

Créer un personnage de niveau 1

●Caractéristiques

Distribuez entre les caractéristiques les scores suivants :
+0, +1, +2, +3, +4 et +5 (ou 15 points, +5 max)

●Compteurs

Points de Vie (PV) = 10 + CON

Points d'Énergie (PE) = 10 + SAG

●Compétences (les compétences sont sur la feuille de perso)

Choisissez (INT + 8) compétences où vous mettez un degré qui s'ajoutera aux 2 caractéristiques correspondantes
(les compétences sans degré se lancent avec +0 et sans les deux caractéristiques)

●Atouts

Choisissez 4 *Atouts* (parmi la liste qui suit)

●Équipement

Calculez l'argent de départ

●Langues parlées

Vous parlez votre langue maternelle ainsi que (INT) langues supplémentaires

● Magie (pour magicien et adepte)

➤Choisissez le(s) **Domaine(s)** parmi les suivants : *Air, Animal, Corps, Divination, Eau, Électricité, Enchantement, Esprit, Feu, Froid, Force, Lumière, Métamorphose, Terre, Mort, Transmutation, Universel* et *Végétal*.

➤Choisissez le(s) **Style(s)** parmi les suivants (entre parenthèses, la compétence ou l'avantage utilisé pour lancer les sorts) : *Occultisme (Connaissance (magie)), Prière (Connaissance (religion)), Calligraphie (Métier (scribe)), Danse (Métier (danseur)), Graveur (Métier (devin)), Katas (Acrobatie), Lames (Attaque), Musique (Métier (troubadour)), Nature (Survie), Philtre (Métier (cuisinier)) et Sacrifice (Sauvegarde)*.

Atouts de progression (une fois chacun maximum par niveau)

●Attaques multiples p36

Une fois par tranche de 5 niveaux / 2ème attaque à -5 / 3ème attaque à -10 / 4ème attaque à -15, etc.

●Caractéristique p36

+1 à une **Caractéristique** / une fois par tranche de 4 niveaux

●Compétences p36

Répartir (INT+6) degrés dans les compétences / une seule nouvelle compétence chaque fois / degré de compétence

< ou = niveau

●Compteurs p36

Répartir 6 points entre PV et PE / minimum 1 dans un des 2 compteurs / puis PV+CON et PE+SAG

●Réserves d'énergie p51 boba

PE +10

●Vitalité boba

PV +10

Atouts d'origine (uniquement au niveau 1)

●Ame de chef p37

Diplomatie et *Intimidation* +4 / en combat, +2 à tous les jets des « subalternes »

●Armes naturelles p37

Griffes, crocs, autres / dégâts +2D6

●Armure naturelle p37

Bonus d'armure de +1 tous les 3 niveaux / non cumulable avec une armure normale

●Bon sens p37

Sauvegarde +4 contre magie pour contrôler ou berner l'esprit

●Empathie animale p37

Psychologie, Bluff et *Diplomatie* utilisables sur les animaux

●Fortuné p37

(Argent de départ x niveau) à chaque début d'aventure

●Gamin p37

Entre 6 et 10 ans / FOR-1, DEX+1, CHA+1, *Bluff*+4

●Gars du coin (ville ou région) p37

Renseignements, Connaissance, Diplomatie et *Survie* +4 pour la région ou la ville choisie

●Grand p37

Intimidation +4 / en mêlée, *Défense* -2 et dégâts +1D6 / *Discrétion* -4

●Haute éducation p37

Au niveau 1, 5 degrés de *Compétences* en plus dans les *Connaissances* / puis 1 degré par *Atout Compétences*

●Héritier p37

Objet particulier, magique ou non, impossible à perdre

●L'esprit sur la matière p37

INT au lieu de CON pour le calcul des PV / PV +1 par *Atout magique* possédé

●Magicien (condition : INT +2) p38

Domaine magique Universel et deux autres au choix / un *Style* pour les 3 *Domaines*

●Né à cheval p38

Pas de dK de circonstance du conteur sur les jets d'*Équitation*

●Noble p38

Équipement de professionnel (arme et armure) / une monture / un code d'honneur à déterminer

●Petit p38

Défense +2, *Discrétion* +4 / pas d'armes de brutasse

●Peuple (Elfe) p38

DEX +1, CON -1 / *Vision nocturne* / *Sauvegarde* +4 contre les sorts affectant l'esprit

●Peuple (Elfe noir) p38

INT +1, CHA -1 / *Vision thermique* / *Attaque* +2 (cimenterres uniquement)

●Peuple (Demi-orque)

FOR +1, CHA -1 / *Grand* / *Vision thermique*

●Peuple (Gnome) p38

CON +1, FOR -1 / *Petit* / *Sauvegarde* +4 contre les illusions

●Peuple (Halfelin)

DEX +1, SAG -1 / *Petit* / bonus de +4 en *Métier (cuisinier ou jardinier)*

●Peuple (Nain) p38

CON +1, CHA -1 / *Vision thermique* / bonus de +4 en *Métier (mineur ou forgeron)*

●Réfractaire (danger) p39

Sauvegarde +4 contre le type de danger choisi / types : magie, poisons et maladies, feu, manipulations mentales, etc.

●Terrain privilégié (milieu) p39

Pas de dK du conteur sur les jets de *Survie* et de déplacement dans le milieu choisi / dégâts naturels divisé par 2

●Vision nocturne p39

Pas de dK de circonstance du conteur dû à l'obscurité, avec un minimum de lumière (étoiles par ex.)

●Vision thermique p39

Pas de dK de circonstance du conteur dû à l'obscurité, même dans le noir absolu, mais sans les détails

Atouts de combat

●Action concertée p39

Attaque +2 par personne à vos côtés avec le même Atout et la même cible

●Armes de parade p39

Défense +2 si combat à 2 armes et sans utiliser l'Atout Combat à deux armes dans le même tour

●Armes et armures de brutasse (condition : Armes et armures de professionnel) p39

Pas de malus sur les armes et armures de cette catégorie

●Armes et armures de professionnel p39

Pas de malus sur les armes et armures de cette catégorie

●Artiste de la tripaille (condition : FOR +2 et CHA+2) p39 boba

Si adversaire vous voit tuer un ennemi, Volonté contre 10+Intimidation par ennemi tué pour vous attaquer / sinon, tour perdu

●Arts martiaux (condition : DEX +2) p39

Dégâts +1D6 à mains nues / blessures graves

●Attaque à répétition (condition : niveau 3) p39

2 attaques à mains nues ou avec arme d'amateur à -2 chacune

●Attaque dévastatrice p40

Attaque -2 et dégâts +1D6 / une fois par niveau maximum

●Attaque en finesse p40

DEX à la place de FOR pour Attaque avec arme de contact d'amateur ou de professionnel ou arme à distance de toute taille

●Attaque sournoise p40

Dégâts +1D6 en mêlée ou à distance si la cible est surprise / vous pouvez prendre cet Atout plusieurs fois

●Attendant p40 boba

Bluff contre Volonté une fois par combat et par adversaire / pas d'attaque à ce tour ou retient son coup sans FOR aux dégâts

●Bagarre p40

Dégâts +FOR sans arme

●Boîte de conserve boba

2 points d'encombrement des protections (armure et bouclier) ignorés et protection +1 par Atout

●Cape et accessoires p40

Un dK gratuit par scène pour Attaque ou Défense avec description adéquate / autant de dK que d'Atout

●Charge furieuse p40

Lancer 2 fois les dégâts pour la 1^{ère} attaque suivant un tour complet de déplacement

●Combat à deux armes (condition : DEX +2) p40

2 armes pour 2 attaques à -2 chacune / impossible avec des armes de brutasse

●Combat en aveugle (condition : SAG +2) p40

Pas de dK de circonstance du conteur en combat dû à l'obscurité

●Combat monté p40

Si vous ou monture encaissez dégâts, Equitation contre Attaque pour choisir qui prend le coup / Charge furieuse quand monté

●Combattant maso p41

Un dK par 10 PV perdus / perdu(s) à la fin du combat

●Connaître son ennemi p41 boba

Attaque +2 contre la cible après 1 tour de combat / pour la scène en cours uniquement

●Coup surprise (condition : 3 degrés en Mêlée) p41 boba

Une attaque supplémentaire à -5 sans arme, durant un combat avec une arme

●Coup précis boba

DEX à la place de FOR pour les dégâts avec mains nues ou arme de contact amateur

●Crâne épais p41

Ignorez un coup assommant avec un dK du tas

●Cri de guerre (condition : CHA +3 ou FOR +2) p41 boba

En début de combat, première Défense -2 des adversaires contre vous / Sauvegarde -2 contre Intimidation / Cri de ralliement possible

●Cri de ralliement (condition : CHA +2 ou FOR +3) p41 boba

Une fois par combat, Attaque et Sauvegarde +2 pour vos alliés / Cri de guerre possible

●Défense instinctive p41

Résultat d'un jet de Défense à +2 contre toutes les attaques jusqu'au prochain tour / Défense supplémentaire possible à -4 dans le tour

●Dégâts explosifs (arme) (condition : niveau 9, niveau 12 pour le 2^{ème}, niveau 15 pour le 3^{ème}) p41

Pour l'arme choisie, relancez et additionnez tous les 6

●Doigts-serpents boba

Poison de lame utilisable à mains nues ou simple contact

●Dos au mur p41

Attaque et dégâts +2 à 0 PV

●Embuscade p41

Une minute de préparation / ennemis=alliésx10 / attaque en 1^{er} / Attaque +2 et dégâts +1D6 / idem pour alliés si Discrétion contre 15

●Enchaînement (condition : niveau 3) p41

Une attaque supplémentaire suivant la mise hors combat d'un ennemi, contre ennemi au contact / une fois de plus tous les 3 niveaux

●Expert (condition : 3 degrés en Mêlée, Armes et armures de professionnel) p42 boba

Attaque +1 et dégâts de 2D6 avec toutes les armes d'amateur

●Feinte (condition : 1 degré en Bluff) p42 boba

Une fois par combat et par adversaire / Attaque ou Défense +degré de Bluff si Bluff réussi contre Réflexe / un tour complet

●Feinte vicieuse (condition : Feinte) p42

Une fois par combat et par adversaire / dégâts +1D6 si Bluff réussi contre Sauvegarde / une fois par 3 niveaux

●Gardien p42

Pas d'attaque dans le tour / jet de Défense à la place d'une autre personne à 3 m/ une 2^{ème} fois pour 2^{ème} personne

●Gladiateur des tripots p42

Dégâts des armes improvisées à 2D6 (au lieu de 1D6)

●Grâce mortelle boba

Dégâts +CHA pour un dK

●Initiative augmentée p93

Initiative +4 / un dK gratuit pour un dK utilisé sur l'initiative

●Jeu de jambes p42

Défense +2 sans armure / +1 à chaque fois que l'Atout est pris

●Lanceur de couteau boba

Avec armes de jet d'amateur, distance de tir doublée et dégâts de 2D6

●Lutteur efficace p42

Dégâts +1D6 par tour et malus de -2 sur adversaire immobilisé / une fois par 5 niveaux

●Lutteur en finesse p42

Utilisez DEX à la place de FOR pour les jets de lutte en opposition

●Main gauche, main droite boba

Dégâts +(FORx2) pour un dK

●Maître en arts martiaux (condition : 6 degrés en Mêlée, Arts martiaux) p42

Dégâts +2D6 à mains nues

●Opportuniste p42

Attaque supplémentaire pour un dK contre adversaire qui court, fuit, tourne le dos, tombe, dégaine ou autre action hors combat

●Parade de projectiles (condition : DEX +4) p42

Si Défense contre projectile ratée, Attaque contre Attaque adverse pour parer / 2 fois par tour / 4 fois par tour si pris une 2^{ème} fois

●Parade en force p43

Remplacez DEX par FOR pour la Défense avec une arme de professionnel ou de brutasse

●Pas passé loin p43

Dépensez 3 dK pour annuler une attaque réussie mais avant les dégâts

●Perce-armure (condition : Armes et armures de professionnel) p43

Ignorez 2 points d'armure par Atout Perce-armure possédé

●Piétinement (condition : Combat monté) p43

Contre adversaire au sol, 1^{ère} attaque avec vos dégâts + dégâts de la monture

●Posture défensive p43

Attaque -2 et Défense +4 pour le tour

●Posture offensive p43

Attaque +4 et *Défense* -2 pour le tour

●Projection (condition : *Arts martiaux* ou *Lutteur en finesse*) p43 boba

Attaque contre *Réflexe* pour 2D6 de dégâts / si projeté sur un autre adversaire, *Réflexe* +5 de celui-ci, sinon même dégâts

●Provocateur p43

Si *Bluff* contre *Psychologie* réussi, l'adversaire vous attaque avec *Attaque* et *Défense* -4 pour le tour complet

●Rage destructrice p43

Une fois par jour / FOR et *Sauvegarde* +2 et *Défense* -2 / pas de magie ou compétence « précise » / 1D6 PE par tour / plusieurs fois

●Rapide p43

Une fois par tour / une 2^{ème} action non offensive ou déplacement contre un dK

●Renforcement vital p44 boba

+2 PV pour chaque *Atout Compteurs* ou *Vitalité*

●Reprends ton souffle p44

Récupération de CON+1D6 PV pour un tour de combat passé à l'abri / 1D6 PV par *Atout* supplémentaire

●Saigneur (condition : *Attaque sournoise*) p44

Hémorragie évolutive de 2 PV par tour au lieu des dégâts de l'*Attaque sournoise*

●Salopard p44

Une fois par tour / une attaque supplémentaire gratuite pour un dK contre un adversaire touché ou blessé par un allié

●Sous la ceinture p44

Un dK gratuit (sans le prendre sur le tas) pour chaque dK dépensé sur une attaque

●Spécialisation (arme) p44

Attaque et dégâts +2 avec l'arme choisie / plusieurs *Atouts* possibles sur des armes différentes

●Sursaut final p44

Une ultime attaque si jet de blessure grave raté et avant l'inconscience

●Sur-spécialisation (condition : 6 degrés en *Mêlée*, *Spécialisation* sur l'arme choisie) p44

Attaque et dégâts +4 avec l'arme choisie

●Technique de combat p131

Choisir une limitation et 4 coups spéciaux / 2 nouveaux coups spéciaux par *Atout* supplémentaire

●Tir de loin p44

Pas de dK de circonstance quand la cible est éloignée

●Tir rapide p44

Une attaque supplémentaire avec une arme à distance / les 2 *Attaques* -2

●Uppercut (condition : *Arts martiaux*) p44

Assommez un adversaire sans le malus habituel de -4

●Visée (condition : 5 degrés en *Concentration* et SAG +2) p44 boba

Un dK par tour passé uniquement à viser une cible / nombre de dK maximum = degré d'*Attaque*

●Viseur d'élite (condition : *Visée*) p44

2 dK par tour passé uniquement à viser une cible / nombre de dK maximum = degré d'*Attaque* ou niveau (le meilleur)

●Yeux de la colère p44

Une fois par combat et par adversaire / *Intimidation* contre *Sauvegarde* pour empêcher l'adversaire d'agir un tour

Atouts héroïques

●Alliés p45

Lancez des dK / un 6 indique un allié dans les parages

●Amélioration du compagnon (condition : *Compagnon animal*) p45

Choisir un trait pour chaque *Atout*

●Apnée p45

(CON+degrés en *Natation*) tours d'apnée

●Atout de groupe p45

Un *Atout de combat* que vous possédez est partagé par (CHA) alliés, à portée de vue et de voix

●Aura de lumière p45

Sauvegarde contre votre CHA pour que démons, aberrations et morts-vivants puissent vous approcher

●Bonnes adresses p45

Dépensez un dK et économisez 20% sur tous les achats de la scène

●Boussole vivante p45

Survie +4 pour s'orienter

●Cent visages p45

Discrétion +4 pour se fondre dans une foule / *Déguisement* en un seul tour au lieu des 10 tours habituels

●Chanceux p45

Une fois par séance de jeu / relancez tous les dés d'une krâsse ou contre-krâsse / autant de fois que d'*Atout*

●Chef charismatique (condition : CHA +3) p45 boba

Une fois par séance / vous donnez (degré en *Diplomatie*) dK à des « subalternes » pour une tâche précise

●Chemise de fer p46

Une fois par scène / armure +CON pour un tour complet

●Chevalier blanc (condition : niveau 6, pas d'*Atout Croquemitaine*) p46

Si vous êtes reconnu, *Bluff* et *Diplomatie* +4 / en combat, *Attaque* et *Sauvegarde* +2 pour têtes à claques alliées dans rayon de 10 m

●Compagnon animal (condition : un degré en *Dressage*) p46 boba

Un animal de FD 2 et niveau 1 / à chaque *Atout*, un animal de plus ou FD +1 / +1 niveau pour 2 degrés en *Dressage*

●Contacts (condition : un degré en *Renseignements*) p46

Un jet de *Renseignements* en une demi-heure (au lieu d'1 demi-journée) / 2^{ème} jet en une heure / 3^{ème} jet en 2 heures / etc.

●Croquemitaine (condition : niveau 6, pas d'*Atout Chevalier blanc*) p46

Si vous êtes reconnu, *Bluff* et *Intimidation* +4 / en combat, *Sauvegarde* contre 12 des têtes à claques pour approcher à moins de 10 m, sinon *Attaque* et *Sauvegarde* -2.

●Cuistot roboratif (condition : un degré dans *Métier (cuisinier)*) p46

1D6 PV et PE par degré dans *Métier (cuisinier)* pour malades ou blessés surveillés (au lieu d'1D6)

●Deuxième chance (danger) p46

2^{ème} jet autorisé suite à *Sauvegarde* ratée contre le type de danger choisi (chutes, pièges, contrôle mental, etc.) / un danger par *Atout*

●Disparition ninja (condition : niveau 9, 5 degrés en *Discrétion*) p46

Jet de *Discrétion* possible même si vous êtes observé ou s'il n'y a rien pour se cacher

●Dissimulation p45

Dépensez un dK et camouflez, même sur vous, un unique objet plus petit que la main

●Dragueur p46

Psychologie contre *Sauvegarde* de la personne observée quelques minutes / si réussi : *Bluff*, *Diplomatie* et *Renseignements* +4

●Essaye encore ! p47

Dépensez un dK pour refaire un jet raté de *Sécurité* (en poursuite) ou de *Désamorçage de pièges*

●Fanatique (ennemi) p47

Une fois par scène dans un tour complet / dégâts +4 contre le type d'ennemi choisi / -4 aux compétences sociales

●Fascination (compétence) p47

Compétence choisie (*Bluff*, *Diplomatie* ou *Métier (musicien)*) contre *Sauvegarde* pour fasciner / durant (degré dans compétence) tours

●Fascination des foules (condition : *Fascination*) p47

Comme *Fascination* mais sur (degré en compétence) personnes (au lieu d'une)

●Guérisseur surdoué p47

+ 1D6 PV pour chaque soin / + 1D6 PV en guérison suivie / une fois par 4 niveaux

●Informé p47

Jet de *Renseignements* pour la 1^{ère} rencontre avec un individu, un groupe ou une organisation

●Insomniaque (condition : pas d'*Atout Que d'un œil*) p47

4 heures de sommeil par nuit

●La musique adoucit les mœurs (condition : un degré en *Métier (troubadour/animateur)*) p47

Diplomatie et *Bluff* +4 après un air de musique sur les auditeurs

●Lecteur p47

Recherche en bibliothèque moitié moins longue pour vous

●Marche forcée p48

Récupérez PV et PE avec CON et SAG même sans repos dans la journée

●Mémoire eidétique p48

Mémoire phénoménale / *Perception* +2 pour repérer les déguisements

●Menteur patenté p48

Dépensez un dK pour retenter à -2 un jet raté de *Bluff* ou *Diplomatie*

●Miracle p48

Une fois par séance / stabilisez un personnage qui a raté sa *Sauvegarde* contre la mort après une blessure

●Multiculturel p48

Deux langues maternelles / à l'aise dans deux cultures

●Observateur p48

Dépensez un dK pour utiliser à votre avantage un élément de décor non décrit par le conteur

●Polyglotte p48

Trois langues supplémentaires, sans accent

●Portage supérieur boba

4 case d'encombrement supplémentaires pour porter armes, armures, boucliers ou sacs

●Porte-poisse p48

Sauvegarde -2 sur toute personne à moins de 3 mètres, désignée par un geste ou un regard

●Première impression p48

Bluff contre *Sauvegarde* de (degré en *Bluff*) personnes pour gagner un dK par personne à utiliser contre elles

●Profiler (condition : 5 degrés en *Psychologie*) p48

A partir de témoignages et de faits, tirez un portrait précis d'une personne, de ses habitudes et de ses pensées

●Puissance magique p48

PE calculé au niveau 1 à partir de CON / +1 PE par *Atout de combat* possédé

●Qu'est-ce que j'ai dans ma poche ? p48

Dépensez un dK pour trouver un petit objet générique non listé dans votre équipement

●Que d'un œil (condition : pas l'*Atout Insomniaque*) p48

Jamais surpris dans votre sommeil / toujours la possibilité de faire un jet de *Défense*, *Sauvegarde* ou *Perception*

●Rat d'atelier p48

+ INT pour tous les jets de *Métier* non possédé

●Relations (condition : un degré dans *Connaissance (région)*) p49

Lancez des dK / un 6 indique l'intervention d'une personne haut placé

●Résistant boba

+4 en *Résistance* ou *Volonté* contre maladies, poisons, drogues

●Rêve (condition : SAG +2) p49

Prémonitions ou indices sur ce que vous vivez

●Sabir (condition : Polyglotte) p49 boba

Vous savez vous faire comprendre dans toutes les langues / informations très simples

●Scan rapide (condition : 3 degrés en *Perception* et en *Fouille*) p49

Vous voyez tout ce qu'il y a à voir instantanément (au lieu de 10 minutes)

●Sexy (condition : CHA +2) p49

Bluff, *Diplomatie* et *Renseignements* +4 sur membre du sexe opposé

●Sixième sens p49

Perception +4 / si embuscade détectée, vous agissez avant tout le monde

●Sommeil réparateur p49

Récupérez CON +2D6 par jour (au lieu de CON +1D6)

●Tactique p49

Pour les têtes à claques sous vos ordres, seuil de valeur + votre niveau

●Talentueux (compétence) (condition : un degré dans la compétence choisie) p49

Compétence choisie +4 / une fois par compétence

●Touche à tout (condition : niveau 12) p49

Jet des compétences sans degré avec bonus des 2 caractéristiques correspondantes (au lieu de +0)

●Utiliser le vent p49 boba

En pleine nature, +2 dK de circonstance en *Discretion* et *Perception* par *Atout*

Atouts magiques

●Adepte (condition : INT+2) p45

Un *Domaine magique* et un *Style* / un *Domaine* par *Atout*

●Ame apaisante (condition : pas l'*Atout Esprit acéré*) p50

Pour soin magique, récupération des PV + SAG

●Canalisateur de magie sauvage (condition : *Magie sauvage*) p50

Lancez des dK pour ajouter des effets secondaires à un sort qui vous cible

●Court-circuit magique (condition : 6 degrés dans *Style*) p50 boba

Jet de sort +1 par PE dépensé en plus / maximum=degré du *Style*

●Dégâts dévastateurs p50

2 PE supplémentaires pour +1D6 points de dégâts sur sorts offensifs / une fois par 3 degrés du *Style*

●Dissipation malaisée p50

Pour dissiper un de vos sorts, le magicien adverse doit battre (difficulté du sort + 10 + vos degrés dans la compétence de *Style*)

●Domaines magiques p50

Deux *Domaines magiques* pour un magicien / un seul *Domaine* pour un adepte / maximum de *Domaines*=SAG+INT

●Effets cumulés p50

Cumul de plusieurs effets sur un sort / difficulté du sort +5 par effet supplémentaire / PE +1D6 par effet supplémentaire

●Esprit acéré (condition : pas d'*Atout Ame apaisante*) p50

Dégâts des sorts +INT

●Magicien prudent p50

Moitié des PE perdus (arrondi à l'inférieur) pour un sort raté

●Magie rapide p50

Deux sorts par tour / difficulté +5 pour les deux sorts

●Magie sauvage p50

Jet de compétence de *Style* avant de déterminer les effets du sort / effets secondaires pour chaque 6 des dK lancés par le conteur

●Maintien inconscient p51

Uniquement incapable d'utiliser des dK pendant le maintien

●Mémoire supérieure p51

Nombre de sorts mémorisés=INT+SAG

●Modificateurs polyvalents p51

Divisez bonus ou malus infligé par vos sorts entre plusieurs compétences ou actions de la cible

●Objets personnels (condition : *Enchantement*) p51

Prenez l'énergie vitale à la personne à qui est destinée l'objet enchanté / présence nécessaire pendant tout le rituel de fabrication

●Pompe à énergie p51

Utilisez des dK pour récupérer des PE / +6 PE pour chaque 6 obtenu / PE excédentaires disparaissent 1 par tour

●Puissance magique p51

Jet de compétence +2 pour activer un sort / +1 par *Atout* supplémentaire

●Renforcement énergétique p51

+2 PE par *Atout Compteurs* pris

●Sorts de brutasse (condition : *Sorts de professionnel*, 12 degrés dans une compétence de *Style*) p51

Effets de brutasse / sur 2 *Domaines* pour un magicien ou un *Domaine* pour un adepte / un ou deux *Domaines* différents par *Atout*

●Sorts de professionnel (condition : 6 degrés dans une compétence de *Style*) p51

Effets de professionnel / sur 2 *Domaines* pour un magicien ou un *Domaine* pour un adepte / un ou deux *Domaines* différents par *Atout*

●Sorts discrets p52

Jet de *Perception* contre votre jet de sort pour en repérer le lancer

●Sorts imparables (condition : niveau 9) p52

Contre vos sorts, *Sauvegarde* +PE dépensés en plus / maximum=degré dans la compétence de *Style*

●Stock d'énergie p52

Stockez jusqu'à la moitié des PE dans des objets d'artisanat / une heure et jet de *Concentration* contre 20 pour le stockage

●Style supplémentaire p52

Un nouveau *Style* associé à un *Domaine* / une 2^{ème} fois et le *Style* est associé à tous les autres *Domaines* connus

●Vampirisme énergétique p52

Une fois par personne et par scène / réussir une attaque / *Concentration* contre *Sauvegarde* / 1 PE pompé par degré en *Concentration*