

GLAMOURS



Le rang d'un Glamour va de 1 à 5. L'activation d'un Glamour coûte un point d'Héroïsme. L'activation d'un Glamour Majeur est limitée à une fois par Episode, et celle d'un Glamour Mineur à une fois par Scène.

Utiliser le Glamour de Chance

Tout Chevalier peut prendre des Glamours de Chance mais les Glamours Mineurs s'appliquent forcément à la Caractéristique Mineur du Chevalier et les Glamours Majeurs à sa Caractéristique Majeure.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

HÉROÏQUE



Glamours de Chance

Mineur

Activez ce Glamour juste après un Risque impliquant votre Caractéristique Mineure, vous pouvez relancer un nombre de dés équivalent à vos Rangs dans ce Glamour. Vous devez pour chaque dé relancé, utiliser la nouvelle valeur obtenue, même si celle-ci est plus basse.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

PETITE CHANCE



Glamours de Chance

Mineur

Activez ce Glamour pour le restant de la Scène, après avoir pris un Risque impliquant votre Caractéristique Mineure, vous pouvez remplacer la valeur de l'un de vos dés par 1 + vos Rangs dans ce Glamour.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

SURCROÏT DE CHANCE



Glamours de Chance

Mineur

Activez ce Glamour pour ajouter les Rangs que vous y possédez à la valeur d'un de vos dés. Par exemple, si vous possédez 5 Rangs dans ce Glamour, vous pouvez ajouter 5 à n'importe quel dé que vous venez de lancer. Si la valeur d'un dé atteint 10 ou plus, il explose.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

CHANCE FOLLE



Glamours de Chance

Majeur

Activez ce Glamour pour jeter un nombre de dés équivalent à vos Rangs dans ce Glamour. Vous pouvez donner ces dés à d'autres Héros, lesquels peuvent les ajouter à tous leurs jets pour le restant de la Scène. Par exemple, si vous confiez un 8 à un duelliste, pour le restant de la Scène, ce dernier ajoutera ce dé à tous ses Risques.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

LÉGENDE



Glamours de Chance

Majeur

Activez ce Glamour pour ajouter vos Rangs dans ce Glamour à votre Caractéristique Majeure pour le restant de la Scène.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

MYTHIQUE



Glamours de Chance

Majeur

Activez ce Glamour juste après un Risque impliquant votre Caractéristique Majeure. Vous pouvez relancer un nombre de dés équivalent à vos Rangs dans ce Glamour. Pour que chaque dé relancé, vous pouvez choisir quelle valeur utiliser entre la nouvelle et l'ancienne.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

METTRE À BAS LA BRUTE



Glamours de Force

Mineur

Activez ce Glamour pour éliminer toutes les Escouades de Brutes présentes dans la Scène dont la Puissance est inférieure ou égale à vos Rangs dans ce Glamour.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

PLUS FORT QUE TOI



Glamours de Force

Majeur

Activez ce Glamour pour ajouter à un Risque de Force un nombre de dés équivalent à 1 + vos Rangs dans ce Glamour.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER



METTRE À BAS LE SCÉLÉRAT

Glamours de Force

Majeur

Activez ce Glamour pour réduire temporairement la Puissance d'un Scélérat du nombre de Rangs que vous possédez dans ce Glamour. La Puissance du Scélérat revient à la normale à la fin de l'Episode.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

DISPARITION

Glamours de Finesse

Mineur

Activez ce Glamour pour que quiconque vous recherche soit incapable de vous trouver pour une durée d'une heure par Rang que vous possédez en Disparition. Toute tentative de vous pister, de vous localiser par des moyens surnaturels ou d'apprendre où vous êtes via une tierce partie échoue automatiquement. Vous n'êtes pas invisible pour autant : si quelqu'un peut vous voir directement, ce Glamour n'a aucun effet.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

VIVACITÉ

Glamours de Finesse

Mineur

Activez ce Glamour pour entreprendre des Actions comme si vous disposiez d'un nombre de Mises supplémentaires équivalent à vos Rangs en Vivacité. Vous ne pouvez dépenser ces Mises supplémentaires, lesquelles vous permettent seulement d'agir en priorité.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

COUP SÛR

Glamours de Finesse

Majeur

Activez ce Glamour après avoir annoncé vos Mises dans le cadre d'un Risque d'Armes blanches. Toutes vos attaques infligent des Blessures supplémentaires équivalentes à vos Rangs dans ce Glamour. Cet effet dure jusqu'à la fin du Round.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

PRIORITÉ

Glamours de Finesse

Majeur

Activez ce Glamour pour gagner immédiatement un nombre de Mises équivalent à vos Rangs en Priorité. Ce Glamour s'active au début d'une Séquence d'Action avant tout autre lancer de dé. Si plus d'un Chevalier souhaite utiliser ce Glamour, celui avec le plus de Rangs dans ce Glamour passe en premier.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

RESTAURATION NAVALE

Glamours de Panache

Mineur

Touchez un bateau tout en activant ce Glamour pour réparer instantanément cinq des Dégâts du bateau par Rang que vous possédez dans ce Glamour. Vous ne pouvez réparer les Dégâts Critiques.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

SENTIR LA SORCELLERIE

Glamours de Panache

Mineur

Activez ce Glamour pour détecter la présence de toute personne (ou autre créature) douée de Sorcellerie dans un rayon en mètres équivalent à trois fois vos Rangs dans ce Glamour. Cet effet dure jusqu'à la fin de la Scène.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

RÉSISTANCE À LA SORCELLERIE

Glamours de Panache

Majeur

Activez ce Glamour lorsque quelqu'un s'en prend directement à vous par la Sorcellerie. Le Sorcier paye le coût d'activation, mais la magie est sans effet sur vous. Vous pouvez activer ce Glamour une fois par Session pour chaque Rang que vous y possédez.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

SYMBIOSE NAVALE

Glamours de Panache

Majeur

Vous devez être à la barre d'un bateau pour activer ce Glamour. Vous et le bateau ne formez alors plus qu'un. Pour tout Risque que vous prenez, ajoutez un nombre de dés supplémentaires équivalent à vos Rangs dans ce Glamour. Ce Glamour s'achève dès que vous lâchez la barre. Si vous encaissez une Blessure Dramatique, le bateau souffre d'un Dégât Critique, et vice versa.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER



SANS PEUR



Glamours de Résolution

Mineur

Activez ce Glamour pour soustraire vos Rangs dans ce Glamour à un effet de Peur jusqu'à la fin de la Scène. Cet effet ne fonctionne que sur vous-même.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

SURMONTER LA SOUFFRANCE



Glamours de Résolution

Mineur

Activez ce Glamour pour guérir instantanément d'un nombre de Blessures équivalent à vos Rangs dans ce Glamour x 5. Ce Glamour est sans effet contre les Blessures Dramatiques.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

PROTECTEUR INVINCIBLE



Glamours de Résolution

Majeur

Choisissez une zone d'un maximum de trois mètres de diamètre. Pour une durée d'un lever et d'un coucher de soleil par Rang que vous possédez dans ce Glamour, et du moment que vous ne quittez pas la zone choisie, vous ne pouvez mourir, être estropié ou être rendu Sans défense.

Lorsque ce Glamour prend fin, si vous avez encaissé plus de Blessures Dramatiques que vous ne le pourriez normalement, vous mourrez instantanément.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

RENAISSANCE



Glamours de Résolution

Majeur

Activez ce Glamour à votre mort. A l'aube suivante, vous revenez à la vie, guéri de toutes vos blessures et purgé de toute substance nocive.

Du fait de l'impact du décès, votre Résolution baisse de cinq moins vos Rangs dans ce Glamour. Si cela amène votre Résolution en deçà de zéro, vous perdez définitivement ce Glamour et si vous mourez, vous mourez pour de bon. bien évidemment, ce pouvoir peut se heurter à des complications, par exemple si vous êtes enterré.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

ATTRAPE-FLÈCHE



Glamours d'Astuce

Mineur

Activez ce Glamour pour intercepter toute attaque à distance vous prenant pour cible, à l'exception de celle par arme à feu. Vous attrapez le projectile utilisé, qu'il s'agisse d'un couteau, d'une hache ou même d'une flèche. Vous devez avoir au moins une main de libre pour utiliser cette manœuvre, qui réduit les Blessures encaissées d'autant que vos Rangs dans ce Glamour.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

INVOCATION DE SIDHE



Glamours d'Astuce

Mineur

Activez ce Glamour pour appeler à l'aide le Sidhe le plus proche. Plus vous avez de Rangs dans ce Glamour, plus le Sidhe est puissant.

Si le MJ dépense 1 point de Danger, un Unseelie répond à votre appel. Il exigera un prix terrible si tant est qu'il ne cherche pas à vous tuer d'entrée de jeu.

Au prix d'un autre point d'Héroïsme, vous pouvez faire en sorte qu'un Seelie apparaisse. Il vous aidera de son mieux contre rétribution.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

ATTRAPE-BALLE



Glamours d'Astuce

Majeur

Activez ce Glamour pour attraper n'importe quel projectile vous prenant pour cible, y compris une balle, évitant ainsi la Blessure Dramatique automatique que vous auriez dû subir. Vous devez avoir au moins une main de libre pour utiliser cette manœuvre. Vous pouvez activer ce Glamour un nombre de fois par Episode équivalent à vos Rangs dans ce Glamour.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

CERCLE DE SIDHE



Glamours d'Astuce

Majeur

Activez ce Glamour pour créer un cercle impénétrable par les Sidhes d'un diamètre de trois mètres. Si un Sidhe se trouve dans le zone circonscrite au moment de l'activation de ce pouvoir, il en est éjecté. Tant que cet effet dure, la magie Sidhe ne peut pas vous affecter. Cet effet se dissipe après un nombre de couchers de soleil équivalent à vos Rangs dans ce Glamour. Si vous quittez la zone, l'effet prend fin, et quiconque quitte la zone est instantanément vulnérable aux Sidhes.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

LE PLUS FORT DE TOUS



Glamours de Force

Majeur

Activez ce Glamour pour ajouter un nombre de Mises équivalent à vos Rangs dans ce Glamour à un jet impliquant la Force.

LIVRE DE RÈGLE 7^E MER

