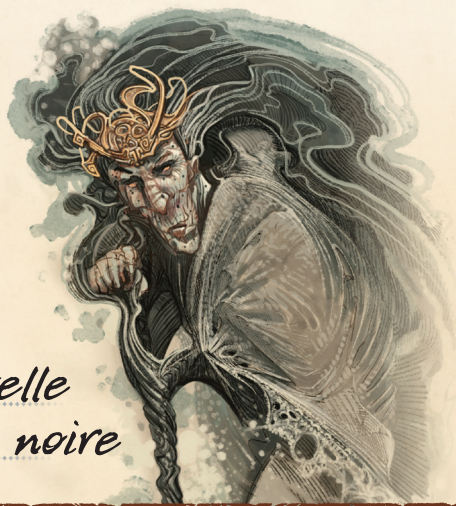




Nom *Dentelle*
Peuple *fée noire*

Penombre

Pouvoirs

type



Potentiel

☐
☐
☐
☐

Ombre jumelle

Harmoniques



D12

Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



D6

Âme

ACTION SOCIALE



D4

Nature

ACTION PHYSIQUE



D8

Esprit

ACTION MENTALE



D10

Étincelle

ACTION PERCEPTIVE

Atouts



Potentiel

Drapé d'aile

Une canne blanche de mon aile

Liée au Cercle des Oubliées

X X X
X X X
X X X

Je lèverai l'ombre sur tous vos secrets

X X X
X X X
X X X
X X X
X X X
X X X

Maîtrises magiques



Potentiel

Prisme

harmonique
nuit

prerequis
utiliser sa canne blanche comme sonde

3

Conscience

○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○

7 Max

Complications

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
Après le lancer	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5

Dentelle

~ fée noire dans l'obscurité ~

Osez me dire que ce que vous voyez ici ne vous intéresse pas ? Vous avancez comme un aveugle, mais il ne tient qu'à vous d'ouvrir les yeux.

Souffre-Jour

PERSONNALITÉ

Dentelle s'est réveillée il y a cinq ans dans les profondeurs du Cloaque de Lorgol. La protection de ses sœurs du Cercle des Oubliées n'avait pas empêché une racine de souffre-jour de s'enrouler autour de son corps inerte, comme si l'arbre d'onyx avait lui aussi voulu veiller sur son insondable sommeil.

À son réveil, la fée noire s'est très vite tournée vers le collège des psycholunes.

Aujourd'hui, Dentelle est une éminence grise. Elle partage avec le souffre-jour une insatiable curiosité pour les mystères tapis dans l'ombre et les souvenirs des gens. Elle pratique un prisme qui lui permet non pas de voir des couleurs invisibles au commun des mortels, mais de percevoir l'Harmonie par ses vibrations infimes et infinies, telle une araignée au centre de sa toile.

SUGGESTIONS D'INTERPRÉTATION :

Dentelle est...

- + fragile, dépendante et consciente de son image inoffensive,
- + aussi aimable que manipulatrice,
- + maladivement curieuse,
- + consciente d'avoir été pénétrée par l'arbre noir.

~ PORTRAIT ~

Dentelle porte avec beaucoup d'attention son regard gris et aveugle sur ses interlocuteurs. Elle joue de ce handicap pour paraître inoffensive, ou mettre mal à l'aise. Très grande pour une fée noire, elle pourrait passer pour une simple humaine très âgée si sa « robe » de dentelle noire et grise ne palpitait pas d'une vie étrange à chacune de ses respirations. En effet, une de ses ailes s'enroule autour de son corps pour le recouvrir telle une robe – ou une armure. L'autre, atrophiée, lui sert de canne blanche pour percevoir son environnement grâce aux vibrations qui la traversent, et pratiquer le prisme de manière originale.



~ POUVOIRS ~

Dentelle débute le jeu avec le pouvoir *Ombre jumelle*.

De plus, chaque fois que Dentelle réalise une merveille (voir p. 31), son joueur peut lui choisir un nouveau pouvoir dans la liste suivante, ou augmenter de 1 sa valeur de conscience.

~ OMBRE JUMELLE ~

Alors c'est moi... sans être moi.

Jusqu'à la fin du tour, faites agir l'ombre de Dentelle comme si elle était un double de cette dernière. Ses actions, autonomies, ne comptent pas comme celles de la fée noire.

~ ÉVANESCENCE MÉLUSINE ~

As-tu déjà essayé de porter une écharpe de brume ?

Dentelle esquive automatiquement une menace physique portée contre elle (attaque, piège, chute de pierres, etc.).

~ SAGESSE CASSANDRE ~

Du crime toujours le crime ouvre la route.

Une action de Dentelle pour convaincre ou tromper devient automatique.