

# Nouvelles épées de Damoclès

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

## Liste récapitulative

Epée de Damoclès	Limitations
1. Adversaire interne	<i>Rilasciare uniquement</i>
2. <i>A l'épreuve</i>	<i>Avantage Appartenance uniquement</i>
3. <i>A la rue</i>	
4. <i>Amant Sidhe</i>	<i>Avaloniens uniquement</i>
5. Amnésique	
6. Amour non partagé	
7. Amour perdu	
8. Animal à charge	
9. Animosité animale	Mages Ussurans uniquement
10. Assassin	Montaginois uniquement
11. Barbare	Cathayans, Croissantins, Kanubans, Kosars, Fhidelis ou Vestens uniquement
12. Caprices	
13. Carte au trésor	
14. Code de l'honneur	Vodacci uniquement
15. Colon	
16. Compulsion	
17. Confusion d'identité	
18. Crise de religion	
19. Croyance inébranlable	
20. Défait	
21. Dépossédé	
22. Dernière roue du carrosse	
23. Désigné volontaire	
24. Différent	
25. Double identité	
26. El Vago	Los Vagos uniquement
27. Endetté	
28. Ennemi intime	
29. Erreur fatale	Mages Ussurans uniquement
30. Etranger	
31. Exilé	
32. Fascination	
33. Fiancé	Vodacci uniquement
34. Gadjo	Ussurans non Fhideli

35. Grossier personnage	uniquement
36. Héritage funeste	
37. Héritier de Dracheneisen	Nobles eisenörs uniquement
38. Informateur de l'Inquisition	
39. Instant de grâce	
40. Invention	Collège Invisible uniquement
41. Lié par le sang	Vesten uniquement
42. Lorenzo	Vodacci uniquement
43. Maladie	
44. Maudit	
45. Memlo	Fhideli uniquement
46. Mise à pied	
47. Mort et enterré	Die Kreuzritter uniquement
48. Non assermenté	Membres de la Guilde des Spadassins uniquement
49. Obligation	
50. Obnubilé	
51. Orphelin	
52. Pacte	
53. Parent perdu	
54. Parent haï	Vesten & Vendelar uniquement
55. Parent vaticin	Los Vagos uniquement
56. Phobie	
57. Possession d'antan	Filles de Sophie uniquement
58. Pourchassé	
59. Pourchassé par les Qatihl'i	Croissantins uniquement
60. Prédécesseur	Avantage Appartenance uniquement
61. Prêt	
62. Professeur impopulaire	Membres de la Guilde des Spadassins uniquement
63. Recherché	
64. Relation hérétique	
65. Relique familiale	
66. Ridiculisé	Montaginois uniquement
67. Rivalité	
68. Romance	
69. Rücken perdu	Eisenörs uniquement
70. Serment	
71. Taupe	Rilasciare uniquement
72. Théorie contentieuse	Avantage Publié uniquement
73. Traître	
74. Transe	
75. Tutelle	Sorciers Mixtio uniquement
76. Vendetta	
77. Véritable identité	
78. Vétéran de la pierre noire	Chevalier de la Rose et la Croix uniquement
79. Vie sacrée	
80. Vœux d'acolyte	
81. Waise à charge	Eisenör uniquement

### A l'épreuve, avantage Appartenance uniquement

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

### Amour non partagé

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

### Animal à charge

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

Cette épée de Damoclès peut être isolée ou être en lien avec de la sorcellerie ussurane ou encore l'avantage Affinité Animale.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès, représente la gêne apportée par l'animal tant au niveau de sa taille que de la fréquence et de la "ponctualité" de ses apparitions.

### Barbare, Cathayans, Croissantins, Indigènes de l'archipel de Minuit, Kosars, Cymbres, Fhidelis et Vestens uniquement

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

sera également de plus en plus dur de vaincre les préjugés dont tu es la victime.

### Caprices

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

Quand on vous refuse vos quatre volontés vous pouvez entrer dans une colère noire, ou faire tout ce que vous pouvez pour arriver à vos fins.

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès mesure l'importance et la fréquence de vos caprices, mais aussi les ennuis qu'ils peuvent vous apporter.

Par exemple 3 PP pourraient faire que vous désiriez une personne au point de la faire enlever, 1 PP pourrait vous pousser à un peu de rapine pour acquérir un objet sans grande valeur etc.

NB : attention à la perte de réputation...

### Compulsion

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

### Colonne

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

### Croyance inébranlable

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

Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès représentent la croyance que le personnage a dans sa divinité, son

manque d'ouverture d'esprit et aussi la difficulté à lui faire entrevoir une autre réalité que la sienne.

### Dernière roue du carrosse

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

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

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

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

### Différent

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

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

### Erreur fatale, Mages Usurans uniquement

Vous étiez mage, vous parliez aux animaux et vous pouviez même peut-être vous transformer. Mais voilà, d'une manière ou d'une autre vous avez offensé Matushka et vous avez perdu votre don. Néanmoins vos yeux verts vous indiquent que vous avez encore une chance de vous racheter et ainsi de récupérer votre magie. Le nombre de PP investi dans cette épée de Damoclès indique la gravité de l'offense faite à Matushka et aussi la difficulté de vous racheter à ses yeux.

### Etranger

Il n'y a rien à faire. Vous pouvez vous installer quelque part pendant des semaines, des mois, des années, on vous considérera toujours comme le "nouveau", "l'étranger". Ce qui fait qu'on aura toujours tendance à vous suspecter en premier, que ce soit parce qu'il pleut ou parce qu'on a retrouvé un cadavre dans la rivière toute proche. Si vous retournez dans votre pays d'origine, vos anciens voisins et amis vous traiteront alors comme un étranger, vous êtes parti depuis trop longtemps (même si cela ne fait qu'une semaine) et ils ne l'ont pas appréciés ("Si les ... étaient si bien, il fallait rester là-bas").

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

### Fascination

Vous avez eu une jeunesse surprotégée, dans du coton, et vous n'avez eu que peu ou pas de contacts avec d'autres cultures. Lors de votre première rencontre avec des étrangers, vous avez été intrigué par un élément dont ils étaient porteurs : peut-être s'agissait-il d'un objet, d'un parfum ou d'un accent. Vous êtes fasciné par cette chose, qui est devenue démesurément importante à vos yeux. Plus vous dépensés de points dans cette épée de Damoclès, plus cette fascination influence votre vie.

### Grossier personnage

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

### Héritage funeste

Vous ne le savez pas encore mais dans un futur plus ou moins proche vous allez hériter. Cet héritage n'est pas une simple demeure ou encore de l'argent, c'est bien plus que cela. En fait cet héritage est double : de bons et de mauvais côtés. Vous pourrez par exemple entrer en possession de la lame ancestrale de votre famille, mais il se trouve qu'au seuil de la mort votre grand-père en avait fait cadeau à quelqu'un qui fera tout pour la récupérer. Ou encore vous pouvez hériter d'une charge dû à l'un de vos vieux amis décédé, mais on ne vous avait pas précisée que cette charge vous obligeait à rester en un lieu précis. Vous pouvez hériter d'une demeure mais le nouveau propriétaire de cette dernière recevra



aussi en héritage les dettes liées à celles-ci ou encore le fait d'enseigner à une jeune fille capricieuse les bonnes manières car elle sera la prochaine héritière de cette maisonnée et votre devoir est de l'instruire, etc.

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

### Informateur de l'Inquisition

Vous avez dénoncé une personne de votre connaissance aux forces de l'Inquisition. Peut-être l'avez-vous fait parce que vous pensiez vraiment qu'il s'agissait d'un hérétique, ou seulement pour sauver votre peau. Que cette dénonciation vous chagrine ou non, cela va certainement affecter la perception que les autres ont de vous. Le nombre de PP investis dans cette épée de Damoclès détermine l'intimité de la personne trahie (un ami ou un membre de votre famille) ou le nombre d'individus que vous avez dénoncés (voisins et autres connaissances).

### Maladie

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

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

### Mise à pied

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

### Non assermenté, Membres de la Guilde des Spadassins uniquement

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

### Pacte

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

### Pourchassé par les Qatih'i, Croissantins uniquement

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

### Prédécesseur, Avantage Appartenance uniquement

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



### Professeur impopulaire, Membres de la Guilde des Spadassins uniquement

La personne qui vous a enseigné l'escrime est particulièrement impopulaire dans les cercles professionnels, en raison de certains actes plus ou moins légaux qu'il aurait effectué dans le passé. Depuis, ces anciens contrats causent du tort à ses élèves. Peut-être sont-ils suspectés d'avoir participé à ses crimes. Peut-être les autorités veulent-elles juste leur poser quelques questions. De plus, certains de ses contacts criminels pourraient décider de vous enlever afin de vous utiliser comme otage dans leurs négociations avec votre professeur. Quoi qu'il en soit, votre vie est devenue plus compliquée depuis qu'il est votre professeur. Plus vous aurez investi de points dans cette épée de Damoclès, plus les crimes de votre professeur seront abominables.

### Relation hérétique

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

### Relique familiale

La lumière divine a frappé votre famille et vous avez reçu une relique en guise de souvenir spirituel. Cette relique peut être un

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

### Tutelle

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

### Vie sacrée

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