

Sang pur ○

Maîtrise ○○○

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 (5 PP) ou une réduction de 5 PP sur l'achat de Séduisant (Eblouissant, Intimidant ou 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 capables 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 ou d'un vilain, quelle que soit sa réputation actuelle. Quand vous êtes plongé dans l'eau, vous ne tombez 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 contenant moins de trois quarts d'eau.

Adepte : 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.

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 cumulable avec celui d'adepte.

Compétences

Agilité ○○○○○○

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

Perception ○○○○○○

Vous êtes attentif et vigilant. Vous prêtez toujours attention aux moindres détails, et ça se voit. Tous vos jets de Perception profitent d'un bonus de +2 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 terme 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 ceux de l'école de RobinWood).

Rapidité ○○○○○○

Vos mains sont si rapides que nul ne saurait suivre leur mouvement 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.

Notes