

Bonheur du personnage :

Tirer un dé 20 en échange d'un malheur du personnage ou de décision du MJ

1. Carte : possède la carte d'une région => 1 dé 4
 - 1 : carte locale d'une ville
 - 2 : carte d'une ville, de ses environs avec quelques détails
 - 3 : carte d'une région avec quelques détails
 - 4 : carte de plusieurs régions avec des détails sur des trésors disparus
2. Argent : 1 dé 4
 - 50
 - 100
 - 500
 - 5000
3. Marchant assermenté : vous pouvez acheter et vendre tout et n'importe quoi, même ce que vous avez pu voler frauduleusement dans un domaine royal ... jusqu'à ce qu'on découvre le pot-au-rose
4. Affaire d'état : possède une preuve matérielle pouvant mettre en péril un souverain, un seigneur => 1 dé 4
 - 1 : petit seigneur
 - 2 : grand propriétaire terrien
 - 3 : commodore pirate, tous ses subordonnés et des personnes royales
 - 4 : roi des pirates et le roi des citoyens
5. Navire : coup de bol votre vieille tante Ursule vous a légué un bateau d'une valeur de 2000 PO, la classe
6. Lame de pirate légendaire : +5 au combat à l'arme blanche, dégâts améliorés & magiques, +5 à l'intimidation, possibilité d'être considéré comme un pirate légendaire. Valeur : 10 000 PO
7. Paire de pistolets du grand Pirate Karak : connu pour ne jamais louper leur cible, +5 armes à distance, dégâts améliorés, +5 à l'intimidation, possibilité d'être considéré comme un pirate légendaire. Valeur : 10 000 PO
8. Mangeur de champignons : ne sera jamais malade en mangeant des champignons, utile en cas de concours de mangeur de champignons, peu utile dans tous les autres cas de figure.
9. Repaire de pirate : a hérité ou mérité un repaire dans lequel la bande peut s'abriter en cas de coup dur.
10. Animal de compagnie : au choix en rapport avec l'univers de la piraterie (peut servir au combat, à l'exploration, etc.)
11. Tour de Babel sur patte : peut tenter de comprendre n'importe quelle langue (en faisant en jet de perception), si le personnage arrive à comprendre cette langue il pourra l'ajouter dans ses langues « connues »
12. Titre de noblesse => 1 dé4
 - 1 : gentilhomme
 - 2 : Baron
 - 3 : Comte
 - 4 : Duc
13. Chanceux : votre personnage pourra relancer son dé une fois par combat. Si un personnage chanceux fait un coup critique, il aura alors la possibilité de relancer un autre dé dans ce combat (la chance appelle la chance !)
14. Aimant à gonzesse / à bonhomme : peu importe le charisme de votre personnage, sa séduction est comme démultipliée (séduction +10)

15. Insaisissable : sur le plan physique comme mental vous parvenez toujours à vous sortir des pires situations, +3 adresse, +3 expression
16. Bad Boy : votre personnage est un dur, un archétype du virilisme le plus primesautier en apparence ou frêle vieillard entachant d'urine ses chausses à chaque combat, mais un vrai gaillard en nature. +3 force
17. Jack Pot : votre personnage a ingéré un gâteau fluorescent (c'est magique) et se sent tout chose. +3 dans 2 aptitudes, un jet de chance supplémentaire (en prenant le meilleur des deux), 500 PO, 10 pts de compétences à répartir en plus des pts de compétence habituels.
18. Bon camarade : apprécié de tous, il est habité par une aura qui rend ses compagnons naturellement enclins à suivre ses directives
19. Talentueux : +2 pts de compétences dans 3 des 6 domaines.
20. Aucune chance