

## Mixtio

*(Fille de Sophie uniquement)*

**Compétences (femmes):** Fausse potion, Hydromancie, Potions (Baume guérisseur, Philtre d'invisibilité, Philtre de Force, etc.)

**Apprenti (femmes):** Clairvoyante

**Adeptes (femmes):** Médium

**Maître (femmes):** Devineresse

**Compétences (hommes):** Agilité, Force, Perception, Rapidité, Résistance

**Apprenti (hommes):** Endurance

**Adeptes (hommes):** Guérison

**Maître (hommes):** Force intérieure

*Le sang qu'ont en commun les descendants de la Dame du Lac véhicule un type de sorcellerie unique en son genre, appelé Mixtio. Il tire ses pouvoirs des eaux mystiques de Bryn Bresail – les rivières, les lacs et tous les cours d'eau appartenant à la Dame du Lac.*

*Les mages Mixtio ont pour habitude d'utiliser l'eau à des fins de clairvoyance, de mixtion des potions et élixirs, ou d'amélioration de sa force physique. Tout cela puise son origine dans les eaux de Bryn Bresail – des eaux qui coulent dans les veines des descendants de la Dame. En général, les femmes ont les dons de mixtion et de clairvoyance, et les hommes celui d'atteindre la perfection physique. Parfois, un mage Mixtio (un sur cent environ) affiche la forme de sorcellerie associée au sexe opposé. L'enfant d'un sorcier né avec le don peut avoir une forme ou l'autre. De toute façon, chacune est une face de la même pièce. Par contre, un sang-mêlé n'a pas le droit de choisir l'une ou l'autre forme de Mixtio.*

*Les deux versions affichent certains points communs, ce qui s'explique par leur même origine. Tous les mages Mixtio sont capables de respirer sous l'eau. Bien que leur magie soit d'origine Sidhe, le fait d'acheter la magie Mixtio n'offre pas à votre personnage l'avantage Sang Sidhe. La magie Mixtio se manifeste tout simplement autrement que par cet avantage. Par contre, les mages Mixtio peuvent parfaitement acheter l'avantage Sang Sidhe.*

## Mixtio (femmes)

---

### **Apprenti : Clairvoyante**

Vous savez mixtionner des potions spéciales qui produisent un effet temporaire sur les personnes qui les ingurgitent. Quand vous mixtionnez une potion, vous êtes capable d'en créer un nombre de doses égal à votre niveau de maîtrise. Vous pouvez également user d'hydromancie, contempler un bassin d'eau et distinguer des visions dans le temps comme dans l'espace.

En qualité d'apprentie, votre hydromancie est limitée au présent. En outre, vous ne pouvez entendre et voir se dérouler à proximité d'un lieu, d'un individu ou d'un objet qui vous est familier. Vous pouvez tenter de voir et d'entendre quelque chose dont vous avez entendu parler, mais votre ND augmentera alors de 10. Si vous n'avez vu l'objet de votre hydromancie qu'une fois ou deux, votre ND augmentera seulement de 5. Il n'y a aucune portée maximale pour ce pouvoir. Par exemple, si vous souhaitez observer un ami vivant dans l'Empire du Croissant alors que vous êtes en Avalon, vous ne subissez pas la moindre pénalité.

En outre, une apprentie respire sous l'eau et est capable de dire si un individu est bon ou mauvais. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous savez instinctivement (aucun jet à effectuer) s'il s'agit d'un héros, d'un vilain ou d'un scélérat, quelle que soit sa Réputation actuelle. Quand vous êtes plongée dans l'eau, vous ne tombez pas sous le coup des règles de la noyade. Par contre, celles-ci s'applique s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution comportant moins de trois quarts d'eau. Enfin, vous êtes particulièrement séduisante. Vous gagnez l'avantage Séduisante (Plus que la moyenne) ou bénéficiez si vous le souhaitez d'une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisante (Eblouissante), Séduisante (Intimidante) ou Séduisante (Beauté divine).

### **Adeptes : Médium**

Alors que vous affilez vos talents, la puissance de vos potions et votre hydromancie croissent. Vous pouvez désormais, dans certaines limites, voir et entendre dans le passé ou le futur. Vous ne pouvez rien voir de ce qui a pu arriver avant votre naissance et il vous est impossible de prédire l'avenir au-delà d'un an. Chaque semaine dans l'avenir augmente votre ND de 1. Pour chaque tranche de deux années dans le passé, le ND augmente de 1.

En outre, vous acquérez le pouvoir de vous rendre à Bryn Bresail par le biais de bassins magiques dispersés et cachés à travers tout Théah. Pour ce faire, le personnage doit s'immerger dans le bassin et faire appel à son pouvoir. Un tel moyen de transport est désorientant, semblable au mal du passage (en moindre) dont sont victimes les sorciers Porté. Pour utiliser un tel bassin, effectuez un jet d'Esprit + Hydromancie ND 20. Pour chaque passager que vous emmenez, augmentez votre ND de 10. En outre, toute personne qui vous accompagne doit lancer un dé (non-explosif) auquel elle soustrait sa Détermination. Elle est

victime de désorientation durant autant de tours que le résultat du jet. Le ND de toutes les actions de la personne désorientée augmente de 10.

### **Maître : Devineresse**

Lorsque vous devenez une maîtresse, vos talents d'hydromancie sont à leur apogée et vos potions sont plus puissantes encore que celles des adeptes. Vous n'êtes plus limitée à votre naissance pour voir dans le passé. En outre, vous n'avez plus de limite pour prédire l'avenir. Ainsi, vous ne devez plus tenir compte des malus aux ND propres aux adeptes.

Par contre, pour chaque tranche de cinq années dans le passé ou l'avenir, le ND augmente de 1.

## **Compétences**

### **Fausse potion**

Parfois, il s'avère utile de confier à quelqu'un quelque chose qui ressemble à une potion mais qui n'en est pas une. Lorsque vous souhaitez obtenir un produit ayant l'apparence, le goût, l'odeur et la consistance d'une autre potion, ajoutez votre rang de Potion en question à celui de Fausse potion et divisez le résultat par deux (en arrondissant à l'entier inférieur). Utilisez ensuite ce rang à la place de votre compétence Potion. Exemple : si vous souhaitez faire une Fausse potion de guérison et que vous possédez 1 et 3 dans les deux compétences concernées, vous effectuez votre action en lançant (rang d'Esprit + 2) dés.

Il est impossible de distinguer une Fausse potion d'une vraie, sauf qu'elle ne produit pas les effets attendus. Par contre, les Fausse potions ne comptent pas le nombre maximum de potions pouvant affecter une personne à un même moment. Pour créer une Fausse potion, il faut tenir compte des mêmes ingrédients et modificateurs au ND que la potion normale.

### **Hydromancie**

Grâce à un bassin d'eau douce, vous pouvez voir et entendre ce qu'il se passe dans un autre lieu. Pour ce faire, vous devez utiliser un dé d'héroïsme et effectuez un jet de (niveau de maîtrise +1) + Hydromancie contre un ND de 20, en tenant compte des éventuels modificateurs liés à votre niveau de maîtrise. Par exemple, si une adepte disposant de 4 rangs en Hydromancie tente d'observer un individu qu'elle connaît bien, elle lance 7g3. L'utilisation de cette compétence demande plusieurs minutes et son ND de 10 si l'hydromancienne est perturbée (combat, etc.). Toute personne située près du bassin peut voir et entendre la scène qu'il dépeint.

Dés que votre niveau de maîtrise augmente, vous pouvez distinguer le passé et l'avenir. Lorsqu'on observe le passé, les images sont couvertes d'une sorte de brume jaune, semblable à la couleur d'un vieux parchemin. Cela cache certains détails de l'évènement mais, généralement, sans incidence. Quand on s'attache au futur, les images sont floues et les sons on davantage l'air de chuchotements. Cela ne fait bien sûr qu'empirer lorsque l'on tente de prédire un futur lointain.

Quand une sorcière utilise la compétence Hydromancie pour tenter de voir quelque chose, le MJ a le droit d'utiliser un dé d'héroïsme pour remplacer la vision par autre chose. C'est une excellente manière de livrer un indice ou d'ajouter une intrigue à l'histoire. Les visions du MJ n'ont pas de limite en termes de temps et d'espace. Les hydromanciennes les appellent les « Courants du Destin » et les considèrent comme des bénédictions. Cela permet également d'empêcher les personnages d'obtenir certaines informations trop rapidement mais n'abusez jamais de cette alternative.

## Potions

Bien que chaque potion constitue une compétence différente, elles ont certains traits communs, décrits ci-dessous. Lorsque vous mixtionner une potion, vous devez effectuer un jet d'Esprit + rang de compétence contre le ND de la potion. Si la potion affiche d'autres ingrédients que de l'eau, vous pouvez tenter de la mixtionner en omettant certains de ses composants. Pour chaque ingrédient manquant, le ND de votre jet augmente de 10. Quand on mixtionne une potion, les ingrédients sont détruits. Plusieurs potions peuvent affecter une personne à un même moment, mais ce nombre ne saurait excéder son rang de Gaillardise (minimum 1). En outre, il n'est pas possible d'être sous l'effet de deux potions de même type (philtre, huile, etc.). Quand quelqu'un prend une potion de trop, la première ingérée est annulée et la nouvelle prend effet. A moins que le contraire ne soit précisé, les effets d'une potion durent un acte. Il faut une demi-heure pour mixtionner une potion.

Il est nécessaire de préciser que certaines potions modifient les traits et les compétences. On ne peut jamais dépasser le rang 7 ou descendre sous le rang 0. Exemple : si un personnage disposant d'une Gaillardise de 5 avale une potion augmentant sa Gaillardise de 3 rangs, il passe à 7, pas à 8. On ne peut modifier un rang que jusqu'à concurrence de son niveau de maîtrise. En outre, pour chaque niveau d'altération au-delà du premier, votre ND augmente de 5. Exemple : si vous êtes une maîtresse et si vous augmentez la Gaillardise d'autrui de 3, votre ND augmente de 10.

Les potions prennent diverses apparences et leur utilisation tombe sous le sens. Les élixirs et philtres sont avalés, les fumées et vapeurs sont inhalées, les baumes, poussières, huile et poudres sont appliquées sur le corps. Chaque potion constitue une compétence différente. Transformer une potion d'un type en une autre (une huile en philtre, par exemple) augmente de 5 le ND visant à la créer.

## Compétences Potions

Il s'agit là d'un recueil de toutes les potions couramment mixtionnées. Cela ne constitue donc pas une liste exhaustive de toutes les potions créées par les hydromanciennes au fil de leur histoire. Si vous souhaitez concevoir une nouvelle potion, décrivez-en ses effets à votre MJ. S'il approuve cette nouvelle potion (peut-être en modifiant ses effets), il lui assignera un ou plusieurs ingrédients et un ND.

En plus des ingrédients précisés, une bouteille d'eau douce entre dans la composition de toutes les potions. L'hydromancienne doit l'obtenir d'un point naturel (ruisseau, lac, source,

etc.). A la discrétion du MJ et selon son origine, l'eau issue des sources d'Avalon peut réduire le ND de 5.

## **Baume de guérison**

ND de base : 15

Ingrédients : une croûte d'ours du mixtionneur

Appliquer ce baume à votre patient et celui-ci va vite guérir. Cette potion vous débarrasse de toutes vos blessures légères et d'une blessure grave.

## **Baume rafraichissant**

ND de base : 15

Ingrédients : une feuille de chêne fraîche

Quand ce baume est appliqué sur le corps de quelqu'un, il immunise cette personne contre les dommages provoqués par un climat brûlant, comme celui du désert par exemple. En ce qui concerne la table des effets climatiques (c. page 179 du Guide du Maître), le personnage subit des dommages normaux face à un temps froid et déchaîné. Mais du côté le plus chaud de la carte, la valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne. Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case. Ainsi, quand un personnage doit normalement subir 4g2/1 heure, il n'est victime que de 1g1/1 heure.

## **Eau de verre (Baume)**

ND de base : 30

Ingrédients : une mue de serpent

Ce baume modèle la chair de l'utilisateur comme celui-ci le désire, lui permettant de se faire passer pour quelqu'un d'autre.

Pendant toute sa durée d'effet, il peut atténuer ou annuler les avantages Séduisant ou Expression inquiétante, mais il lui est impossible de les acquérir s'il ne les possède pas déjà. Le baume n'accorde pas non plus les avantages Grand et Petit.

Les vêtements et l'équipement ne sont pas affectés.

## **Elixir de chaleur**

ND de base : 20

Ingrédients : une pincée de cendres blanches tirées d'un feu vieux d'un jour au plus

Cette potion garde celui qui la boit au chaud, même dans les pires conditions de froid. Ce personnage est immunisé contre les effets du froid. En ce qui concerne la table des effets climatiques (c. page 179 du Guide du Maître), le personnage subit des dommages normaux face à un temps chaud et déchaîné. Mais du côté le plus froid de la carte, la valeur de dommages est égale à celle indiquée dans la colonne centrale, tout en restant à la même ligne. Toutefois, cela ne modifie en rien la périodicité indiquée dans la case. Ainsi, quand un personnage doit normalement subir 5g5/1 heure, il n'est victime que de 2g2/1 heure. De même, quand il nage en eau froide ou glacée, considérez qu'il s'agit d'une eau tiède (cf. Température de l'eau, page 140 du Guide du Maître).

## **Elixir de chance**

ND de base : 30

Ingrédients : une patte de lapin

Lorsqu'on avale cette potion, on devient particulièrement chanceux. Vous gagnez un nombre de dés de chance égal au niveau de maîtrise du mixtionneur de la potion. Les dés de chance servent de la même façon que les dés d'héroïsme pour modifier le résultat d'un jet. Mais contrairement aux dés d'héroïsme, on ne peut les employer à autre chose et ils ne se transforment pas en points d'expérience à la fin de l'histoire. Les dés de chance restent disparaissent une fois l'effet de la potion arrivé à son terme.

## **Elixir de langues**

ND de base : 25

Ingrédients : –

Le buveur de cette potion comprend et parle toutes les langues humaines jusqu'à ce que ses effets s'estompent. En revanche, il ne peut pas lire les langues qu'il ne connaît pas déjà.

## **Elixir de Velme**

ND de base : 15

Ingrédients : une plume d'oiseau chanteur

Quiconque boit cette potion se sent d'humeur à mener des relations amoureuses. Toute tentative de séduction ou de charme réalisée par un membre du sexe opposé bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

## **Elixir du vol d'aigle**

ND de base : 30

Ingrédients : deux plumes d'aigle

Quiconque boit cet élixir est capable de voler, même si cela n'affecte pas sa vitesse habituelle. Cela ôte simplement les restrictions de relief.

## **Fumée du sommeil**

ND de base : 20

Ingrédients : une pincée de sable

Toute personne inhalant de la Fumée de sommeil doit effectuer un jet de Détermination en opposition contre l'Esprit + Fumée de sommeil du mixtionneur. Si ce dernier emporte l'opposition, la victime sombre dans un sommeil profond dont elle ne peut sortir avant l'expiration de la potion.

## **Huile d'amour parfumée**

ND de base : 20

Ingrédients : une douzaine de roses rouges

Toute personne enduite de cette huile semble très séduisante pour les membres du sexe opposé. Toute tentative de séduction ou de charme à l'égard d'un membre du sexe opposé à même de sentir son parfum bénéficie d'une augmentation gratuite sur son jet.

## **Huile de bêtise**

ND de base : 15

Ingrédients : un sabot de mule réduit en poudre et trois fourmis ouvrières

Un individu enduit de cette potion paraît moins intelligent jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Huile de débilité**

ND de base : 25

Ingrédients : un ver de terre et une toile d'araignée

Un individu enduit de cette potion paraît plus faible jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Huile de faiblesse**

ND de base : 25

Ingrédients : une queue de souris et trois coquilles d'œufs

Un individu enduit de cette potion paraît moins résistant jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Huile de maladresse**

ND de base : 25

Ingrédients : une patte d'albatros et un duvet de jeune faucon

Un individu enduit de cette potion paraît moins gracieux jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Dextérité de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Huile de paresse**

ND de base : 25

Ingrédients : une poignée de mousse et une coquille de palourde réduite en poussière

Un individu enduit de cette potion paraît moins rapide jusqu'au terme de l'effet ou jusqu'à ce qu'il s'en débarrasse. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage (minimum 0). Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits. Si le rang de Panache tombe à 0, voici les règles à suivre pour calculer son initiative : il a une action par tour, qui se déroule toujours en phase 10, et son initiative totale est égale à 0.

## **Murmure de Gilead (Elixir)**

ND de base : 25

Ingrédients : un gant de soie blanche

Cette potion camoufle tous les signes de sorcellerie qu'affiche celui qui la boit. Des mains couvertes de sang à cause du Porté auront l'air normales, les yeux verts propres au Pyeryem adopteront une couleur classique et même les marques de Lærdom prennent l'apparence de chair ordinaire.

Cela s'appliquent à toutes les formes de sorcellerie, même celles comme Nacht et Zerstörung. Par contre, cela ne s'applique pas au chamanisme. Le bénéfice de cette potion, est perdu si celui qui la boit use de sorcellerie avant son terme.

## **Philtre antidote**

ND de base : 20

Ingrédients : une araignée

En ingurgitant cette potion, l'individu annule totalement les effets de tout poison présent dans son organisme.

## **Philtre de force**

ND de base : 25

Ingrédients : une corne de taureau réduite en poudre et une griffe d'ours

Un individu buvant cette potion est bien plus fort jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Gaillardise de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de grâce**

ND de base : 25

Ingrédients : une plume de moineau et une dent de serpent

Un individu buvant cette potion est davantage agile jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Dextérité de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de rapidité**

ND de base : 25

Ingrédients : une écaille de poisson et une patte avant de mante religieuse

Un individu buvant cette potion réagit plus rapidement jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Panache de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre de résistance**

ND de base : 25

Ingrédients : un bout de racine d'un vieil arbre et une carapace de tortue terrestre

Un individu buvant cette potion est bien plus robuste jusqu'au terme de l'effet. Le rang de Détermination de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre des champions**

ND de base : 25

Ingrédients : un gant d'escrime usé

Quand on boit cette potion, on devient bien meilleur spadassin. Les compétences Attaque (Escrime) et Parade (Escrime) de celui qui la boit augmentent d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion. Cela prend effet même si le buveur ne connaît pas la spécialisation Escrime. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des compétences.

## **Philtre d'intelligence**

ND de base : 25

Ingrédients : une plume de hibou et une poignée de poils de renard

Un individu buvant cette potion est davantage perceptif et intelligent jusqu'au terme de l'effet. Le rang d'Esprit de l'individu est modifié par la puissance de la potion, d'autant que le souhaite le mixtionneur au moment où il crée le breuvage. Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des traits.

## **Philtre d'invisibilité**

ND de base : 30

Ingrédients : un diamant

Quand il boit cette potion grasse, l'utilisateur devient invisible, même de celles qui usent d'hydromancie. Cela affecte également ses vêtements, armes personnelles et autres possessions, en fait tous les objets qu'il peut porter. Ses jets de Déplacement silencieux et de Filature bénéficient de quatre augmentations gratuites.

## **Poudre du bouffon**

ND de base : 25

Ingrédients : une poignée de terre

Un individu aspergé de cette poudre devient un bien piètre spadassin.

Les compétences Attaque (Escrime) et Parade (Escrime) de celui qui la boit diminuent d'un nombre de rangs égal à celui précisé lors de la mixtion de la potion (minimum 0).

Cette potion est sujette aux règles régissant la modification des compétences.

## **Poussière de pétrification**

ND de base : 40

Ingrédients : une pierre de rivière

Toute personne aspergée par ce fard prend l'apparence de la pierre. Sa peau s'épaissit et devient aussi dure que le roc. L'utilisateur bénéficie de trois dés supplémentaires à lancer

(+3g0) sur tous ses jets de blessure mais tous ses dés d'actions augmentent de 2 (maximum 10).

## **Poussière d'irritation**

ND de base : 15

Ingrédients : une pincée de poivre

Quand ce fard est jeté ou soufflé sur quelqu'un, la victime est prise de démangeaisons sérieuses et de crises d'éternuements. Cette distraction augmente le ND de toutes ses actions de 5.

## **Vapeur d'oubli**

ND de base : 20

Ingrédients : les restes d'une toile d'araignée

Quand elle inhale cette vapeur, la victime doit effectuer un jet d'opposition de Détermination contre Esprit + Vapeur d'oubli du mixtionneur. S'il rate le jet, il oublie tous les événements liés à la scène actuelle. Si le mixtionneur obtient quatre augmentations, le trou de mémoire dure jusqu'à la fin de la vue de la victime. Bien entendu, on peut l'informer de ce qui est arrivé mais il ne se rappellera en rien des événements liés à la scène.

## **Note**

Vous aurez noté qu'il n'y a aucune règle de création du Baume de Westmoreland. En fait, seule l'Oracle a le pouvoir de mixtionner cette potion. Pour ce faire, il lui faut des larmes de la Dame du Lac, un élément que peu d'individus peuvent s'offrir. Pour l'anecdote, le Baume enrayer le processus de vieillissement de soixante-quinze à cent cinquante années, après lesquelles le sujet vieillit de nouveau normalement. Cette potion n'affiche pas le moindre effet secondaire.

Selon les filles, le Baume ne fonctionne que sur les femmes descendant de la Dame du Lac et n'a marché qu'une seule fois sur un homme. En effet, les hommes qui l'avalent meurent sur-le-champ. Il n'existe alors aucun moyen de survivre et l'avantage Immunité au poison n'est d'aucun secours.

## **Mixtio (hommes)**

### **Apprenti : Endurance**

Vous êtes un homme parfait. Vous êtes particulièrement séduisant, jamais vous n'avez été malade et vos blessures cicatrisent à une vitesse stupéfiante. Vous gagnez l'avantage Séduisant (Plus que la moyenne) ou bénéficiez si vous le souhaitez d'une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisant (Eblouissant), Séduisant (Intimidant) ou Séduisant (Beauté divine). On considère que vous avez la moitié de votre âge actuel quand on doit déterminer les effets du vieillissement, sauf si vous êtes jeune ou dans la force de l'âge. Vous êtes immunisé contre toutes les maladies. A la fin de chaque scène, vous pouvez effectuer un jet de Gaillardise ND 30 pour guérir l'une de vos blessures graves.

Comme vous êtes un descendant de la Dame du Lac, vous êtes capable de dire si un individu est bon ou mauvais et pouvez respirer sous l'eau. Lorsque vous rencontrez quelqu'un, vous savez instinctivement (aucun jet à effectuer) s'il s'agit d'un héros, d'un vilain ou d'un scélérat, quelle que soit sa Réputation actuelle. Quand vous êtes plongé dans l'eau, vous ne tombez pas sous le coup des règles de la noyade. Par contre, celles-ci s'appliquent s'il s'agit d'une autre substance ou d'une solution comportant moins de trois quarts d'eau.

## **Adeptes : Guérison**

Votre forme physique est plus grande que jamais. Vous résistez très bien à la douleur et lorsque vous recevez des dommages, vos blessures se referment beaucoup plus rapidement que celles de vos compagnons. Votre carapace vous offre un bonus de +5 à votre ND de base pour être touché, ND qui s'élève donc désormais à 10 + (compétence de défense x 5).

Exemple : si vous possédez la compétence Parade (Escrime) à 1, votre ND passe de 25 à 30 tant que vous avez une épée en main. Mais quelqu'un vous désarme, votre ND sera de 10 au lieu de 5. A n'importe quel moment, il vous est possible d'utiliser un dé d'héroïsme pour guérir une blessure grave.

## **Maître : Force intérieure**

Vous concentrez désormais toute votre puissance pour résister aux dommages. Vous pouvez utiliser un dé d'héroïsme pour réussir automatiquement un jet de blessure, quel que soit son ND. Votre ND de base pour être touché profite encore d'un bonus de +5. Votre ND pour être touché est donc maintenant de 15 + (compétence de défense x 5).

## **Compétences**

---

### **Agilité**

Vous êtes particulièrement gracieux. Tous vos jets de Dextérité profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

### **Force**

Vous êtes doté d'une force incroyable. Vous pouvez soulever des charges totalement inhabituelles. Tous vos jets de Gaillardise profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence. Cela s'applique également aux jets de blessure. En outre, vous bénéficiez d'un bonus égal à ce rang de compétence lorsque vous utilisez une arme bénéficiant des habituels bonus de Gaillardise en termes de dommages. Exemple : Vous ajoutez ce bonus lorsque vous maniez une épée mais pas lorsque vous tirez au pistolet ou à l'arc (sauf s'il s'agit d'un arc spécial, comme ceux qu'utilisent les élèves de l'école de Robin des bois).

### **Perception**

Vous êtes attentif et vigilant. Vous prêtez toujours attention aux moindres détails. Tous vos jets d'Esprit profitent d'un bonus de +2 par rang dont vous disposez dans cette compétence.

## **Rapidité**

*Vos mains sont si rapides que nul ne saurait suivre leurs mouvements du regard. Tous vos jets de Panache profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence. Ce bonus s'applique aussi à l'initiative totale, pas aux dés d'action.*

## **Résistance**

*Vous êtes inébranlable. Vous pouvez endurer des choses qui viendraient à bout du plus grand des hommes. Tous vos jets de Détermination profitent d'un bonus de +1 par rang dont vous disposez dans cette compétence.*