

# Lame & Destin : Générateur de Personnages pour Les Lames du Cardinal par Vorghyrn

Les Lames du Cardinal est un JdR paru aux Éditions Sans-Détour

[...] et faisons à nous deux un héros de roman.

Cyrano de Bergerac, Acte II scène 10

## 1. Crédits et utilisation

Cet outil est fait par un fan pour des fans. Il n'a pas la prétention d'être exhaustif, ni parfait mais d'être utile à la communauté des *Lames du Cardinal*. Modifiez-le à votre guise ! L'inquisition espagnole ne viendra pas vous chercher si vous décidez d'enlever, d'ajouter ou de changer quelque chose, tant que vous n'oubliez pas de citer ce document, et son modeste auteur, si vous décidez de partager votre version (et n'oubliez pas de respecter le droit d'auteur sur le jeu lui-même !). Si vous voulez en parler, n'hésitez pas à me joindre sur l'adresse suivante :

[vorghyrn-at-gmail-dot-com](mailto:vorghyrn-at-gmail-dot-com)

Pour les erreurs, les coquilles, les critiques, les remarques et les fleurs, c'est la même adresse !

## 2. Introduction

*Les Lames du Cardinal* est un jeu dont la création de personnage est assez rapide grâce aux nombreux archétypes proposés. Reste que, d'expérience, pour quelqu'un qui n'a jamais joué, créer un personnage complet (attribuer les points de compétences et attributs, choisir une école d'escrime et des contacts, sans oublier un peu de *background*) peut prendre du temps. Ce générateur permet d'accélérer encore le processus.

À chaque étape le générateur propose de tirer des cartes du tarot des ombres pour déterminer un aspect du personnage. Cela rentre tout à fait dans la logique d'un jeu de tarot divinatoire. Cela dit, le tirage au hasard ne convient pas forcément à tout le monde. Restez donc conscient que le générateur vous fait une proposition, avec pour objectif de vous aider à créer votre personnage. Il ne s'agit jamais d'une obligation et parfois vous préférerez choisir dans la table plutôt que tirer une carte. C'est bien aussi, l'important étant de faire un personnage qui vous plaise. Adapter le résultat du générateur pour que votre personnage vous corresponde plus, c'est toujours se servir de ce générateur. À défaut d'un élément tout fait, il vous propose une inspiration, à vous de vous l'approprier !

## 3. Principe général

**Note** Une carte correspond à une carte du paquet des Lames, un arcanes correspond à une carte du paquet des arcanes.

On considérera que le paquet des Lames commence sans aucun arcanes.

Quand vous tirez une carte, notez-la et remettez-la dans le paquet correspondant (paquet des arcanes ou paquet des Lames).

Les choix des interprétations des arcanes pour les différents tirages sont plus ou moins inspirés des significations des arcanes telles qu'elles sont données dans le *Livret Jeu* et de ce que représentent les arcanes

sur la carte. Pour le tirage des archétypes, il est aussi possible de tirer un arcanes, de regarder quelle est la compétence associée et de choisir l'archétype ayant cette compétence à 4 (le maximum, sauf pour *savant* qui est le seul archétype à proposer occultisme).

**Fonctionnement** Pour créer une nouvelle Lame faites les tirages suivants : deux arcanes (pour ce tirage, vous ne remettez pas le premier arcanes avant de tirer le second, puisque que vous ne pouvez pas avoir deux fois le même archétype), puis deux cartes du paquet des Lames. Allez ensuite aux sections ci-dessous en attribuant les cartes tirées comme indiqué :

- **Archétypes** deux arcanes
- **Origines** une carte
- **Niveau de Vie** une carte

Quand vous connaîtrez votre niveau de vie, tirez un arcanes par contact différent que vous avez et allez à la section *Contacts*.

Ensuite, vous pourrez déterminer un élément unique de la personnalité, de l'histoire ou de la vie de votre Lame (quelque chose que le MJ pourrait vouloir ajouter dans son histoire). Pour ce faire, tirez un arcanes et allez à *Quelque chose d'unique sur vous*.

Enfin, vous déterminerez votre motivation à rejoindre les Lames, soit en choisissant dans la table *Comment êtes-vous devenu une Lame ?* soit en tirant un arcanes et en regardant la motivation correspondante. Je recommande de la choisir soi-même, c'est quand même un élément important pour le personnage ! Tirez un arcanes si vous n'avez vraiment pas d'idée.



## 4. Archétypes

Tirez deux arcanes sans remettre le premier et consultez la table.

- 0 l'astrologue en prière - savant
- 1 la tisserande oubliée - artisan
- 2 le voleur sans mémoire - forban
- 3 le jongleur indécis - saltimbanque
- 4 la danseuse à l'épée - mousquetaire
- 5 la sentinelle silencieuse - valet
- 6 l'enlumineur aveugle - artiste
- 7 le maître d'arme aux flambeaux - fine lame
- 8 la vestale de pierre - religieux
- 9 le pèlerin immobile - commerçant
- 10 l'hérésiarque couronné - noble
- 11 le gentilhomme au corbeau - cavalier
- 12 l'architecte des mondes - homme de lettres
- 13 la courtisane amoureuse - libertin
- 14 l'assassin sans visage - espion
- 15 l'horloger des chimères - diplomate
- 16 la gardienne derrière le miroir - conseiller
- 17 la magicienne sous le voile - courtisan
- 18 la demoiselle en la tour - aventurier
- 19 l'alchimiste des ombres - médecin
- 20 le guerrier immortel - soldat
- 21 le chevalier au dragon - officier

Allez à *Origines*

## 5. Origines

Tirez une carte et consultez la table.

Les compétences associées sont celles où il est recommandé d'ajouter vos 4 points de bonus, les deux écoles sont des écoles d'escrime recommandées pour la région.

■ **Carte de 1 à 10** : né en province

**1-2** : Lorraine - Compétences : athlétisme, furtivité, jeu, tir  
Écoles : française ou germanique

**3-4** : Bretagne - Compétences : bagarre, adaptation, jeu, technique  
Écoles : française ou germanique

**5-6** : Pays d'Oc - Compétences : équitation, création, négoce, investigation  
Écoles : française ou espagnole

**7-9** : Sud-est - Compétences : autorité, duperie, persuasion, technique  
Écoles : française ou italienne

**10** : Gascogne - Compétences : volonté, vigilance, séduction, escrime  
Écoles : française ou italienne

■ **Figure de Souffle** : Paris - Compétences : autorité, création, séduction, érudition, escrime, occultisme  
Écoles : française ou italienne

■ **Figure d'Écaille** : Espagne - Compétences : autorité, vigilance, intrigue, investigation, escrime, occultisme  
Écoles : espagnole ou italienne

**Roi** : Madrid  
**Dame** : Barcelone  
**Cavalier** : Catalogne  
**Valet** : Portugal

■ **Figure de Sang** : Italie - Compétences : athlétisme, création, séduction, médecine, escrime  
Écoles : italienne ou française

**Roi** : Rome  
**Dame** : Florence  
**Cavalier** : Venise  
**Valet** : Milan

■ **Figure de Griffes** : Saint-Empire et pays anglo-saxons - Compétences : autorité, vigilance, jeu, technique, escrime, occultisme  
Écoles : germanique ou espagnole

**Roi** : Saint-Empire  
**Dame** : Angleterre  
**Cavalier** : Suède  
**Valet** : Écosse

Allez à *Niveau de Vie*

## 6. Niveau de Vie

Vous pouvez bien sûr déterminer votre niveau de vie à votre guise (il n'y en a que quatre...) mais si vous n'avez aucune idée, tirez une carte, regardez son symbole et consultez la table. Notez que le générateur ne représente pas du tout la répartition des niveaux de vie de l'époque mais j'ai considéré que chaque niveau de vie était aussi intéressant que les autres et comme il est contrebalancé par le nombre de contacts, autant permettre à une lame sur quatre d'être riche.

**Sang** : pauvre  
**Écaille** : commun  
**Griffes** : aisé  
**Souffle** : riche

Une fois votre nombre de contacts déterminé, tirez un arcane par contact différent que vous souhaitez (à vous de voir comment vous répartissez le nombre de points) et allez à *Contacts*

## 7. Contacts

Tirez un arcane par contact différent et reportez-vous à la table (bien sûr, vous pouvez toujours choisir !). Pour la plupart des contacts, le sexe du contact n'a pas d'importance, pour certain, ça en a (afin de respecter la figure de l'arcane). Une châtelaine, ça n'est vraiment pas équivalent à un garde de Saint-Georges, même si les deux officient dans la même institution.

**0 l'astrologue en prière** - un(e) rebouteux(euse), un(e) mystique ou une vieille gitane

**1 la tisserande oubliée** - une mère de famille, une nourrice ou une femme de chambre chez un noble

**2 le voleur sans mémoire** - un(e) coupe-bourse, un(e) arnaqueur(euse) ou un(e) honnête receleur(euse)

**3 le jongleur indécis** - un(e) saltimbanque ou un(e) acteur(rice)

**4 la danseuse à l'épée** - une aventurière ou une femme d'arme

**5 la sentinelle silencieuse** - un(e) garde, un(e) garde du corps ou un(e) membre du guet

**6 l'enlumineur aveugle** - un(e) vieux (vielle) mendiant(e) soit-disant aveugle ou un(e) peintre désargenté(e) de la rue

**7 le maître d'arme aux flambeaux** - un maître d'arme ou un mercenaire

**8 la vestale de pierre** - une abbesse, nonne ou mère supérieure

**9 le pèlerin immobile** - un prêtre, un abbé, ou un bigot

**10 l'hérésiarque couronné** - un(e) noble que vous fréquentez hors de la cour (maison de jeu, taverne et autre source d'encanaillement)

**11 le gentilhomme au corbeau** - un(e) wyvernier(e) ou un(e) maître(sse) fauconnier(ère)

**12 l'architecte des mondes** - un(e) ingénieur, un(e) maître(sse) artilleur(euse)

**13 la courtisane amoureuse** - une (ancienne ?) maîtresse ou une prostituée

**14 l'assassin sans visage** - un(e) malfrat

**15 l'horloger des chimères** - un(e) excentrique qui fabrique tout un tas de gadgets étranges

**16 la gardienne derrière le miroir** - un individu mystérieux qui en sait long mais dont vous ignorez les sources

**17 la magicienne sous le voile** - un(e) maître(sse) de magie

**18 la demoiselle en la tour** - une femme mariée mais dont le mari a un poste important (collecteur des impôts, responsable du guet, greffier) et qui adore raconter les ragots du coin

**19 l'alchimiste des ombres** - un(e) savant(e), un(e) lettré(e) ou un(e) historien(ne)

**20 le guerrier immortel** - un(e) soldat(e), un(e) garde du Cardinal, un garde de Saint-Georges

**21 le chevalier au dragon** - un(e) officier supérieur, un(e) mousquetaire ou une châtelaine

Allez ensuite à *Quelque chose d'unique sur vous*

## 8. Quelque chose d'unique sur vous

Un petit emprunt à *13<sup>e</sup> Âge*. Voici l'occasion d'ajouter une chose unique à votre personnage. Ce n'est pas vraiment une capacité spéciale, plutôt une particularité, jamais totalement bénéfique et parfois même un poil néfaste, mais regardez bien les Lames des romans, ils en ont tous une, et ça ne leur facilite pas toujours la vie ! (certaines sont dans la liste).

**0 l'astrologue en prière** - vous avez eu la révélation d'une catastrophe imminente pour le royaume ou une grande région. Hélas, personne ne vous croit.

**1 la tisserande oubliée** - vous possédez un objet extraordinaire mais dont vous ignorez les capacités exactes (et toutes ne sont pas forcément bonnes pour vous...)

**2 le voleur sans mémoire** - vous êtes amnésique. Vous avez oublié une période plus ou moins longue de votre vie et vous ignorez ce qui a causé cette amnésie. Vous avez l'impression que c'est quelque chose d'important auquel vous serez confronté un jour.

**3 le jongleur indécis** - vous avez fui une responsabilité importante. Mariage ? Héritage ? Mission ? Diriger une troupe ou une communauté ? Les gens qui vous ont confié cette responsabilité ou envers qui vous l'aviez vous cherchent pour vous « ramener de là où vous n'auriez jamais dû partir ».

**4 la danseuse à l'épée** - vous avez pris sous votre aile un individu ou un groupe d'individus. Un enfant ? Un orphelinat ? Un(e) jeune homme

(femme) qui veut faire son chemin à Paris ? Un(e) sang-mêlé ? Pour l'instant personne n'est au courant...

**5 la sentinelle silencieuse** - vous avez subi une blessure presque mortelle lors d'une tentative d'assassinat sur votre propre personne. Peut-être ignorez-vous qui et pourquoi on a voulu vous tuer ? En tout cas on vous croit mort, pour l'instant...

**6 l'enlumineur aveugle** - vous êtes en proie à des crises de folies. Rage incontrôlable, cauchemars, brèves hallucinations... Abus d'alcool ? Trouble de la personnalité ? Peut-être quelque chose de plus sombre encore ?

**7 le maître d'arme aux flambeaux** - vous portez les espoirs d'une personne ou d'un groupe. Ils comptent sur vous pour accomplir quelque chose d'extraordinaire et vous ne pouvez pas les décevoir...

**8 la vestale de pierre** - vous provoquez un bizarre sentiment d'indifférence. Personne ne s'attache à vous malgré vos efforts. Vous démarrez sans aucun lien avec une autre Lame mais vous avez l'équivalent de deux points d'unité avec vous-même par séance car la solitude vous a appris à ne compter que sur vous.

**9 le pèlerin immobile** - vous êtes sous le coup d'un tabou. Une contrainte religieuse, un serment que vous n'avez (presque) jamais brisé. Pourquoi ? À quelle(s) condition(s) ce tabou pourra-t-il être levé ?

**10 l'hérésiarque couronné** - vous êtes le bâtard d'une branche de la famille royale. Peu de gens le savent et, quels que soient vos rapports avec votre royal(e)

généteur(trice), la famille royale fait tout pour le dissimuler. Il vaudrait mieux pour vous que ça ne se sache pas, vous vous rappelez du *Masque de fer* ?

**11 le gentilhomme au corbeau** - un jour où l'autre, un être cher sera en grand danger à cause de vous. Vous le savez et vous savez qui. Hélas, il ou elle ne vous croit pas et continue à rester dans votre entourage.

**12 l'architecte des mondes** - vous avez un tic, une habitude, un rituel, quelque chose que vous devez faire tous les jours ou quand une condition régulière se présente. Ce tic est un peu contraignant mais vous ne pouvez pas vous en passer et surtout, tous ceux qui vous connaissent sont au courant.

**13 la courtisane amoureuse** - vous avez un amant ou un amante qui tient à vous plus que tout. Adorable, dévoué(e) mais collant(e), un peu jaloux(se). Il ou elle est capable de n'importe quoi pour vous (pour le pire et le meilleur).

**14 l'assassin sans visage** - vous avez une face cachée, une double vie, une allégeance ignorée de tous les autres. Un(e) amant(e) en plus de votre femme (mari) ? Un mentor secret ? Victime d'un chantage ? Dévoué à un culte secret de dragons s'opposant à la griffe noire ?

**15 l'horloger des chimères** - vous êtes au cœur de puissantes et dangereuses intrigues de cour. Vous jouez à l'équilibriste entre différentes factions de courtisans cherchant à gagner les faveurs du Roi. Vous pourriez y gagner gros ou tout perdre...

**16 la gardienne derrière le miroir** - vous disposez d'un privilège important : accès à une

personne influente, possibilité d'ignorer certaines règles sociales, exempté de certaines tâches ou taxes, droit d'entrée dans un lieu réservé à une classe sociale importante dont vous ne faites pas partie... Cela a des avantages bien sûr mais soulève des questions et aussi de la jalousie.

**17 la magicienne sous le voile** - pour une raison qui vous est propre, vous trahissez les Lames. Victime d'un chantage ou endetté, vous devez parfois livrer des informations à une faction que les Lames combattent ou en tout cas susceptible de leur mettre parfois des bâtons dans les roues (une puissance étrangère, un groupe de courtisans s'opposant au Cardinal, d'autres agents du Cardinal...)

**18 la demoiselle en la tour** - vous avez un visage d'ange, une beauté à couper le souffle ou un corps parfaitement entretenu. Cela attire certaines personnes et attise la jalousie chez d'autres.

**19 l'alchimiste des ombres** - vous avez été touché par la *Ranse*. Comment est-ce arrivé ? Pour l'instant elle est stable et non-contagieuse. Elle ne semble pas évoluer depuis un moment.

**20 le guerrier immortel** - vous êtes un sang-mêlé. Physiquement, c'est avantageux, mais socialement votre vie est compliquée...

**21 le chevalier au dragon** - vous disposez d'un familier dragonnet. La créature est intelligente et vous obéit... à peu près. Parfois, il vous aidera, parfois, il n'en fera qu'à sa tête...

C'est presque fini, allez à *Comment êtes-vous devenu une Lame ?*

## 9. Comment êtes-vous devenu une Lame ?

Ça ne coûte rien de le redire : il est quand même plus intéressant de choisir soi-même la motivation de votre Lame et qu'elle soit adaptée à l'histoire que vous allez jouer (e.g. si l'histoire part du principe que toutes les Lames sont de fervents serviteurs du Roi et qu'en fait elles sont toutes là pour leur bénéfice personnel, ça ne va pas le faire...). Si le principe d'adapter votre interprétation à un élément non choisi vous plaît ou si vous n'avez vraiment pas d'idée (dans ce cas vous pouvez aussi prendre *Pour la gloire de la France !* par défaut), tirez quand même un arcane.

Si vous optez pour le tirage, vous aurez remarqué, astucieux rôliste que vous êtes, que les différentes motivations ne sont pas équiprobables. C'est normal ! Elles correspondent plus ou moins aux arcanes et surtout j'ai voulu donner plus de chances à une Lame d'avoir des motivations *héroïques* ce qu'on

attend quand même dans un jeu comme *Les Lames du Cardinal* non ?

Dans tous les cas, cette motivation pourra sûrement évoluer au fil des parties.

**La danseuse à l'épée, le maître d'arme aux flambeaux, l'hérésiarque couronné, le chevalier au dragon,** le Cardinal ou le capitaine a remarqué mes aptitudes et je suis honoré d'être membre des Lames.

**Le jongleur indécis, l'assassin sans visage, l'horloger des chimères,** le Cardinal ou le capitaine m'a proposé un marché (vengeance, amnistie, aide à un être cher contre mon enrôlement, dissimuler un secret...)

**Le voleur sans mémoire, l'enlumineur aveugle, la courtisane amoureuse,** le Cardinal ou le capitaine m'offre ce que je désire le plus (gloire, argent, confort, être proche d'un être cher qui gravite dans la même sphère...)

**La tisserande oubliée, la vestale de pierre, l'architecte des mondes, la demoiselle en la tour, l'alchimiste des ombres,** *Pour la gloire de la France !*

**La sentinelle silencieuse, le pèlerin immobile, le gentilhomme au corbeau, le guerrier immortel,** je suis là pour combattre les dragons (vengeance, idéal...)

**L'astrologue en prière, la gardienne derrière le miroir, la magicienne sous le voile,** je profite de mon appartenance aux Lames pour poursuivre un autre but (résoudre un mystère, être dans les arcanes du pouvoir, me dissimuler de mes ennemis, trouver un traitement contre la *Ranse* qui me ronge secrètement...)

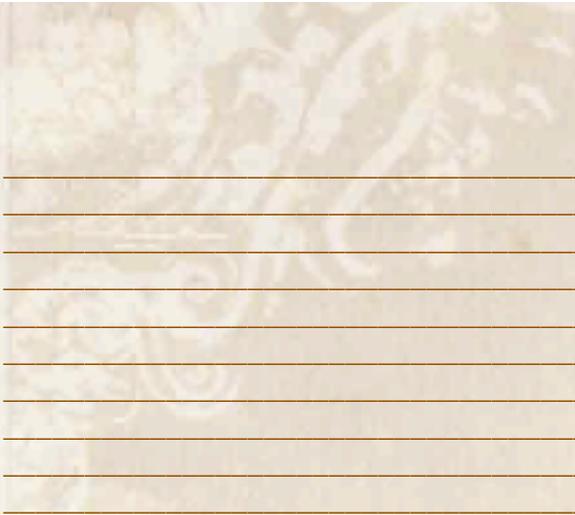
Un jour, Toujours.

Merci à *Chivoerne* d'avoir pris le temps de valider ce document du point de vue des droits d'auteurs.

Merci à Sans-Détour pour leur bienveillance.

L'auteur.





LES LAMES DU CARDINAL