

Création par Concept



THE
WITCHER

Bienvenu dans cette Création de Personnage par Concept dans l'univers de The Witcher.

Si pour vous un Jdr papier va plus loin que des choix de statistiques et/ou que vous êtes débutant et ne connaissez pas l'univers de The Witcher, alors cette aide à la création est faite pour vous et vos joueurs !

Si vous ne savez vraiment pas ce que vous souhaitez jouer, je vous propose un système de choix au dé 10 - en plus de celui du livre de règles officiel. Si un choix ne vous parle pas, refaite un jet ou choisissez !

Si vous doutez de votre jet de Dé, rappelez vous que le hasard fait vraiment bien les choses dans ce livre et que cela peut donner une matière inattendue à votre personnage !

Remarque : cela nécessite peut être que ce soit le MJ (ou un joueur accompli) qui se charge de remplir avec les bonnes données la fiche personnage

Sommaire

Race	3
Profession	4
Origines	5
Pays de naissance	6
Au-delà des frontières connues	7
Parcours de Vie	8
Destin familial	9
Destin Parental	10
Statut Familial	11
Frères et soeurs	13
Ami Influent	14
Les 20 questions de John Wick	15



Votre Race

Au-delà du genre (m/f) de votre personnage, la race que vous allez interpréter sera déterminante !

Version Simple :

Dé 10	Races	Concept
1-2	Humains	La race la plus répandue et la plus raciste (notamment dans le nord). Vous pouvez faire tous les métiers facilement
3-4	Elfes	Êtres de beautés dépourvus de violence, ils sont les plus mortels à l'arc. Ils se débrouillent aisément dans la nature.
5-6	Nains	Êtres forts et robustes, ils sont de redoutables guerriers, artisans ou marchands ! -ne peuvent pas être Mage-
7-8	Halfelins	Race discrète par définition, ils sont d'une nature souple et résistant à la magie -ne peuvent pas être Mages-
9-10	Sorceleurs	Les Mutants les plus connus, guerriers solitaires et mortels, leur empathie est émoussée et le reste de la planète les méprise.

Version poussée :

Ordre alternatif de Création du personnage :

Races	Concept
Humains	La race la plus répandue à travers le continent connu. Si certains connaissent des destins incroyables (en bien comme en mal) la majeure partie vit sans noblesse et dans une grande ignorance. Ils sont malgré ça ingénieux, courageux et peuvent tout faire !
Elfes	Êtres en harmonie avec la Nature par définition, la violence n'est pas dans leurs habitudes. Ils sont pourvus d'une grande beauté naturellement (sauf en cas de blessures), sont les meilleurs archers du monde connu ! La magie coule dans leur veines en plus de leur fibre artistique.
Nains	L'une des premières races présentes, ils sont de redoutable guerriers et ont une peau résistante par nature. Ils font aussi de coriaces négociateurs et sont pourvus d'une force incroyable ! Malgré un côté grossier et franc, se sont des êtres chaleureux et authentiques.
Halfelins	Petits êtres discrets, ils sont acceptés dans toutes les sociétés. Cette race svelte et agile possède notamment une résistance naturelle à la magie, ils font de parfait roublards (ou espions) qui peuvent se dépêtrer de n'importe quelle situation sans combattre !
Sorceleurs	Les antiques armes mortelles créées par les hommes. Méprisés par le reste du monde, ils sont solitaire car la mort marche littéralement dans leurs pas. Ils sont dépourvus d'émotions mais savent se lier d'amitié ou d'amour avec les rares personnes qui les acceptent

À moins que votre joueur et vous avez une vision claire de son métier, je vous suggère, dans le but de vraiment faire un aspect aléatoire, de faire le processus de création en commençant par la **Race**, le **pays**, puis le **statut de la Famille** pour ensuite voir s'il y a des déboires par le passé

Le Cas des Halfelins

Les Halfelins n'ont pas de terre ancestrale comme les Elfes ou les Nains et viendront donc d'un royaume humain de votre choix. Mais vous pouvez décider au choix s'ils en viennent avec le hasard : tirez un d10, pair : il vient de Dol Blathanna, impair : il vient de Mahakam.

Votre Profession

Défini la manière de vivre de votre personnage, comment il gagne sa croûte, ses habitudes et au final : sa propre éthique ! Vous pouvez aussi choisir votre métier après le **Parcours de Vie** p 8.

Maintenant que vous avez une idée claire de votre personnage, vous pouvez passer aux étapes de Vie p 25 du livre de règles ou vous pouvez encore choisir par concept ci-dessous, votre MJ vous réservera la surprise !

Dé 10	Métiers	Concept
1	Artisan	Celui qui répare et personnalise vos arme/armures avec aise et pour pas cher ! Ils sont alchimistes, forgerons ou même cordonniers.
2	Barde	Récoltant aisément quelques pièces dans la rue avec son art, il est doué avec sa parole. Ils sont informateurs, musiciens et beaux-parleurs
3	Criminel	Savent aussi bien se débrouiller seuls dans les rues mal famées d'une cité que dans un gang. Ils sont contrebandiers, voleurs ou assassins.
4	Docteur	Ils soignent aisément avec leurs connaissances et peuvent faire de terribles blessures ciblées ! Ils sont chirurgiens, herboristes ou académiciens.
5	Homme d'armes	Les soldats les plus expérimentés, ils sont de toutes les batailles. Aussi Chasseurs de primes ou insurgés (de l'agent secret au Scoia'tael)
6	Mage	À la fois enviés et haïs par les Monarques, leur place est importante dans l'univers de The Witcher. Ils sont aussi versés dans la Politique et les Sciences.
7	Marchand	Certains réussiraient à vous vendre votre propre belle-mère, ce sont eux ! Ils sont marchands, Havekars et peuvent être de bons contacts espions.
8	Prêtre	Allant du Druide au prêtre du Feu éternel, ils sont acteurs de la Foi dans le monde. Ils guident les fidèles et ont une magie unique venant de leur Dieu !
9	Sorceleur	Ni Humains, ni Héros, ce sont des professionnels des Monstres ! Leur vie est faite de solitude, de sang, de mépris et de marécages nauséabonds
10	Noble	Les personnes les plus instruites et riches de cette terre. Ils sont chevaliers, commandeurs, diplomates; ou oisifs dans leur château entre deux aventures.

Après tout, choisissons nous vraiment nos origines ?.....





Origines

Continent de Naissance

Le continent va définir le pays où vous aurez grandi principalement, et sera déterminant pour le Background du personnage.

Dé	Continent	Description
Impair	Royaumes du Nord	Constitué de plusieurs royaumes Monarchiques (dont les îles Skellige), l'action des livres et des jeux vidéos s'y déroulent.
Pair	Empire de Nilfgaard	Semblable à l'empire Romain, constitué de plusieurs états vassaux servant un maître ! Plus tolérant envers les autres races.
Peuple ancien	Dol Blathanna	Ultime bastion des Elfes, qui attendent des jours meilleurs
	Mahakam	Chaîne de montagnes où résident les nains et leurs richesses

Peuple ancien :

En tant qu'Elfes et Nains, vous pouvez choisir de naître au sein de votre communauté 'non-humaines', mais vous pouvez avoir grandi dans les autres continents si vous le souhaitez.

Remarque : dans les royaumes du Nord, les ghettos sont monnaie courante, incluant racisme, haine, violences et des pogroms, donc choisissez bien

Naissance des Nilfgardiens :

Dé	Royaume	Description
1 - 3	Cœur de Nilfgaard	Le cœur des intrigues de l'Empire, où noblesse et espionnage co-existent
4 - 10	État Vassal	Un état conquis ou assimilé par l'Empire, vous êtes soumis à son autorité

Pays de Naissance

Le Royaume (ou l'état Impérial) dans lequel vous êtes né aura été déterminant pour la personne que vous êtes désormais, laissez le hasard ou le concept choisir pour vous

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard
1	<p>Rédanie</p> <p>Royaume majeur du nord, berceau du culte du Feu Éternel, il prospère grâce à la cité libre de Novigrad (avec la monnaie courante) et l'académie d'<u>Oxenfurt</u>.</p>	<p>Vicovaro</p> <p>Fière région qui a su s'adapter et négocier avec l'Empire. On y trouve de nombreuses places fortes et une population bien instruite qui travaillent souvent dans le Gouvernement.</p>
2	<p>Kaedwen</p> <p>Gouverné par des rois sanguinaires mais forts, le plus vaste royaume du nord occupe surtout des régions montagneuses. On y trouve l'académie de <u>Ban Ard</u>.</p>	<p>Angren</p> <p>Peuplé surtout d'arbres millénaires, cette région abrite plus de monstres que d'humains. On y trouve du bois, du papier bon marché et le cercle de <u>Druïdes de Caed Dhu</u>.</p>
3	<p>Téméria</p> <p>Le Royaume sans cesse dans le chaos à cause des invasions de l'Empire. Sa richesse n'est plus à prouver on y trouve l'académie de magie d'<u>Aretuza</u> et Ellander.</p>	<p>Nazair</p> <p>Surtout connu pour ses fleurs bleues uniques, Nazair est presque aussi beau et paisible que Toussaint. On y trouve des céramiques de grande valeur autant de châteaux forts.</p>
4	<p>Aedirn</p> <p>Royaume largement disputé pour ses champs fertiles, le racisme y est très fort - <u>Dol Blathanna</u> (terre des Elfes) est officiellement sous leur joug usqu'en 1268.</p>	<p>Mettina</p> <p>Vous y trouverez les meilleurs chevaux et cavaliers de tout l'Empire ! Mieux vaut être du même avis qu'eux vis-à-vis de leurs vins, car cela vous coûterait la vie de les critiquer !</p>
5	<p>Lyrie & Rivie</p> <p>L'un des royaumes forts résistant sans cesse aux invasions de l'Empire. Il est dirigé d'une main de fer et de maître par la Reine Meve, qui défend ses sujets.</p>	<p>Mag Turga</p> <p>Une immense forêt isolée alimentant en bois Belhaven et le nord de l'Empire. Elle est isolée sur un haut plateau montagneux et est peuplée de fiers bûcherons !</p>
6	<p>Kovir & Poviss</p> <p>Lointain royaume du nord, ils sont neutres dans les conflits. On y trouve un commerce florissant de Diméritium, des banques et l'Académie de <u>Lan Exeter</u>.</p>	<p>Gheso</p> <p>Si les Nilfgardiens y sont craints, c'est pour une bonne raison ! Les esclavagistes et les bandits y ont prit le pouvoirs et il vau mieux une bonne raison pour s'y rendre.</p>
7	<p>Skellige</p> <p>Archipel d'îles habitées par des vikings, ces derniers pillent sans relâches les côtes, surtout celles de l'Empire. Ils sont alliés à Cintra par un vieux pacte.</p>	<p>Ebbing</p> <p>Un repaire de nobles dépravés et de crime organisé autour de leur passe-temps favoris : les combats de chiens. Les marais et la terre sont aussi fertiles qu'en Téméria.</p>
8	<p>Cidaris</p> <p>Terre principalement côtière, c'est un étrange mélange entre paysans, pirates et artistes. L'un de ses plus fameux ressortissant est le Barde Jaskier.</p>	<p>Maecht</p> <p>Un haut lieu de commerces et d'art avec les gnomes de Tir Tochair, on y voit de magnifiques forêts. Trois mouvements de résistance font face au Roi fantoche en place.</p>
9	<p>Verden</p> <p>Ce royaume serait plus que côtier s'il n'abritait as la terrible forêt de Brokilon, repaire de Dryades et de non-humains. Cette terre possède des sols fertiles.</p>	<p>Gemmerie</p> <p>Une région aride et âpre, possédant les grandes mines de Diméritium. On y rencontre surtout des mineurs, des bandits et de redoutables guerriers avec des Torrwr.</p>
10	<p>Cintra</p> <p>Autrefois dirigé par la Reine Calanthe, Cintra résistait sans cesse au Nilfgaard. Ayant perdu son éclat d'autant, elle attend le retour du Lionceau de Cintra.</p>	<p>Etolie</p> <p>La vie était simple autrefois sans l'Empire, ce pourquoi c'était sa première cible d'expansion. Région côtière, sols riches et villes commerçantes y sont courants !</p>

Au-delà des frontières connues

il existe des territoires connus mais non révélés dans le monde civilisé. Il est en théorie impossible de jouer des personnes venant de là-bas, mais je trouve intéressant de vous les proposer ! Soit vous avez été abandonné enfant, soit vos parents se sont installés sur notre bon continent.



Les territoires d'Ophir

Peu de représentants de cette contrée ont pu venir jusqu'à nous, et aucune expédition envoyée n'est revenue.

Ces hommes à la peau noire portent des sabres courbé ou sont doués d'une magie basée sur l'air et l'eau. Les sciences, la pensée et l'art de la cavalerie ont été poussé à leur extrême là-bas, au-delà du Grand Océan.

Ils manipulent les runes et les glyphes comme personne pour en faire des phrases et parer leurs armes et armures de formules magiques uniques, tout autant que les bijoux qu'ils produisent.

Obtenez +1 en artisanat.

Le Reinaume de Zerrikania

Au-delà du grand désert de Korath, une reine et des femmes dirigent Zerrikania.

Terre exotique où les habitants vénèrent les dragons, manipulent une alchimie unique et cohabitent avec des animaux étranges tels que des tigres et des éléphants.

Méfiez vous des monstres résidants en leurs forêts, car vous risquez de croiser des araignées géantes chasseuses d'éléphants, mais aussi de simples mouches pouvant pondre dans votre tête.....

Les rare mages venant de là-bas manipulent la terre et le feu avec aisance, et les guerrières ont d'étranges tatouages vous hypnotisant autant que la danse de leurs sabres courbés.

Obtenez +1 en Alchimie



Les royaumes de Zangwebar, Hannu et Haakland (sans parler du grand Nord) sont connus mais bien trop loins pour avoir de vrais échanges avec nous. Quand au désert de Korath, mis à part accueillir les exilés par Nilfgaard, une soi-disante école de Sorceleurs (la Manticore) et des monstres étranges, il ne s'agit que de landes désolées, rocailleuses et inhospitalières

Parcours de Vie

Il est rare que tout se passe bien dans ce monde, vous pouvez encore une fois choisir du sort de votre famille, mais pouvez voir ce que le hasard vous réserve

Remarque pour les Sorceleurs : vous pouvez tirer/choisir ce qu'il est arrivé à votre famille, mais leur sort vous sera inconnu à moins que vous ne les retrouviez ?



Dé	Famille
Pair	Au moins un membre de votre famille est encore en vie (allez au tableau Parents ci-dessous)
Impair	Quelque chose est arrivé à votre famille (Allez au tableau Destin Familial p 9)

Dé	Parents
Pair	Vos parents sont en vie (allez au tableau Statut de Famille p 11)
Impair	Quelque chose est arrivé à vos parents (Allez au tableau Destin Parental)

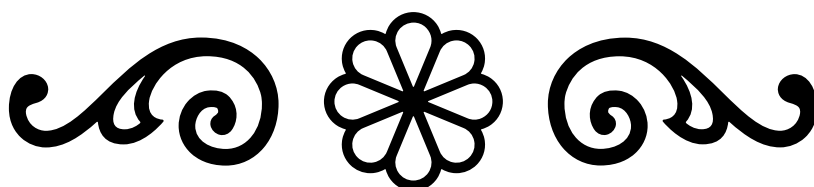
Si le destin de votre famille vous paraît trop déprimant, rappelez-vous que la vie était dure, courte et brutale au moyen âge. J'encourage les MJ de faire commencer par le Statut Familial puis de faire les éventuels événements afin de voir de quelle déchéance le personnage fut victime, ou fut heureux d'être adopté !



Destin Familial

Si vous avez tiré que quelque chose est arrivé à votre famille, tirez ou choisissez ce qu'il s'est passé. Ceci affectera vos parents et vos frères/sœurs si vous en avez. Tout ce qui suit n'affecte pas forcément votre famille directement, certains événements impliquent votre relation avec eux. Une fois cela fait, aller au [Statut familial](#) p 11.

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard	Peuple Ancien
1	Perdus Avec les guerres et les pillages successifs, vous avez été séparés - vous ignorez où ils sont.	Crimes contre l'Empire Votre famille a conspiré contre l'empire ou fut victime d'un coup monté. Vous seul avez pu vous échapper.	Répudiée Reconnus comme sympathisants avec les Humains, votre famille est répudiée dans votre terre natale ou communauté
2	Emprisonnés Pour de vrais crimes ou un coup monté, vous êtes le seul à en être réchappé. Les libérerez-vous ?	Exilés Votre famille a été exilée dans le désert de Korath, une partie de votre jeunesse fut une lutte sans fin pour y survivre.	Ostracisée Ayant donné leur opinion, vous et votre famille êtes désormais ignorés par les autres de votre communauté.
3	Maudits Les récoltes ne pousseront plus ou des spectres hantent vos murs Il était trop dangereux de rester !	Tués par un Mage Un renégat a tué votre famille, par vengeance ou juste une soif de sang. Vous êtes seul désormais.	Victimes de la Guerre Ayant pris part aux guerres du Nord ou juste victimes collatérales, votre famille est morte à ce moment là.
4	Criminalité Bousculé par les guerres, le train de votre famille a chaviré vers la criminalité pour survivre.	Disparus Votre famille a disparu et n'avez aucune idée où ils sont allés. Ils sont juste partis un jour sans un mot.	Querelles Votre famille s'est querellée il y a des siècles. Vous ne savez pas comment ça a débuté ou alors c'est un ragot.
5	Dettes Croulant sous les dettes de jeu ou des faveurs dûs, vous avez besoin d'argent désespérément.	Exécutés Votre famille fut exécutée pour crime et trahison envers l'Empire. Vous seul avez échappé à ce destin.	Déchue Votre famille fut déchue de ses titres. Vous avez été dépossédés de votre maison et avez dû lutter pour survivre.
6	Querelles Votre famille s'est querellée avec une autre. Vous ne vous rappelez peut-être pas comment ça a débuté	Dépouillée Votre famille fut dépossédée de ses titres et terres. Vous avez dû survivre mêlé aux masses crasseuses	Anti-Humains Votre famille s'est mise à attaquer les camps humains tôt dans votre vie pour de la nourriture ou par rébellion.
7	Haïe Pour leurs actes ou inaction, votre famille est haïe dans votre ville natale, personne ne veut de vous.	Nom entaché Votre famille fut entachée par l'un de vos parents qui fit étalage de sa magie comme un vulgaire mage du Nord.	Hantés Votre maison de famille est hantée, peut-être à cause des nombreux morts contre les hommes juste en dessous.
8	Dépouillés Tout ce que vous aviez a été arraché par une mafia ou des bandits. Vous êtes seul désormais.	Disgrâce Quelque chose que vous avez fait ou raté a terni votre Nom aux yeux de l'Empire	Divisée Votre famille est divisée face au conjoint Humain de l'un de vos membres. Êtes-vous pour ou contre ?
9	Sombre secret Votre famille a un sombre secret qui vous ferait tous tomber. Vous ou le MJ pouvez décider lequel	Secret Votre famille a un lourd secret qui nuira à ses membres et à votre Nom. Vous devrez le protéger au péril de votre vie.	Tuée par les Humains Pensant qu'il étaient Scoia'tael, votre famille fut abattue ou pendue par des Humains sans sommation ou justice.
10	Discorde familiale Personne ne s'entend dans votre famille et il est rare que l'on vous passe le bonjour d'un autre membre	Assassinés Machination destinée à eux ou à quelqu'un d'autres, vous êtes le seul à avoir survécu à ce funeste destin.	Traître aïeul Vous descendez d'un traître et vos semblables vous répudient pour cela, malgré les siècles qui ont passés !



Destin parental

Si vous avez tiré que quelque chose est arrivé à vos parents, tirez ou choisissez ce qu'il s'est passé. Tout ce qui suit n'affecte pas forcément vos parents directement, certains évènements impliquent votre relation avec eux, tel que vendus ou donné par eux dans votre jeunesse.

Une fois cela fait, allez au [Statut familial](#) p 11.

Dé	Lequel de vos Parents
1 - 4	Père
5 - 8	Mère
9 - 10	Les deux

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard	Peuple Ancien
1	Victime de la guerre Vos ou l'un de vos parents fut l'une des victimes de la Guerre du Nord. Plus probablement votre père	Victime de la guerre Vos ou l'un de vos parents fut enrôlé dans l'armée lors des Guerres du Nord. Il était déjà militaire ou conscrit.	Soupçonnés Vos ou l'un de vos parents a été accusé d'être avec les rebelles non-humains et votre village vous en veut.
2	Abandonné Vous avez été laissé dans la nature et avez survécu. Peut-être était-ce voulu ou accidentel.	Empoisonné Vos ou l'un de vos parents fut la victime d'un rival professionnel ou il souhaitait juste les écarter du chemin.	Traîtres Vos ou l'un de vos parents a vendu un membre de sa race aux Humains. Ils ne sont plus les bienvenus au pays.
3	Malédiction mortelle Des suites d'une malédiction d'un mage ou d'une haine profonde, votre ou vos parents sont morts.	Interrogés la Police secrète a emmené vos ou l'un de vos parents pour 'interrogatoire' et ont été pendus la semaine d'après.	Suicidés Vos ou l'un de vos parents s'est suicidé dans le désespoir le plus total ne pouvant retrouver la gloire du passé
4	Vendu Vous avez été vendu ou échangé contre des biens. Vos parents ont eu plus besoin d'or que de vous.	Exécutés Vos ou l'un de vos parents a été tué par un mage solitaire. Ils ont voulu le tourner contre l'Empire et ont payé !	Victimes d'un Pogrom Lors d'un voyage vos ou l'un de vos parents fut victime d'un pogrom. Leur corps termina sur les pics d'une cité.
5	Crime Organisé Vos ou l'un de vos parents a rejoint un gang. Vous avez parfois été obligé de travailler pour eux.	Magie illicite Vos ou l'un de vos parents a été emprisonné pour magie illicite. Peut-être est-ce vrai ou un coup monté.	Gloire passée Vos ou l'un de vos parents a tout sacrifié pour retrouver la gloire d'un passé perdu en en devenant obsédé.
6	Dévorés Vos ou l'un de vos parents a été tué par un monstre. Libre à vous de savoir lequel l'a chassé puis mangé.	Exilés Vos ou l'un de vos parents a été exilé dans le désert de Korath. Le tuer aurait été plus simple, mais scandaleux.	Exilés Vos ou l'un de vos parents a été exilé de votre terre ancestrale à cause d'un crime ou d'opinions divergentes.
7	Bouc émissaires Vos parents ont été accusés à tort pour un crime, peut-être ont ils été au mauvais endroit.	Maudits Vos ou l'un de vos parents a été maudit par un mage, ce dernier voulait certainement se venger d'eux.	Maudits Vos ou l'un de vos parents a été maudit. Vous pouvez décider de laquelle ou laisser le MJ décider.
8	Peste Vos ou l'un de vos parents est mort de la peste. Il ne restait rien à faire sinon alléger sa manière de partir.	Partis Un jour, vos parents sont partis sans rien dire. Vous ignorez pourquoi ils ont fait ça du jour au lendemain.	Donné Vos parents vous ont confié à une autre famille pour que vous puissiez survivre, ils n'avaient pas les moyens.
9	Traîtres Vos ou l'un de vos parents est parti pour le Nilfgaard, peut-être en échange d'information ou en secret.	Esclavage Vos ou l'un de vos parents est devenu un esclave. Soit à cause d'un crime contre l'Empire, soit un coup monté.	Scoia'tael Vos ou l'un de vos parents a rejoint le combat des Scoia'tael pour se venger de ces maudits Humains !
10	Kidnappé Vos ou l'un de vos parents a été kidnappé par un noble. Il ou elle a du attiré un Seigneur ou son fils.	Agent Secret Vos ou l'un de vos parents a été envoyé au Nord comme à gent double. Ils servent l'Empereur désormais.	'Accident' Vos ou l'un de vos parents a été victime d'un accident. Il semble qu'un rival a trouvé le moyen de les faire taire



Statut Familial

Tout le monde n'a pas la même enfance, si l'un grandit fils de Roi dans un château, un autre était enclavé dans le vignoble d'un riche marchand. Cela définit le statut de votre famille et quel genre de personne vous êtes devenu en grandissant. L'équipement de base est un legs de votre famille. Choisissez ou tirez au dé 10, puis allez à **Ami Influent** p 13

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard	Peuple Ancien
1	<p>Aristocratie Vous avez grandi dans un manoir avec des serviteurs. Vous deviez toujours bien vous comporter et impressionner les autres. Équipement de Base : Lettres de noblesse (+2 Réputation)</p>	<p>Aristocratie Vous avez grandi dans un manoir à apprendre comment se comporter à la cour. Le luxe était seulement une motivation Équipement de Base : Lettres de noblesse (+2 Réputation)</p>	<p>Aristocratie Vous avez grandi dans un palais où l'on vous rappelait sans cesse la gloire passée. On attend de vous que vous d'en être à la hauteur. Équipement de Base : Lettres de noblesse (+2 Réputation)</p>
2	<p>Adopté par un Mage Vous avez été donné à un mage étant jeune. Vous viviez dans le confort mais avez peu vu votre bienfaiteur qui était toujours occupé Équipement de Base : Chronique (+1 Éducation)</p>	<p>Haut clergé Vous avez grandi dans le clergé du Grand Soleil avec ferveur. Vous savez que l'Eglise vous guidera toujours et veillera sur vous. Équipement de Base : Symbole sacré (+1 Courage)</p>	<p>Noble guerrier Vous êtes l'enfant d'un noble guerrier, vous devez grandir à la hauteur de sa réputation et ne jamais déshonorer votre héritage. Équipement de Base : Héraldique de famille (+1 Réputation)</p>
3	<p>Chevaliers Vous avez grandi dans un manoir pour devenir un seigneur ou une dame de haut rang, tout fut décidé pour vous à votre naissance Équipement de Base : Héraldique de famille (+1 Réputation)</p>	<p>Chevaliers Vous avez grandi sachant que votre devoir est de servir l'Empereur. Vous savez que le luxe n'est qu'une récompense pour votre service. Équipement de Base : Héraldique de famille (+1 Réputation)</p>	<p>Marchands Vous avez grandi avec des marchands itinérants. La vie était compliquée mais l'artisanat Non-Humain est toujours apprécié. Équipement de Base : 2 Connaissances</p>
4	<p>Famille Marchande Vous avez grandi dans une échoppe entouré de cris, de réclames et d'or. Vous avez su être très sociable dans votre jeunesse et ça vous sert ! Équipement de Base : 2 Connaissances</p>	<p>Famille d'artisans Vous avez grandi dans une boutique d'artisans, apprenant à produire des objets destinés au monde entier. Vous appréciez valeur de la qualité. Équipement de Base : 3 diagrammes/formules basique</p>	<p>Famille de Scribes Vous avez grandi au milieu des scribes, retranscrivant et protégeant autant d'histoires de votre peuple que possible. Équipement de Base : Chronique (+1 Éducation)</p>
5	<p>Famille d'artisans Vous avez grandi dans un atelier d'artisans, vos journées (parfois longues) étaient remplies de sons d'outils et de création Équipement de Base : 3 diagrammes/formules basiques</p>	<p>Famille de Marchands Vous avez grandi en vendant toutes sorte de produits. Vous avez parcouru l'Empire en admirant toutes sortes d'objets exotiques. Équipement de Base : 2 Connaissances</p>	<p>Artistes Vous avez grandi chantant ou jouant sur les planches. Vous aidiez en coulisses ou à réparer les instruments de musique. Équipement de Base : 1 instrument & 1 Ami</p>

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard	Peuple Ancien
6	<p>Famille d'artistes Vous avez grandi dans une troupe d'artistes. Vous certainement beaucoup voyagé ou vous êtes produit dans un théâtre. Équipement de Base : 1 instrument & 1 Ami</p>	<p>Esclaves Vous êtes né dans la servitude et avez vécu dans des quartiers très pauvres. Vous aviez peu pour vous nourrir et étiez souvent battu. Équipement de Base : Un oiseau ou un serpent entraîné</p>	<p>Famille d'artisans Vous avez grandi dans une famille d'artisans, visitant d'antiques palais pour trouver l'inspiration et passiez des heures à réaliser vos projets. Équipement de Base : 3 diagrammes/formules basiques</p>
7	<p>Famille paysanne Vous avez grandi dans une ferme à la campagne. Vous ne possédez pas grand chose et votre vie est simple mais dangereuse. Équipement de Base : Un symbole de chance (+1 Chance)</p>	<p>Famille paysanne Vous avez grandi dans l'une des très nombreuses fermes de l'Empire. Vous aviez peu pour vivre, mais la vie était simple. Équipement de Base : Un symbole de chance (+1 Chance)</p>	<p>Famille de basse extraction Vous êtes né d'une famille sans noblesse, s'occupant des manoirs des autres ou trouvant des petits jobs dans diverses villes. Équipement de Base : Un symbole de chance (+1 Chance)</p>
8	<p>Guérisseurs Votre famille dirigeaient un hospice, étaient professeurs émérites ou simplement guérisseurs d'Ellander. C'était difficile mais vous sentiez utile ! Équipement de Base : Formules basiques (+1 Premier Soins)</p>	<p>Orphelins Cent parmi les milliers d'orphelins du Nilfgaard, vous avez échappés à l'esclavage, mais c'est parce que vous étiez là les uns pour les autres. Équipement de Base : Herbier improvisé (+1 Survie)</p>	<p>Sages Vos parents font partie des rares êtres qui doivent garder et transmettre les savoir, mais surtout avec la mission d'éduquer les futurs générations. Équipement de Base : Schémas antiques (+1 Artisanat)</p>
9	<p>Orphelins Vous avez grandi dans la rue avec d'autres orphelins, c'était eux votre famille et avez appris à compter les uns sur les autres. Équipement de Base : Herbier improvisé (+1 Survie)</p>	<p>Médecins Vous avez presque grandi dans une éprouvette Nilfgaardienne, vos parents testaient autant de nouveaux onguents que de nouveaux poisons... Équipement de Base : Formules basiques (+1 Alchimie)</p>	<p>Orphelins Vous êtes passé d'un camp à l'autre mais avez toujours dû compter que sur vous et vos semblables pour survivre. C'est eux votre famille. Équipement de Base : Herbier improvisé (+1 Survie)</p>
10	<p>Gang Vous êtes né dans une mafia, et y avez grandi, vous savez que la vie est dangereuse... pour les autres ! Vous avez des bons et mauvais souvenirs. Équipement de Base : Insigne de malfrat (+1 Conn. de Rue)</p>	<p>Espions Votre famille s'est toujours faite passée pour une autre pour servir l'Empire. L'imposture est évidente pour vous désormais. Équipement de Base : Insigne de malfrat (+1 Conn. de Rue)</p>	<p>Escrocs Votre famille s'est enrichie en arnaquant les autres, ce qui n'était qu'un jeu dans votre jeunesse est plus clair pour vous désormais Équipement de Base : Insigne de malfrat (+1 Conn. de Rue)</p>

Les **connaissances** et les **Amis** sont à tirer dans le tableau '**alliés et ennemis**' dans le livre de règles p 33.



Ami Influent

La majeure partie des gens peuvent nommer quelqu'un qui les a aidés à se façonner tels qu'ils sont aujourd'hui. L'objet obtenu est avant tout sentimental aux yeux du personnage. Lancez un d10 ou choisissez, puis allez à [Frères et sœurs](#) p14.

Dé	Royaumes du Nord	État vassal de Nilfgaard	Peuple Ancien
1	L'Eglise Vous avez grandi avec l'influence de la religion locale et passiez des heures à l'église. Objet : un texte sacré	Le Culte du Grand Soleil Votre plus grande influence fut l'église. Vous avez passé des années à apprendre les chants et rituels. Objet : un masque rituel	Un Humain Votre influence fut un Humain qui vous a appris que le racisme n'était pas toujours fondé. Objet : Une poupée de chiffons
2	Un Artisan Votre plus grande influence fut un artisan qui vous a appris à apprécier le talent et l'Art. Objet : Un objet fabriqué par vous	Un Paria Votre plus grande influence était un paria en marge socialement, qui vous a appris à questionner la société. Objet : un Badge très coloré	Un Artisan Votre plus grande influence a été un artisan qui vous a appris à apprécier l'art des Peuples Anciens. Objet : Un petit objet fabriqué par vous
3	Un Comte Votre plus grande influence fut un comte ou une comtesse qui vous a appris à vous tenir. Objet : Anneau d'argent	Un Comte Votre plus grande influence fut un comte qui vous a appris à diriger les hommes et instaurer l'ordre. Objet : un collier en argent	Un guerrier Noble Votre plus grande influence a été un Danseur de guerre ou Défenseur de Mahakam, il vous a appris l'honneur. Objet : trophée de combat
4	Un Mage Vous avez connu un mage qui vous a appris à ne pas craindre la magie et l'importance de la connaissance. Objet : Un petit pendentif	Un Mage Votre plus grande influence a été un mage qui vous a appris l'importance de l'ordre et à être prudent. Objet : un emblème	un Aristocrate Un membre d'une prestigieuse famille vous a enseigné la fierté et la subtilité de l'étiquette. Objet : une chevalière
5	Une Sorcière Votre plus grande influence était une sorcière de village, qui vous a appris la valeur de la connaissance. Objet : poupée de Magie Noire	Un Détective Votre plus grande influence a été un enquêteur Impérial. Vous passiez votre temps à résoudre des énigmes. Objet : Une loupe.	Un bateleur Votre plus grande influence a été un artiste qui vous a appris l'importance de la joie et de la beauté Objet : un ticket d'entrée
6	Une personne Maudite Vous avez rencontré une personne maudite qui vous a appris à ne pas juger les autres hâtivement Objet : Une statuette sculptée	Un chasseur de Mage Votre plus grande influence fut un chasseur de mage qui vous a appris à vous méfier de la Magie et les mages. Objet : un Anneau de Diméritium	Un Bandit Votre plus grande influence a été un pillard qui vous a enseigné que vous pouviez prendre ce que vous vouliez. Objet : une sacoche
7	Un bateleur Votre plus grande influence a été un artiste qui vous a appris le sens de la mise en scène et du show. Objet : Un ticket d'entrée	Un Homme d'arme Votre plus grande influence a été un soldat qui vous a partagé ses histoires et ses péripéties au combat. Objet : Un trophée de bataille	Un Sage Votre plus grande influence a été un sage qui vous a appris l'importance de l'histoire chez les peuples Anciens. Objet : Un livre de contes
8	Un Marchand Un négociant vous a appris l'art de la ruse et les bienfaits de l'intelligence. Objet : Une pièce gagnée par vous	Un Artisan Votre plus grande influence a été un artisanat qui vous a appris à aimer la compétence et la précision. Objet : Une babiole créée par vous	Un Criminel Votre plus grande influence a été un criminel qui vous a appris à suivre vos propres règles. Objet : un masque
9	Un Criminel Votre plus grande influence a été un criminel qui vous a appris à vous occuper de vous-même. Objet : Un masque	Un Monstre Intelligent Votre plus grande influence a été un monstre intelligent qui vous a appris que tous ne sont pas mauvais. Objet : Une statuette étrange.	Un Chasseur Votre plus grande influence a été un chasseur qui vous a appris l'importance de survivre dans la nature. Objet : Un trophée de chasse.
10	Un Homme d'arme Votre plus grande influence a été un soldat qui vous a appris à vous défendre physiquement. Objet : Un trophée de bataille	Un bateleur Votre plus grande influence a été un artiste qui vous a appris à vous exprimer. Objet : cadeau d'un admirateur	Un Fermier pauvre Votre plus grande influence a été un fermier de bas rang qui vous a appris comment être heureux. Objet : une bêche

Frères et sœurs

Les gens du continent ont tendance à mourir jeunes de maladie, de famine ou juste par de la violence. Cela signifie que les familles sont nombreuses pour combler le haut taux de mortalité, et est plus ou moins haute en fonction des Régions.

Vos frères et sœurs sont une réserve de vie pour un héros s'il vient à mourir prématurément, il peut reprendre l'aventure facilement ainsi. Si un membre de votre famille veut votre mort, est jaloux ou autre, il a peut avoir été votre ennemi pendant une quête (ou même vous a tué) et s'il remplace votre premier héros, cela peut donner une interaction intéressante avec les autres joueurs.

Dé	Royaumes du Nord	Empire de Nilfgaard	Non-Humains
1	1	1	<p>Les Elfes ne peuvent avoir que jusqu'à 2 frères et sœurs. Tirez un d10, 1-2 : vous avez un frère ou sœur; 9-10 :vous en avez deux; 3-10 : vous êtes enfant unique.</p> <p>Les Nains et les Halfelins utilisent le tableau de jet de Nilfgaard</p>
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	Enfant unique	
7	7	Enfant unique	
8	8	Enfant unique	
9	Enfant unique	Enfant unique	
10	Enfant unique	Enfant unique	

Pour chaque frère ou soeur, tirez 4d10 à la suite et référez vous au tableau ci-dessous, ou vous pouvez vous inspirer de ce tableau pour forger votre propre famille.

Dé	Genre	Âge	Sentiment envers vous	Caractère
1	Masculin	Plus jeune	Veut votre mort	Timide
2	Féminin	Plus jeune	Ne vous supporte pas	Agressif
3	Masculin	Plus jeune	Est jaloux de vous	Gentil
4	Féminin	Plus jeune	Aucun sentiment sur vous	Étrange
5	Masculin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Bienveillant
6	Féminin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Bavard
7	Masculin	Plus vieux	Aucun sentiment sur vous	Romantique
8	Féminin	Plus vieux	Vous apprécie	En retrait
9	Masculin	Plus vieux	Vous admire	Dépressif
10	Féminin	Jumeaux	Vous adore	Immature

Une proposition de



Lancelot von See

Les 20 questions de John Wick

Si certains ne connaissent pas John Wick (et son incroyable travail sur des Jdr tels que Sang&Honneur, L5R et j'en passe ...), je souhaite partager avec vous les questions qu'il propose afin de construire le concept de votre personnage dans le jeu **7° Mer**.

Cela peut servir de questionnaire avant même de faire la création de personnage, et vous faire gagner un temps précieux et au Maître du Jeu. Je vous propose une adaptation avec mes changements marqués en **rouge**.

Avant de vous lancer, demandez-vous quel genre de Héros vous avez envie d'incarner. Est-il noble ? D'où vient son argent ? Comment gère-t-il les problèmes ? Que ferait-il s'il devait choisir entre ses amis et son souverain ? Qu'est-ce qui le fait sourire ? Chaque réponse rendra votre Héros un peu plus réel. Les questions ci-dessous vous fourniront toutes les informations dont vous aurez besoin pour remplir la Feuille de Héros.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une idée très précise de votre Héros avant de commencer. Un vague concept suffit. Mais si vous répondez aux questions, prenez un instant pour réfléchir à chacune d'elles.

Le jeu des vingt questions

Nous avons conçu ces vingt questions pour vous aider à mieux cerner votre Héros. Libre à vous d'y répondre ou non. Vous pouvez garder les réponses pour vous ou les partager avec les autres joueurs. À mesure que vous étofferez votre Héros au fil du jeu, vous pourrez revoir vos réponses si vous le désirez.

Vous êtes le seul auteur de votre personnage : vous pouvez le modifier à tout instant si tel est votre choix. Ne vous en faites pas, vous avez notre bénédiction.

1. Quelle est la Nation d'origine de votre Héros ?

Cette question vous donne une base sur laquelle construire. En définissant la culture d'origine de votre Héros, vous commencerez à mieux le comprendre. Imaginez la manière dont son environnement a modelé sa personnalité et n'oubliez pas que quoi qu'il fasse, sa patrie lui collera à la peau.

2. Physiquement, comment décrivez-vous votre Héros ?

Pour commencer, est-ce un homme ou une femme ? **Il existe des préjugés sur les femmes dans cet univers, mais on trouve aussi** des femmes pirates, **nobles, mages**, chevaliers, ou investies de tout autre rôle héroïque qui aurait à l'époque été considéré comme strictement masculin.

À quoi ressemble votre Héros ? Commencez par le sommet de sa tête et descendez jusqu'à ses pieds. Concentrez-vous sur ce qui reflète sa personnalité, sur la manière dont il est perçu par autrui. Qu'est-ce qui est le plus intéressant : que votre Héros soit blond ou qu'il arbore une natte qu'il parfume de lotions importées illégalement d'**un autre pays** ?

La taille et la carrure jouent un rôle important dans la perception que les autres ont de votre Héros. La taille moyenne des habitants de **cet univers** tourne autour d'1,67 m, avec de légères variations selon les Nations.

3. Quelles sont les manières de votre Héros ?

Un accent, un tic ou encore des tournures de phrases particulières peuvent servir de raccourcis au modelage de la personnalité de votre Héros. Contentez-vous d'en choisir une ou deux, car si vous en abusez, votre personnage aura l'air d'un clown.

4. Quelle est la principale motivation de votre Héros ?

Si votre Héros faisait naufrage sur une île déserte, qu'est-ce qui le pousserait à aller de l'avant ? La cupidité ? L'amour ? La vengeance ? Peut-être rêve-t-il de libérer son pays d'une occupation étrangère, à moins qu'il ne cherche à retrouver son frère cadet enlevé par des pirates.

5. Quelles sont les forces de votre Héros ? Et ses faiblesses ?

Votre Héros brille-t-il dans un domaine en particulier ? Est-ce un maître navigateur, capable de guider un navire à travers une nuit sans lune grâce à sa seule astuce ? A contrario, en quoi est-il mauvais ? Les animaux ont-ils peur de lui ? Devient-il bafouillant et maladroit en présence d'une dame ? Si votre Héros est dépourvu de points forts, il ne vivra pas vieux. S'il est dénué de faiblesses, il sera difficile d'avoir de l'empathie pour lui. Un Héros doté de points forts comme faibles sera plus équilibré et plus intéressant à jouer.

6. Qu'est-ce que votre Héros adore et déteste par-dessus tout ?

Tout est dans les détails. Votre Héros déteste les œufs ? Peut-être est-il dégoûté par le jaune gluant et luisant. Peut-être a-t-il un petit-déjeuner préféré qu'il prend tous les matins, comme par exemple une tasse de thé et un toast couvert de beurre de pomme. Si la nourriture ne vous inspire pas, pensez aux odeurs et aux images : certaines personnes trouvent les étoiles apaisantes, d'autres ne sont vraiment heureuses que lorsqu'elles sentent l'odeur des embruns. Cette étape est l'occasion parfaite d'ajouter une touche de poésie à l'âme de votre Héros.

7. Quelle est la psychologie de votre Héros ?

A-t-il du mal à contrôler sa haine ou sa colère ? Se laisse-t-il constamment emporter par sa passion ? Est-il accro à l'adrénaline qui parcourt ses veines lorsqu'il se bat, allant jusqu'à rugir de rire en plein combat (ce qui peut fortement perturber ses camarades) ? Ne peut-il s'empêcher de taper du pied et des mains lorsqu'il entend une chanson en particulier ? Quel air, quelle pièce lui met inmanquablement les larmes aux yeux ?

8. Quelle est la plus grande peur de votre Héros ?

Tout le monde a peur de quelque chose. Même les guerriers les plus intrépides peuvent redouter les hauteurs ou avoir peur de vieillir. Si votre Héros tremble à l'idée de la vieillesse et qu'il entend parler d'une fontaine de jeunesse, remuera-t-il ciel et terre à sa recherche sur la foi d'une simple rumeur ? Parfois, les peurs d'un homme sont le moteur de ses plus grands triomphes. Bien sûr, bien des gens redoutent des choses plus simples et plus immédiates que la vieillesse. Les serpents, les araignées, les vers et autres créatures grouillantes, ou encore les lieux obscurs ou confinés, sont des exemples de craintes courantes.

9. Quelles sont les ambitions de votre Héros ? Quel est son plus grand amour ?

Lorsque votre Héros mourra, que veut-il que l'on dise à son enterrement ? Désire-t-il que l'on se souvienne de lui pour ses poèmes ? Souhaite-t-il que le récit de ses exploits guerriers lui survive ? À moins qu'il ne rêve que d'une petite maison et d'une femme aimante, mais que les caprices du destin l'obligent à enchaîner les aventures. Peut-être ambitionne-t-il d'avoir son propre royaume, ou de réunifier son pays de ses propres mains. S'il pouvait vivre à jamais, à quoi consacrerait-il son éternité ? À naviguer ? À séduire de jolies femmes ? À cataloguer les vestiges des **Non-Humains** ? Quelle que soit sa plus grande passion, votre Héros saisira toutes les occasions de s'y adonner.

10. Que pense votre Héros de son pays ?

Votre Héros est-il un patriote enragé, aveugle aux défauts de ses concitoyens ? S'est-il lassé depuis long-temps de la sottise de ses compatriotes et se considère-t-il comme apatride ? La plupart des gens se situent quelque part entre ces deux extrêmes : ils ne haïssent pas leur pays sans pour autant nier ses imperfections.

11. Votre Héros a-t-il des préjugés ?

Votre Héros a-t-il un groupe de personnes en aversion ? Peut-être ne supporte-t-il pas l'odeur de « ces paysans crasseux », à moins qu'une sorcière, **un mage ou un sorcier** n'ait tué son frère. Votre Héros n'a peut-être aucune raison réelle de haïr ce groupe, tout en étant convaincu d'en avoir d'excellentes. Un traumatisme d'enfance peut mener à une vie tissée de haine et de préjugés que votre Héros ne surmontera peut-être jamais. Dans l'intérêt d'une bonne entente entre joueurs, tâchez de vous assurer que cela n'impactera pas les autres Héros.

12. Où va la loyauté de votre Héros ?

Votre Héros sert-il un noble ? Ou bien sa loyauté va-t-elle à son partenaire, à sa famille ? Ne se soucie-t-il que de lui ou s'est-il mis au service d'une cause ?

13. Votre Héros est-il amoureux ? Est-il marié ou fiancé ?

Le cœur de votre Héros bat-il pour quelqu'un ? Est-il déjà marié à l'amour de sa

vie ? Si oui, ont-ils des enfants ? Quel âge ont-ils ? Est-il fiancé et sera-t-il bientôt marié ? Si oui, quand cet heureux événement aura-t-il lieu ? Est-il seulement heureux ?

14. Qu'en est-il de la famille de votre Héros ?

Choisissez le nom de famille de votre Héros et réfléchissez à sa petite enfance. Pensez à des événements qui se seraient produits alors que votre Héros était trop jeune pour s'en souvenir. Il est possible qu'ils influencent sa vie sans qu'il en ait conscience.

Interrogez-vous sur le statut de sa famille. Un Héros issu d'une famille riche aura très probablement une vision du monde différente d'un Héros aux origines humbles.

15. Comment les parents de votre Héros le décriraient-ils ?

Cette question en dira long sur votre Héros et sa relation avec ses parents. Pour y répondre, adoptez la perspective de la mère du Héros, puis celle de son père. Vous risquez d'obtenir deux réponses complètement différentes.

16. Votre Héros est-il un gentilhomme ?

Pour un Héros, être un gentilhomme implique de vivre selon un code chevaleresque, sans jamais revenir sur sa parole. Bien sûr, certains voient cette attitude comme naïve et désuète, mais qui sait, une demoiselle aux yeux de biche ou un jeune et beau poète pourraient s'éprendre de lui.

17. Votre Héros est-il religieux ? Quel courant de l'Église suit-il ?

La religion est la passion dominante de bien des Humains. L'Église du Feu Éternel est la plus puissante au Nord, et le Culte du Grand Soleil au Nilfgaard et, malgré toute sa rigidité, elles possèdent de nombreuses qualités. Elles encouragent l'apprentissage et l'éducation, entretiennent des hôpitaux pour les pauvres et est une grande source de réconfort pour ceux qui sont dans le besoin. Ces préceptes attirent nombre de personnes sincères et honnêtes, dévouées à prendre part aux bonnes œuvres de l'Église.

Bien sûr, d'autres perçoivent les actes des Églises comme malfaisants, citant en exemple les pogroms Non-Humains et des Mages. Ils détestent tout ce que l'Église représente et rêvent de la voir s'effondrer.

Entre ces deux extrêmes, bien des gens ne se préoccupent pas de l'Église parce qu'elle n'affecte pas leur vie quotidienne, ou croient en une religion qui est une variante de ses

enseignements, comme les Druides (Melitele, Kreve, Freya ...) ou d'autres cultes locaux.

Que ce soit par peur ou par désintérêt, ils vivent leurs vies en ayant avec l'Église aussi peu de contacts officiels que possible.

18. Votre Héros appartient-il à une guilde, un club de gentilshommes, ou une Société secrète ?

Il est important d'avoir des contacts, et de telles organisations en fournissent. Elles sont une source d'aventures et d'informations. Du point de vue du système de jeu, elles apportent de nombreux avantages concrets. Votre club de gentilshommes est peut-être abonné à plusieurs revues d'archéologie, ou bien sert du thé et des biscuits à ses membres chaque matin. Par ailleurs, les clubs que fréquente votre Héros influenceront ses rencontres. Les membres du Culte de l'Araignée à tête de Lion sont bien différents de ceux de la Société des Marchands de la Cité Libre de Novigrad.

19. Que pense votre Héros de la Sorcellerie ?

Ceux qui sont doués de Sorcellerie ne sont pas forcément à l'aise avec, et ceux qui en sont dépourvus ne la haïssent pas nécessairement. Certains la rejettent et l'Église la condamne. Certaines personnes se méfieront de vous uniquement parce que vous la possédez. D'un autre côté, ceux qui n'ont pas un tel don voient le pouvoir qu'il apporte à son possesseur et aspirent désespérément à posséder leur propre magie. Ils ont tendance à acheter tout objet runique qui leur tombe sous la main, et à fouiller les ruines Elfes à la recherche de secrets mystiques perdus depuis longtemps.

20. Si vous le pouviez, quel conseil donneriez-vous à votre Héros ?

Avant de répondre, relisez attentivement les réponses aux questions précédentes. Parlez à votre Héros comme s'il était assis à côté de vous, en utilisant le ton approprié. Faites comme si vous teniez à ce que votre Héros vous écoute lorsque vous lui donnerez ce conseil amical.

