

Glamour

Pays d'origine : Avalon

Compétences : Anne du vent, Bonnet Rouge, Dame du Lac, Isaac Snaggs, Jack, Jack O'Bannon le Fou, Jeremiah Berek, La reine des cieux, L'homme vert, Le chasseur cornu, Le chevalier de pierre, Le roi cornu, Le roi Elilodd, Le roi Robert le Noir, Meg de fer, Reine Maab, Robin des bois, St Rogers, Sombrecape, Thomas

Apprenti : La bénédiction de renom

Adeptes : La bénédiction de bonne fortune

Maître : La bénédiction de puissance

En terre d'Avalon, les légendes folkloriques sont revenues à la vie. Les sorciers d'Avalon canalisent l'énergie des croyances populaires et la manipulent afin d'accomplir de miraculeuses démonstrations de force, de ruse ou d'habileté. Cette faculté est connue sous le nom de Glamour. Elle fut enseignée aux Avaloniens par les Sidhe, qui leur offrirent aussi la puissante relique magique connue sous le nom de Graal. Si le Graal venait à être perdu, les sorciers d'Avalon perdraient leurs pouvoirs jusqu'à son retour.

Contrairement aux sidhes, un humain ne peut avoir plus d'une légende glamour dans un trait. Cependant, pour chaque point au dessus de 5 dans un trait, le personnage gagne une légende supplémentaire dans ce trait.

Cependant, la puissante magie glamour a des conséquences pour son utilisateur. A chaque fois que le mage glamour fait appel au pouvoir d'une légende, le MJ lance 1g1 (2g2 pour les légendes désignées dans l'intitulé comme du glamour sidhe). Si le résultat est 20 ou plus, le mage glamour attirera l'attention et la curiosité de la légende elle-même....

Apprenti : La bénédiction de renom

A ce niveau de maîtrise, vous bénéficiez de deux avantages. Premièrement, tous vos dés de Réputation sont considérés comme des dés de Glamour. Deuxièmement, vous pouvez utiliser la capacité d'apprenti de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Les dés de Glamour

Les dés de Glamour s'utilisent de la même façon que les dés d'héroïsme à deux exceptions près. Premièrement, vous ne pouvez pas les utiliser pour activer (ou empêcher l'activation) d'un arcane. Deuxièmement, ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin d'une histoire. Les dés de Glamour peuvent être utilisés afin d'activer les compétences de Glamour, tout comme les dés d'héroïsme.

Adepte : La bénédiction de bonne fortune

Au début d'une séance de jeu, le nombre de dés d'héroïsme de départ de votre MJ est réduit de votre trait le plus faible, pour un minimum égal au nombre de joueurs. Ainsi, si votre trait le plus faible s'élève à 2 et s'il y a cinq joueurs à la table, le MJ aura 2 dés d'héroïsme de moins, pour un minimum de cinq, au début de chaque histoire. Ce niveau d'initiation vous permet également d'utiliser la capacité d'adepte de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Maître : La bénédiction de puissance

Le nombre de vos dés d'héroïsme dépend désormais de votre trait le plus élevé, pas du plus faible. En outre, vous pouvez utiliser la capacité de maître de n'importe quelle compétence de Glamour que vous connaissez en utilisant un dé d'héroïsme.

Vous trouverez ci-dessous plusieurs compétences de Glamour auxquelles les sorciers peuvent faire appel en utilisant leur héritage Glamour. En évoquant un personnage donné, le sorcier puise dans les croyances populaires liées à ce personnage, ce qui lui permet d'utiliser certains des pouvoirs qui lui sont traditionnellement attribués. Vous remarquerez que chaque compétence de Glamour est basée sur un trait spécifique (indiqué entre parenthèse à la suite du nom de la compétence). Vous ne pouvez pas choisir plus d'une compétence associée à un même trait. D'autres compétences de Glamour sont décrites dans le guide d'Avalon.

Les compétences

Anne du vent (Dextérité)

Anne du vent était une femme légendaire qui fit la course avec les quatre vents et l'emporta. Elle fut récompensée d'une coupe toujours pleine de vin, d'une marmite toujours pleine de ragoût et d'un sac toujours plein de pain. Cela tombait bien, car la course lui avait donné tellement faim qu'elle dut manger pendant trois mois sans interruption pour récupérer.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre total d'initiative jusqu'à la fin du tour.

Adepte : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre rang dans la compétence Course de vitesse jusqu'à la fin du tour.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, dépenser immédiatement toutes vos actions pour le tour en cours, en ignorant les règles des interruptions. Vous pouvez ainsi agir au début du tour, une fois que chacun a déterminé son initiative. Si plus d'un mage Glamour souhaite faire usage de cette capacité, celui ayant le plus haut total d'initiative commence.

Bonnet rouge (Dextérité) – Glamour sidhe

Bonnet rouge est un des plus sanglants et vicieux des sidhes des ombres. Se délectant de la torture et de la mort, il trempe son bonnet dans le sang de ses victimes et laisse ruisseler ce sang sur son visage.

Apprenti : *Bonnet rouge est connu pour s'amuser avec ses proies, et il aime les observer depuis un lieu caché. Ce pouvoir donne à l'apprenti +1g1 par niveau de maîtrise aux jets liés aux déplacements silencieux et de provocation (système de répartie) pendant 5 minutes par rang dans cette compétence.*

Adeptes : *invoker ce pouvoir permet à l'adepte de gagner une partie des prouesses de combat de Bonnet rouge. Ses mains s'allongent et se dotent de griffes qui lui donnent +1g1 à ses jets d'attaque et de dommages à mains nues. De plus, il n'y a aucune pénalité pour les personnages ne possédant aucune compétence dans le combat à mains nues. Ce pouvoir reste actif pendant un nombre de rounds égal au double du niveau de maîtrise du mage.*

Maître : *en invoquant ce pouvoir, le visage du mage glamour s'allonge et se change en un hideux visage, alors que son torse se rétrécit et que ses jambes grandissent. Du sang frais ruisselle de ses cheveux. La transformation est terrifiante à voir et le mage gagne un niveau de peur de 3 pour un nombre de minutes égal au rang dans cette compétence.*

Dame du lac (Esprit) – Glamour sidhe

La Reine de la Terre veille sur toute l'Avalon et sur Bryn Bresail, et les guide chacun avec douceur vers le futur.

Apprenti : *l'apprenti peut activer ce pouvoir pour automatiquement réussir un jet de Perception.*

Adeptes : *l'adepte a des visions du futur et de ses conséquences probables permettant de le guider dans ses actes. Il peut activer ce pouvoir après un jet pour immédiatement le relancer. Vous pouvez activer ce pouvoir un nombre de fois égal à votre niveau de maîtrise par acte.*

Maître : *le mage glamour peut activer ce pouvoir pour regarder dans n'importe quel corps d'eau pour y voir les événements se passant à portée de vue de n'importe quel autre corps d'eau. Il peut voir les événements qui se sont déroulés dans le passé ou le futur. Cependant, un jet de perception ND 30 est nécessaire pour choisir le bon corps d'eau et le moment propice. Seul le mage glamour peut voir ces événements et ces images sur une période de 5 minutes par niveau de maîtrise.*

L'homme vert (Détermination)

Les légendes évoquent le jour où l'homme vert mit au défi un chevalier de le décapiter avec une hache. Une fois la tête tranchée, il la ramassa calmement puis la reposa sur ses épaules. Malheureusement pour lui, le chevalier ne survécut pas à la contre-attaque de l'homme vert.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme, puis lancez un dé non explosif par rang que vous possédez dans cette compétence pour n'en garder qu'un. Donnez maintenant ce dé à un autre joueur, qui bénéficiera d'un bonus égal à ce résultat à tous ses jets jusqu'à la fin de la scène. Ainsi, si vous obtenez un 6, il ajoutera 6 à tous ses jets jusqu'au terme de la scène. Toutefois, les restrictions suivantes s'appliquent :

- 1) Nul ne peut bénéficier de plus d'un dé de ce type à la fois.
- 2) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur vous-même.
- 3) Vous ne pouvez pas affecter plus de personnes en même temps que vous n'avez de rangs dans cette compétence.

4) Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir sur un personnage qui ne désire pas être affecté. Lorsque l'effet se dissipe à la fin de la scène, le personnage qui bénéficiait de ce bonus subit une blessure grave par tranche de 5 points indiquée sur le dé (arrondissez à l'entier supérieur). Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, il subirait deux blessures graves à la fin de la scène.

Adepté : utilisez un dé d'héroïsme et choisissez un personnage (vous pouvez choisir le vôtre). La prochaine blessure grave qu'il subira guérira d'elle-même à la fin du tour au cours duquel il l'aura reçue. Ce pouvoir permet de sortir de l'Inconscience, mais pas de revenir d'entre les morts.

Maître : lorsque vous utilisez votre pouvoir d'adepte sur autrui, l'individu affecté peut en payer le dé d'héroïsme d'activation à votre place.

Isaac Snaggs (Esprit)

Isaac Snaggs est célèbre pour ses mains rapides comme l'éclair. Il servait dans l'armée avalonienne lorsque son unité manqua de flèches pour ses arcs longs. Isaac se mit alors à courir devant les lignes ennemies, attrapa chaque flèche qui lui fut tirée dessus et les rapporta à ses hommes qui purent ainsi reconstituer leurs réserves. Grâce à ses efforts, ils vainquirent l'armée montagnaise.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et après avoir tenté une défense active, ajouter au total le double de votre rang dans cette compétence. Par conséquent, si vous obtenez 22 et que vous possédez 3 rangs dans cette compétence, votre total sera alors de 28.

Adepté : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper un projectile dont vous êtes la cible. Ce qui inclut les couteaux, les haches et même les flèches. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez alors aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme et une action, attraper la balle d'un pistolet ou d'un mousquet lorsque l'on vous tire dessus. Pour effectuer cette prouesse, une de vos mains doit être libre et vous ne subissez alors aucun dommage – on considère qu'il s'agit d'une tentative de défense active couronnée de succès.

Jack (Esprit)

Les légendes content les mille et une ruses et astuces de Jack. Les victimes de ses tours pendables (généralement des géants) ne réalisèrent souvent que bien trop tard ce qui leur arrivait. Presque plus impressionnant encore, Jack était presque invincible lorsqu'il se trouvait chez lui.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme pour transformer un petit objet (moins de 30 cm³) en l'un des objets indiqués ci-dessous, jusqu'au prochain lever de soleil (ou jusqu'à ce que vous décidiez d'interrompre l'enchantement) où il retrouvera sa forme originelle. Si l'objet est brisé après transformation, tous les débris disparaîtront au lever du soleil, à l'exception d'un (déterminé au hasard), qui retrouvera sa forme d'origine inaltérée.

Un couteau

Un morceau de fromage de la taille du poing : s'il est mangé, l'objet d'origine est détruit.

Un oiseau : s'il est tué, l'objet d'origine est détruit.

Une pierre : vous pouvez transformer jusqu'à cinq petites objets d'un coup.

Deux dés

Une carte à jouer ordinaire ou une carte Sorte : vous pouvez transformer jusqu'à cinq petites objets d'un coup.

Guilder : vous pouvez transformer jusqu'à (rang de compétence x 5) petits objets d'un coup.

Une bobine de fil de six mètres de long

Un bouton

Adepté : vous apprenez à prendre l'apparence de l'un des cinq formes suivantes par rang que vous possédez dans cette compétence. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour adopter l'une des formes que vous connaissez jusqu'au lever de soleil suivant. Vous pouvez également utiliser deux dés d'héroïsme pour transformer, jusqu'au lever de soleil suivant, une personne volontaire (ou un cheval, volontaire ou pas) dans l'un des formes que vous connaissez.

L'enfant : la personne affectée rajeunit temporairement. S'il s'agit d'une personne vieille ou d'âge mûr, elle devient jeune (cf. les règles concernant l'âge dans le Guide du Maître). Si elle est plus jeune que cela, il ne se passe rien. Si le MJ applique les pénalités dues à l'âge, il est possible de les annuler en adoptant cette forme. Il n'y a aucun autre effet technique. Un vieux cheval affecté par cette forme regagnera temporairement sa prime jeunesse.

Le noble : la personnage affecté devient bien plus belle et séduisante. Cela se traduit par un bonus de +1 dé lancé sur tous ses jets sociaux. Sous cette forme, un cheval deviendra un magnifique animal.

L'ogre : l'aspect physique de la personne est légèrement transformé et la rend bien plus intimidante. Que ses dents soient plus pointues ou que son regard s'embrace d'une lueur rouge, ces subtiles modifications ont tendance à mettre mal à l'aise les individus qui la voient. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux, à l'exception de ceux faisant appel à la compétence Interrogatoire ou à la faculté d'intimidation du système de répartition, qui bénéficient d'un bonus de +2 dés lancés. Sous cette forme, un cheval

sera plus effrayant. Il soufflera des flammes par les naseaux ou aura des yeux rouges incandescents.

Le paysan : la personne affectée prend une apparence plus commune, plus ordinaire. Cela se traduit par un bonus de +2 dés lancés sur tous ses jets de Déguisement, Discrétion et Filature. Sous cette forme, un cheval perdra toute marque physique distinctive, comme une tache blanche sur le chanfrein.

La sorcière : la personne affectée paraît bien plus vieille et décrépie qu'elle ne l'est réellement. Cela se traduit par une pénalité de -1 dé lancé sur tous ses jets sociaux mais il est impossible de la reconnaître. Ni ses traits ni ses spécialisations ne sont affectés par la transformation. Sous cette forme, un cheval est simplement bien moins beau.

Maître : vous pouvez enchanter un bâtiment de 1200 m² maximum grâce à l'essence du Glamour. Faire appel à cette compétence demande un mois de préparation, ainsi qu'une larme de Sidhe. Une fois l'enchantement terminé, vous devez choisir trois principes parmi ceux qui suivent. Ils produiront en permanence leurs effets à l'intérieur du bâtiment, sauf si on utilise d'autres pouvoirs de sorcellerie pour les contrer temporairement (comme la compétence Thomas). Vous ne pouvez disposer que d'un seul bâtiment enchanté à la fois, mais pouvez y mettre un terme pour en enchanter un autre (ce qui demande un autre mois et une nouvelle larme de Sidhe).

- 1) Je ne peux pas mourir dans ma demeure.
- 2) Seule ma magie fonctionne dans ma demeure.
- 3) Je sais toujours où se trouvent les choses (et les personnes) dans ma demeure.
- 4) Nul ne peut entrer dans ma demeure sans ma permission.
- 5) Nul ne vieillit dans ma demeure.
- 6) Les placards à provision de ma demeure sont toujours pleins de boisson et de nourriture.
- 7) Je peux modifier l'agencement intérieur de ma demeure d'une simple pensée.
- 8) Il est impossible d'infliger le moindre dommage à ma demeure.
- 9) L'intérieur de ma demeure est vingt fois plus grand que l'extérieur.
- 10) Nul ne peut trouver le chemin de ma demeure si je ne l'y autorise pas.

Jack O'Bannon le Fou (Gaillardise)

Le roi d'Inismore est toujours un sujet apprécié des mythes et légendes. Certains contes parlent de ses nombreux tours – disparaître derrière de petits objets, apparaître à des endroits inattendus, et même s'ôter la vie... pour réapparaître le lendemain matin comme si de rien n'était.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître complètement lorsque vous vous tenez derrière un objet vous dissimulant au moins partiellement. Personne ne vous verra tant que vous ne bougerez pas. Mais on vous entendra, et si vous vous penchez pour voir ce qui se passe, la moitié de votre corps sera visible

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, disparaître derrière un objet et apparaître derrière un autre objet situé au plus à 30 mètres par rang dans cette compétence du premier objet.

Maître : votre personnage peut utiliser trois dés d'héroïsme lorsqu'il se fait tuer. À l'aube du lendemain, il revient à la vie, ses blessures soignées et son corps purgé de toute substance nocive. Sa Gaillardise est toutefois réduite de 2 rangs en raison du stress lié au trépas, et si son score en Gaillardise devait être inférieur à 0, toute magie serait alors impuissante et il mourrait pour de bon. Bien sûr, même si la magie fait effet, il a peut-être déjà été enterré...

Jeremiah Berek (Panache)

Jeremiah Berek est une légende vivante. Il est devenu si célèbre que les mages Glamour ont commencé à utiliser le pouvoir de sa renommée (et de son incroyable chance). Il est connu pour se sortir régulièrement de situations désespérées, et les causes apparemment perdues sont son lot quotidien.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter deux fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet. Par conséquent, si vous avez 3 rangs dans cette compétence et que vous obtenez un 22, votre total final sera de 28.

Adeptes : utilisez un dé d'héroïsme avant d'effectuer un jet. Pour chaque dé qui « explose » lors de ce jet, vous pouvez relancer et garder non pas un, mais deux dés supplémentaires.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme après avoir raté un jet. Vous pouvez le recommencer immédiatement. Mais si vous échouez une seconde fois, le résultat est inévitable. Vous ne pouvez vous servir de ce pouvoir plus d'une fois par jet, pas plus qu'il n'est cumulable avec un autre pouvoir permettant de tenter de nouveau un jet.

Reine des Cieux (Panache) – Glamour sidhe

La Reine des Cieux agit comme le seul monarque des Sidhes. Bien que ses sœurs puissent être en désaccord sur l'étendue de son domaine, elles ne lui disputent pas son pouvoir publiquement à cause de son attitude hargneuse et sa capacité à lentement drainer les pouvoirs.

Apprenti : l'apprenti peut activer ce pouvoir pour augmenter sa stature et son aura. Cela permet d'obtenir +1q1 à tous les jets sociaux pendant un nombre d'heures égal au rang de cette compétence.

Adeptes : l'adepte peut invoquer un vent pour désorienter et accabler ses adversaires. En activant ce pouvoir, l'adepte cause un vent tournoyant autour d'une personne ou d'une zone à portée de vue. Cela ne cause aucun dommage, mais cela réduit tous les jets de la cible d'un nombre de dés gardés égal au niveau de maîtrise du mage glamour.

Maître : le mage glamour peut activer ce pouvoir en ciblant une personne à portée de vue et choisir un trait. La cible perd un point dans ce trait (celle-ci aura toujours au minimum 1) jusqu'à l'aube du jour suivant.

Le chasseur cornu (Gaillardise)

Les légendes décrivent le chasseur cornu comme un guerrier d'une force et d'une endurance phénoménale, capable de franchir d'impressionnantes distances en sautant, de lancer d'énormes rochers et de survivre à des coups qui couperaient en deux un homme normal.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet. Cette capacité ne peut être utilisée pour effectuer un jet d'opposition, un jet de blessure ou un jet de dommages.

Adepté : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de blessure.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme afin d'ajouter votre rang dans cette compétence à votre Gaillardise pour effectuer un jet de dommages ou d'opposition (comme l'utilisation de la compétence Désarmer).

Le chevalier de pierre (Détermination)

Le chevalier de pierre est devenu une figure de courage légendaire. Après avoir appelé des renforts avec tant de force qu'on l'entendit sur une centaine de kilomètres, il défendit seul un col étroit contre une armée d'invasion pendant une nuit et un jour avant l'arrivée de ses compagnons. Mais dès qu'il les vit à ses côtés, il tomba raide mort sous le coup de la fatigue.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide. Vous pouvez choisir un nombre d'amis égal à votre rang dans cette compétence. Il vous entendront tous, quelle que soit la distance vous séparant et sauront immédiatement où vous vous trouver (ou au moins l'endroit d'où vous avez appelé).

Adepté : vous pouvez dépenser un dé d'héroïsme pour ignorer un niveau de peur inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence jusqu'à la fin de la scène.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, choisir un bout de terrain (ou un pont, etc.) dont la longueur et la largeur ne sont pas supérieures à 3 mètres. Tant que vous ne quittez pas le lieu choisi, vous ne pouvez mourir ou sombrer dans l'inconscience, jusqu'à ce que le soleil se soit levé et couché une fois. Vous subissez des blessures graves, mais elles restent sans effets tant que la magie est active. Si vous quittez le lieu choisi, les effets cessent immédiatement. A l'expiration du Glamour, si vous avez subi trois fois ou plus votre Détermination en blessures graves, vous succombez immédiatement.

Le Roi Cornu (Gaillardise) – Glamour sidhe

Le Roi cornu est l'incarnation de la masculinité et de la puissance parmi les Sidhes. Aucune femme, humain ou sidhe, ne peut résister à son étreinte et elles seraient mêmes enclines à être étreintes par le Roi cornu à la simple vue de sa magnifique forme. (note: le Roi cornu est un pouvoir primaire. Il n'y a rien de romantique dans la rencontre avec celui-ci. Le MJ peut adapter l'utilisation de ce personnage aux sensibilités de ses joueurs).

Apprenti : l'apprenti peut activer ce pouvoir pour obtenir +1g1 sur tous ses jets de séduction et jets sociaux face aux membres du sexe opposé.

Adeptes : l'adepte peut activer ce pouvoir pour se déplacer d'une forêt à une autre dans un rayon de 150 kilomètres. Cependant, il ne peut pas contrôler exactement où il va arriver dans cette forêt.

Maître : le maître mage glamour peut assumer la forme de n'importe quelle créature mâle de la taille d'un ours ou plus petit jusqu'à l'aube du jour suivant, mais prendre la forme d'un être spécifique n'est pas possible. Le mage glamour gagne le travers libertin pendant tout le temps où il est transformé.

Le roi Elilodd (Esprit)

Selon la légende, le roi Elilodd forgea une amitié durable avec les Sidhe, amitié qui fut source de tout le Glamour. De nombreuses années durant, il resta fort apprécié des Flamboyants.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter cinq fois votre rang dans cette compétence à votre jet lorsque vous vous servez du système de répartition contre un Sidhe. Seul le charme et autres effets bénéfiques similaires permettent de vous faire bénéficier de ce bonus contre un Flamboyant, alors que seule l'intimidation et autres effets négatifs similaires vous confèrent ce bonus contre une Ombre.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, appeler à l'aide le Sidhe le plus proche. Effectuez un jet de Détermination + Roi Elilodd contre un ND de 30. Si vous réussissez, un Flamboyant répond à votre appel et vous aide du mieux qu'il le peut (pour un certain prix, naturellement). Si le résultat de votre jet est de 10 ou moins, c'est une Ombre qui se présente, et le prix de son assistance (en partant du principe qu'elle ne vous tue pas sur-le-champ) sera beaucoup, beaucoup plus lourd.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, créer autour de vous un cercle de 3 mètres de diamètre que les Ombres ne peuvent pénétrer. Elles sont projetées au loin si elles se trouvent dans le cercle au moment de son apparition et ne peuvent utiliser contre vous leur magie tant qu'en durent les effets. Ces derniers perdurent tant que vous êtes éveillé (vous devez chaque matin réussir un jet de Détermination contre un ND de 10 multiplié par le nombre de jours passés sans sommeil, ou vous endormir). Si vous quittez le cercle, il cesse de faire effet. En outre, toute personne qui en sort est immédiatement vulnérable aux Ombres.

Le roi Robert le Noir (Détermination)

Robert unifia les clans des Marches des Highlands grâce à sa forte personnalité, ce qui lui valut immédiatement une place dans les légendes de ce pays. Avec le temps, on a associé à son nom de grandes victoires et coups d'Etat militaires, de sorte que même aujourd'hui, on dit d'un chef particulièrement habile qu'il a reçu la « Bénédiction de Robert ».

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence au jet de Stratégie de votre général à ce tour. Trois mages Glamour maximum peuvent contribuer ainsi au succès de leur armée, voire cinq si le général est un MacLeod.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter votre rang dans cette compétence à votre jet personnel durant un combat de masse.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter le double de votre rang en Commander au prochain jet de jusqu'à cinq personnes de votre choix (vous y compris). Vous ne pouvez choisir la même personne plus d'une fois. Il faut se servir de ce bonus avant la fin de la scène, sans quoi il disparaît.

Meg de fer (Gaillardise)

On raconte que Meg de fer fut la femme la plus forte à avoir jamais vécu. Elle doit son nom à son habitude de manger des clous au déjeuner et des épées au souper. Selon la légende, elle parvint une fois à attraper un boulet de canon et à le mordre avant d'en avaler un morceau alors qu'il était encore brûlant, uniquement pour se moquer des artilleurs qui l'avaient tiré.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, vous soigner instantanément de 5 blessures légères pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence.

Adeptes : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, annuler les effets d'un type de poison agissant dans votre organisme.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réussir automatiquement un jet de blessure dont le ND n'est pas supérieur à 100.

Reine Maab (Détermination) – Glamour sidhe

La Reine de la Mer contrôle et commande tous les êtres sous les vagues excepté sa rivale, la Sirène Noire, qui n'est autre que la Reine des sirènes, et ses rejetons. Maab est une sidhe rancunière qui n'hésite pas à réprimer toute insulte ou offense à son égard. Ses pouvoirs sous les vagues n'ont pas d'égal.

Apprenti : l'apprenti peut dialoguer avec toutes les créatures aquatiques. Cela n'implique pas que la créature concernée sera forcément amicale. Ce pouvoir reste actif pendant 5 minutes par rang dans cette compétence.

Adepte : l'adepte peut survivre sans respirer et s'adapter aux conditions aquatiques pour les 6 prochaines heures. Cela permet aussi de survivre dans d'autres situations comme être enterré vivant, être étranglé ou être entouré de gaz empoisonné.

Maître : le mage glamour peut activer ce pouvoir seulement s'il a au moins un pied dans de l'eau de mer. Pour un nombre de round égal au niveau de maîtrise de mage, le personnage gagne +2g2 sur tous les jets et un niveau de peur de 2.

Robin des bois (Dextérité)

Les légendes content l'extraordinaire archer qu'était Robin des bois. Il pouvait toucher une cible à des distances incroyables, planter un trait dans l'œil d'un homme et même couper une flèche dans le sens de la longueur.

Apprenti : utilisez un dé d'héroïsme pour diminuer la portée effective de votre prochaine attaque à l'arc de 1,50 mètre par rang dans cette compétence.

Adepte : utilisez un dé d'héroïsme pour effectuer le jet de dommages de votre prochaine attaque à l'arc en lançant un dé supplémentaire par rang dans cette compétence.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme pour diminuer le ND de votre prochain jet d'attaque à l'arc de 5 par rang dans cette compétence.

St Rogers (Panache)

La capitaine Rogers fut le tout premier pirate. On raconte que son bateau faisait partie de lui – deux proches amis naviguant ensemble sur les vagues. Aucun homme ou femme ne parvint à les séparer, et lorsque Rogers disparut, une tempête se leva rapidement et emporta son bateau. Ils se sont peut-être retrouvés au fond de la mer, qui sait ?

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ajouter trois fois votre rang dans cette compétence au résultat d'un jet d'une compétence du métier de Marin. Par conséquent, si votre rang est de 4 et que vous obtenez un 18, le résultat final est de 30.

Adepte : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer un dégât grave d'un navire que vous touchez.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, ne faire qu'un avec le navire dont vous tenez le gouvernail. Tous deux devenez alors une seule et même entité. Lorsque vous devez effectuer un jet pour l'un ou l'autre, utilisez le trait le plus haut des deux (le vôtre ou celui du navire). Toutefois, ce pouvoir prend fin dès l'instant où vous lâchez la barre. En outre, lorsque vous subissez une blessure grave, le navire subit immédiatement un dégât grave, et vice versa.

Outre ce pouvoir, un maître de St Rogers peut (une seule et unique fois dans toute sa vie) attribuer l'une des trois capacités suivantes à un navire.

La possibilité pour un navire d'acquérir de la Réputation et d'utiliser, tel un mage Glamour, des dés de Réputation comme des dés d'héroïsme.

Le navire reçoit un nombre de dés de Réputation égal à la somme de la Réputation de tous les membres de son équipage divisée par 10 (arrondie à l'inférieur). Par exemple, si l'équipage possède un total de 23 points de Réputation, la navire reçoit alors 2 dés de Réputation.

Un bonus permanent de +2 à l'un des traits du navire, en ne tenant aucun compte des limites maximales.

La capacité de choisir seul son cap. À moins que le barreur ne dirige volontairement le navire vers un obstacle ou vers le rivage, le vaisseau évitera ce genre d'écueils, indépendamment des limitations s'appliquant aux navires normaux.

Sombrecape (Dextérité)

Sombrecape fut le plus grand voleur de toute l'histoire d'Avalon. On raconte qu'il pouvait escalader tous les murs et crocheter toutes les serrures, et qu'il ne laissait jamais la moindre trace de son passage.

Apprenti : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, effacer les traces de votre passage pour le reste de la scène. Le ND de toutes les tentatives visant à vous suivre à la trace sont augmentés de 5 pour chacun de vos rangs dans cette compétence.

Adepté : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet d'Escalade de 10 fois votre rang dans cette compétence.

Maître : vous pouvez, en utilisant un dé d'héroïsme, réduire le ND d'un seul jet de Crochetage de 10 fois votre rang dans cette compétence.

Thomas (Panache)

Les légendes racontent le voyage de Thomas jusqu'à la cour des Sidhes et comment il y apprit à sentir et à résister à la sorcellerie. Lorsqu'il revint à Théah, il élimina de nombreux sorciers malfaisants, ce qui le rendit célèbre.

Apprenti : lorsque quelqu'un (ou quelque chose) doté d'une étincelle de sorcellerie s'approche à moins de dix mètres de vous, votre pouce gauche est animé de picotements, jusqu'à ce que la chose (ou la personne) à l'origine de cette manifestation sorte de la zone de détection. Lorsqu'une personne utilise directement la sorcellerie à votre rencontre, vous le sentez immédiatement et pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour résister à cette magie. Ce pouvoir ne permet pas d'éviter un coup porté par un changeforme d'Ussura car la magie à l'œuvre affecte le sorcier, pas vous. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée à votre rencontre doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

Adeptes : lorsque quelqu'un use de sorcellerie à moins de dix mètres de vous, vous le détectez immédiatement. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour annuler les effets d'une compétence de sorcellerie utilisée, ou active, à moins de dix mètres de vous. Cela peut annuler la bénédiction d'une sorcière de la destinée, forcer un sorcier ussuran à reprendre forme humaine ou empêcher un mage montagnois de se téléporter. Le rang de la compétence de sorcellerie utilisée doit être inférieur ou égal à votre rang dans cette compétence.

Maître : utilisez un dé d'héroïsme. Nul ne peut faire appel à la magie dans un rayon de trois mètres autour de vous pendant un nombre de tours égal à votre rang dans cette compétence. Tout effet magique actif pénétrant dans cette zone est immédiatement annulé.