sa jeunesse et sa famille. La rune tirée offre des détails, et influe certainement, sur le passé du personnage.

Bevegelse

Vous étiez jeune et amoureux, jusqu'à ce que l'élue de votre cœur périt en affrontant la Vendel. Vous gagnez l'épée de Damoclès Amour perdu d'une valeur de 2 PP.

Ensomhet

Vous avez longtemps vécu seul et êtes devenu extrêmement indépendant. Vous gagnez l'avantage Volonté indomptable.

Fjell

Lorsque vous étiez jeune, vous vous brisâtes un bras. La fracture fut réduite mais désormais, vous êtes particulièrement sensible aux changements atmosphériques. Vous lancez deux dés supplémentaires (+2g0) quand vous utilisez la compétence Perception du temps.

Fornuft

En grandissant, vous vous êtes mis à apprécier les vieux récits de l'antique Vestenmannavnjar. Vous avez retenu tout ceux que vous avez entendus et aujourd'hui, on vous demande souvent d'en faire le récit. Vous gagnez le métier Skalde.

Grenseløs

Vous avez un casier judiciaire et avez été en prison pendant quelques temps. Bien que vous ayez purgé votre peine et que vous ne

soyez plus recherché, votre réputation a été ternie. Vous gagnez l'avantage Scélérat.

Herje

Dans la vie, il faut parfois compter sur l'aide d'autrui. Vous en êtes venu à cette conclusion et avez décidé d'accepter le prêt d'un banquier vendelar. Vous gagnez l'épée de Damoclès Endetté d'une valeur de 2 PP et 400 guilders supplémentaires à votre pécule de départ.

Host

Vous avez grandi dans une ferme, qui a depuis été cédée à un Vendelar ayant saisi le bien hypothéqué. Vous gagnez le métier Paysan.

Kjölög

Vous avez un penchant naturel pour vous attirer des ennuis et avez appris à les surmonter. Vous gagnez l'entraînement Armes lourdes.

Kjot

Vous êtes un guérisseur de talent. Vous gagnez le métier Médecin.

Krieg

Enfant, vous avez vaincu un garçon plus âgé qui s'en prenait à vos amis et vous-même. Vous gagnez l'entraînement Combat de rue.

Kyndighet

Vous avez appris l'art de la guerre parmi les jarls locaux. Vous gagnez l'avantage Académie militaire.

Lidenskap

Quelque chose en vous attire les personnes du sexe opposé. Vous gagnez l'avantage Beauté du diable.

Nod

Vous êtes né en mer et naviguez dès que possible. D'ailleurs, vous avez passé la majeure partie de votre vie sur un bateau. Vous gagnez le métier Marin.

Reise

Enfant, vous avez beaucoup voyagé. Ainsi, vous avez entendu de nombreux langages et dialectes. Vous gagnez l'avantage Linguiste.

Sinne

L'animosité qui vous oppose à l'un de vos cousins vendelars s'est transformée en véritable vendetta. Vous gagnez l'épée de Damoclès Parent haï d'une valeur de 3 PP.

Stans

Vous avez passé votre jeunesse dans une paisible demeure d'un petit village situé sur un îlot. En partant, on vous remet un objet de famille pour que vous n'oubliez jamais les vôtres. Vous gagnez l'avantage Héritage d'une valeur de 2 PP.

Sterk

Vous êtes doté d'un physique impressionnant. Vous gagnez l'avantage Grand.

Storsaed

L'un de vos parents est un maître dans l'une des écoles suivantes : Halfdansson, Kjemper, Leegstra, Siggursdottir, Skollvfesson ou Urostifter. Vous gagnez une spécialisation de base de cette école. Si vous choisissez d'étudier l'une de celles-ci, vous gagnez un rang supplémentaire dans chacune des compétences de base de la spécialisation en question.

Styrke

Alors que vous n'étiez encore qu'un enfant, vous parvîntes à terrasser un ours enragé qui vous attaquait. Vous gagnez l'entraînement Lutte.

Tungsinn

Les Vendelars ont pris vos terres. Vous avez tenté de résister mais ils vous ont battu à mort et abandonner dans le froid. Vous gagnez l'épée de Damoclès Défait d'une valeur de 3 PP.

Uvitenhet

Vous avez été adopté et ne connaissez pas vos vrais parents. Vous gagnez l'épée de Damoclès Véritable identité d'une valeur de 2 PP.

Varsel

Votre naissance marqua l'accomplissement d'une vieille prophétie familiale. Vous disposez d'un trait physique distinctif qui vous empêche de prendre l'avantage Séduisant, mais vous gagnez par contre celui de Porte poisse.

Velstand

Vous avez découvert le trésor de pillards vestens des temps jadis. Vous commencez le jeu avec un pécule augmenté de 100 guilders.

Villskap

Au plus profond de votre cœur, vous savez que le Vestenmannavnjar vaincra la Vendel et rétablira l'ordre des choses. Vous savez qu'aussi longtemps que les vôtres n'oublieront pas leurs dieux, ces derniers ne vous oublieront pas non plus. Vous gagnez l'avantage Foi.

“Quels sera son périple ?”

Le périple du personnage est la route qu'il emprunte au cours de son existence. C'est la fleur de l'âge. La rune tirée lui offrira quelques détails et influencera ses accomplissements.

Bevegelse

Votre main est promise. Vous gagnez l'épée de Damoclès Romance d'une valeur de 2 PP.

Ensomhet

Vous vous distinguez de ceux qui vous entourent. Quelque chose vous rend spécial, même si vous ne savez pas de quoi il s'agit. Vous gagnez l'avantage Trait légendaire (au choix).

Fjell

Vous venez de combattre du côté des vainqueurs lors d'un affrontement avec des Vendelars. Vous commencez le jeu avec une

blesse grave mais gagnez 2g1 dés de Réputation martiale.

Fornuft

Vous avez entrevu la Septième Mer et cela a élargi votre champ de réflexion. Vous devez absolument trouver un moyen d'y retourner. Vous gagnez l'épée de Damoclès Instant de grâce d'une valeur de 3 PP.

Grenselos

Vous avez été capturé par des enrôleurs et on vous a obligé à servir à bord d'un navire, mais vous vous êtes échappé peu après. Vous gagnez le métier Marin.

Herje

Vous venez de perdre un ami important et êtes pour le moment sans le sou. Vous commencez le jeu avec le cinquième (arrondi à l'inférieur) de votre pécule normal.

Host

Vous avez hérité d'un lopin de terre. Vous y avez une petite ferme, gérée par votre sœur quand vous êtes absent. La ferme génère 10 guilders de bénéfices mensuels, que vous pouvez ajouter à vos économies.

Kjølíg

Vous venez de découvrir que votre bien-aimée vous trompe. Tous deux vous êtes arrangés mais vous ne pardonnerez jamais à l'amant. Vous gagnez l'épée de Damoclès Vendetta d'une valeur de 3 PP.

Kjot

Vous passerez la majeure partie de votre périple seul, sans personne sur qui compter. Vous devez apprendre ce qu'est la survie. Vous gagnez le métier Chasseur.

Krieg

Récemment, un Vesten vous a menacé, aussi avez-vous dû engager quelqu'un pour surveiller vos arrières. Vous gagnez l'avantage Garde du corps vesten.

Kyndígbet

Vous êtes un très bon forgeron. Vous gagnez le métier Artisan avec 3 rangs dans la compétence Forgeron et 2 dans celles de Haubergier et Fabricant d'armes.

Lidenskap

Vous venez de vous marier. Vous commencez le jeu avec 4g4 guilders supplémentaires correspondants à des cadeaux de mariage.

Nod

Vous appréciez les plaisirs d'une bonne corne pleine d'hydromel et faites souvent rouler vos proches sous la table. Vous gagnez l'avantage Grand buveur.

Reise

Vous avez la passion des voyages. Vous n'êtes donc heureux que lorsque vous allez d'un endroit à un autre. Lors de ces déplacements, vous avez rencontré de nombreux individus intéressants. Vous gagnez 4 PP à dépenser dans l'avantage Relations. Ils doivent prendre la forme de quatre confidents, chacun vivant dans une ville différente.

Sinne

Vous pensiez avoir tué votre pire ennemi il y a de cela des années mais la semaine dernière, vous l'avez vu embarquer sur un navire d'un port du coin. Même s'il n'est plus dans les parages, il est quelque part et il n'a certainement pas oublié que vous l'avez passé par le fil de l'épée avant de jeter son corps aux sirènes. Vous gagnez l'épée de Damoclès Ennemi intime d'une valeur de 3 PP.

Stans

Votre frère a disparu. Officiellement, il a péri en mer. Toutefois, vous êtes persuadé qu'il est encore en vie. Vous gagnez l'épée de Damoclès Parent perdu d'une valeur de 2 PP.

Sterk

Vous résistez admirablement bien aux dommages. Vous gagnez l'avantage Dur à cuire.

Storsaed

Vous êtes un excellent leader. Vous gagnez le métier Capitaine.

Styrke

Vous avez une grande force. Vous gagnez l'entraînement Athlétisme.

Tungsinn

Récemment, vous avez perdu votre demeure. Pendant quelques temps, vous devez dépendre de la charité d'autrui pour survivre. Vous gagnez l'épée de Damoclès A la rue d'une valeur de 2 PP.

Uvitenhet

Durant les quelques derniers mois, vous avez reçu des lettres anonymes rédigées d'une écriture inconnue. Elles parlent d'un voyage réalisé, d'une rencontre avec un navire marchand et d'une île où on a caché un butin. Vous gagnez l'épée de Damoclès Carte au trésor d'une valeur de 2 PP.

Varsel

Vos proches pensent que vous parvenez à sentir le danger. Ce n'est vrai à proprement parler. En fait, vous prêtez davantage attention à votre environnement et êtes généralement le premier à remarquer une voile à l'horizon, venue pour piller votre navire. Vous gagnez l'avantage Sens aiguisés.

Velstand

Récemment, vous avez gagné un gros pari. Vous commencez le jeu avec un pécule accru de 100 guilders.

Villskap

Dans un moment d'ivresse, vous avez tué un ami. Il faisait le malin avec son couteau, feignant de vous poignarder, mais vos réflexes prirent le dessus et votre cerveau embrumé mit un certain temps avant de réaliser que vous veniez de le blesser mortellement. Vous gagnez l'avantage Réflexes de combat mais perdez 1g1 de Réputation morale en raison de l'inimitié que nourrissent à votre égard vos autres connaissances.

“Quels sera sa destination ?”

La destination du personnage correspond à la fin de son périple. Elle représente la vieillesse et peut-être la mort. La rune tirée donne quelques éléments quant aux événements imminents pour le personnage. Ceux-ci puisent leurs origines dans des choix faits ou à faire et ces prédictions sont floues à dessein.

Bevegelse

Le mariage aura un grand impact sur vous (Epée de Damoclès Fiancé, 2 PP).

Ensomhet

Vous ne mourrez pas parmi vos amis (Epée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Fjell

Vous découvrirez que votre famille est plus chère à vos yeux que vous ne l'êtes aux siens (Epée de Damoclès Dépossédé, 2 PP).

Fornuft

L'amour vous ouvrira de nouveaux horizons (Epée de Damoclès Romance, 2 PP).

Grenselos

Ne croyez pas que vous vivez en marge de votre société. Ses lois s'appliquent à vous également (Epée de Damoclès Recherché, 2 PP).

Herje

Aux moments désespérés répondent des mesures désespérées. Toutefois, certains actes sont impardonnables (Epée de Damoclès Traître, 2 PP).

Host

Attention aux personnes que vous offensez, sans quoi vous le regretterez amèrement (Epée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Kjølíg

Une astuce particulièrement ingénieuse assurera votre sécurité alors que vous serez vulnérable (Epée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Kjot

Votre existence comportera une vaste quête de savoir quant à vous-même (Epée de Damoclès Amnésie, 2 PP).

Krieg

Même le plus formidable des guerriers peut être vaincu. On mesure la grandeur d'un individu à sa faculté de se relever ensuite (Epée de Damoclès Défait, 2 PP).

Kyndighet

Les vétérans doivent former les guerriers de la génération suivante (Epée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Lidenskap

Le véritable amour ne s'achèvera pas avec la mort (Epée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Nod

Trouver celui que vous recherchez sera sans doute la dernière chose que vous ferez (Epée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Reise

La servitude n'est pas destinée à un Vesten (Epée de Damoclès Désigné volontaire, 2 PP).

Sinne

La colère dominera votre histoire (Epée de Damoclès Lié par le sang, 2 PP).

Stans

La lâcheté est la plus grande source de chagrin (Epée de Damoclès Phobie, 2 PP).

Sterk

Tant que votre honneur reste intact, il en va de même pour votre âme (Epée de Damoclès Code de l'honneur, 2 PP).

Storsaed

On ne doit pas prendre à la légère la promesse d'un Vesten (Epée de Damoclès Serment, 2 PP).

Styrkæ

Vous aurez toujours un nouvel ennemi à combattre (Epée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Tungsinn

Votre destin ne sera pas tendre (Epée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Uvitenhet

La plus grande des vérités vous échappera toujours de peu (Epée de Damoclès Crise de religion, 2 PP).

Varsel

Un grand changement vous affectera (Epée de Damoclès Instant de grâce, 2 PP).

Velstand

Malheureusement, les erreurs sont souvent les meilleures leçons (Epée de Damoclès Ridiculisé, 2 PP).

Villskap

Quelqu'un doit se charger de ce qui doit être fait (Epée de Damoclès Assassin, 2 PP).

En Vodacce

Les personnages de Vodacce sont bien plus liés aux filaments que ceux des autres nations. En fait, les sorcières de la destinée tissent les filaments depuis si longtemps dans le pays que des intrigues nées il y a plus d'un siècle peuvent soudainement porter leurs fruits avec l'aide d'un personnage vodacci. Ces intrigues culminent dans ce que l'on appelle un nœud de la destinée.

D'ailleurs, chaque personnage vodacci possède sans le savoir un nœud qui le pousse inexorablement vers sa destinée. Seuls les personnages vodaccis possédant l'avantage Non lié en sont exempts. Donc, si le MJ sort un jour de son chapeau une surprise à l'attention de votre personnage, ne dites pas que l'on ne vous aura pas prévenu.

Le MJ se référera aux pages 120 et 121 du supplément Vodacce pour de plus amples renseignements.

Le Passé

Il s'agit des événements importants (pour lui, pas forcément les plus intéressantes, mais les plus marquantes) du passé de votre personnage qui ont fait de lui ce qu'il est.

As de Deniers

Lorsque vous étiez enfant, vous aviez reçu de la part d'un noble de l'argent que vous deviez garder jusqu'à ce que vous fussiez âgé. Votre pécule de départ est augmenté de 500 guilders.

Deux de Deniers

Vous êtes fiancé à une personne qui n'est pas certaine de ses sentiments à votre égard. Parfois, elle semble vous aimer ; parfois, elle semble vous haïr. Vous recevez l'épée de Damoclès Fiancé d'une valeur de 3 PP.

Trois de Deniers

Vous vous êtes découvert un certain talent dans un corps de métier particulier que vous aimez pratiquer. Vous recevez le métier Artisan. En outre, lorsque vous utilisez la compétence de base choisie à l'octroi du métier, vous bénéficiez d'une augmentation gratuite sur votre jet.

Quatre de Deniers

Vous avez découvert assez tôt que vous appréciez l'argent - pas pour ce qu'il peut vous apporter, mais pour la sensation qu'il vous procure lorsque vous l'avez entre les mains. Vous acquérez le travers Cupide à la place de la vertu ou du défaut que vous aviez tiré et vous recevez 15 PP au lieu de 10. De plus, votre pécule de départ augmente de 50 guilders.

Cinq de Deniers

Vous avez involontairement courroucé une sorcière de la destinée, et elle vous a maudit afin que vous ayez de la déveine avec l'argent. Vous commencez le jeu avec deux dés de malédiction de denier (voir le supplément Vodacce à ce sujet). En outre, vous recevez l'épée de Damoclès Ennemie intime d'une valeur de 1 PP avec ladite sorcière. Si vous avez l'avantage Non lié, ignorez les dés de malédiction.

Six de Deniers

Une fois, vous avez fait preuve de charité envers une famille frappée par la misère. En échange, les parents vous demandèrent de prendre leur fille pour servante. Votre pécule de départ est divisé par trois. Cependant, si vous prenez l'avantage Valet vodacci, votre servante est une streggha della sorte de sang pur en plus de ses capacités normales.

Sept de Deniers

Un jour, en farfouillant dans la bibliothèque, vous êtes tombé sur un ouvrage qui détaillait les mécanismes d'acquisition et de conservation du pouvoir, ce qui vous touche de près. Vous avez pris la philosophie de l'ouvrage à cœur et êtes devenu l'un de ses plus habiles pratiquants. Si vous achetez l'avantage Scarovese, vous pouvez effectuer deux actions infâmantes supplémentaires avant de devenir un vilain.

Huit de Deniers

Enfant, vous êtes tombé amoureux d'une Vodaccie aux yeux brillants. Malheureusement, elle est depuis fiancée à un individu qu'elle déteste, ce qui est également votre cas. Vous recevez les épées de Damoclès Fiancé pour 2 PP, et Romance pour 3 PP.

Neuf de Deniers

Votre grand-tante, une puissante sorcière de la destinée quand elle était encore en vie, vous offrit une belle épée lorsque vous étiez jeune. Depuis, elle vous a sauvé la vie à de nombreuses reprises, semblant parfois dotée d'une étincelle de vie quand elle s'anime pour parer les attaques qu'on vous porte. Vous recevez l'avantage Lame épaisse d'une valeur de 6 PP (ce qui confère 3 dés de destin à l'arme).

Dix de Deniers

Vous êtes ambidextre. Vous n'êtes jamais victime de la pénalité de main non directrice, quelle que soit la main avec laquelle vous combattez, et vous recevez l'avantage Gaucher.

As de Coupes

Votre famille a toujours été profondément pieuse et vous ne faites pas exception à la règle. Vous recevez l'avantage Foi.

Deux de Coupes

L'un de vos plus proches amis est devenu gouverneur, et tous deux vous voyez encore régulièrement. Vous recevez l'avantage Relation, d'une valeur de 3 PP, avec le patrizio d'une ville.

Trois de Coupes

En grandissant, vous n'avez jamais manqué d'amis. Vous bénéficiez de trois Relations, deux d'une valeur de 2 PP et une d'une valeur de 1 PP.

Quatre de Coupes

Très tôt, l'un des princes vodaccis a remarqué votre potentiel et a fait de vous l'un de ses "Billets". Une fois, vous lui avez même sauvé la vie, et votre prince n'a pas oublié un tel exploit. Vous recevez un office de la Porte du Roi : Billet du seigneur.

Cinq de Coupes

Lorsque vous êtes devenu un jeune adulte, vos parents ont connu des moments difficiles et il vous a fallu devenir courtisane pour soutenir votre famille. Depuis, leurs finances se sont rétablies et vous avez beaucoup appris de la noblesse vodaccie. Vous recevez le métier Courtisane et deux Relations d'une valeur de 2 PP chacune.

Six de Coupes

Votre famille a toujours eu un lignage distingué, que vous pouvez tourner à votre avantage si tel est votre souhait. Si vous décidez de l'acheter, vous bénéficiez d'une réduction de 5 PP sur l'avantage Noble.

Sept de Coupes

A votre naissance, les sorcières de la destinée ne purent prédire votre avenir, et leurs pouvoirs ne marchent pas toujours sur vous. Cela leur a causé quelque angoisse mais vous en avez depuis souvent profité. Lorsque l'on utilise la magie Sorte à votre rencontre, lancez un dé pour déterminer quel type de filament la sorcière de la destinée à vraiment affecté (1-2 coupes, 3-4 deniers, 5-6 épées, 7-8 bâtons, 9-0 aucun). Ne tirez pas de carte en ce qui concerne votre avenir.

Huit de Coupes

Vous avez beaucoup voyagé et vu de choses auxquelles les gens de votre âge se contentent de rêver. Vous ne subissez jamais la pénalité de -2 lorsque vous êtes confronté à une ville ou culture étrangère, et vous bénéficiez de 4 PP à dépenser en langues étrangères.

Neuf de Coupes

En grandissant, vous avez compris que des sens aiguisés et une bonne connaissance de votre environnement constituent la meilleure des protections en Vodacce. Vous recevez les avantages Sens aiguisés et Réflexes de combat.

Dix de Coupes

Lorsque vous étiez enfant, une sorcière de la destinée vous maudit pour "vivre des temps passionnants". Depuis, les événements tourbillonnent autour de vous, généralement sans que vous puissiez faire quoi que ce soit. Vous recevez l'avantage Porte poisse.

Le Présent

Ces événements représentent des situations auxquelles votre personnage est activement lié. A un moment ou à un autre, il va falloir s'en occuper.

As de Deniers

Vous vous êtes récemment découvert de nouveaux talents. Vous recevez deux métiers de votre choix.

Deux de Deniers

Dernièrement, vous avez connu plus d'histoires d'amour que vous ne pouvez en

conduire. Vous intéressez manifestement trois personnes différentes mais ne savez pas encore laquelle vous préférez. Vous recevez trois épées de Damoclès Romance, chacune d'une valeur de 2 PP.

Trois de Deniers

Vous avez besoin dur pour que vos supérieurs vous remarquent, et ils comptent maintenant vous récompenser. Vos revenus mensuels sont doublés.

Quatre de Deniers

Vous avez récemment fait l'acquisition d'une grosse somme d'argent. En pratique, vous auriez dû la partager avec l'un de vos parents, mais vous avez choisi de tout garder pour vous. Vous recevez l'avantage Héritage, d'une valeur de 3 PP et l'épée de Damoclès Rivalité d'une valeur de 2 PP.

Cinq de Deniers

Vous avez récemment connu des moments difficiles mais en êtes sorti plus fort que jamais. Vous recevez l'avantage Dur à cuire.

Six de Deniers

Récemment, un bel homme vous a sauvé d'une mort certaine et tous deux êtes devenus amis. Il vous a invité à rejoindre son organisation mais vous ne lui avez pas encore répondu. Si vous le souhaitez, vous recevez l'avantage Appartenance : Ordre de la Rose et la Croix. Dans le cas contraire, vous bénéficiez de l'avantage Relation d'une valeur de 3 PP avec l'Ordre.

Sept de Deniers

Vous avez acquis la place de gouverneur de votre ville. Toutefois, maintenant que vous vous êtes élevé à une position conférant autant de notoriété, vous avez plus peur que jamais que l'on ne découvre la tare de votre famille. Vous recevez l'avantage Noble : patrizio et l'épée de Damoclès Lorenzo, d'une valeur de 3 PP. Toutefois, vous êtes obligé de prendre un travers pour faiblesse sans recevoir de PP supplémentaire et ne pouvez donc obtenir de vertu.

Huit de Deniers

La semaine dernière, vous avez affronté en duel un noble accompagné d'une sorcière de la destinée. Pendant l'affrontement, elle s'est mise à tendre vos filaments, puis a hurlé avant de disparaître dans la nuit. Face aux sorcières de la destinée, vous disposez d'un niveau de peur de 4. Quand elles contemplent vos filaments, elles en voient toujours un noir qui s'étire dans leur direction. C'est au MJ d'en définir les raisons.

Neuf de Deniers

Vous êtes devenu une charmante personne. Vous recevez l'avantage Scélérat d'une valeur de 5 PP.

Dix de Deniers

Votre famille fit en sorte de vous donner une instruction complète. Vous recevez les avantages Académie militaire et Université.

As de Coupes

Vous avez récemment rejoint le clergé. Vous recevez une réduction de 4 PP sur l'avantage Cloîtré ou Ordonné.

Deux de Coupes

L'un de vos riches amis vous a récemment offert un domestique. Cet ami paye ses gages et subvient à tous ses besoins. Vous recevez les avantages Relation, d'une valeur de 2 PP, et Domestiques.

Trois de Coupes

Vous avez découvert que le fait de vous être bâti une réputation de rebelle dangereux a augmenté le nombre de vos idylles. Vous recevez les avantages Scélérat et Beauté du diable.

Quatre de Coupes

On vous a récemment fait deux propositions alléchantes mais vous ne pouvez en accepter qu'une. Vous recevez, au choix, l'avantage Héritage, d'une valeur de 5 PP, ou l'avantage Appartenance : société secrète.

Cinq de Coupes

Un vieux Vodacci vous a récemment pris sous son aile et enseigné tout ce qu'il sait de son métier. Vous recevez un métier de votre choix et 6 PP à y dépenser.

Six de Coupes

Après avoir récemment rejoint l'armée, vous avez acquis une sorte d'entêtement qui vous a rendu impopulaire auprès de vos commandants. Vous recevez les avantages Volonté indomptable et Charge, d'une valeur de 2 PP.

Sept de Coupes

Vous avez toujours fait preuve d'une grande intelligence et de polyvalence, et ces forces occupent désormais les premières places de votre personnalité. Vous recevez les avantages Trait légendaire : Esprit et Linguiste.

Huit de Coupes

L'un des princes vous porte de l'intérêt et vous a pris sous son aile. Vous recevez l'avantage Protecteur, d'une valeur de 8 PP, mais il vous faut prendre garde aux machinations des autres princes.

Neuf de Coupes

Vous avez récemment réalisé un exploit dont tout le monde parle. Vous recevez l'avantage Citation.

Dix de Coupes

Vous avez entendu dire que l'un de vos soupirants a engagé une sorcière de la destinée pour que vous tombiez amoureux de lui. Vous devez vous tenir sur vos gardes contre toute manipulation de vos sentiments. Vous recevez l'épée de Damoclès Romance d'une valeur de 2 PP. Vous n'aimez pas particulièrement votre soupirant, qui dispose d'un valet vodacci de sang pur en magie Sorte.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein.

Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent dans le cours du jeu.

As de Deniers

Les présents sont souvent enveloppés de rubans (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Deux de Deniers

Faites attention à ce que vous acceptez (épée de Damoclès Fiancé, 2 PP).

Trois de Deniers

Vous rencontrerez bientôt un grand et sombre étranger (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Quatre de Deniers

Apprenez à laisser passer les choses (épée de Damoclès Obnubilé, 2 PP).

Cinq de Deniers

Restez à l'écart de la propriété d'autrui (épée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Six de Deniers

Une fois celle-ci donnée, on ne peut revenir sur sa parole (épée de Damoclès Code de l'honneur, 2 PP).

Sept de Deniers

Les secrets trouvent toujours le moyen de devenir publics (épée de Damoclès Lorenzo, 2 PP).

Huit de Deniers

N'effectuez de voyage spirituel qu'avec prudence (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Neuf de Deniers

Choisissez, mais décidez-vous rapidement (épées de Damoclès Romance, 1 PP et Fiancé 1 PP).

Dix de Deniers

Votre famille est toujours là pour vous, aussi assurez-vous de lui rendre la pareille (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

As de Coupes

L'Eglise vous prendra bientôt quelqu'un (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Deux de Coupes

Prenez garde à la façon dont vous vous comportez entre amis (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Trois de Coupes

Une bien noire force tente de semer la discorde dans votre existence (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).

Quatre de Coupes

Mieux vaut résister à la tentation, mais le fait de céder n'est pas la fin du monde (épée de Damoclès Défait, 2 PP).

Cinq de Coupes

Vous accepterez bientôt quelque chose que vous regretterez éternellement (épées de Damoclès Obligation, 1 PP et Dette, 1 PP).

Six de Coupes

Vous n'êtes pas ce que vous semblez être (épée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Sept de Coupes

Les gens voient ce qu'ils veulent bien voir (épée de Damoclès Confusion d'identité, 2 PP).

Huit de Coupes

Votre cœur croisera le fer avec votre esprit (épée de Damoclès Vendetta, 2 PP et Romance, 2 PP).

Neuf de Coupes

Gardez votre avis pour vous-même (épée de Damoclès Maudit, 2 PP).

Dix de Coupes

L'ignorance est félicité (épée de Damoclès Amnésie, 2 PP).

Double nationalité

Vos parents se sont rencontrés, aimés, mariés – à moins qu’il ne fut question d’une alliance politique ou qu’ils aient été contraints de s’exiler pour vivre leur amour. Vous êtes le fruit de leur union, ni véritablement d’une nation, ni véritablement de l’autre, mais un peu des deux à la fois. Seule la Main du Destin, néanmoins, peut déterminer comment vous avez vécu, comment vous vivez cette double appartenance.

Le Passé

Il s’agit des événements qui ont fait de votre héros ce qu’il est. Certains lui pendent peut-être encore au bout du nez.

As de coupe

Vos parents vous ont élevé en vous inculquant les préceptes fondamentaux de tolérance et de respect d’autrui, faisant de vous une personne ouverte d’esprit et adaptable. En conséquence, vous ne subissez pas la pénalité de 5 sur vos jets d’Etiquette lorsque vous vous trouvez dans une nation étrangère et bénéficiez d’une augmentation gratuite pour vous faire une nouvelle Relation.

Deux de coupe

Le sang de vos aïeux coule dans vos veines, presque aussi puissant que si vous étiez né de deux parents issus d’une même nation. Si votre héros est un sorcier demi-sang, il bénéficie de 5 points à dépenser à la création dans ses compétences de Sorcellerie au lieu des 3 habituels. Si votre héros possède deux formes de Sorcellerie, il devra choisir l’un ou l’autre type de magie en “dominante”, mais en raison de sa puissance, il ne bénéficiera que d’1 point à dépenser dans la seconde forme de magie qu’il aura choisie. S’il n’a pas de sang sorcier, il peut acquérir les langues au coût le moins élevé entre les deux accents qu’il se choisira dans les langues paternelle et maternelle.

Trois de coupe

Vos parents ont choisi de s’aimer en dépit de l’hostilité d’une des deux familles. Peut-être votre mère est-elle une Castillane qui s’est éprise d’un soldat montagnois, peut-être votre noble père a-t-il renoncé à ses titres et ses terres par amour d’une paysanne. Toujours est-il qu’une partie de votre parenté

ne vous accepte pas. La difficulté de tous vos jets sociaux lorsque vous vous trouvez en présence d’un de vos cousins, oncles, tantes, etc. de ce côté-là de votre famille est majorée de 5. En outre, vous recevez l’Épée de Damoclès Marié à un roturier ou Défait (1 PP) correspondant à vos vains efforts pour vous en faire accepter.

Quatre de coupe

Vous êtes un bâtard, issu peut-être de l’union illégitime d’un noble et d’une courtisane. Vous avez grandi en étant parfaitement au fait de cette situation, étant peut-être même éduqué aux côtés des enfants légitimes de votre père, mais il vous a toujours fallu plus d’effort pour vous faire remarquer de lui ou même simplement accepter. Vous recevez gratuitement l’épée de Damoclès Bâtard d’une valeur de 2 PP.

Cinq de coupe

Vos parents sont peut-être de nationalités différentes, mais vous avez hérité des traits les plus caractéristiques de la nation de l’un des deux. Vous recevez gratuitement l’avantage Trait légendaire correspondant au bonus de nationalité du pays dont est issu.

Six de coupe

Vos deux parents se sont occupés de votre éducation. Ainsi, vous parlez couramment leur langue maternelle et pouvez acheter l’avantage Linguiste avec une réduction de 2 PP.

Sept de coupe

Durant toute votre jeunesse, vous avez subi les remarques condescendantes et les moqueries de ceux qui se croyaient supérieurs à vous. Au début, cela vous blessait, vous mettais en colère mais vous avez rapidement appris à ignorer ces railleries et les tourner à

vos avantages. Vous pouvez acheter la vertu Maître de soi pour 8 PP seulement.

Huit de coupe

Vous avez toujours su que vos parents n'étaient pas originaires de la même nation, mais pensiez qu'il s'agissait bien de vos géniteurs, jusqu'à ce que vous vous aperceviez qu'il existe entre votre père et vous des différences subtiles, mais ô combien présentes. Vous recevez l'avantage Sang Sidhe à 2 PP.

Neuf de coupe

Le sang de vos aïeux est faible en vous. Vous ne pouvez en aucun cas choisir d'être un Sorcier sang pur ou recevoir deux héritages magiques. De plus, si vous êtes un demi-sang, cela vous coûtera 25 PP. En revanche, la difficulté de tous les jets visant à vous affecter magiquement (Sorte, Glamour, etc.) est augmentée de 5.

Dix de coupe

D'un de vos parents, vous avez hérité d'une magie rare ou oubliée. Vous êtes un Sorcier sang pur d'une magie laissée à la discrétion du Maître de Jeu (El Fuego Adentro, Zerstückung, Duman'kir, Mirage, Mente, etc.).

As de bâton

Tout petit, déjà, vous cherchiez à dépasser vos limites pour prouver votre valeur au monde et à vous-même, pour illustrer le vieux proverbe : "la noblesse vient du cœur". Vous avez ainsi vécu nombre d'expériences passionnantes sous le regard effaré de vos proches. Si vous achetez le travers Téméraire, il vous rapportera 12 PP.

Deux de bâton

Vos parents se sont toujours disputés quant à l'éducation religieuse qu'il convenait de vous donner. Peut-être votre mère est-elle Protestataire et votre père Vatican, peut-être l'un suit-il les Justes Voies et l'autre est Agnostique, toujours est-il que cela vous a profondément déchiré - et vous bouleverse toujours. Vous recevez l'épée de Damoclès Crise de religion pour 2 PP.

Trois de bâton

Pour vivre tranquillement leur amour, vos parents se sont enfuis et ont trouvé refuge dans une troupe de bateleurs. C'est là que vous avez passé les premières années de votre existence. Vous en conservez de très bons souvenirs, ainsi qu'un don pour la comédie. Vous recevez gratuitement le métier Bateleur et 1 rang supplémentaire dans la compétence Comédie.

Quatre de bâton

Vos parents ne se sont pas rencontrés sur terre mais au beau milieu de l'océan. Vous avez grandi avec l'horizon pour limites et les gréments du navire pour terrain de jeu. Vous recevez gratuitement le métier marin.

Cinq de bâton

Vos parents n'ont pu vous élever, à moins que votre mère, honteuse d'être déshonorée, n'ait choisi de confier votre éducation à quelqu'un d'autre. C'est un vieil ermite qui vous a recueilli et a suivi vos premiers pas dans l'existence. Vous commencez le jeu avec le métier Chasseur, deux rangs dans la compétence Survie mais il vous faudra 3 PP pour acquérir le métier de Courtisan.

Six de bâton

Deux nations, deux fois plus d'atouts pour commencer dans l'existence... Mais aussi deux fois plus de potentiel pour attirer les ennuis. En tous cas, c'est ainsi depuis que vous êtes tout petit. Vous recevez gratuitement l'avantage Porte-poisse.

Sept de bâton

Vous avez été abandonné, peu après votre naissance, à la porte d'un monastère. C'est là que vous avez grandi et acquis les bases de votre éducation. Vous recevez gratuitement le métier de Prêtre.

Huit de bâton

Vos parents ont fui leur pays d'origine, aussi, c'est dans une autre nation que vous avez grandi. Vous pouvez acheter une école d'escrime de votre nation d'adoption comme si vous y étiez né.

Neuf de bâton

La seule chose qui vous rattache à votre passé est le petit médaillon passé autour de votre cou que vous portiez lorsque la directrice de l'orphelinat vous a trouvé. Dès que vous avez eu l'âge, vous vous en êtes échappé, décidé à retrouver votre famille. Vous recevez l'avantage Scélérat et l'épée de Damoclès Véritable identité pour 1 PP.

Dix de bâton

Votre mère était une jenny, qui malheureusement n'avait pas les moyens de subvenir à vos besoins. Elle vous a donc rapidement mis en apprentissage chez un marchand de ses amis. Vous recevez le métier de Marchand.

Le Présent

Ces événements représentent les situations auxquelles votre personnage est actuellement mêlé. Que cela vous plaise ou non, elles interviendront forcément dans votre vie proche.

As de coupe

Depuis quelques temps, vous vous intéressez aux talents artistiques d'un de vos parents. Ravi, il a décidé de vous transmettre sa passion. Vous recevez gratuitement le métier d'Artiste.

Deux de coupe

Vous avez été élevé dans le pays d'origine d'un de vos parents et n'aviez jamais réellement pris la peine de vous intéresser à votre "autre" nation. A présent que votre père (mère) est mort(e), vous réalisez à quel point il aurait été important de connaître ce second pays. Vous savez parler et écrire la langue de votre nation "d'origine" et recevez l'épée de Damoclès Serment pour 1 PP, symbolisant la promesse que vous vous êtes faite d'apprendre un métier typique de cette autre nation.

Trois de coupe

Vous étiez un enfant solitaire, déraciné, qui préférerait inventer des mondes imaginaires plutôt que de subir une réalité pas toujours évidente. En grandissant, vous vous êtes aperçu que cette absence chronique pouvait

s'avérer précieuse et en avez fait un don. Vous recevez l'avantage Rêveur gratuitement.

Quatre de coupe

Aventurier dans l'âme, toujours à aller par monts et par vaux, vous avez, il y a peu, sauvé une demoiselle en détresse. Celle-ci, pour vous remercier, vous a présenté à ses amis. Aussi, vous bénéficiez d'une Relation à 2 PP et votre réputation martiale de départ est augmentée de 3 points.

Cinq de coupe

Votre différence a récemment attiré sur vous l'attention d'un maître. Vous commencez le jeu avec l'avantage Spécialité correspondant à une compétence avancée que vous possédez au rang 2.

Six de coupe

Vous avez hérité, en grandissant, des traits les plus remarquables de vos deux nations, ce qui a tendance à attirer sur vous les attentions du sexe opposé. Vous recevez gratuitement l'avantage Beauté du diable.

Sept de coupe

Vos parents savaient bien qu'un jour, vous partiriez à la découverte du monde, mais n'allaient tout de même pas vous abandonner sans un sou ! Vous commencez le jeu avec un pécule de 300 guilders (ou équivalent).

Huit de coupe

Vous l'avez trouvé sur le bord de la route, blessé. Il vous rappelait, avec ses drôles d'oreilles tombantes et ses poils emmêlés, le chien avec lequel vous jouiez, enfant. Alors vous l'avez soigné, mais depuis, il semble qu'il vous ait adopté. Vous commencez le jeu avec l'épée de Damoclès Animal à charge pour une valeur de 2 PP.

Neuf de coupe

L'union de vos parents n'a été possible qu'au regard de certains arrangements. Il est à présent temps de les honorer et c'est à vous qu'incombe cette charge. Vous recevez l'épée de Damoclès Obligation d'une valeur de 2 PP envers le patriarche d'une des deux familles.

Dix de coupe

Vous avez appris, au fil du temps, à faire de l'exotisme de votre double nationalité un atout, devenant ainsi une personne charmante et mystérieuse. Vous recevez une réduction de 5 PP sur l'avantage Séduisant.

As de bâton

Déchiré entre vos deux nations, vous avez préféré les renier toutes deux et prendre le large. Vous recevez gratuitement l'entraînement Cavalier et deux rangs dans la compétence Equitation ou bien le métier de Marin.

Deux de bâton

Il y a peu, vous avez appris qu'un oncle vous avait légué tous ses biens, au grand dam du reste de votre famille, fort marrie qu'un bâtard hérite du moindre guilden. Vous recevez l'avantage Héritage d'une valeur de 3 PP et l'épée de Damoclès Assassin pour 2 PP.

Trois de bâton

Un homme a remarqué que votre double nationalité vous permet de passer inaperçu dans l'une comme dans l'autre nation et a donc décidé de vous enseigner certaines choses utiles pour l'avenir. Vous recevez gratuitement le métier Espion.

Quatre de bâton

Vos parents étant tous deux spadassins, il est normal que vous vous soyez intéressé à l'escrime avec le temps. A force de les observer ferrailler, vous avez appris quels étaient les points forts et les faiblesses de leurs écoles. Vous recevez la Compétence Exploiter les faiblesses de chacune des deux écoles pratiquées à 1. S'ils utilisent la même arme, vous recevez la compétence Exploiter les faiblesses (Arme) au rang 2.

Cinq de bâton

La semaine dernière, après des années d'attente, vous avez enfin fait la connaissance d'une branche entière de votre famille, ainsi que de votre grand-père, un vieil homme autoritaire et peu commode. Néanmoins, si vous attendiez à tout, au meilleur comme au pire, vous ne pensiez absolument pas avoir autant de cousins, cousines et petits cousins,

ravis de voir débarquer un nouvel arrivant au sein du clan. Vous recevez gratuitement l'avantage Grande famille pour une valeur de 5 PP.

Six de bâton

En raison de votre double héritage, vous vous êtes toujours intéressé à ce qu'il y avait au-delà des frontières. Vous recevez gratuitement le métier Erudit et 1 rang dans la compétence avancée Cartographie.

Sept de bâton

Lorsque vous avez été en âge, on vous a remis une lettre de marque vous permettant d'avoir enfin accès au monde. Vous recevez l'avantage Université gratuitement.

Huit de bâton

Le mois dernier, vous avez découvert que le couple qui vous avait élevé et que vous appeliez père et mère n'était pas vos véritables parents. Aujourd'hui, vous n'avez qu'une idée en tête, retrouver vos véritables origines et comprendre pourquoi vous avez été abandonné. Vous recevez l'Épée de Damoclès Obnubilé d'une valeur de 2 PP.

Neuf de bâton

Vous vous êtes toujours efforcé de défendre la veuve et l'orphelin. L'expérience aidant, vous y parvenez de mieux en mieux. Vous recevez gratuitement le métier Garde du corps et 2 rangs dans la compétence Interposition.

Dix de bâton

L'un de vos parents étant Maître d'une Ecole d'escrime, il a décidé de faire de vous son digne héritier. Si vous le désirez, vous pouvez acheter une Ecole d'escrime pour 22 PP seulement.

L'Avenir

Il s'agit d'événements qui semblent imminents pour le héros. Ils trouvent leur origine dans des choix réalisés par le passé ou à venir. Ces prédictions sont vagues à dessein. Votre MJ se chargera de la façon dont elles influent dans le cours du jeu.

As de coupe

Vous hériterez d'une partie de votre sang (épée de Damoclès Carte au trésor, 1 PP).

Deux de coupe

L'avenir vous rappellera vos racines (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Trois de coupe

Le mélange des deux sangs qui coulent dans vos veines formera une alchimie terrible (épée de Damoclès Véritable identité, 2 PP).

Quatre de coupe

L'inconstance se transmettrait-elle de père en fils (épée de Damoclès Parent haï, 3 PP) ?

Cinq de coupe

Vous n'êtes pas du bon sang, mais vous tomberez pourtant amoureux d'elle - ou de lui (épée de Damoclès Romance, 2 PP).

Six de coupe

Bientôt, vous ferez la connaissance de votre frère (épée de Damoclès Rivalité, 2 PP).

Sept de coupe

Vous croyiez tout savoir sur Théah. Vous vous trompiez lourdement (épée de Damoclès Maudit, 1 PP).

Huit de coupe

Vous irez à l'encontre d'une partie de votre sang (épée de Damoclès Traître, 1 PP).

Neuf de coupe

Personne ne vous y préparera (épée de Damoclès Amour perdu, 2 PP).

Dix de coupe

Vous vous montrerez beaucoup trop héroïque (épée de Damoclès Fiancé, 2 PP).

As de bâton

La mort d'un de vos proches réveillera en vous le besoin de justice (épée de Damoclès Vendetta, 3 PP).

Deux de bâton

Peut-être serait-il temps pour vous de sortir de l'ombre ? (épée de Damoclès Dernière roue du carrosse, 2 PP)

Trois de bâton

Bientôt, vous vous sentirez enfin libre (épée de Damoclès Exilé, 2 PP).

Quatre de bâton

Bon gré mal gré, vous verrez du pays (épée de Damoclès Pourchassé, 2 PP).

Cinq de bâton

On vous blâmera pour les péchés de vos parents (épées de Damoclès Dépossédé, 1 PP, Recherché, 1 PP)

Six de bâton

Bientôt, vous serez contraint de choisir entre vos deux nations (épée de Damoclès Serment, 2 PP).

Sept de bâton

Ignorez-vous que les bons comptes font les bons amis (épée de Damoclès Endetté, 2 PP) ?

Huit de bâton

Dans peu de temps, vous découvrirez ce que signifie vraiment le mot "aventure" (épée de Damoclès Phobie, 3 PP).

Neuf de bâton

Vous allez être forcé de dépasser les limites de votre sang (épée de Damoclès Obligation, 2 PP).

Dix de bâton

Vous représentez tout ce qu'il ne pourra jamais être (épée de Damoclès Ennemi intime, 2 PP).