

# Parcours et vie de Mage

..... Approchez, approchez ..... venez contempler la pire espèce de la Conjonction des Sphères : les magiciens et leurs suppôts de Sorceleurs ! Où sont-ils lorsque la faim et la pauvreté menace les bonnes gens ? À forniquer avec les monstres et les diables, à s'enrichir sur votre dos et à comploter contre notre bon roi ! Le bûcher leur sera doux ....



Bienvenue dans ce Parcours alternatif pour la carrière et la vie des Mages.

Vous pourrez ainsi aborder de manière plus immersive l'élaboration de votre personnage avec plus de possibilités que le livre officiel, si une fois de temps en temps vous souhaitez reprendre ce dernier, faites-le et écrivez la vie qui vous plaît !

## Parcours des Mages

âge d'entrée	.....	p 2
école de formation		
événement de formation	.....	p 3
fin de formation	.....	p 4
événement marquant	.....	p 5
votre situation à présent	.....	p 6

## Vie des Mages

risques	.....	p 8
bénéfice	.....	p 9
Allié	.....	p 10
Mission	.....	p 11
Danger	.....	p 12
Blessures et événements	.....	p 13
Ennemis	.....	p 14

THE  
WITCHER

# Parcours des Mages

Acquise depuis la Conjonction des Sphères, la Magie fait partie intégrante du Monde Civilisé désormais. Entre déchaînements de pouvoirs et intrigues politiques en passant par l'harmonie avec la Nature, le Pouvoir prends bien des formes.

Si les enfants de bonnes familles intégraient facilement les écoles, ces rejetons sont maintenant facilement éjectés des les premières instances de magie. Seuls les meilleurs sortent couronné de gloire ou entier de ces formations qui durent plusieurs décades ...

## À quel âge êtes-vous entré en formation ?

Jet	Parcours
1	<b>Vers l'adolescence (-2 Formation de mage)</b> Votre énergie magique s'est soit manifestée tardivement car mal canalisées soit vos émotions ont brouillés votre Force. Vous avez fini par être détecté et envoyé en école.
2 - 7	<b>Pendant l'enfance (Aucun bonus)</b> Vous avez été repéré(e) comme la plupart des autres mages pendant votre enfance car vous deveniez conscient de vos aptitudes mais ne compreniez pas comment les maîtriser, ce qui a attiré l'attention sur vous. Vous êtes en plein dans les années d'apprentissage de l'enfant (entre 7 et 12 ans) alors vous étiez dans des conditions optimales pour l'instruction magique.
8 - 10	<b>Plus tôt que la moyenne (+2 en Formation de mage)</b> Votre potentiel magique a été détecté très tôt car vous étiez particulièrement instable et sujet à vos émotions primaires. Vous avez commencé votre instruction entre 2 et 6 ans.

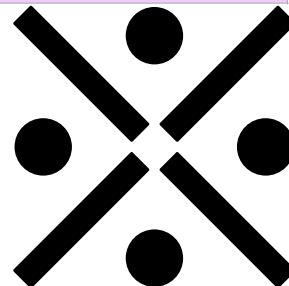
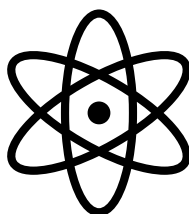
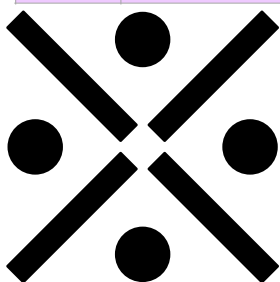
## Dans quelle École avez vous été formé(e)?

*Dans le Nord, Aretuza est réservé aux femmes et Ban Ard aux hommes.  
L'Empire lui ne fait pas de distinction.....*

Jet	Parcours
1-3	<b>Aretuza (+1 en Education)</b> Vous avez été formée à l'école des Sorcières en Rédanie (à Loxia après la guerre en 1267). Vous étiez destinée pour être une conseillère de monarque, et avez reçu une éducation impeccable, mais les places ont été attribuées, vous êtes indépendante ou au service de l'école.
4-6	<b>Ban Ard (-1 de pénalité en VE)</b> Vous avez été formé à l'école des Mages à Kaedwen. Votre éducation complète vous a permis d'acquérir une formation axée sur la possibilité que vous devrez vous servir d'une petite armure pour vous protéger des lames de soldats adverses ...
7-9	<b>École Impériale de Nilfgaard (+1 en Duperie)</b> Vous avez été éduqué(e) dans une école sous le joug impérial, la scolarité fut rude et austère, où tout écart était sévèrement puni. Dans le meilleur des cas, vous étiez destiné(e) à être espion. Depuis, vous avez réussi à avoir votre indépendance ou êtes en mission pour l'Empire.....
10	<b>Cercle de Druides (+1 incantation de Druide)</b> Vous avez été formé(e) dans la nature par les druides, mais vos talents étaient trop prodigieux; on vous a donc envoyé(e) dans une école pour exploiter au mieux vos talents. Refaites un jet pour votre lieu de Formation !

## Comment s'est passé votre formation ?

Jet	Entraînement et Événements
1	<b>Trauma Magique (-1 en Volonté)</b> Un retour de magie vous a blessé et affaibli durant votre formation. Votre volonté s'en est retrouvée définitivement émoussée.
2	<b>Bon élève (+1 en Formation de Mage)</b> Vous avez intégré parfaitement les cours prodigués par vos professeurs. Travail, facilités ou juste de bons profs, vous êtes incollable en Théorie de la Magie !
3	<b>Amis Mage (faites vous un ami Mage)</b> Vous vous êtes fait un allié sur les bancs de l'école très tôt dans votre formation. La rigueur a confirmé votre lien.
4	<b>Mauvaise Harmonisation (-2 en Fin de Formation)</b> Vous avez eu du mal à vous acclimater à vos études, immaturité, mauvais alignement à la magie.... bref, terminer votre formation sera difficile....
5	<b>Accident Magique (-2 en Vigueur)</b> Lors de votre formation, vous avez été blessé gravement par la magie, et votre faculté à canaliser le chaos s'en est trouvé amoindrie.
6	<b>Premier de la Classe (Incantation +1)</b> Vous avez excellé dans les arts incantatoires et cela se ressent encore. Vous manipulez la magie courante avec beaucoup d'agilité !
7	<b>Bonne Harmonisation (+2 en Fin de Formation)</b> Vous avez facilement acquis les bases et vous êtes parfaitement acclimaté à la force du Chaos. Vous terminerez votre formation plus facilement que d'autres
8	<b>Ennemi Magicien (faites vous un mage ennemi)</b> Très tôt, vous vous êtes fait un rival (ou un groupe rival) dans votre formation. Une fois terminée, cette haine s'est confirmée et se fait ressentir encore aujourd'hui
9	<b>Métamorphose Ratée (Empathie -1)</b> Votre apparence a été modifiée, mais un raté magique vous a affecté et émoussé votre empathie. Malgré les soins et les illusions, vous ne donnez plus le change.
10	<b>Recherches étendues (+1 Magie d'Apprenti)</b> Vous avez trouvé un grimoire de magie plus avancé que vous n'auriez pas dû, mais vous avez réussi à acquérir une formule de plus au début de votre formation



### L'entraînement à la magie

Si les Sorcateurs ont de rudes épreuves physiques, les apprentis magiciens sont soumis à de terribles épreuves magiques avec beaucoup de lectures théoriques et scientifiques. Apprenant à contrôler le Chaos à l'état brut et à ses sources (l'Harmonisation), les futurs mages doivent se défier sans cesse ou affronter des instructeurs parfois grincheux !

Si la mortalité est beaucoup moins élevée que chez les apprentis sorcateurs, la magie affecte durablement les victimes. Il est rare de ne pas terminer sa formation et d'en réchapper vivant (sauf peut-être à Ban Ard, où ils deviennent souvent Diplomates).

## Comment avez-vous terminé votre Formation ?

Jet	Fin de Formation
1	<b>Renégat (-1 en Empathie, -1 en volonté &amp; +1 Connaissance de Rue)</b> Votre impulsivité fait de vous un danger pour vous ou les autres et vos instructeurs n'ont pas réussi à vous discipliner. Vous avez claqué la porte de l'académie en fuyant ou en passant pour mort, vous évoluez désormais en marge de la société...
2-3	<b>Admis sans distinction (-1 en Volonté)</b> Vous avez passé les tests finaux sans honneurs ni distinction. Votre hargne vous a permis d'avancer et a laissé des traces dans votre comportement.
4-9	<b>Formation sans encombres (sans modificateur)</b> Vous avez passé les différentes épreuves et êtes désormais un Mage accompli ! Vous êtes un membre fiable de la Confrérie des Magiciens
10	<b>Formation avec les honneurs (+1 en Volonté &amp; +1 en Empathie)</b> Vous avez parfaitement intégré vos cours et canalisé l'énergie du Chaos. Votre volonté sans faille a payé et vous voici un membre distingué de votre confrérie.

### La fin de formation

Tous les magiciens terminant leur formation ne sont pas prestigieux. Beaucoup deviendront Dwimve'andra (itinérants sous l'autorité de la Confrérie): sorcières de villages, alchimiste, voir des renégats en quête de pouvoir .... ou juste une épée (magique) à louer. Les tests finaux permettent souvent aux Conseils d'évaluer avec quelle efficacité ce futur mage peut servir leurs intérêts et le Plan qu'ils machinent depuis des siècles.

Avec le Soulèvement de Thanedd en 1267, il est dit qu'une loge secrète s'est formée depuis, composée uniquement de femmes qui souhaitent former un monde idéal et à leur image.

Mais la magie n'est pas du goût des églises, du petit peuple .... ou de certains Monarques !

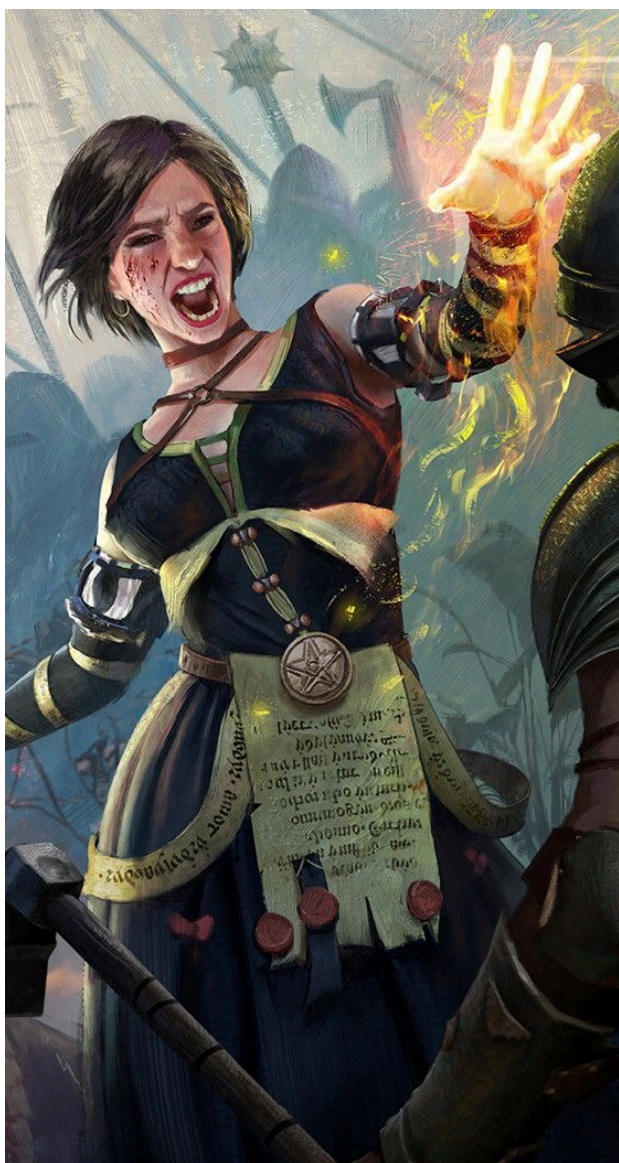


## Quel est l'événement le plus marquant pour vous ?

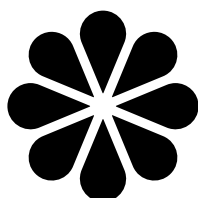
### Apprentis

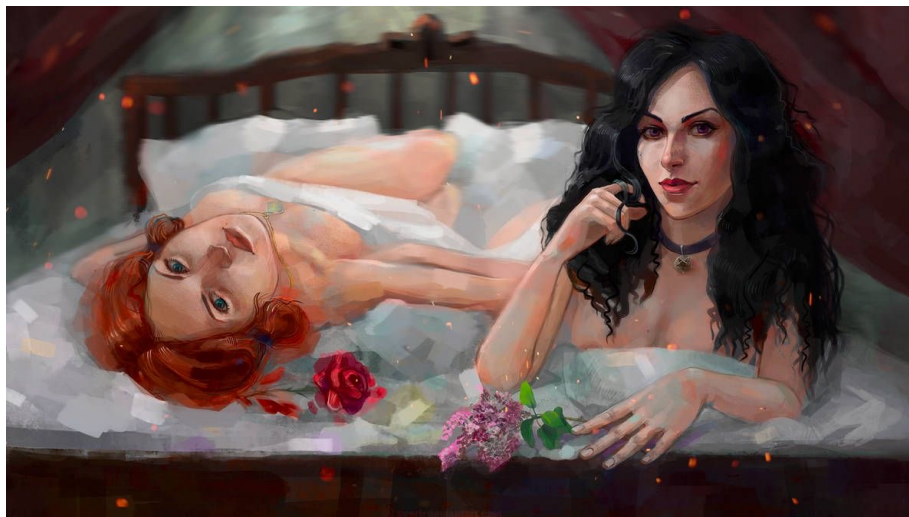
Si vous prenez un ou une apprenti(e), ce ou cette dernière vous accompagne certainement dans vos aventures (bien que cela reste très dangereux !)

Ce dernier ira peut être sur les bancs de l'académie ou sentira l'appel de la Nature, de la Foi .... ou sera porté par une ambition sans limites !



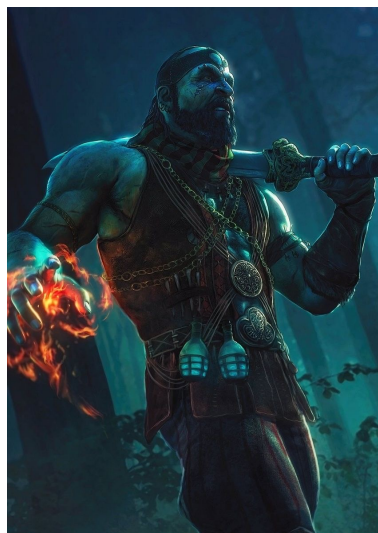
Jet	Événement le plus important
1	<b>Trouvé un apprenti</b> Au travers de vos pérégrinations vous avez trouvé un ou une apprenti(e). Vous avez décidé de lui enseigner votre vision de la magie avant de le remettre à l'académie.
2	<b>Traqué par un mage Noir</b> À la place d'un collègue bienveillant, vous vous êtes retrouvé au milieu d'une machination concoctée par un mage renégat ou noir. Vous l'avez échappé belle cette fois-ci.
3	<b>Œuvré aux côtés d'un Druide</b> Vous avez rencontré et échangé avec un Druide. Vos avis divergents ont enrichi vos vision de la magie, du chaos mais aussi de votre place dans la Nature.
4	<b>Étude d'un Sorceleur</b> Vous avez eu l'occasion d'étudier un sorceleur en action et en théorie. Toutes ces mutations en une seule personne est tout bonnement prodigieux !
5	<b>Au service d'un noble</b> Vous êtes entré au service d'un noble. La condition était bonne mais vous avez appris que beaucoup de secrets sombres rôdent et avez dû conspirer pour leur petit succès.
6	<b>Au-delà des frontières</b> Un jour, vous vous êtes aventuré hors des limites connues du Continent - au-delà des Monts Dragons, de Tir-Tochair, les Monts Bleus ou la Grande Mer.
7	<b>Romance Marquante</b> Tous les Mages ne trouvent pas l'amour (ou cela dure rarement longtemps). Mais vous avez pensé à vous installer avec elle à l'époque. Ces pensées vous reviennent parfois.
8	<b>Déjoué une intrigue contre votre académie</b> Votre école de Magie était au centre d'un sordide complot et vous avez participé à défendre les intérêts de cette Académie. Vous avez survécu, mais pas tous vos amis.
9	<b>Touché par l'infamie</b> Malgré votre discrétion, une cohorte de villageois montés par des prêtres vous ont chassés de leurs terres. Vous savez à quoi vous attendre si vous y retournez.
10	<b>Touché par la gloire</b> Un village entier vous est reconnaissant pour vos expertises et vos actes. Vous avez pu oublier quelques instants les intrigues politiques et les chasses aux sorcières.





## Où êtes-vous à présent ?

Jet	Où êtes-vous à présent ?
1	<b>Mage attiré</b> Vous avez signé (ou êtes assigné) comme mage personnel, que ce soit à un seigneur, une maison noble ou une personnalité importante. Vous êtes payé pour vos conseils, votre protection ou pour vous occuper d'affaires ..... moins glorieuses.
2	<b>Ermite</b> Vous avez décidé de vous retirer du monde afin de mener vos recherches tranquillement ou simplement pour avoir un peu de paix et faire une pause. Votre futur vous appartient et vous sortez de votre cahute pour voir à quoi ressemble le monde désormais.
3-6	<b>Vie Normale</b> Vous avez une place dans un village ou ville, êtes régulièrement en mission pour la Confrérie ou menez des recherches en son nom. Une vie somme toutes banale pour un mage si ce n'est que vous faites partie de vastes machinations.
7-9	<b>Sans emploi</b> Malgré vos talents et vos voyages, vous n'avez pas réussi à trouver votre place en ce monde ou avez été chassé. Vous menez une vie incertaine sur les chemins pour vivre
10	<b>Mage Noir</b> Si certains sont connus pour leur bienveillance, vous êtes maintenant crains pour vos pratique à la limite de l'éthique. Si vous n'avez pas été chassé par vos pairs, vous savez qu'ils ont besoin de vous là où ils refusent de se salir les mains.





# La Vie de Mage



**S**i la vie des Mages peut paraître moins dangereuse que celle des Sorcisseurs, elle n'en reste pas moins remplie d'évènements marquants et d'épreuves difficiles.

Les plus grands Mages sont au service d'un Monarque ou d'un seigneur important, mais les villes, villages et hameaux ont tout autant besoin de services magiques... s'ils ne se soulèvent pas contre vous !

En terminant votre Formation à l'académie, vous sortez normalement entre 20 et 29 ans. Si vos anciens maîtres vous envoient parfois en mission (si vous êtes un renégat, ce sont des commanditaires), vous êtes libres de mener votre vie comme vous l'entendez.

Premièrement, faites un jet sur la table des Danger pour estimer le taux de dangerosité afin de voir si quelque chose à mal tourné durant cette décennie. Si c'est le cas, faites un jet sur la table Dangers p 3. Après cela, faites un jet sur Évènement, puis sur Bénéfice, Allié ou Mission.

Sécurité	Prudent		Normal		Peu prudent		Risqué	
Danger	10 %		25 %		50 %		75 %	
Évènement	Bénéfice	1	Bénéfice	1	Bénéfice	1-2	Bénéfice	1-5
	Allié	2	Allié	2-3	Allié	3-7	Allié	6-7
	Mission	3	Mission	4-5	Mission	8	Mission	8-9
	Rien	4-10	Rien	6-10	Rien	9-10	Rien	10





## Bénéfice

La complexe vie d'un Mage attire souvent des alliés et autres bienfaiteurs puissants, Lorsque vous tirez un Bénéfice sur votre jet de Décade, faites un jet sur la table en dessous pour connaître les détails. Tous les Bénéfices sont bénéfiques, bien que certains aident plus que d'autres.

Jet	Bénéfice
1	<p><b>Investissement</b></p> <p>Au cours de votre vie, vous avez décidé d'investir un endroit pour vous poser. Faites 1d10 pour voir dans quelle location vous avez investi. 1: une tour de Mage, 2: Maison isolée, 3: maison de village, 4: Ruines Elfes, 5: Cabane de sorcière, 6: une carriole, 7: une maison de ville, 8: une Capitale alliée 9: un Îlot, 10: petit domaine</p>
2	<p><b>Romance</b></p> <p>Vous avez trouvé l'amour qui ne s'est pas arrêté à votre condition de Mage. D'une manière ou d'une autre, vous avez une réelle connexion avec cette personne. Jetez un d10 : 1-6 : ça a duré quelques semaines, 7-8 : quelques mois, 9-10 : cela dure toujours, au gré de vos retrouvailles.</p>
3	<p><b>Abondance</b></p> <p>Cette vous avez eu une large rentrée d'argent durant cette décennie. Non seulement vous avez payé toutes vos dépenses en ingrédients et en équipement, mais vous avez mis de côté !</p> <p>Tirez un d10x400 couronnes</p>
4	<p><b>Un noble vous doit une faveur</b></p> <p>Vous avez rendu un service à un noble. Cela était peut-être legal, ou même illegal—dans tous les cas, le noble vous en dois une et sait que vous reviendrez collecter ce service un de ces jours, tant que ce service est raisonnable (à la discrétion du MJ)</p>
5	<p><b>Secret de Magicien</b></p> <p>Au travers de vos voyages, vous avez rencontré un vieux mage ou ermite qui vous a transmis l'un de ses secrets oubliés et l'avez appris. Vous gagnez un Sort, un rituel, une incantation ou un signe alternatif de votre choix.</p>
6	<p><b>Anobli pour votre valeur</b></p> <p>À un moment de cette décennie, vous avez défendu un pays ou intrigué pour son compte. Cela était peut-être une demande ou un pur hasard, toujours est-il qu'un Roi/Reine vous a anoblis pour ce service rendu. Gagnez +1 en Réputation dans un pays de votre choix.</p>
7	<p><b>Allié à des bandits</b></p> <p>Vous avez dû au cours de vos obligation (ou pour un contrat) côtoyer un groupe de bandits ou même des Scoia'tael. Vous n'étiez pas d'accord avec leurs méthodes, mais il ne vous ont pas embêtés, ni eux par vous. Vous pouvez leur demander un service une fois par mois tant que c'est raisonnable ( demandez au MJ)</p>
8	<p><b>Exploré des Ruines</b></p> <p>Pour une raison ou pour une autre, vous avez dû explorer une ruine grande et complexe. Vous y avez trouver quelque chose d'utile. Jetez 1d10. 1-2: amélioration elfique , 3-4: messer elfe , 5-6: amélioration naine, 7-8: <b>gnomish hand crossbow</b>, 9-10: Armure naine</p>
9	<p><b>Un Sorceleur vous doit une faveur</b></p> <p>Vous avez rendu service à un Sorceleur en difficulté ou qui avait besoin de quelqu'un qui fait de la vraie magie. Toujours est-il que maintenant il vous doit une faveur en retour, tant que c'est raisonnable (à la discrétion du MJ)</p>
10	<p><b>Vous avez trouvé un Mentor</b></p> <p>Vous avez étudié avec un Mentor, en passant des mois entiers à étudier, pratiquer et discourir avec ce dernier. Cette étrange expérience vous fais gagner +1 dans une compétence d'Intelligence ou en démarrer une nouvelle avec +2.</p>



## Allié

Les mages n'ont pas l'habitude de lier de réelles amitiés, d'autant que le risque est de les voir vieillir puis ... mourir, alors que vous êtes potentiellement déjà centenaire avec une apparence que vous changez à votre gré.

Vos voyages et vos missions vous réunissent parfois, mais une réelle connexion n'est-il pas une arme que vos ennemis peuvent exploiter ?...

Jet	Genre	Statut	Circonstances de votre rencontre
1	Masculin	Chasseur de Prime	Vous lui avez sauvé la vie
2	Masculin	Sorceleur	Vous vous êtes rencontré dans une taverne
3	Masculin	Mentor ou professeur	Il vous a sauvé la vie
4	Masculin	Ami d'enfance	Il vous a engagé pour une tâche quelconque
5	Masculin	Forgeron	Vous avez été pris au piège ensemble
6	Féminin	Ancien ennemi	Vous avez été forcés de travailler ensemble
7	Féminin	Duc/Duchesse	Vous l'avez engagé pour une tâche quelconque
8	Féminin	Prêtre/Prêtresse	Vous vous êtes lié d'amitié lors d'un banquet
9	Féminin	Un Soldat	Vous vous êtes rencontré lors d'un voyage
10	Féminin	Un Barde	Vous avez combattu ensemble

### À quel point êtes vous proches ? Sont-ils toujours en vie ?

Jet	Intimité
1-6	Connaissance
7-9	Amis
10	À la vie, à la mort

Si en ce monde la véritable amitié est rare, la mortalité elle, ne l'est pas. Jetez 1d100, entre 31 et 100 il est encore en vie, entre 1 et 30, il est mort. Vous pouvez jeter un d10 pour savoir comment ils sont mort.

Jet	Mort
1-3	Attaque de Bandits
4-6	Attaque de Monstres
7-9	Victime de la Guerre
10	Mort Naturelle

### Amis pour la Vie

Tout amis encore en vie depuis plus de huit décennies est soit un membre de la race ancienne soit un aussi un mage.



## Mission

Si vous imaginez un mage solitaire et tout puissant, menant ses expériences déifiant les Dieux et la raison, c'est que vous fantasmez ! Bien que pouvant mener ses recherches comme bon lui semble, un Mage les conduit rarement en marge de la Confrérie.

La Confrérie (les académies in extenso) emploient souvent ses membres illustres et les moins connus afin de réaliser leurs machinations qui se résolvent parfois plusieurs siècles après leur première conspiration.

Les Renégats vont quand à eux chercher la puissance pour eux-mêmes ou profiter d'un employeur avide de secrets. Ces derniers sont rarement de simples criminels et agissent avec un plan qui défie les académies elles mêmes !

### 1 - Quelle était la mission ?

Jet	Mission
1	Retrouver un Mage
2	Lever une malédiction complexe
3	Participer à un raid secret
4	Empoisonnement
5	Conspiration basique
6	Charmer une personne importante
7	Récolter des Informations
8	Participer à une guerre ou expédition punitive
9	Assassinat
10	Conspiration internationale

### 2 - Dans quel lieu ça s'est passé ?

Jet	Lieux
1	Forêt
2	Banquet somptueux
3	Château abandonné
4	Un lieu perdu
5	Une Maison Close
6	Ville
7	Marais
8	Hameau
9	Cirque itinérant
10	Ruines Elfiques



### 3 - Comment cela s'est terminé ?

Jet	Résultat
1-2	Vous avez été reconnu pour vos exploits
3-4	Vous n'avez pas ou peu eu de reconnaissance
5-6	La reconnaissance fut moindre
7-8	Ce fut particulièrement difficile
9-10	Ce fut plus facile que prévu

### 4 - Y a-t-il eu un retournement ?

Jet	Retournement
1-4	Oui
5-10	Non



### 4a - Le retournement ?

Jet	Retournement
1	La finalité était une façade
2	Il y avait une (autre) malédiction
3	Le travail était déjà fait... mais par qui ?
4	Tout ne s'est pas passé comme prévu
5	Vous auriez dû ramener une preuve vivante
6	Vous avez rattrapé la bourde de votre Loge
7	Tout ça n'a servi à rien
8	C'était un piège qui vous était destiné
9	On ne vous a pas tout dit
10	Une autre Loge a tout machiné



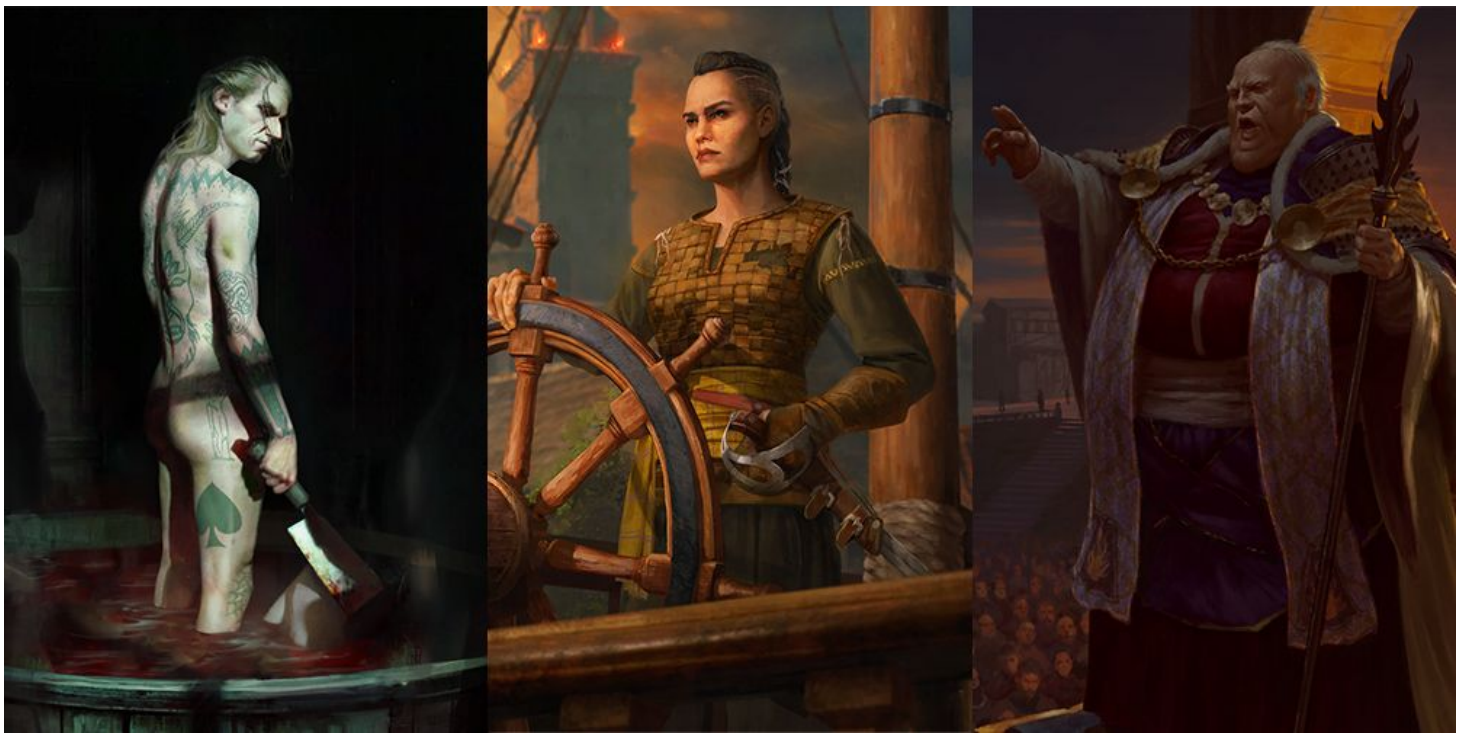
## 5 - Danger

Jet	Danger
1-3	Événement
4-6	Blessure
7-10	Ennemis



### 5a - Événements et blessures

Jet	Événements	Blessures
1	<b>Dette</b> À causes des destructions magiques sur un domaine ou celles d'un royaume, vous devez rembourser la somme de 2d10x400 couronnes	<b>Raideur au genou (-1 en VIT)</b> Un atterrissage brutale ou un coup dévastateur, votre genou était dans un sale état. Malgré des soins magiques intensifs, vous ne pouvez plus courir un 100m haie.
2	<b>Échappé</b> Un espion, un renégat ou une créature intelligente vous a enfui et vous n'avez pas pu le rattraper. Ce dernier vous en veut et viendra pour se venger.	<b>Œil endommagé (-1 en Vigilance Oculaire)</b> On vous a soit arraché un œil, soit il est parti au combat. Malgré la magie vous n'avez pas réussi à le faire repousser, et vous maintenez une illusion à sa place.
3	<b>Addiction</b> Les temps ont été dures et vous avez succombé à une addiction (choisissez votre poison). Consultez les règles sur les poisons p32	<b>Raideur au bras (-1 aux aptitudes de combat)</b> Un coup puissant vous a blessé au bras, malgré les soins magiques, ça ne reviendra pas. Vous pouvez reprendre les armes ou votre bâtons, mais vous avez toujours mal.
4	<b>Emprisonné</b> Vous avez passé 1d10 années en prison pour un crime que vous avez perpétré ou dont vous êtes accusé à tort. À moins que le contre espionnage ne vous ai eu !	<b>Doigts blessés (-1 aux sorts et incantations)</b> Une déflagration ou une torture vous a abimé les doigts. Malgré les soins, vous avez plus de mal à pratiquer les sort et incantation de cette main (ou même les deux).
5	<b>Accusé à tort</b> Soit quelqu'un veut se débarrasser de vous, soit vous faites le parfait bouc émissaire. Lancez 1d10 : 1-3 : vol, 4-5 : trahison, 6-8 : meurtre, 9-10 : pratiques illégales	<b>Faiblesse Magique (-1 en Résistance de la Magie)</b> Un raté d'harmonisation vous a fragilisé du point de vue de votre immunité magique. Que ce soit un lieu corrompu ou un sort qui vous ait atteint, c'est irréversible.
6	<b>Trahi</b> Un ami ou amant vous a trahi. Lancez 1d10, 1-3 : on vous fait chanter, 4-7: un secret a été dévoilé, 8-10 :vous avez été attaqué !	<b>Sifflement (-5 en Endurance)</b> Vous avez été soit empoisonnée au Diméritium soit par une blessure incurable aux poumons. Vous pouvez entendre ces dernier siffler lors de gros efforts.
7	<b>Ami ou amant tué</b> Un proche a été tué. Lancez 1d10, 1-3 : tué par un monstre, 4-6 : exécuté, 7-8: assassiné, 9-10 : empoisonné	<b>Illusion instable (-2 en Charme et Séduction)</b> L'illusion ou la métamorphose dont vous vous parez se dissipe petit à petit et vous ne pouvez rien y faire. Votre magie fait toujours le lien, mais beaucoup moins.
8	<b>Hors la loi dans un royaume</b> Vous avez été déclaré Hors la loi dans un royaume pour des crimes odieux à tort ou à raison. La garde vous y recherche activement	<b>Poison (-2 en étiquette pour vous tenir socialement)</b> Vous avez été empoisonné mais avez résisté par miracle ou par magie. Cependant, votre estomac n'a pas récupéré : vous rotez et avez souvent des gaz bruyants.
9	<b>Manipulé</b> Vous avez été embringué dans une vaste machination pour vous discréditer. Ceux qui vous connaissent de réputation vous perçoivent comme maléfique ou mauvais.	<b>Dégâts dûs au Diméritium (-5 points de Santé)</b> On vous a atteint avec une lame de Diméritium et cela gardes des traces dans l'un de vos organe. Des veines noirâtres apparaissent et vous êtes affaibli.
10	<b>Maudit</b> Vous avez été frappé par une malédiction. Sa nature est à la discrétion du MJ et doit décider comment vous devez vous en débarrasser.	<b>À moitié sourd (-1 en vigilance sur l'ouïe)</b> Une puissante détonation vous a presque fait perdre l'ouïe. Les soins intensif ont été d'une grande aide, mais vous devez toujours tendre l'oreille désormais.



## 5b - Ennemis

Jet	Genre	Profession	Cause	Influence	Conséquence
1-2	Masculin	Noble	Il vous a calomnié	Politique	C'est (presque) du passé
3-4	Féminin	Prêtre	Vous avez contrecarré ses plans	Culturel	Coup dans le dos
5-6	Masculin	Mage	Il vous a trahi	Physique	Violence brutal
7-8	Féminin	Marchand	Vous avez tué l'un de ses parents	Sbire	Vous pourchasse
9-10	Masculin	Criminel	Il vous a trompé	Magique	Veut faire couler votre sang ...

## Mortalité des Ennemis

Tout comme avec ses amis, le Mage fait un jet pour savoir si ses ennemi ont survécus au passage du temps. Faites un 1d100; sur 1 à 30%, ce dernier est mort. Jetez 1d10 décennies pour savoir combien de temps cela aura prit, puis refait un jet sur la table ci-dessous.

Jet	Circonstances
1-3	Victime de la guerre
4-6	Vous l'avez tué
7-9	Attaque de Monstrea
10	Mort Naturelle

**Fan Rules by**



*Lancelot Von See*

