

L'ENFANT



Tu es une nouvelle âme dans un nouveau pays, le futur personnifié dans une terre d'opportunité. Suivras-tu les pas de tes ancêtres en faisant ce que l'on attend de toi ou prendras-tu ton propre destin en main ? Tout le monde place ses espoirs et ses ambitions en toi... mais tu n'es qu'un enfant.

Pour créer un Enfant, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : hirsutes, bouclés, de feu, rebelles, de jais ou doux
- Visage : lumineux, rond, taches de rousseur, terne, sombre ou gentil
- Corps : grand, effilé, charnu, fragile, affamé ou comme tout le monde

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin -1 Jeunesse +1 Rôle +0 Sagesse +0
- Destin +0 Jeunesse +1 Rôle +0 Sagesse -1

POSSESSIONS

Vêtements chauds en laine et 2 parmi : une couverture en fourrure, une épée en bois, une poupée de paille

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et coche le :

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouveau livret et crée toi un second personnage à jouer

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs, mais pas à aux Actes féminins et masculins. Tu en choisis 2 parmi les suivants :

- ❑ **Jouer** : quand tu joues avec les autres enfants, teste +Rôle.
10+: tu deviens le chef du groupe et gagne 3 prises. 7-9: tu es intégré au groupe et tu as 1 Gain. Tu peux le dépenser pour faire agir les autres enfants à ta guise, du moment que c'est considéré comme un jeu. S'il y a des PJs parmi eux, ils ne sont pas obligés de te suivre, mais ils gagnent 1 Lien sur toi s'ils le font.
- ❑ **L'agneau qui vient de naître** : quand tu montres à un adulte que tu es vulnérable ou dépendant, prends 1 Lien sur lui.
- ❑ **Destinée forte** : au début de la session, teste +Destin.
10+: gagne 3 Gains . 7-9: 1 Gain. Tu peux dépenser un Gain pour ajouter 1 quand tu testes pour Tenter le sort (après ton test).
- ❑ **Quantité négligeable** : quand tu fais quelque chose en secret, teste +Jeunesse.
10+: personne ne t'as vu. 7-9: tu t'en sors mais quelque chose sans rapport direct se passe mal.
- ❑ **Un monde de brutes** : quand tu essayes de faire comme un adulte, choisis un Acte d'un autre livret et teste +Sagesse.
10+: tu obtiens le résultat 7-9 de l'Acte. 7-9: tu peux tenter le sort pour obtenir le résultat 7-9 de l'Acte.

La prochaine fois que tu choisis un nouvel Acte, tu peux prendre celui-là :

- ❑ **Maturité** : augmente un Trait de ton choix d'1 point, jusqu'à un maximum de +3.

ÂGE ADULTE

Quand tu atteins l'âge adulte, transfère ton personnage vers un autre livret

- Tu perds tous tes Actes d'enfants
- Tu gagnes les Actes du nouveau livret et les Actes féminins ou masculins.
- Tu conserves tout le reste : possessions, Traits et Relations

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

C'est mon père

C'est ma mère

Cette personne est la plus effrayante

C'est ma sœur ou mon frère préféré

Quand j'serai grand, j'aimerai ressembler à cet adulte

C'est mon camarade de jeu favori

Cette personne est la plus stupide

LA FEMME



Tu fais partie des femmes libres d'Islande : fermières, filles, épouses, mères. Quand les voisins se figurent une femme respectable, c'est à ton genre de femme qu'ils pensent. Peut-être que tu as choisi cette vie, peut-être qu'on l'a choisi pour toi. Quoi qu'il en soit, tu es la femme à laquelle les autres sont comparées.

Pour créer une Femme, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : tombant en cascade, brillants, roux, coiffure raffinée, blonds ou soigneusement peignés
- Visage : anguleux, rond, mélancolique, rusé, délicat ou stoïque
- Corps : énorme, tout en courbes, émacié, svelte, sec ou sylphide

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin -1 Jeunesse +1 Rôle +1 Sagesse 0
- Destin -1 Jeunesse 0 Rôle +1 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Vêtements chauds en laine ou vêtements luxueux en lin et une cape
- Du matériel de couture ou un petit couteau
- Une boîte de bijoux valant une poignée d'argent (3)

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le :

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des femmes, ainsi qu'à cet Acte :

- **Faire tourner la maison**¹ : à chaque saison, si tu officies dans une ferme ou un lieu sacré en bon état de fonctionnement, teste +Rôle. 10+: la maison est en ordre et tu as bien tenu les cordons de la bourse, tu as un morceau d'argent (1) en excédent. 7-9: tu n'as pas d'excédent d'argent, ou alors la maison manque :
 - de boissons (lait ou bière)
 - de nourriture (viande ou farine)
 - d'outils (un marteau, des ciseaux,...)
 - de tissus (laine ou lin)

Choisis en 1 autre :

- **Civilités**: quand tu agis de manière aimable et sympathique avec quelqu'un, gagne 1 Lien sur lui.
- **Doigts de fée** : quand tu confectionnes ou prépares quelque chose et que tu veux que ce soit spécial, teste +Sagesse. 7+: c'est beau, plaisant ou fonctionnel, selon ton intention. 10+: 2 Options. 7-9: 1 Option.
 - quelqu'un le veut, ou en veut davantage
 - ça ne te coûte pas trop de le fabriquer (1 Argent de moins que prévu)
 - c'est résistant ou fait pour durer
- **Entêtée** : quand tu t'attèles à une tâche, teste +Jeunesse. 10+: tu as +1 Sur la durée pour toutes actions visant à accomplir cette tâche, jusqu'à ce qu'elle soit achevée ou soit devenue impossible. 7-9: tu as +1 Immédiat pour cette même tâche.
- **Exemplaire** : augmente ton Rôle de 1, jusqu'à un maximum de +3
- **Fonds de tiroir**: quand les temps sont durs et que tu racles le fond de tes coffres, dis quel genre d'objet tu cherches et teste +Rôle. 7+: tu le trouves. 7-9 : il y a un problème avec, le MC te dira quoi.

Intuition

féminine : quand tu jauges quelqu'un, teste +Sagesse.

10+: 2 Questions. 7-9: 1 Question.

- est-ce que ton personnage cache quelque chose ?
- est-ce que ton personnage va se comporter de manière honorable au sujet de...?
- de quoi ton personnage a manifestement besoin ?
- est-ce que je peux te faire confiance pour ne pas...?

- **La famille d'abord** : quand tu places le bien-être d'un membre de ta famille avant le tien, gagne 1 Lien sur lui.

- **Mère louve** : quand tu défends ce qui t'es cher d'un acte violent, teste +Jeunesse.

10+: 2 Options. 7-9: 1 Option.

- l'agresseur recule (s'il s'agit d'un PJ, il choisit, mais tu gagnes 1 Lien sur lui s'il persiste)
- tu le blesses gravement
- personne d'autre n'est blessé gravement

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

C'est mon promis

C'est mon frère

Je connais une rumeur sur cette personne (de quoi s'agit-il?)

Cette personne partage ma couche

Cette personne a causé du tort à ma famille

J'ai une totale confiance en cette personne

C'est mon fils

1. Cet acte diffère légèrement de la version originale, ci-dessous. Normalement l'acte avait lieu à chaque début de session. En le passant à chaque début de saison, il complète mieux l'Acte pour gagner de l'Argent.

L'HOMME



En Islande, il y a beaucoup de terres et elles s'offrent à celui qui sait la dompter et la prendre. En tant qu'homme libre, voilà autour de quoi tourne ta vie. Les hommes qui ne sont pas là pour s'installer ou cultiver la terre sont des exceptions, des aberrations.. toi, tu es ce qu'on appelle un homme.

Pour créer un Homme, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Barbe : miteuse, quelconque, soignée, longue, touffue ou grisonnante
- Visage : fatigué, balaféré, bienfaisant, prudent, terne ou joyeux
- Corps : princier, maigre, dodu, robuste, affaissé ou trapu

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin 0 Jeunesse +1 Rôle +1 Sagesse 0
- Destin 0 Jeunesse 0 Rôle +1 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Vêtements chauds en laine et cape en fourrure
- Un scramasaxe ou une hachette
- Une poignée d'argent (3)
- Une vieille arme

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme

ACTES

Tu as le premier et tu en choisis deux autres :

- **La ferme** : tu as une ferme. Cela inclut une maison longue, quelques baraquements (fumoir, latrine, une petite forge pour réparer tes outils, un enclos et un abri pour les bêtes), tes pâturages et tes champs. Tu as quelques travailleurs, peut-être quelques esclaves, employés libres ou adoptés. Tu as un petit troupeau de chèvres et de moutons, suffisant pour vous tenir au chaud et le ventre plein.

Choisis 1 terrain alentour :

- Champ avec du foin et du fourrage
- Marécage avec du fer limoneux et de la tourbe pour te chauffer
- Une fontaine, rivière ou mare avec de l'eau potable et du poisson
- Bord de mer avec oiseaux, phoques, bois flotté et poissons
- Terres sauvages avec du bois et du petit gibier

Tant que tu as ta ferme, tu as accès à ces 2 Actes.

- **Maître des lieux** : quand tu es sur tes terres, tu peux tester +Rôle quand tu jauges une situation délicate ou que tu acceptes un défi physique.
- **Charge d'âmes** : quand vient l'hiver, teste +Destin pour voir si tu t'y es bien préparé. Tu peux dépenser ton Argent (maximum +3) pour améliorer ton résultat après avoir jeté les dés.

10+ : tout le monde passe l'hiver

7-9 : la situation est dure. Le MC te dit s'ils sont éreintés, rebelles, affamés, malades ou un mélange de tout ça, et si ta ferme a subi des dégâts.

6- : la situation est intenable. Le MC te dit qui est mort ou est parti pour sauver sa peau et si ta ferme a subi de graves dégâts

- **Banquet** : quand tu organises un banquet chez toi, teste +Argent dépensé (maximum +3).
10+ : 3 Options. 7-9 : 2 Options.
- Les gens viennent de loin et tu peux faire venir les personnes de ton choix. Un PJ homme ou un PNJ peut refuser de venir, mais cela revient à t'insulter.
- Les gens mettent leurs querelles de côté pour un moment. Tu as la possibilité de réunir des gens qui ne veulent plus se voir
- On t'offre un présent d'une valeur de 2 Argent. Le MC te dira qui te l'offre.
- Tu es reconnu comme un homme honorable et tu as +1 Immédiat.

- **Champion** : quand tu dépenses 1 Lien pour entraver un autre homme, il a -2 Immédiat. Un PNJ est incapable de répliquer efficacement.
- **Irréprochable** : augmente ton Rôle de 1, jusqu'à un maximum de +3.
- **Nuit d'ivresse** : quand tu participes à un moment festif et que tu bois à outrance +Jeunesse.
10+ : 3 Gains. 7-9 : 2 Gains mais un convive au choix du MC prend aussi un Gain sur toi. Quand tu trinques avec quelqu'un, tu peux dépenser un Gain pour lui poser une question, comme si tu sondais son cœur. Il doit répondre sincèrement.
- **Resserrer les rangs** : quand tu cherches le soutien de tes voisins, famille et amis, teste +Rôle.
10+ : 3 Options. 7-9 : 2 Options.
- ils t'aident matériellement ou pécuniairement
- ils sont nombreux à t'offrir leur soutien
- ils prennent des risques vis-à-vis de la loi
- ils ne te demandent rien en retour
- **Revanchard** : quand quelqu'un remet en cause ton honneur, tu gagnes un Lien sur lui.
- **Savoir-faire** : quand tu utilises les ressources de ta ferme pour produire plus ou mieux que d'habitude, teste +Sagesse.
7+ : tu crées de la valeur ajoutée et gagnes une once d'argent (2). 7-9 : 1 Option. 6- : 2 Options choisies par le MC.
- tu n'as pas pu réussir seul et quelqu'un attend un dédommagement en retour
- ce que tu crées attire la convoitise ou la jalousie
- une partie de tes outils ou de ta ferme a besoin de réparations

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

C'est ma femme

C'est mon enfant

C'est mon voisin

C'est un(e) vieil(le) ami(e)

Cette personne n'apportera que du malheur

Je suis son fils

Je convoite quelque chose que cette personne détient

LA MATRIARCHE



Quand une femme a vu passer quelques hivers, et peut être quelques défunts maris aussi, il n'est pas rare qu'elle devienne et reste le membre le plus influent de la famille. Héritière de nombreuses fortunes et de nombreuses tragédies, une telle femme n'attend pas qu'on règle les problèmes à sa place.

Pour créer une Matriarche, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : blanc comme neige, longs, cachés, gris, ordinaire ou luxuriant
- Visage : tanné, anguleux, chaleureux, animé, renfrogné ou fier
- Corps : énorme, solide, petit, enveloppé, fragile ou voûté

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin -1 Jeunesse 0 Rôle +1 Sagesse +1
- Destin +1 Jeunesse 0 Rôle -1 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Tenue luxueuse et bien entretenue en laine
- Beaucoup de couvertures et de peaux de bêtes
- La clé d'un coffre caché contenant une sacoche d'argent (5)
- Un bâton noueux ou un couteau de cuisine

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis-en un dans la liste et raye-le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte du livret de la Femme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des femmes, et tu en choisis 2 dans la liste :

- ❑ **Branches fournies** : gagne une nouvelle Relation.
- ❑ **Conteuse** : quand tu racontes une histoire qui vise indirectement quelqu'un de présent, ça compte comme si tu haussais le ton, même si tu ne parles que d'histoires et de légendes.
- ❑ **Déjà vu** : en début de session, teste +Sagesse. 10+ : gagne 3 Gains. 7-9 : 1 Gain. Dépense 1 Gain pour :
 - dire à quelqu'un que tu as déjà vu et entendu ça dans le passé et le faire taire
 - dire à quelqu'un que tu as déjà vu et entendu ça dans le passé et lui donner -1 Immédiat contre toi
 - dire à quelqu'un que tu connais les gens de son genre et gagner 1 Lien sur lui
- ❑ **Dure en affaire** : quand tu négocies avec quelqu'un, dépense 1 Lien sur lui pour qu'il réduise son prix en argent d'un niveau, allant même jusqu'à être gratuit.
- ❑ **Le choc des choppes** : quand tu agis en tant qu'hôtesse pour quelqu'un, gagne 1 Lien sur lui.
- ❑ **Plusieurs vies** : augmente ta Sagesse de 1, jusqu'à un maximum de +3
- ❑ **Pour le bien de tous** : quand tu proposes une alliance ou une collaboration à quelqu'un et qu'il l'accepte, vous gagnez chacun un Lien l'un sur l'autre.
- ❑ **Racines profondes** : quand tu rencontres une nouvelle personne, tu peux établir que vous êtes liés par le biais de quelqu'un qui est mort, absent ou perdu, et gagner un Lien l'un sur elle.
- ❑ **Solide comme un chêne** : Quand tu es gravement blessée, teste +Sagesse au lieu de +Jeunesse.

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

C'est le plus jeune de mes enfants

C'est le plus âgé de mes enfants

C'est mon enfant favori

C'est mon petit-enfant

C'est mon arrière petit-enfant

Cette personne ne connaît rien à rien

Je place mes espoirs en cette personne

LE GOÐI



Tu es l'un des goðar, un chef de la communauté, quelqu'un que les gens approchent quand ils ont besoin d'être représentés, mais tu n'es pas un noble, ton titre peut être vendu, et les gens peuvent très bien aller voir quelqu'un d'autre. Ton titre te vient de la détention d'un des temples bâtis par les premiers colons d'Islande, et de ton rôle de meneur religieux. Tes fonctions t'apportent richesse et respect, grâce aux honoraires que tu demandes et aux jugements que tu délivres.

Pour créer un Goði, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Barbe : imposante, blanche, longue, folle, arrangée ou imberbe
- Visage : lugubre, fermé, féminin, rougi, solennel ou généreux
- Corps : vigoureux, usé, tordu, large, raide ou souple

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin +1 Jeunesse 0 Rôle -1 Sagesse +1
- Destin 0 Jeunesse -1 Rôle +1 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Vêtements confortables et luxueux, fourrures chaudes
- Un anneau de bras rituel
- Une poignée d'argent cachée (3)

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des hommes, ainsi qu'à cet Acte:

- **Temple** : tu as des droits sur une terre consacrée, peut-être juste un bosquet d'arbres, un petit champ avec un poteau d'adoration ou une petite bâtisse, qui t'octroie le titre de goði, une position religieuse et judiciaire. Tu peux passer ce titre à tes héritiers ou le vendre à bon prix. Quand tu es dans ton temple, tu as un +1 Sur la durée contre tous les intrus, ennemis et indésirables.

Choisis en 1 autre :

- **O Anneau des serments** : quand deux personnes prêtent serment sous ton anneau, elles gagnent chacune 1 Lien sur l'autre.
- **Ancien** : quand quelqu'un vient chercher ton conseil et que tu lui donnes la réponse dont il a besoin, gagne un Lien sur lui et il à +1 Immédiat quand il applique ton conseil.
- **Conseil légal** : quand on te demande d'arbitrer une dispute légale, teste +Sagesse.
10+: ta parole fait loi. 7-9: quelqu'un demande une concession, un compromis ou un aménagement de ton jugement. Note ton verdict: il servira de précédent pour de futures affaires
- **Hersir** : tu peux faire passer le mot à tes gens de se préparer pour la guerre, teste +Sagesse.
10+: ils sont prêts à en découdre. 7-9: ils ont des doutes et des demandes, il faut tenir une assemblée au préalable. 6-: ton commandement est remis en question et ton soutien t'est retiré.
- **Maître du Blót** : quand tu invites tes gens à participer au sacrifice rituel, teste +Sagesse.
10+: ils amènent des offrandes valant une poignée d'argent (3). 7-9: ça ne vaut qu'un morceau d'argent (1). Les Pjs ne sont pas obligés de venir, mais leur honneur est remis en question s'ils ne participent pas à la cérémonie.
- **Puit de sagesse** : augmente ta Sagesse de 1, jusqu'à un maximum de +3.

- **Rites** : tu peux convertir tes possessions ou celles des autres en offrandes. Gagne autant d'offrandes que le niveau d'argent des possessions sacrifiées. Quand tu accomplis un rite, dépense 1 offrande pour :
 - gagner 1 Lien sur les dieux
 - offrir aux dieux 1 Lien sur toi
 - la faire disparaître et remplir tes coffres d'un niveau équivalent d'argent
- **Seiðr interdit** : quand tu choisis cet acte, gagne n'importe quel Acte de femme (basique ou d'un livret). S'il utilise Rôle, teste +Destin à la place.

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

Cette personne me doit quelque chose

Cette personne est choisie par les dieux

Cette personne m'est devenue étrangère

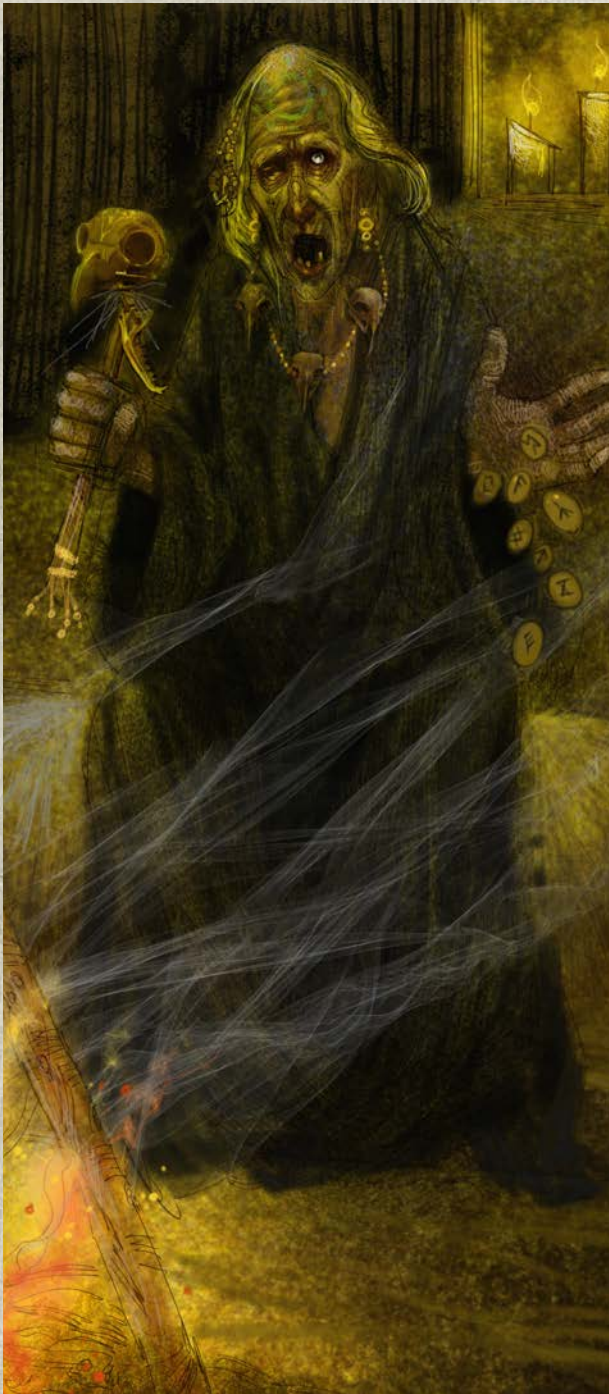
Je ne peux croire cette personne

Je veux que cette personne intègre ma famille

J'ai de grandes ambitions pour cette personne

Cette personne est un allié de confiance

LA SEIDKONA



Ensorceleuse, sorcière, prophétesse... les talents et les pouvoirs que le peuple t'attribue sont un outil puissant et utile pour la communauté tout en faisant partie des pratiques méprisées. Tu peux prédire l'avenir, réparer les os, influencer l'issue d'une bataille ou d'une discussion houleuse. C'est à toi de savoir comment tu vas utiliser ces pouvoirs.

Pour créer une Seidkona choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : humides, filasses, sauvages, de jais, blancs ou rasés
- Visage : pâle, beau, ravagé, défiguré, méprisant ou sur la défensive
- Corps : courbé, sensuel, souple, osseux, sylphide ou fragile

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin +1 Jeunesse 0 Rôle -1 Sagesse +1
- Destin +1 Jeunesse -1 Rôle 0 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Vêtements en lambeaux ou riche robe, une cape chaude
- Des osselets de moutons gravés de runes
- Une sacoche d'herbes
- Une quenouille
- Un morceau d'argent (1)

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des femmes, et tu en choisis 2 dans la liste:

- ❑ **Trame du Destin** : quand tu cherches un lieu ou une personne tu as besoin, teste +Destin.
7+: tu vas le ou la trouver ou elle viendra à toi. 7-9: il y aura des conditions ou un prix à payer.
- ❑ **Poison et malédictions** : quand quelqu'un essaye de te blesser ou de te faire du mal physiquement, teste +Destin.
10+: 2 Options. 7-9: 1 Option.
 - il tente le sort s'il veut réussir
 - la prochaine fois qu'il est gravement blessé, il ne pourra pas choisir comme option de guérir tout seul
- ❑ **Remèdes secrets** : quand tu soignes quelqu'un qui a été gravement blessé, teste +Sagesse.
Substitue ton résultat à l'original et fais les choix à la place ton patient.
- ❑ **Sage-femme**: quand tu dépenses 1 Lien pour aider une femme, elle gagne +2 à son test.
- ❑ **Tisseuse de paix** : quand tu es témoin d'une scène de violence, teste +Destin.
10+: choisis 3. 7-9: choisis 2 parmi:
 - ils vont déposer les armes
 - plus personne, en dehors de toi, ne sera blessé
 - tu ne seras pas blessée
 - il n'y aura pas de demande d'indemnité ou de restitution
- ❑ **Tisseuse de sorts** : quand quelqu'un te demande de l'aider avec ta magie et que tu acceptes, gagne 3 Liens sur lui. Tu peux interférer dans ses actions même à distance.
- ❑ **Völva** : quand tu jettes tes ossements gravés pour voir l'avenir, teste +Destin.
10+: pose 1 Question au MC, et réponds toi même aux autres questions. 7-9: pose 2 Questions au MC, mais le troisième élément t'es inconnu. 6-: les ossements te prédisent un terrible malheur
 - qui vois-je ?
 - dans quelle situation sont-ils ?
 - qu'est-ce qui va leur arriver ?
- ❑ **Messagère des nornes** : augmente ton Destin de 1, jusqu'à un maximum de +3

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

J'ai vu l'avenir de cette personne (quel est-il ?)

Cette personne m'a causé du tort

Je partage un secret avec cette personne

J'ai partagé la couche de cette personne

Cette personne me craint

J'ai un faible pour cette personne

Le destin me lie à cette personne

LE VAGABOND



Tu n'es pas du coin. Si les gens sont obligés de t'accueillir sous leur toit par respect des traditions d'hospitalité, ils ne te font pas pour autant confiance. Dans tous les cas, tu es là pour une raison que toi seul connais. Mèneras-tu ta mission à son terme et comment affectera-t-elle les vies de ceux qui vivent là ?

Pour créer un Vagabond choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN

JEUNESSE

RÔLE

SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Barbe : rasée, emmêlée, rousse, négligée, quelconque ou sale
- Visage : caché, jeune, crispé, sans expression, osseux ou à la peau foncée
- Corps : élancé, musculeux, maigrelet, affamé, las ou blessé

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin +1 Jeunesse -1 Rôle 0 Sagesse +1
- Destin +1 Jeunesse 0 Rôle -1 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Des vêtements faits pour la route et une cape en lambeaux
- Un bâton de marche
- Une bourse vide
- Un poignard caché

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des hommes, ainsi qu'à cet Acte:

- ❑ **Secret** : tu as un secret, qui explique pourquoi tu es là. Quand tu révèles cette motivation au moment opportun, tu as +1 sur la durée jusqu'à sa résolution

Choisis en 1 autre :

- ❑ **Déguisement** : quand tu te déguises pour te faire passer pour quelqu'un d'autre, teste +Sagesse.
10+: 2 Option. 7-9: 1 Option choisie par tes hôtes.
 - on te traite comme la personne que tu prétends être
 - on ne voit pas au travers de ton déguisement
- ❑ **Élu d'Odin** : quand tu regardes au delà du monde en quête de réponse à une question, teste +Destin.
7+: tu as une impression ou une sensation. 7-9: les dieux gagnent 1 Lien sur toi au passage.
- ❑ **Étranger** : augmente ton Destin de 1, jusqu'à un maximum de +3
- ❑ **Invité** : quand quelqu'un t'accepte sous son toit en tant qu'invité, teste +Destin.
10+: tu es traité avec le respect approprié. 7-9: tu es traité dans les formes, mais on ne souffrira pas ta présence longtemps. Si tu es chez un PJ, il choisit s'il veut bien t'héberger, mais son honneur est remis en question s'il refuse
- ❑ **Oeil de corbeau** : quand tu as le temps d'observer quelqu'un sans te faire voir teste +Destin.
10+: gagne 3 Liens sur lui. 7-9: gagne 1 Lien sur lui
- ❑ **Ruse** : quand tu révèles que tu t'étais préparé pour cette situation, teste +Sagesse.
10+: tu l'as vraiment prévu et tous les détails de ton plan sont en place. 7-9: tu l'as prévu, mais il y a une anicroche, un contretemps ou conséquence imprévue. 6-: ton plan tourne très mal

RELATIONS

Quand les autres établissent leurs Relations en début de session, dis-leur qu'ils ne peuvent pas te choisir parmi leurs relations et gagner des Liens sur toi de cette manière.

Pendant la première session, quand tu utilises un Acte qui cible une autre personne pour la première fois, établis immédiatement une Relation avec elle et coche là, jusqu'à ce que tu en ais 4.

LA SKALDJMAER



Tu es une femme qui a pris les armes, une porteuse de bouclier, peut-être parce que ta maisonnée manquait d'hommes, peut-être que c'est juste ce que tu voulais. Tu assumes ce qui est normalement vu comme le rôle d'un homme, protégeant et combattant pour ta famille ou les gens que tu sers. Si ton mode de vie n'est pas proscrit par la société, tu dois néanmoins faire face aux préjugés et aux attentes contradictoires de ceux qui pensent tout mieux savoir que les autres.

Pour créer une Skaldmaer choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : courts, splendides, tressés, indomptés, ternes ou en désordre
- Visage : radieux, large, masculin, honnête, féroce ou furieux
- Corps : courbes sensuelles, grande, frêle, puissante, féminine ou courtaude

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin +1 Jeunesse +1 Rôle -1 Sagesse 0
- Destin +1 Jeunesse +1 Rôle 0 Sagesse -1

POSSESSIONS

- Tenue chaude en laine
- Une cape ou une peau de bête
- Un bouclier
- Une lance ou une épée
- Une once d'argent (2)

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de femme

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des femmes, et tu en choisis 2 dans la liste:

- ❑ **Brave** : quand tu tentes le sort, tu as +1 Immédiat.
- ❑ **Camaraderie virile** : quand tu choisis cet acte, gagne n'importe quel Acte d'homme d'un livret. S'il utilise Rôle, teste +Destin à la place.
- ❑ **Don de soi** : quand tu t'interposes entre quelqu'un et ce qui pourrait lui causer un mal sérieux, teste +Jeunesse.
10+: vous êtes tous les deux épargnés. 7-9: c'est toi qui est gravement blessée à sa place. 6-: vous l'êtes tous les deux.
- ❑ **Lumière de Freya** : si tu révèles ton genre à un ennemi qui ne s'y attend pas, teste +Jeunesse. 10+: ils sont sous le choc ou incapables de réagir. 7-9: ils peuvent à la place choisir de :
 - se mettre à l'abri
 - proposer une trêve
- ❑ **Pleine de vie** : augmente ta Jeunesse de 1, jusqu'à un maximum de +3.
- ❑ **Ramasseuse de morts** : quand tu erres parmi les cadavres après une bataille, teste +Destin.
7+: ramasse quelqu'un qui était laissé pour mort mais qui est finalement en vie. 7-9: il est aussi défiguré, estropié ou infirme de manière permanente.
- ❑ **Rebelle** : quand tu fais quelque chose qui remet en cause l'ordre établi, teste +Jeunesse.
10+: tu le fais et l'ordre établi s'en trouve changé.
7-9: tu le fais pour cette fois mais le tabou demeure instauré. 6-: on te remet à ta place, avec peut-être davantage de conséquences.

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

- Je partage son sang
- J'ai sauvé sa vie
- Je l'ai éconduit
- Je l'aime
- Je ne pourrai jamais trahir cette personne
- Je me méfie de cette personne
- Cette personne a besoin de moi

LE HUSCARL



Tu es un homme libre mais tu ne possèdes aucune terre. A la place, tu gagnes ta vie en tant que serviteur libre, un homme d'armes, agissant le plus souvent en tant que bras droit ou protecteur de la famille ou du maître que tu sers.

Pour créer un huscarl choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Barbe : tressée, emmêlée, sale, brûlée, grisonnante ou courtaude
- Visage : cruel, calculateur, balourd, fier, joyeux ou balafré
- Corps : corpulent, nerveux, sans prétention, agile, lourdaud ou maigre

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin -1 Jeunesse 0 Rôle +1 Sagesse +1
- Destin -1 Jeunesse +1 Rôle +1 Sagesse 0

POSSESSIONS

- Vêtements composés de lainages et de fourrures
- Une corne à boire
- Une chemise de mailles et de ces ensembles d'armes
 - Arc, lance et scramasaxe
 - Hache danoise et hache de lancer
 - Epée et bouclier

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis-en un dans la liste et raye le :

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret d'homme

ACTES

- Tu as accès à tous les Actes communs et à ceux des hommes, et tu en choisis 2 dans la liste :
 - **Belligérant** : quand tu prends part à un combat, qu'on t'y ait invité ou non, gagne un Lien sur quelqu'un de présent, à condition que vous surviviez tous les deux.
 - **Berserker** : quand tu charges l'ennemi sans considération pour ta sécurité personnelle, beuglant et rugissant, teste +Jeunesse.
10+ : ils décampent devant toi ou subissent de graves blessures. 7-9 : la même chose, mais seulement si tu les poursuis et subis de graves blessures toi aussi.
 - **Carnage** : quand quelqu'un souffre de graves blessures par ta faute, en cas de réussite il choisit une option de moins que la normale.
 - **Confident** : quand tu fais part de ton opinion à quelqu'un, qu'il te l'ait demandé ou non, teste +Sagesse.
10+ : 2 Options choisies par lui. 7-9 : 1 Option choisie par lui.
 - il perd 1 Lien sur toi
 - tu gagnes 1 Lien sur lui
 - il fait ce que tu préconises
- 6- : il refuse de t'écouter
- **Force brute** : augmente ta Jeunesse de 1, jusqu'à un maximum de +3.
 - **Vantardise** : quand tu vantes les mérites d'une personne présente (y compris toi), teste +Sagesse.
7+ : la personne désignée a +1 Immédiat quand elle agit comme tu l'as décrit, que tu ais exagéré ou non.
7-9 : la personne tente le sort en même temps.

- **Viking** : tu possèdes à la fois un petit bateau à fond plat, adaptés aux raids et quelques hommes à ton service, prêts à naviguer avec toi et à te suivre sur le champ de bataille. Cela ne vient pas sans un certain prix : soit tu les entretiens toi-même pour un peu d'argent (1) par saison, soit quelqu'un d'autres les entretiens en échange de vos services.
Quand en été vous partez en raid pour piller sur terre ou sur mer, teste +Sagesse.
7+ : le bateau est intact, ton équipage payé et satisfait et tu reviens avec une poignée d'argent (3) en butin.
10+ : 2 Options (tu peux prendre la première option deux fois). 7-9 : 1 Option.
 - tu ramènes une seconde poignée d'argent (3) en butin
 - tu reviens avant l'hiver, sans tenter le sort sur le chemin du retour

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

Je sers cette personne

Cette personne m'offre un toit sous lequel dormir

J'ai combattu à ses côtés

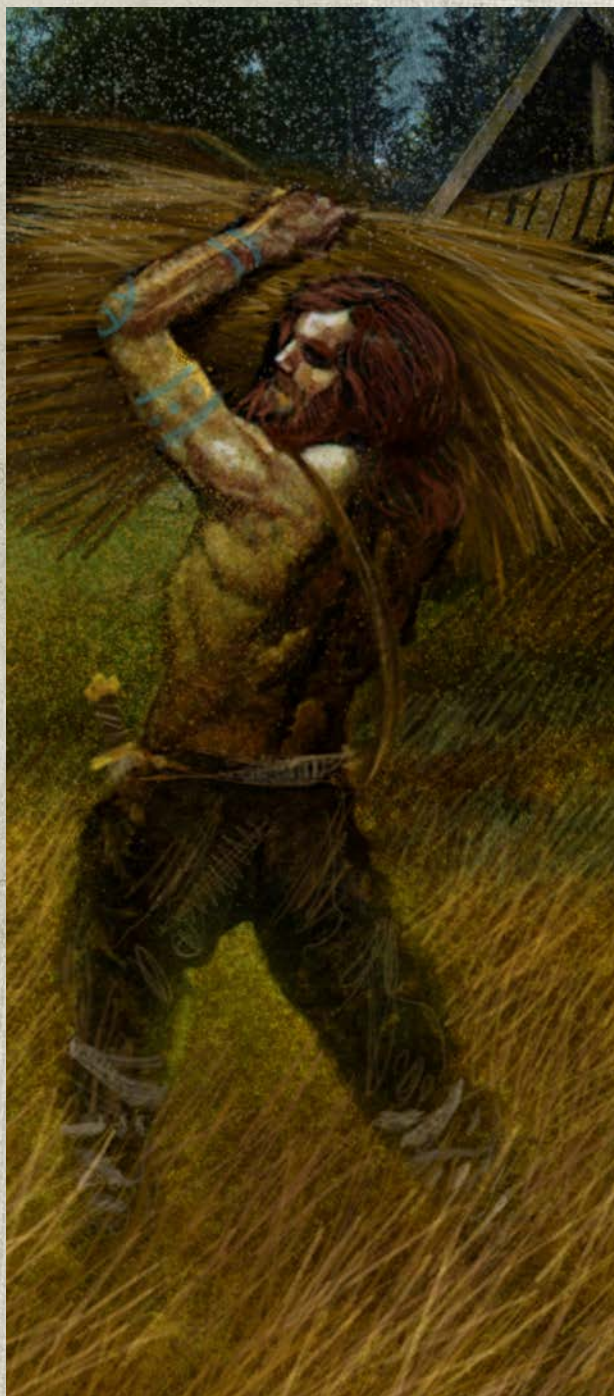
Cette personne m'a insulté

Je ne confierai pas une arme à cette personne

Je convoite l'affection de cette personne

Je veux quelque chose de cette personne

L'ESCLAVE



Tu es un esclave, forcé à la servilité pour payer une dette ou en tant que prise de guerre. Tu peux être un nordique pour qui la servitude était le seul moyen de survivre ou un étranger capturé lors d'un raid. Tu peux retrouver la liberté si tu parviens à rembourser ta dette ou ton prix d'achat à ton propriétaire, mais c'est une longue route à parcourir.

Pour créer un esclave, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : rasés, roux, bouclés, gras, dégarnis ou noirs
- Visage : pâle, balafre, honnête, mélancolique, délicat ou renfrogné
- Corps : apte, attirant, sous alimenté, en pleine croissance, rôdant ou imposant

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin -1 Jeunesse +1 Rôle 0 Sagesse +1
- Destin 0 Jeunesse +1 Rôle -1 Sagesse +1

POSSESSIONS

Les vêtements que tu portes sur toi

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de ton genre
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de ton genre
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de ton genre

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et aux Actes des hommes ou des femmes, selon ton genre. Choisis en aussi 2 parmi :

- ❑ **Coutumes exotiques** : choisis un Acte de n'importe quel livret, sans restrictions de genre.
- ❑ **Démonstration de loyauté** : quand tu agis pour le compte d'autrui, gagne 1 Lien sur lui et tu peux lui donner 1 Lien sur toi. Si pour se faire tu mets ta vie en danger, gagne de nouveau 1 Lien sur lui.
- ❑ **Forté tête** : quand tu contestes les ordres de ton propriétaire, teste +Jeunesse.
10+: 2 Options choisies par lui. 7-9: 1 Option choisie par lui.
 - perdre 1 Lien sur toi
 - te donner 1 Lien sur lui
 - adoucir sa demande
- ❑ **Héritage gaélique** : tu n'es pas un nordique, tu as été ramené d'Eire ou d'Ecosse. Quand tu révèles ou échanges au sujet de cet héritage par le biais d'histoires, du langage, de coutumes ou de chansons, gagne 1 Lien sur une personne qui a la même origine que toi.
- ❑ **Humain avant tout** : quand tu agis pour tes propres intérêts, teste +Sagesse.
10+: 3 Options. 7-9: 2 Options.
 - tu obtiens ce que tu voulais
 - tu gagnes jusqu'à 2 Liens sur quelqu'un d'impliqué
 - tu effaces jusqu'à 2 Liens que quelqu'un d'impliqué a sur toi
 - tes éventuelles transgressions ne sont pas remarquées
- ❑ **Quantité négligeable** : quand tu es en présence de personnes libres, teste +Sagesse.
7+, ils t'ignorent, comme si tu n'étais pas là. 7-9: **tente le sort** si tu veux continuer à passer inaperçu.
6-: tu es sur leur chemin ou tu attires malheureusement l'attention sur toi.
- ❑ **Trésors cachés** : choisis 2 éléments que tu caches: un enfant, un lignage noble, un important secret, un objet précieux, un talent précieux. Tu n'as pas à les définir maintenant. Révèle et détaille un de tes trésors cachés pour :
 - te sauver la mise
 - l'utiliser comme levier ou comme monnaie d'échange dans une négociation

- inverser le rapport de force
- obtenir un meilleur traitement pour toi ou une autre personne

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

C'est mon maître

C'est l'être aimé de mon maître

Cette personne est dans la famille proche de mon maître

Cette personne est de mon sang, et personne d'autre ne le sait

Cette personne est esclave comme moi

Cette personne me traite mal

Je suis l'objet de son affection

LE MONSTRE



par Sage LaTorra

Tu es... différent. Physiquement ou socialement un paria, tu n'es pas simplement un hors-la-loi, officiellement exclu de la communauté, mais un cas bien à part. Certains disent que tu n'es pas humain du tout, mais la vérité sur le sujet est cachée de tous, peut-être même de toi. Dans tous les cas, à leurs yeux, tu ne te comportes pas comme un homme ou une femme normale le devrait.

Pour créer un monstre, choisis un nom dans la liste proposée, puis choisis ton apparence, tes Traits, tes possessions, tes Actes et tes Relations.

DESTIN	JEUNESSE
RÔLE	SAGESSE

APPARENCE

Pioche dans la liste ou invente de nouveaux traits adaptés

- Cheveux : négligés, flamboyants, fous ou emmêlés
- Visage : sauvage, dément, sombre, marqué ou sournois
- Corps : puissant, difforme, inhumain ou flétri

TRAITS

Choisis une ligne et augmente un Trait de ton choix d'1 point

- Destin +1 Jeunesse +1 Rôle -1 Sagesse 0
- Destin +1 Jeunesse -1 Rôle 0 Sagesse +1

POSSESSIONS

- Vêtements étranges
- Des fourrures en lambeaux
- Un poignard ensanglanté

ACTES

Tu as accès à tous les Actes communs et à celui-ci :

- ❑ **Ennemi** : quand tu prends quelque chose à quelqu'un, gagne 1 Lien sur lui.

Si tu es une femme, tu as accès aux Actes des femmes et à celui-ci :

- ❑ **Mère des bêtes** : chaque enfant que tu porteras sera malade, étrange ou marqué. Tu as toujours +1 à tes tests pour séduire un homme.

Si tu es un homme, tu as accès aux Actes des hommes et à celui-ci :

- ❑ **Déshonoré** : tes actions ne sont jamais considérées comme honorables et ton honneur n'est jamais remis en question.

Choisis encore un Acte parmi ceux-ci :

- ❑ **Honni** : quand tu rencontres une nouvelle personne tu peux établir que tu lui as causé du tort ou que tu l'as offensé par le biais de quelqu'un qui est mort, absent ou perdu, et gagner 1 Lien sur elle.
- ❑ **Importun** : quand tu dépenses 1 Lien pour gêner quelqu'un, tu peux choisir de leur donner 1 Lien sur toi pour qu'il ait -2 à son test au lieu de -1.
- ❑ **Malédiction** : tu peux dépenser 1 Lien sur quelqu'un que tu croises en combat pour qu'il soit gravement blessé au cours de la bataille.
- ❑ **Nocturne** : quand tu tentes le sort dans les ténèbres, ajoute 1 à ton test
- ❑ **Sans cœur** : tu n'as aucun cœur qu'on puisse sonder

RELATIONS

Choisis en 4 et nomme les Pjs ou Pnjs auxquels les relations se rapportent. Gagne 1 Lien sur chacun d'eux en début de session.

cette personne a perdu quelque chose à mon profit

cette personne m'est redevable

cette personne m'a aidé

cette personne était un(e) ami(e) en un temps

j'ai des projets pour cette personne

cette personne a provoqué mon courroux

je blâme cette personne

AVANCEMENTS

Quand tu obtiens un avancement, choisis en un dans la liste et raye le

- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte de ton livret
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret de ton genre
- Choisis un nouvel Acte dans un autre livret du genre opposé au tien