

Milieus sociaux exiléens

(pages 179 et ss, LdB)

2d12	Milieu
2	Non administré
3	Indigent
4	Filouterie exiléenne
5	Marin
6-8	Ouvrier
9-10	Artisan
11	Petit commerce
12-14	Employé de bureau ou clerc
15	Employé D ou E
16	Fonctionnaire A, B et C
17	Ingénieur ou technicien
18	Scientiste
19	Militaire
20	Artiste
21	Négociant
22	Corpolitain
23	Politique
24	Noble

Milieus sociaux forgiens

(pages 179 et ss, LdB)

2d12	Milieu
2	Asile politique exiléen
3	Indigent
4-6	Nomade ou roulier
7	Filouterie forgienne
8-9	Chasseur ou guide
10	Marin
11-13	Ouvrier
14-16	Artisan
17	Employé de bureau ou clerc
18	Petit commerce
19	Ingénieur ou technicien
20	Militaire
21	Artiste
22	Négociant
23	Politique ou diplomate
24	Noble

Historiques

(pages 188 et ss, LdB)

1. Abri secret
2. Abus
3. Affrontement dans les ligues des Duchés
4. Agression
5. Alliance avec une créature
6. Amour interdit
7. Archéologie
8. Arrestation civile
9. Assassin fantôme
10. Avenir assuré
11. Banni
12. Bataille
13. Blessure étrange
14. Braquage
15. Brigandage
16. Brouillard inhabituel
17. Cache
18. Catastrophe
19. Célébrité
20. Champion de Manigance
21. Chantage
22. Charge honorifique
23. Chef d'une communauté
24. Cobaye scientifique
25. Compétition
26. Contrebande
27. Coup de foudre
28. Créature des profondeurs
29. Culte des Anciens
30. Débiteur
31. Découverte d'un complot
32. Découvert d'un secret familial
33. Découverte d'un secret industriel
34. Découverte ingénierique
35. Découverte scientifique
36. Don d'un mort
37. Don des Anciens
38. Enfant
39. Ennemi public
40. Ennemi
41. Enquête administrative interminable

42. Epidémie dans un bloc
43. Erreur bénéfique d'ADMINISTRATION
44. Erreur embêtante d'ADMINISTRATION
45. Esclave
46. Expédition géographique
47. Exploration
48. Famille en perdition
49. Fiché par SÛRETÉ !
50. Gain
51. Glôrk intelligent
52. Guerres Autrelles-Kargal
53. Guerre civile
54. Haute naissance
55. Incendie
56. Lâcheté
57. Ligue de vertu
58. Lutte contre la corruption
59. Machine absurde portable
60. Maître chanteur
61. Maladie ancienne
62. Maladie salvatrice
63. Maladie étrangère
64. Marque d'infamie
65. Mauvais rêve
66. Meurtrier
67. Mort blanche
68. Mort violente
69. Mutinerie sur une pêcherie
70. Nuit mémorable avec une femme
71. Objet maudit
72. Orphelin
73. Parole donnée
74. Parole facile
75. Passion d'un an
76. Pauvre
77. Piraterie
78. Plante étrange
79. Poinçon d'ADMINISTRATION
80. Politique
81. Prison
82. Problème avec les scientifiques
83. Problème avec les stalytes

84. Problème
communautaire
85. Problème
psychologique
86. Propriétaire d'un
navire
87. Propriétaire
d'une passerelle
88. Rencontre avec
une entité des
profondeurs
89. Rencontre dans
les entrailles d'Exil
90. Rencontre
extraordinaire
91. Retrouvaille
92. Rêves
93. Sceau scientifique
94. Science
95. Secret
96. Séjour aux
Portes d'Airain
97. Séjour dans un
comptoir
98. Séparés
99. Souterrains
100. Sur un îlot
minier
101. Sur une pêcherie
102. Testament des
Anciens
103. Travail
mouvementé
104. Travail
temporaire
105. Un assassin sur
vos traces
106. Un portefeuille
perdu
107. Une lueur dans
le ciel
108. Une nuit sur une
passerelle
109. Utilité publique
110. Vague traîtresse
111. Véhicule
112. Vengeance
113. Vibrations
114. Vision du futur
115. Vol
- 116 à 120 Retirer 2x

Archétypes (pages 184 et ss, LdB)

Technicien
Voyou

Acteur de théâtre
Anarchiste
Ancien bagnard
Artiste
Assassin
Chercheur bibliothécaire
Contrebandier
Corpolitain
Courtisane
Employé d'ADMINISTRATION
Dilettante
Fabricant d'automates
Fonctionnaire
Ingénieur civil
Inventeur
Journaliste
Navigateur
Médecin
Mitier
Monte en l'air
Noble désœuvré
Officier
Pilote de ballon-taxi
Policier investigateur
Précepteur
Psy occultiste
Secrétaire de Stalyte
Scientiste répudié

Avantages

(pages 198 et ss, LdB)

Bonne coordination
Calme
Cerveau
Charismatique
Code de conduite
Connaissance interdite
Contacts
Costaud
Don pour les langues
Doué
Forte personnalité
Grand voyageur
Intuition
Mémoire exceptionnelle
Puissance insoupçonnée
Résistant
Sans souci
Sens accrus
Invention
Sens de la ville
Sûr de soi

Désavantages

(pages 195 et ss, LdB)

Allergie
Amour perdu
Ange-gardien
Cauchemar
Compulsion
Crétinisme
Curieux
Déficiência sensorielle
Défiguré
Difficulté d'élocution
Disproportionné
Distrait
Fainéant
Fantasque
Haine
Handicapé
Idée fixe
Inconscient
Manque de confiance en soi
Mauvais caractère
Mémoire défaillante
Obligation
Phobie
Sensible
Souvenirs désagréables

Archétypes « GdB »

(pages 34 et ss, GdB)

Beau parleur

Blasé / Désabusé

Bricolo

Casse-cou

Compétiteur

Coureur de jupons / coquette

Costaud

Enfant gâté

Fouineur

Illuminé

Intello

Malin

Parano

Potineur / Commère

Qui-sait-tout

Qui-veut-tout-savoir

Rebelle

Rêveur

Romantique

Teigneux