

ÉVÉNEMENTS DE LA JEUNESSE

Choisissez deux parcours différents pour votre personnage, l'un pour son enfance, l'autre pour son adolescence :

Amoureuse :

Bourreau des cœurs. Il fallait pour faire battre votre cœur l'amour tout neuf d'une nouvelle femme. Le temps finissait toujours par ternir la relation, par manque de sentiments ou facilité, et vous repartiez en chasse. Si vous avez pris le plus souvent la fuite devant les maris trompés et les amants offensés, vous n'avez pas toujours pu vous soustraire à leur regard. Vous en avez peut-être aidé quelques-uns à trouver le repos en les tuant, laissant les autres vous maudire, alors que la vie vous offrait de nouvelles aventures. Tout le sel de cette période de votre vie tient en quelques mots : secret, trahison, beauté, nouveauté. Avez-vous des chances de rencontrer une de vos anciennes conquêtes ou un ennemi ? Qui sont-ils et quelles seront leurs réactions s'ils vous rencontrent à nouveau ?

Amour tragique. Vous avez toujours eu un cœur fidèle, et vous aviez la ferme intention de marier l'heureuse élue. Cependant, la vie en a décidé autrement. Vous n'étiez peut-être pas de la même classe sociale, à moins qu'elle vous ait repoussé ou trahi, ou qu'elle ait péri au cours de l'une de vos escapades amoureuses. Vous avez défendu votre amour de toute votre force, mais vous l'avez perdu, et désormais, plus rien ne sera pareil. Le fantôme de l'être aimé vous poursuit et ne vous laisse pas de repos. Avez-vous toujours des ennemis à vos trousses ? Pouvez-vous encore compter sur un ami et confidant ?

- ✕ **Compétences accessibles :**
Physiques (1 Comp. générale max.)
Sociale (3 Comp. générales max.)
Combat (1 Comp. générale max.)
● : *Escrime (si d'origine noble), Étiquette.*

Autoritaire. Vous avez rapidement pris la tête de votre groupe d'amis et de vos nombreux frères et sœurs. Vous les avez menés d'aventure en aventure, au nom d'un idéal, pour la survie du groupe, pour votre intérêt personnel ou pour vous distraire. Quelle qu'ait été la portée de vos actes et les réactions suscitées, vous avez toujours eu le sentiment que vos proches vous devaient obéissance et respect. Les concurrents pour le pouvoir ont fait connaissance de votre bras, à moins que vous n'ayez fini par mordre la poussière. Quelles étaient les personnes qui composaient votre groupe ? Quelles relations entreteniez-vous avec elles ? Avez-vous des chances de croiser de nouveau la route de certains ?

- ✕ **Compétences accessibles :**
Physiques (1 Comp. générale max.)
Maritimes (1 Comp. générale max.)
Sociales (2 Comp. générales max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

Choyée. Parfaitement à votre aise dans le nid familial, vous n'en sortiez que pour retrouver des amis ou des conquêtes, avant d'y retourner le cœur léger. L'assurance de retrouver votre foyer vous donnait de l'aplomb, et cette vie équilibrée faisait de vous quelqu'un d'agréable, à moins que vous n'abusiez de la gentillesse de votre famille. Quoi qu'il en soit, ils ne vous ont jamais laissé en difficulté. Si aucun malheur ne leur est arrivé, vous pouvez toujours compter sur eux pour vous aider dans la tourmente de la vie. Étiez-vous un garnement capricieux et gâté, ou un enfant équilibré et agréable ? Quels sont les noms, les activités et les lieux de vie des personnes de votre entourage susceptibles de vous aider ?

- ✕ **Compétences accessibles :**
Connaissances (2 Comp. générales max.)
Sociales (3 Comp. générales max.)
● : *Art (au choix), Étiquette, Lire/Écrire.*

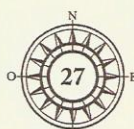
Laborieuse. Dès votre plus jeune âge, vous avez travaillé dur pour assurer votre subsistance et celle de vos proches. Loin d'être une corvée, ce travail était une raison de vivre, malgré les difficultés posées par les exploiters, nobles, bourgeois ou soudards. Vous étiez non seulement une source de revenu pour votre foyer, mais aussi l'un de ses plus ardents défenseurs. Avez-vous réussi à résister à tous les coups durs ou avez-vous échoué dans votre mission de protection ? Que sont devenus tous ceux qui vous sont redevables ? Vous montreront-ils de la gratitude ou prendront-ils plaisir à vous cracher dessus pour oublier tout ce qu'ils vous doivent ?

- ✕ **Compétences accessibles :**
Techniques (2 Comp. générales max.)
Maritimes (1 Comp. générale max.)
Physiques (1 Comp. générale max.)
Sociales (1 Comp. générale max.)
Combat (1 Comp. générale max.)
● : *Artisanat (au choix).*

Orpheline. La mort qui a emporté vos parents vous a maintes fois effleuré au cours de la vie misérable que vous avez menée. La tentation est grande, lorsqu'on est démunie, de verser dans les actes malhonnêtes. Vous vous êtes laissé tenter de nombreuses fois, pour mieux revenir du côté des honnêtes gens. Cependant, votre manque d'attache et vos actes répréhensibles vous ont valu le mépris et la suspicion des braves gens. Avez-vous été recueilli ou avez-vous grandi seul ? Avez-vous noué des contacts louches ou des amitiés de fortune que l'avenir pourrait remettre sur votre chemin ?

- ✕ **Compétences accessibles :**
Connaissances (1 Comp. générale max.)
Techniques (1 Comp. générale max.)
Physiques (2 Comp. générales max.)
Sociales (1 Comp. générale max.)
Combat (1 Comp. générale max.)
● : *Larcins.*

Rebelle. L'inégalité du monde, l'autorité de vos parents et de vos supérieurs vous ont toujours mis hors de vous. La colère longtemps réfrénée a fini par exploser. Vous avez commencé à lutter de façon clandestine, cherchant à faire voler ce carcan en éclats ou à faire payer ceux que



vous estimiez responsables. Vos réactions violentes en public ont attiré l'attention sur vous. Vous avez alors été rejeté, condamné, ou au mieux toléré mais considéré comme un lépreux ou un gamin devant faire sa crise d'adolescence. Votre seule envie a alors été de tout détruire ou de partir à jamais. Vous êtes vous rebellé contre vos parents ou contre la société ? Avez-vous les autorités aux trousses, ou des ennemis influents ? Vous reste-il quelques compagnons de révolte ? Qui sont-ils, et où vivent-ils ?

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (1 Comp. générale max.)

Sociales (2 Comp. générales max.)

Combat (2 Comp. générales max.)

● : *Connaissance spé. (Droit), Larcins.*

Solitaire. De vous-même ou du fait d'un rejet général, vous vous êtes coupé du monde des hommes. Vous avez rêvé de parcourir l'immensité du monde, auquel vous vous sentiez plus réceptif que quiconque. Contemplatif, vous passiez beaucoup de temps seul, jusqu'à ce que votre condition humaine ne vous rappelle à la société des hommes. Vous parlez peu, mais pensez beaucoup et savez rester à l'écoute des autres. Avez-vous beaucoup voyagé ? Dans quelles régions ? Avez-vous déjà rencontré une personne tout aussi solitaire que vous ? Et dans ce cas, une attirance réciproque a-t-elle vu le jour ? Quel est le passé, quelles sont les motivations de cette âme sœur dont le destin est scellé au vôtre ?

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (2 Comp. générales max.)

Techniques (1 Comp. générale max.)

Physiques (1 Comp. générale max.)

Sociales (1 Comp. générale max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

● : *Art (au choix), Lire/Écrire, Sciences.*

Studieuse. La sagesse humaine semble sans limite pour qui s'y plonge assidûment. Les livres sont autant d'âmes qui communiquent leurs savoirs et leurs désirs à qui le veut. Pourtant, les lecteurs sont si rares et les livres si peu disponibles. La compagnie des hommes communs ne vous intéressait guère, aussi vous consacriez-vous à la quête du savoir, et des hommes susceptibles de vous enseigner. Votre quête mystique et scientifique s'est-elle limitée aux alentours de la ferme, ou, doté d'une bonne éducation, avez-vous écumé les universités et les bibliothèques ? Avez-vous rencontré des hommes de science ou des philosophes ? Vous ont-ils légué un savoir ou un objet mystérieux ?

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (3 Comp. générales max.)

Maritimes (2 Comp. générales max.)

● : *Balistique, Cartographie, Connaissance spécialisée (au choix), Ingénierie navale, Hydrographie, Lire/Écrire, Médecine, Navigation, Sciences.*

Sur la mer. Vous avez passé votre jeunesse sur un navire, en tant que mousse, enseigne ou pêcheur, allant chercher le savoir là où il se trouve, c'est-à-dire sur les lèvres des vieux loups de mer. Ils vous ont enseigné les arcanes de la voile, la tortueuse et irrésistible volonté du vent, ainsi que la passion de la mer. Le soir, vous écoutiez médusé les histoires abracadabrantes des vieux marins, pour vous endormir en rêvant de sirènes, de pirates, de navires de guerre et de trésors. Êtes-vous monté à bord de votre plein gré, ou alors trompé par un recruteur ou encore raflé par l'équipage ? Avez-vous beaucoup voyagé ou êtes-vous resté toujours près de vos côtes ? Avez-vous rencontré des figures de légende alors qu'elles n'étaient comme vous qu'à leurs débuts ? Avez-vous noué des contacts dans les ports et dans vos équipages successifs ?

✕ **Compétences accessibles :**

Connaissances (1 Comp. générale max.)

Techniques (2 Comp. générales max.)

Maritimes (3 Comp. générales max.)

Physiques (1 Comp. générale max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

● : *Artisanat (Voilerie), Connaissance de la signalisation, Hydrographie, Navigation.*

Turbulente. « Petit garnement, tu finiras sur le gibet ! ». Combien de fois avez-vous entendu proférer cette menace à votre égard, alors que vous ne cherchiez qu'à vous amuser ? Vos multiples tours pendables vous ont valu des roustes, des remontrances, voire même des séjours en prison, mais tout cela n'a pas étioilé votre désir d'aventure. Malgré votre attitude, vous attiriez la sympathie des jeunes gens plus sages que vous et faisiez naître le sourire sur les visages les plus grincheux. Avez-vous eu de graves démêlés avec les autorités ? Votre réputation de casse-cou et d'histrien risque-t-elle de vous poursuivre toute votre vie ?

✕ **Compétences accessibles :**

Physiques (2 Comp. générales max.)

Sociales (2 Comp. générales max.)

Combat (1 Comp. générale max.)

● : *Larcins.*

