

Manuel des Compétences

Version 15

Copyright A.J.J.R.O.

Modifié la dernière fois :

Le jeudi 10 mars 2018

Les compétences

Le chapitre suivant décrit les compétences que vous pouvez choisir pour votre personnage. Au début de celui-ci, vous trouverez sept tableaux qui donnent la liste de toutes les compétences dans chacun des sept domaines d'expertise. Les compétences sont placées dans quatre colonnes, selon les quatre degrés de perfectionnement de chaque domaine. Seul le domaine général n'a pas de degré de perfectionnement. Ces tableaux sont destinés à une consultation rapide. À leur suite, se trouve la liste en ordre alphabétique de toutes les compétences avec leurs descriptions, préalables et valeurs en P.P.

Domaine d'expertise général (Accessible à tous)

Langues			
Commun Gratuit	Elfique 2 P.P.	Hordish 2 P.P.	Houlaïn 2 P.P.
Tauralien Gratuit	Reptilien 2 P.P.	Runique 2 P.P.	Sous-mondien 2 P.P.
Compétences à préalables			
Génération de runes I 5 P.P.	Génération de runes II 5 P.P.	Génération de runes III 5 P.P.	
Premiers soins I 2 P.P.	Premiers soins II 2 P.P.	Premiers soins III 2 P.P.	
Résistance à la magie I 15 P.P.	Résistance à la magie II 5 P.P.	Résistance à la magie III 5 P.P.	
Réparation d'armes 5 P.P.	Réparation d'armures 5 P.P.	Réparation de boucliers 5 P.P.	
Toutes les compétences de réparation sont préalables à Forge	Forge 10 P.P.	Travail des métaux fins 10 P.P.	
Autres compétences			
Alphabétisation 5 P.P.	Histoires et légendes 5 P.P.	Métier 1 P.P. pour 2 écus / scénario	Marchandage 35 P.P.
Membre de groupe 5 P.P. ou 10 P.P.	Tuteur 10 P.P.		
Résistance aux maladies (racial) 5 P.P.	Vision nocturne (racial) 5 P.P.	Griffes (racial) 5 P.P.	

6.2 : Domaine d'expertise de combat

Degrés de perfectionnement : Combat			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Cri de guerre 10 P.P.
Boucliers (petits) 5 P.P.	Coup du bélier I 5 P.P.	Coup du bélier II 5 P.P.	Coup du bélier III 5 P.P.
Boucliers (grands) 10 P.P.	Désarmement I 5 P.P.	Désarmement II 5 P.P.	Folie guerrière 10 P.P.
Combat critique I 5 P.P.	Combat critique II 5 P.P.	Parade 5 P.P.	Rage contrôlée 15 P.P.
Combat aveugle 5 P.P.	Force brute II 15 P.P.	Utilisation des armes de sièges I 25 P.P.	Utilisation des armes de sièges II 10 P.P.
Force brute I 5 P.P.	Fracture I 15 P.P.	Rage 15 P.P.	Spécialisation martiale II 15 P.P.
Maîtrise des armes de jet à propulseur 10 P.P.	Maîtrise des duels 5 P.P.	Fracture II 10 P.P.	Fracture III 5 P.P.
Maîtrise des armes longues 10 P.P.	Spécialisation martiale I 10 P.P.	Dernier souffle 10 P.P.	

Domaine d'expertise divin

Degrés de perfectionnement : Divin			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Concentration accrue 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Sorts divins de niveau I 5 P.P. chacun	Sorts divin de niveau II 5 P.P. chacun	Méditation transcendantaes 10 P.P.	Cérémonie divine 5 P.P.
Langue : Ancien commun 1 P.P.	Langue : Monstres humanoïdes 2 P.P.	Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	Divination 5 P.P.
Vade retro I 5 P.P.	Vade retro II 5 P.P.	Sorts divins de niveau III 5 P.P. chacun	Langue : Céleste 3 P.P.
		Vade retro III 5 P.P.	Langue : Infernal 3 P.P.
			Don Divin 5 à 10 P.P.
			Sorts divins de niveau IV gratuit
			Vade retro IV 5 P.P.

Domaine d'expertise naturel

Degrés de perfectionnement : naturel			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Herboristerie 5 P.P.	Concentration accrue 10 P.P.	Langue : Monstres bestiaux 3 P.P.	Sorts naturels de niveau IV gratuit
Sorts naturels de niveau I 5 P.P. chacun	Langue : Monstres humanoïdes 2 P.P.	Langue : Phérom 3 P.P.	Botaniste 5 P.P.
	Sorts naturels de niveau II 5 P.P. chacun	Communion avec la nature 10 P.P.	Composés alchimiques de puissance 1 15 P.P.
		Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	
		Sorts naturels de niveau III 5 P.P. chacun	

Domaine d'expertise occulte

Degrés de perfectionnement : occulte			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Connaissance des poisons 5 P.P.	Méditation transcendante 10 P.P.	Connaissance des composés alchimiques 5 P.P.
Herboristerie 5 P.P.	Chant/Danse de guerre 10 P.P.	Résistance aux poisons avalées 5 P.P.	Conservation des composés alchimiques 5 P.P.
Rituel Vaudou de niveau I 5 P.P. chacun	Rituel Vaudou de niveau II 5 P.P. chacun	Rituel Vaudou de niveau III 5 P.P. chacun	Immunités aux poisons ingérés 5 P.P.
Composés alchimiques de puissance I 15 P.P.	Composés alchimiques de puissance II 15 P.P.	Composés alchimiques de puissance III 15 P.P.	Marmite alchimique 5 P.P.
			Onguent alchimique 5 P.P.
			Rituels Vaudou de niveau IV gratuit
			Vaste réceptacle 10 P.P.

Domaine d'expertise psychique

Degrés de perfectionnement : psychique			
I	II	III	IV
Incantation en armure 1 à 42 P.P.	Catalyseur amélioré 10 P.P.	Fabrication de parchemins magiques mineurs 15 P.P.	Fabrication de parchemins magiques majeurs 5 P.P.
Sorts psychiques de niveau I 5 P.P. chacun	Concentration accrue 10 P.P.	Incantation abrégée I 5 P.P.	Incantation abrégée II 10 P.P.
Langue : Latin 2 P.P.	Sorts psychiques de niveau II 5 P.P. chacun	Méditation transcendante 10 P.P.	Langue : Draconique 3 P.P.
		Spécialisation dans la magie 5 à 10 P.P.	Armure de mana 10 P.P.
		Sorts psychiques de niveau III 5 P.P. chacun	Études universelles 5 P.P.
			Sorts psychiques de niveau IV gratuit

Domaine d'expertise roublard

Degrés de perfectionnement : roublard			
I	II	III	IV
Ambidextrie I 5 P.P.	Ambidextrie II 5 P.P.	Ambidextrie III 5 P.P.	Attaque sournoise double II 15 P.P.
Camouflage dans l'ombre 5 P.P.	Attaque sournoise 15 P.P.	Assomage 10 P.P.	Dissimulation II 5 P.P.
Esquive I 10 P.P.	Contorsion 5 P.P.	Attaque sournoise double I 10 P.P.	Esquive de projectiles 5 P.P.
	Trappeur I 10 P.P.	Crochetage 10 P.P.	Sixième sens II 10 P.P.
	Dissimulation I 5 P.P.	Trappeur II 10 P.P.	Vol à la tire III 5 P.P.
	Esquive II 10 P.P.	Dissimulation II 5 P.P.	Trappeur III 10 P.P.
	Point de pression 10 P.P.	Esquive II 10 P.P.	
	Torture 10 P.P.	Résistance à la torture 10 P.P.	
	Vol à la tire I 5 P.P.	Sixième sens I 15 P.P.	
		Vol à la tire II 5 P.P.	

Liste alphabétique de toutes les compétences

Alphabétisation

(Général)

Le personnage qui a cette compétence sait lire et écrire toutes les langues qu'il sait parler en jeu (voir les compétences de langues plus bas).

Valeur : 5 P.P.

Ambidextrie I

(Combat I, Roublard I)

Donne la capacité de se battre avec une arme courte dans chaque main. Les armes pouvant être utilisées avec ce type de technique de combat ne doivent pas dépasser 60 cm (2') et peuvent être de type A ou B uniquement.

Valeur : 5 P.P.

Ambidextrie II

(Combat II, Roublard II)

Comme Ambidextrie I mais la deuxième arme peut être plus encombrante. La première arme doit encore être du type A ou B mais la deuxième peut être du type A, B, C ou G.

Préalable : Ambidextrie I

Valeur : 5 P.P.

Ambidextrie III

(Combat III, Roublard III)

Comme Ambidextrie I et II mais les deux armes peuvent être du type A, B, C ou G.

Préalable : Ambidextrie I et II

Valeur : 5 P.P.

Armure de mana

(Psychique IV)

Les points de mana de l'incantateur lui confère désormais une protection similaire à de l'armure. S'il reçoit des dégâts pendant que celui-ci possède encore de la mana, il doit les soustraire à sa jauge de mana avant ses points de vie. Ces points de mana ne peuvent pas être guéris et doivent être récupérés normalement par méditation ou des composés alchimiques. Cette compétence devient inactive s'il porte de l'armure et prendra 15 minutes à se réactiver s'il l'enlève.

Valeur : 10 P.P.

Assommage

(Roublard III)

Permet de priver de conscience un personnage pendant 5 min. En lui assénant un très petit coup sur l'épaule. **Attention! C'est la seule situation où on peut frapper près de la tête. Faites cependant extrêmement attention à ne pas blesser le joueur. Il n'est pas nécessaire de le frapper réellement, un simple contact léger suffit.** On ne peut pas assommer quelqu'un qui porte un casque sur la tête. Les armes utilisées doivent être contondantes. L'approche doit se faire de la même

manière que pour les attaques sournoises, c'est-à-dire discrètement et par derrière. L'attaquant doit aussi rester à portée de frappe, sans courir, pendant 5 secondes, juste avant de frapper sa victime. La victime doit être prise par surprise. Si ce personnage est consentant, dans le coma, déjà assommé ou bien immobilisé, il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Un personnage assommé se réveillera au premier coup causant du dommage ou au premier sort offensif reçu. Ne peut pas être contrecarré par les compétences « esquive » ou « parade ».

Préalable : Attaque sournoise

Valeur : 10 P.P.

Attaque sournoise

(Roublard II)

Cette compétence permet de porter un coup particulièrement dommageable si l'attaquant parvient d'abord à s'approcher de sa victime discrètement et par derrière. Comme le coup doit être très précis, il doit ensuite rester à portée de frappe, sans courir, pendant 5 secondes, juste avant de frapper sa victime. Si après ces 5 secondes, l'attaquant est encore à portée de frappe et s'il a toujours l'effet de surprise, il peut donner un coup à la gorge, au coeur ou entre les omoplates et ainsi infliger 10 points de dommage en un seul coup. Cette compétence peut seulement être utilisée dans une situation où le joueur attaqué est pris par surprise, ce qui peut inclure certaines situations de combat si les combattants ne se déplacent pas beaucoup. Si ce personnage est consentant, dans le coma, assommé ou bien immobilisé, il n'a pas besoin d'être pris par surprise. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec une arme courte et tranchante de type A ou B. Le dommage magique de l'arme, ou celui dû au poison, est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si l'arme est enduite d'un poison +1, l'attaque fait « 11 poison ». Un seul roublard peut faire une attaque sournoise sur une personne.

Valeur : 15 P.P.

Attaque sournoise double I

(Roublard III)

Avec cette compétence, un personnage peut faire une attaque sournoise des deux mains et ainsi infliger au total 15 points de dommage à sa victime. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec des armes courtes & tranchantes de type A ou B. S'il y a lieu, le dommage magique ou de poison de chaque arme, est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si les deux armes sont enduites d'un poison +1, l'attaque fait « 17 poison ».

Préalables : Ambidextrie I et Attaque sournoise.

Valeur : 10 P.P.

Attaque sournoise double II

(Roublard IV)

Cette compétence fonctionne comme Attaque sournoise double I mais avec 3 point de dommage de plus pour chaque arme. Le joueur peut donc infliger 20 points de dommage à sa victime. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Doit être fait avec des armes courtes & tranchantes de type A ou B. S'il y a lieu, le dommage magique ou de poison de chaque arme, est ajouté au dommage de l'attaque sournoise. Ex : Si les deux armes sont enduites d'un poison +1, l'attaque fait « 22 poison ».

Préalables : Ambidextrie I, Attaque sournoise et Attaque sournoise double I.

Valeur : 15 P.P.

Botaniste

(Naturel IV)

Ayant une forte aptitude à reconnaître les plantes ayant des propriétés spécifiques, le personnage pourra cueillir deux plantes au lieu d'une seule lors de sa recherche de 5 minutes via la compétence d'Herboristerie.

Préalable : Herboristerie

Valeur : 5 P.P.

Boucliers : petits

(Combat I)

Permet l'utilisation d'un bouclier poing de poing ne dépassant pas 20 cm (diagonale, diamètre), fixé au dos du poignet et/ou de l'avant-bras, ou même à chaque avant-bras si désiré, ou d'un petit bouclier dont la plus grande dimension (diagonale, diamètre) ne dépasse pas 60 cm (24"), en incluant la mousse isolante et les décorations. Tout le rebord du bouclier doit être recouvert de mousse isolante et celui-ci ne doit pas posséder de structures ou décorations pointues ou coupantes. Les coups reçus sur ce bouclier ne font aucun dommage. Le personnage utilisant un bouclier de poing peut aussi tenir et utiliser une arme de n'importe quelle longueur avec cette main. Si le bouclier est porté ailleurs que sur le bras, il n'accorde aucune protection. Note: les deux compétences bouclier ne sont pas des préalables les unes par rapport aux autres. Ex. : on peut prendre « grands boucliers » sans avoir pris « petits boucliers » et vice-versa.

Valeur : 5 P.P.

Boucliers : grands

(Combat I)

Le personnage peut se servir d'un grand bouclier [entre 60 cm (24") et 90 cm (36")] ou d'un bouclier tour (« tower shield ») [entre 90 cm (36") et 150 cm (60")]. Il ne peut pas tenir d'arme dans la même main qu'il tient son bouclier. La plus grande

dimension (diagonale, diamètre...) de celui-ci doit être comprise entre 60 cm (24") et 150 cm (60"), en incluant la mousse isolante et les décorations. Les coups reçus sur ce bouclier ne font aucun dommage. Tout le rebord du bouclier doit être recouvert de mousse isolante et celui-ci ne doit pas posséder de structures ou décorations pointues ou coupantes. Aucun bouclier ne peut mesurer plus de 150 cm (60"). Si le bouclier est porté ailleurs que sur le bras, il n'accorde aucune protection. Note: les deux compétences bouclier ne sont pas des préalables les unes par rapport aux autres. Ex. : on peut prendre « grands boucliers » sans avoir pris « petits boucliers » et vice-versa.

Valeur : 10 P.P.

Camouflage dans l'ombre

(Roublard I)

Permet de se rendre presque invisible en se réfugiant dans l'ombre d'un arbre, d'un buisson, d'une souche, d'un rocher, d'un mur, etc. Ne fonctionne que la nuit et sous le couvert d'une ombre raisonnable. Le joueur peut se déplacer lentement en restant à couvert et silencieux. L'effet est annulé par tout bruit et coup ou sort porté ou reçu. Toute personne dans un rayon de 50 cm autour de la personne camouflée peut la voir normalement. Le joueur doit absolument porter des vêtements foncés pour que cela fonctionne. Il doit lever le bras avec la main ouverte et la paume visible pendant qu'il utilise cette compétence. Les sorts œil de hibou, leur féérique, lumière magique ou la compétence vision nocturne permettent de voir la personne camouflée.

Valeur : 5 P.P.

Catalyseur amélioré

(Naturel II, Psychique II)

Certains utilisateurs de la magie sont passés maîtres dans l'art de modeler le mana à leur guise. Ils peuvent arriver à transformer une flèche normale en un catalyseur de magie. Ce faisant, la flèche devient elle-même une énergie magique, ce qui fait que son dommage normal n'est pas compté, et est remplacé par l'effet du sort. Permet à un lanceur de sort de lancer un sort à catalyseur en utilisant comme catalyseur une flèche lancée par un arc ou un trait arbalète. La formule du sort doit être dite avant que la flèche ne soit encochée puisque que l'incantateur doit avoir au moins une main libre lors de l'incantation sauf dans le cas d'une arbalète. Le personnage a ensuite tout juste le temps d'encoche son projectile et de le lancer avant que l'énergie magique ne se dissipe. S'il ne lance pas sa flèche, le sort se dissipe, ne peut plus être lancé et le personnage perd les P.M. qu'il y avait investit. Cette compétence ne peut pas être combinée avec la compétence encochage multiple.

Préalables : Au moins un sort naturel ou psychique de niveau 2 et au moins 5 P.M.

Valeur : 10 P.P.

Cérémonie divine

(Divin IV)

Un prêtre peut faire une cérémonie sous forme de prière ou d'une lecture consacrée à son dieu dans le but de transmettre la pensée et les croyances de son dieu à un auditoire. Cette cérémonie peut être sous forme de récitation ou davantage interactive. Une cérémonie dure au MINIMUM 10 minutes et permet à son auditoire de bénéficier de l'effet d'un sort divin de niveau 1 au choix du prêtre qu'il est capable d'incanter. Une fois la cérémonie terminée, le prêtre choisit un mot clé qui déclenchera l'effet du sort sur tous les participants au moment où il sera prononcé, maximum 12 heures plus tard. La durée de ce sort est augmentée à 15 minutes s'il s'agit d'un sort à durée. L'effet se fait soit sur un individu ou les choses qu'il a en sa possession. Il n'y a pas de nombre limite de participants, mais l'auditoire doit participer pleinement à la cérémonie du début à la fin, sans interruption. La cérémonie se fait au coût de 3 points de magie au prêtre. Ces points de magie sont déduits lorsque le sort prend effet.

Préalables : Le sort que l'on veut transmettre à son auditoire; les accessoires nécessaires à une cérémonie réussie : symboles divins, livres sacrés, eau bénite, sacrifice animal/humain, nourriture, breuvage, etc.

Valeur : 5 P.P.

Chant/Danse de guerre

(Occulte II)

Cette compétence permet au personnage de faire bénéficier d'une protection totale contre la peur magique et donne le libre mouvement (i.e. une immunité aux sorts suivants : paralysie, pétrification, embroussaillement, pied de roc, vent de tempête, rayon de force de Taro, bandes de Mephisto et sphère de capture selon Ethinax) à tous ses alliés situés dans un rayon de 5 mètres autour de lui. Pour cela, il n'a qu'à chanter une chanson à voix haute ou danser. Cet effet dure tant que le personnage chante ou danse et celui-ci ne peut rien faire d'autre pendant ce temps qui ne soit plus complexe que de marcher lentement (i.e. il ne peut pas se battre, courir ou parler). Le personnage doit inclure dans les paroles de sa chanson les noms de tous ses compagnons et celui de sa divinité, s'il y a lieu. Pour que la danse fonctionne, le personnage doit agiter continuellement un objet bruyant du genre « hochet de shaman » pendant toute la durée de celle-ci (à fournir par le joueur). S'il est interrompu par un coup, une poussée ou un sort, il doit attendre 5 secondes avant de continuer et les effets sont annulés pendant ce temps.

Valeur : 10 P.P.

Combat aveugle

(Combat I)

Le personnage ayant cette compétence peut se battre normalement même si aveuglé ou autrement incapable de voir. Le joueur n'a pas à se fermer les yeux dans ces conditions lors d'un combat.

Valeur : 5 P.P.

Combat critique I

(Combat I)

Le personnage qui a cette compétence arrive à se concentrer suffisamment pour augmenter son efficacité en combat. Permet d'ajouter 1 point de dommage à sa force de frappe pendant un combat ou maximum 5 minutes, pour toutes les armes. Après ce combat, le personnage reprend sa force de frappe normale. Cette compétence ne peut ensuite pas être réutilisée avant au moins 6 heures. Ne peut pas être combiné avec la compétence Rage mais peut être combiné avec Force brute II, Maîtrise des armes de jet à propulseurs, Maîtrise des armes longues et Spécialisation martiale I et II. Peut également être appliqué aux armes de jet.

Valeur : 5 P.P.

Combat critique II

(Combat II)

Comme Combat critique I, sauf que le personnage n'attend qu'au moins 3 heures avant de pouvoir réutiliser cette compétence.

Préalable : Combat critique I.

Valeur : 5 P.P.

Combiné de potions

(Occulte IV)

Le personnage peut combiner l'effet de deux composés alchimiques (sauf poison de contact) dans une bouteille (une dose). Il faut pour cela que ce soit deux composés aux effets différents. Le temps de préparation est égal à l'addition des temps de préparation de chaque composé. Les potions doivent être combinées lors de la préparation, pas après.

Préalable : Alchimie bénéfique ou maléfique.

Valeur : 10 P.P.

Communion avec la nature

(Naturel III)

Permet d'améliorer la méditation d'un personnage en lui faisant gagner un P.V. et un P.M. pour chaque 2 minutes. Celui-ci doit cependant être au milieu d'une zone boisée et il doit toucher à un gros arbre pour toute la durée de cette méditation. Pendant qu'il est en communion avec la nature, le personnage bénéficie de sixième

sens le protégeant des attaques sournoises et des assommages. Cette compétence peut être combinée avec méditation transcendante.

Préalable : Connaissance de la magie naturelle et au moins 3 P.M.

Valeur : 10 P.P.

Composés alchimiques de puissance I

(Occulte I, Naturel IV)

Permet de fabriquer des potions, poisons et élixirs de puissance 1 à partir des produits végétaux récoltés avec la compétence Herboristerie. Le personnage doit passer un minimum de 5 minutes à préparer chaque portion, et respecter les contraintes établies dans le Livre de l'Alchimie tel que les sources des plantes et la recette. Les joueurs qui veulent prendre une ou plusieurs compétences d'Alchimie doivent s'amener une gourde d'eau, des fioles et autres contenants, ainsi que des produits de coloration, des épices, des fines herbes, de la soupe ou du jus en poudre, etc, afin de faire les préparations. Veuillez consultez le Livre de l'alchimie pour plus de détails concernant cette pratique.

Préalable : Herboristerie

Valeur : 15 P.P.

Composés alchimiques de puissance II

(Occulte II)

Comme la compétence Composés alchimiques de puissance I, mais donne accès aux recettes alchimiques de puissance 2.

Préalable : Composés alchimiques de puissance I

Valeur : 15 P.P.

Composés alchimiques de puissance III

(Occulte III)

Comme la compétence Composés alchimiques de puissance I, mais donne accès aux recettes alchimiques de puissance 3.

Préalable : Composés alchimiques de puissance II

Valeur : 15 P.P.

Concentration accrue

(Divin II, Naturel II, Psychique II)

Permet aux lanceurs de sort de pouvoir courir et de se défendre pendant qu'ils incantent des formules magiques. Si le personnage reçoit un sort ou un coup physique, le sort est quand même annulé.

Valeur : 10 P.P.

Connaissance des composés alchimiques

(Occulte IV)

Le personnage sait déceler et identifier du premier coup et instantanément tous les composés alchimiques, poisons, etc. à l'odeur.

Préalable : Herboristerie et Composés alchimiques de puissance I

Valeur : 5 P.P.

Connaissance des poisons

(Occulte II)

Le personnage peut reconnaître si un contenant contient du poison en y trempant le bout de ses des lèvres sans en avaler. Il n'est cependant pas immunisé contre ceux-ci. Ne permet pas de déceler les poisons gazeux ou de contact.

Préalable : Herboristerie et Composés alchimiques de puissance I

Valeur : 5 P.P.

Conservation des composés alchimiques

(Occulte IV)

Permet, lors de la préparation d'un composé alchimique de niveau 1, de préparer celui-ci à l'entreposage et au transport. L'alchimiste sait conserver les propriétés magiques de ses potions plus longtemps en les concentrant et en les réduisant en poudre. L'opération requiert le double des ingrédients nécessaires à la préparation normale, incluant les plantes spécifiques au composé. Une fois séchées, les préparations conservent en dormance leurs propriétés alchimiques pendant six mois. Les propriétés alchimiques de la préparation peuvent être réactivées en mélangeant celle-ci à de l'eau, et à partir de ce moment le composé n'est bon que pour les 48 heures habituelles. Les composés alchimiques conservés deviennent des objets homologuables à la fin d'une activité. Il est de la responsabilité du joueur de conserver (et remplacer, dans le cas des aliments périssables) ces composés entre les activités grandeur nature.

Note : Certains ingrédients réels sont liquides. La conservation de ces composés se fait sous forme liquide. Puisque la réactivation peut être faite par n'importe qui, le composé doit absolument être accompagné d'une note expliquant les effets du composé, comme pour une potion normale.

Valeur : 5 P.P.

Contorsion

(Roublard II)

Permet de se libérer de ses liens en tout temps quand on est ligoté ou bâillonné et de se faufiler dans des espaces restreints. Permet également se s'esquiver de la grippe d'un monstre ou d'un personnage utilisant la compétence « Force brute ».

Valeur : 5 P.P.

Coup du bélier I

(Combat II)

Permet, une seule fois par période de 24h, de briser un bouclier en le frappant. Celui-ci devient alors inutilisable et ne peut plus protéger le porteur. Au moment où le bouclier est détruit, le personnage qui le tient doit aussitôt le laisser tomber à terre, où il pourra par la suite être ramassé si l'occasion se présente, mais il ne pourra plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé (par la compétence réparation de bouclier, par un sort, etc.). Cette compétence doit être faite avec une arme de type D ou E. Ne peut pas être contrecarré par les compétences esquive ou parade. Non cumulatif.

Préalable : Maîtrise des armes longues et Force brute I et II.

Valeur : 5 P.P.

Coup du bélier II

(Combat III)

Comme Coup du bélier I sauf que le personnage peut le faire une fois par période de 12h.

Préalable : Maîtrise des armes longues, Force brute I et II et Coup du bélier I

Valeur : 5 P.P.

Coup du bélier III

(Combat IV)

Comme Coup du bélier I sauf que le personnage peut le faire une fois par période de 6h.

Préalable : Maîtrise des armes longues, Force brute I et II et Coup du bélier II

Valeur : 5 P.P.

Cri de guerre

(Combat IV)

Le personnage lance un cri de guerre effroyable, ce qui l'immunise complètement à la magie pendant 30 secondes seulement. Il doit crier le plus possible pendant cette durée. S'il arrête de crier, l'effet cesse. Si le personnage est muet ou s'il ne peut crier pour quelque raison que ce soit, la compétence ne fonctionne pas. Lorsque cette compétence est utilisée, elle ne peut pas être réutilisée avant au moins une heure.

Valeur : 10 P.P.

Crochetage

(Roublard III)

Permet au personnage de crocheter des serrures, symbolisées par des cadenas à numéros qui seront fournis par l'AJJRO lors des activités grandeur nature. Le crochetage est fait à l'aide d'une trousse de crochetage, symbolisée par une carte sur laquelle se trouve une liste de 30, 35 ou 40 combinaisons. Tous les cadenas en jeu ont leur combinaison dans la liste, mais les listes peuvent aussi comporter quelques combinaisons qui n'ouvrent aucun cadenas. Certaines trousse de crochetage sont de meilleure qualité et comportent par conséquent moins de combinaisons. Le temps passé par le joueur à essayer des numéros représente le temps que le personnage passe à crocheter la serrure. Les cadenas et les trousse de crochetage sont en jeu et peuvent être volés, perdus, trouvés, acheté, vendus et détruits (de façon simulée bien sûr). Tout personnage débutant reçoit une trousse de crochetage de base au début de sa première partie. Si un joueur achète cette compétence après la création originale de son personnage, il devra se procurer une trousse de crochetage en jeu. Cette compétence ne permet pas de désarmer les pièges qui pourraient se trouver dans le compartiment dont le cadenas a été croché.

Valeur : 10 P.P.

Dernier souffle

(Combat III)

Permet au personnage de demeurer conscient même si ses P.V. sont réduits entre 0 et -9. Le joueur doit simuler qu'il est moribond (douleur, fatigue, difficulté), mais autrement il peut agir normalement. Si à tout moment, les P.V. du personnage tombe à -10 ou moins, le personnage meurt instantanément et tombe par terre. Le joueur doit attendre les 10 minutes réglementaires suivant la mort avant d'aller voir les organisateurs.

Valeur : 10 P.P.

Désarmement I

(Combat II)

Permet de désarmer un adversaire en combat. Le désarmement doit s'effectuer de la façon suivante: Le personnage utilisant cette compétence doit réussir à frapper quatre fois de suite, coup sur coup l'arme de l'adversaire qu'il tente de désarmer. Ceci doit se faire avec au moins une seconde d'intervalle entre chacun de ces coups. Au quatrième coup consécutif sur l'arme, il crie « désarmement » et son adversaire doit immédiatement laisser tomber son arme par terre. Le désarmant ne peut ni donner, ni recevoir de coups physiques ou de sorts entre chacun des quatre coups du désarmement. L'arme utilisée doit avoir une longueur de plus de 2 pieds (60 cm). Ne peut pas être contrecarré par les compétences Esquive ou Parade.

Préalable : Au moins une compétence parmi les deux suivantes: Force brute I, Spécialisation martiale I.

Valeur : 5 P.P.

Désarmement II

(Combat III)

Comme Désarmement I, mais le personnage utilisant cette compétence doit réussir à frapper trois fois de suite, coup sur coup l'arme de l'adversaire qu'il tente de désarmer (au lieu de quatre). Cette compétence est sujette à toutes les autres conditions du Désarmement I.

Préalable : Désarmement I et au moins une compétence parmi les deux suivantes: Force brute I, Spécialisation martiale I.

Valeur : 5 P.P.

Dissimulation I

(Roublard II)

Permet de cacher jusqu'à 5 pièces de monnaie (cuivre, argent ou or) ou 5 objets d'une grosseur équivalente ou plus petite (ex: des pierres précieuses) sur soi, sans que les autres personnages ne puissent les trouver, même à l'aide d'une fouille rapide. Les objets dissimulés de la sorte sont considérés comme étant bien cachés dans des poches secrètes et difficiles à percevoir, même au toucher. Le joueur doit faire un effort pour les dissimuler réellement. Ils ne doivent pas être visibles à l'oeil nu et ne doivent pas produire de bruit avec les mouvements du corps. Les objets ainsi dissimulés ne peuvent pas être volés avec la compétence Vol à la tire et ne sont pas sentis lors d'une fouille rapide. Par contre, si la fouille dure plus que 2 minutes, cette compétence ne peut plus être invoquée pour empêcher les objets dissimulés d'être trouvés.

Valeur : 5 P.P.

Dissimulation II

(Roublard IV)

Comme dissimulation mais le nombre d'objets pouvant être cachés est de 10 (toujours de la même grosseur).

Préalable : Dissimulation I

Valeur : 5 P.P.

Dissimulation III

(Roublard IV)

Comme dissimulation I et II mais le nombre d'objets pouvant être cachés est de 20 (toujours de la même grosseur).

Préalable : Dissimulation I et II

Valeur : 5 P.P.

Divination

(Occulte III, Divin IV)

Permet au personnage de lire dans une boule de cristal ou un jeu de tarot, d'osselets ou de pierres magiques des choses impossibles à connaître autrement. Il doit faire une cérémonie d'une durée minimale de 5 minutes et ensuite poser une question aux organisateurs. Il peut donc ainsi recevoir de la part des organisateurs de l'information secrète sur le scénario. Notez que la personne faisant la divination est la seule à recevoir cette information. C'est à elle de décider par la suite si elle veut la divulguer ou non. Notez aussi que cette information prendra la forme d'un futur probable mais pouvant être changé. Par contre aucune réponse à une divination ne sera fausse. Si vous posez une question vague, vous recevrez probablement une réponse vague. Et même si vous posez une réponse précise, il se peut quand même que vous receviez une réponse vague. À la limite, certaines questions pourront même ne recevoir aucune réponse. En jeu, on peut expliquer cette fiabilité variable des divinations par le fait que les réponses proviennent des dieux ou des esprits. Comme ces entités ont toutes leur propre personnalité, elles peuvent choisir de ne divulguer que des informations incomplètes ou imprécises. Les joueurs qui prévoient prendre cette compétence devraient idéalement en avertir les organisateurs à l'avance.

Préalable : Au moins un sort divin ou psychique de niveau 2 ou vaudou.

Valeur : 5 P.P.

Don divin

(Divin IV)

Le prêtre qui prend cette compétence choisi un sort niveau 1 qu'il possède déjà. Le prêtre a développé une affinité divine si étroite avec ce sort qu'il peut s'en servir sans dépenser de P.M. Après l'avoir utilisé, le prêtre doit attendre au moins une heure avant de pouvoir s'en servir à nouveau. Entre temps, le prêtre peut lancer le sort normalement en dépensant un P.M. Un personnage peut prendre cette compétence plusieurs fois ; la première fois elle coûte 5 P.P., et les fois subséquentes, 10 P.P. Chaque fois que le personnage la prend, il peut choisir un nouveau sort qu'il connaît, ou le même sort. S'il prend le même sort, il réduit de moitié le temps qu'il devra attendre avant de pouvoir s'en servir à nouveau.

Préalables : connaissance du sort choisi, au moins 5 P.M.

Valeur : 5 P.P., ensuite 10 P.P.

Valeur : 10 P.P.

Esquive I

(Roublard I)

Aptitude à se déplacer rapidement pour éviter les coups. Le personnage peut éviter un coup ou un sort au toucher par période de 5 minutes minimum au choix du joueur ayant cette compétence. Ne permet pas de contrecarrer les compétences Assommage et Attaque sournoise, ou les armes de jet. Peut contrecarrer les fractures. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte 11 points d'armure ou plus.

Valeur : 10 P.P.

Esquive II

(Roublard II)

Comme Esquive I sauf que le personnage peut éviter deux coups ou sorts au toucher par période de 5 minutes minimum. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte 6 points d'armure ou plus.

Préalable : Esquive I

Valeur : 10 P.P.

Esquive III

(Roublard III)

Comme Esquive I sauf que le personnage peut éviter trois coups ou sorts au toucher par période de 5 minutes minimum. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte de l'armure.

Préalable : Esquive II

Valeur : 10 P.P.

Esquive des projectiles

(Roublard IV)

Aptitude à se déplacer rapidement pour éviter les projectiles. Le personnage peut éviter un projectile par période de 5 minutes minimum, au choix du joueur ayant cette compétence. Protège contre les sorts à catalyseur et contre les projectiles physiques qu'il s'agisse d'armes de jet lancées à la main, de flèches, de carreau d'arbalète ou de pierre de fronde. Le personnage ne peut pas utiliser cette compétence s'il porte de l'armure.

Préalable : Esquive III

Valeur : 5 P.P.

Études universelles

(Psychique IV)

Suite à des études dans toutes les sphères de la magie psychique, le personnage est parvenu à en maîtriser les bases d'une sphère additionnelle. Cette compétence permet à l'incantateur de choisir une sphère de magie psychique qu'il ne maîtrise pas parmi : Abjuration, Altération, Enchantement, Évocation ou Révélation; et de pouvoir acquérir les sorts de niveau 1 par l'apprentissage régulier au coût de 5 P.P. chaque. Cette compétence peut être achetée un maximum de deux fois, pour une différente sphère de magie à chaque fois.

Préalable : Au moins un sort de chaque niveaux des 3 sphères de magie qu'il maîtrise de base

Valeur : 5 P.P.

Fabrication de parchemins magiques mineurs

(Divin III, Naturel III, Psychique III)

Permet de créer des parchemins magiques mineurs. Chaque parchemin contient un seul et unique sort qui peut être lancé une seule fois, au moment où la formule est lue, par un personnage possédant le degré de perfectionnement requis dans le domaine d'expertise correspondant à ce sort. Le personnage doit aussi avoir accès à l'école auquel le sort appartient. Fabrication du parchemin : Le parchemin magique doit obligatoirement être écrit sur un papier spécial fait avec un procédé magique qui lui permet d'absorber temporairement la magie. Ce papier spécial doit être obtenu en jeu. Le nom, l'école et la description complète du sort (incluant l'aire d'effet, la durée, etc.) doivent être clairement écrites sur le parchemin, ainsi que divers symboles magiques. On doit aussi écrire sur le parchemin quel degré de perfectionnement dans quel domaine d'expertise l'utilisateur doit posséder. La formule doit aussi être clairement écrite au complet (même si l'incantateur a la compétence incantation abrégée) au bas du parchemin. Le niveau maximal de sort pouvant être mis sur un parchemin est de 1 niveau de moins que le niveau maximal auquel l'incantateur a potentiellement accès. La durée totale de préparation du parchemin doit être d'au moins 5 minutes. Une fois que le parchemin a été préparé à recevoir le sort, la formule doit être dite au complet (en incluant les mouvements des mains) et l'incantateur doit faire comme s'il lançait le sort sur le parchemin et perd ses P.M. à ce moment. Le parchemin va absorber ce sort et le garder jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Les parchemins peuvent être écrits uniquement en Commun ou dans une des langues connues de l'incantateur. Si un parchemin n'est pas écrit en Commun, on doit l'indiquer clairement dessus. Utilisation du parchemin : Pour lire un parchemin, il faut avoir la compétence alphabétisation (et la connaissance de la langue du

parchemin). L'utilisateur doit lire à voix haute la formule complète (même s'il a la compétence incantation abrégée). Le sort prend alors effet comme si l'utilisateur le lançait lui-même (peut importe la divinité), tel qu'il a été placé sur le parchemin. L'utilisateur ne perd cependant aucun P.M. Il doit déchirer le parchemin tout de suite après l'avoir utilisé.

Préalables : Alphabétisation, au moins un sort de niveau 3, au moins 5 P.M.

Valeur : 15 P.P.

Fabrication de parchemins magiques majeurs

(Divin IV, Naturel IV, Psychique IV)

Comme Fabrication de parchemins magiques mineurs mais l'incantateur peut créer des parchemins majeurs qui peuvent être utilisés par n'importe qui, même ceux qui n'ont pas le degré de perfectionnement nécessaire dans le domaine d'expertise correspondant. L'incantateur doit écrire clairement sur ses parchemins que ceux-ci peuvent être utilisés par n'importe quel personnage possédant la compétence alphabétisation (et la langue du parchemin). Par contre, vu la nature plus exigeante de la magie impliquée dans le procédé, l'incantateur ne peut créer plus d'un tel parchemin à chaque 24h.

Préalable : Fabrication de parchemins magiques mineur, au moins 10 P.M.

Valeur : 5 P.P.

Folie guerrière

(Combat IV)

Permet au personnage, lorsqu'il est en rage, d'être immunisé à tous les sorts et effets suivants : Confusion, Maladresse, Charme, Amitié, Suggestion, Suggestion de masse, Télépathie, Rire incontrôlable, Peur, Danse irrésistible, Amnésie. Cette protection prend fin aussitôt la rage terminée.

Préalables : Rage, Rage contrôlée

Valeur : 10 P.P.

Forge

(Général)

Le personnage qui maîtrise cette compétence sait manier les outils de forgeron de façon experte. Permet de réduire de moitié le temps requis pour utiliser chacune des compétences préalables. Forge permet également de fabriquer des armes et armures à l'aide de lingots acquis en jeu. Voir le point 3 de l'annexe à la fin du manuel du joueur pour la quantité de lingots pour la fabrication. Voici les temps de fabrication en fonction du nombre de lingot requis.

* Fonte des lingots ou d'autres objets métalliques : 15 minutes par lingot

* Fabrication : 30 minutes (temps initial) par lingot requis

Note: le joueur doit fournir des outils (au minimum: un marteau, une enclume et des pinces) et faire semblant de les utiliser pendant tout le temps des réparations.

Préalables : Réparation d'arme, Réparation d'armure de cuir, Réparation d'armure de métal, Réparation de bouclier.

Valeur : 10 P.P.

Force brute I

(Combat I)

Compétence seulement utilisée pour les comparaisons de forces : tir au poignet, retenir quelqu'un dans ses bras ou le clouer au sol, pousser/retenir une porte, etc.

Préalable : Avoir au moins 14 P.V.

Valeur : 5 P.P.

Force brute II

(Combat II)

Le joueur ajoute 1 point de dommage à chaque coup que son personnage porte et ce, pour toutes les armes utilisées. Peut être combiné avec les compétences Maîtrise des armes de jet, Maîtrise des armes longues, Spécialisation martiale et Combat critique. Ne s'applique pas aux armes de jet à propulseur mécanique (armes de type J). Compétence aussi utilisée pour les comparaisons de forces ou pour permettre des actions spéciales comme soulever quelqu'un d'une main. Ne permet pas de lancer quelqu'un par-dessus une barricade.

Préalables : Avoir au moins 17 P.V. et Force brute I.

Valeur : 15 P.P.

Fracture I

(Combat II)

Permet une fois à chaque heure, de fracturer un membre à un personnage en lui assénant un coup sur ce membre. Le joueur fracturé ne peut plus utiliser ce membre jusqu'à ce que son personnage reçoive 1 P.V. pour chaque membre fracturé. La fracture doit être faite avec une arme de plus de deux pieds de longueur. Elle peut être contrecarrée par la compétence « Esquive » mais non par la compétence « Parade ». Cette compétence est utilisée au moment précis où le joueur crie "fracture". Si celle-ci est contrecarrée par une esquive, elle a été gaspillée.

Préalables : Maîtrise des armes longues, et soit Force brute I, soit Spécialisation martiale I et II dans le type d'arme utilisé.

Valeur : 15 P.P.

Fracture II

(Combat III)

Comme fracture I mais à chaque 30 minutes.

Préalable : Fracture I

Valeur : 10 P.P.

Fracture III

(Combat IV)

Comme fracture I mais à chaque 10 minutes

Préalable : Fracture I et II

Valeur : 5 P.P.

Génération de runes I

(Général)

Le personnage reçoit une rune par GN de deux jours. Il l'obtient d'une source quelconque pendant ses aventures, d'un ami marchand, par chance, etc. Cette rune lui est donnée à chaque début de GN et elle est pigée au hasard. Si le personnage a 4 degrés de perfectionnement dans divin, naturel ou psychique, il reçoit une rune de son domaine d'expertise et d'une des sphères auxquelles il a accès.

Valeur : 5 P.P.

Génération de runes II

(Général)

Comme génération de runes I, mais le joueur reçoit deux runes

Préalables : Génération de runes I

Valeur : 5 P.P.

Génération de runes III

(Général)

Comme génération de runes I, mais le joueur reçoit trois runes

Préalables : Génération de runes I et II

Valeur : 5 P.P.

Griffes (racial)

(Général)

Le personnage possède des griffes permanentes aux deux mains et sait s'en servir. Les griffes sont considérées comme des armes de type B, mais ne peuvent pas être volées ou désarmées. Si on les coupe, le personnage peut les récupérer par un sort de régénération, après un cycle de mort ou un scénario. Le personnage peut les utiliser en combinaison avec n'importe quelle compétence qui pourrait être appliquée sur une arme de type B. Les griffes (fournies par le joueur) doivent mesurer au maximum 5 centimètres.

Préalables : Ambidextrie I et faire partie d'une des trois races pour lesquelles cet avantage est permis (Ulins, Ratakats, Hommes-lézards)

Valeur : 5 P.P.

Herboristerie

(Occulte I, Naturel I)

Connaissance des plantes sauvages, en particulier, de celles qui sont utilisées dans les potions, poisons, onguents, etc. Cette compétence permet de savoir où chercher et comment trouver les ingrédients végétaux nécessaires à la fabrication de composés alchimiques. Le personnage ayant cette compétence peut ramasser des ingrédients pour fabriquer des potions mais elle ne lui permet pas de les fabriquer. Pour cela, il faut apprendre au moins une des compétences Alchimie. La compétence Herboristerie est d'ailleurs préalable à toutes les compétences Alchimie. Pour récolter les plantes spéciales requises, le personnage doit d'abord savoir ce qu'il cherche. Il doit donc décider à l'avance de la potion, poison ou onguent qui doit être fabriqué avec les plantes qu'il va cueillir. Il doit ensuite passer au moins 1 minute (pour chaque portion à préparer) à se promener dans la forêt, à chercher et cueillir des feuilles, racines, baies, fleurs, etc., sans faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps. Toutes les potions requièrent l'usage d'une plante spécifique. Cette plante doit être cueillie avec la compétence Herboristerie. S'il interrompt sa recherche, il devra recommencer à zéro. Les plantes peuvent être gardées pendant un maximum de 48 heures, moment où elles perdent leurs propriétés utiles et ne peuvent plus être utilisées.

Valeur : 5 P.P.

Histoire et légendes

(Général)

Permet de connaître l'histoire et les légendes du monde. Le personnage reçoit des documents sur l'histoire du monde et les légendes de l'AJJRO au début d'un scénario.

Préalable : Alphabétisation.

Valeur : 5 P.P.

Immunité aux poisons ingérés

(Occulte IV)

Le personnage devient complètement immunisé aux poisons ingérés. Il n'est pas immunisé contre le poison de contact, contre les armes qui font du dommage empoisonné ou contre les sorts qui font du dommage empoisonné.

Préalable : Résistance aux poisons avalés.

Valeur : 5 P.P.

Incantation abrégée I

(Psychique III)

Permet à un personnage de lancer des sorts plus rapidement en ayant des formules plus courtes. Le personnage peut enlever le premier mot de la formule au moment d'incanter n'importe lequel de ses sorts.

Exemple : la formule « unus cerebrum sagitta ignis » (flèche de feu) deviendra « cerebrum sagitta ignis ».

Préalables : Au moins un sort psychique de niveau 2 et au moins 5 P.M..

Valeur : 5 P.P.

Incantation abrégée II

(Psychique IV)

Permet à un personnage de lancer des sorts plus rapidement en ayant des formules plus courtes. Le personnage peut enlever les deux premiers mots de la formule au moment d'incanter n'importe lequel de ses sorts.

Exemple : la formule « unus cerebrum sagitta ignis » (flèche de feu) deviendra « sagitta ignis ».

Préalables : Incantation abrégée I

Valeur : 10 P.P.

Incantation en armure

(Divin I, Naturel I, Psychique I)

Le port d'une armure interfère normalement avec l'utilisation de la magie en encombrant les mouvements et en diminuant la concentration du porteur. Cependant, le personnage qui possède cette compétence s'est entraîné à incanter des sorts en portant une armure. Autrement, si un personnage porte une armure et n'a pas la compétence « Incantation en armure », il devra l'enlever à chaque fois qu'il voudra jeter un sort. Pour porter de l'armure en lançant des sorts, chaque P.A. porté coûte 1 P.P.

Préalable : Au moins un sort de niveau 1.

Valeur : 1 P.P. pour chaque point d'armure

Langue : Ancien commun

(Général)

Langue presque morte qui n'est plus parlée que dans quelques rares régions très reculées, ainsi que dans certains écrits religieux anciens. Datant du premier âge, cette langue a été remplacée par le Commun dès la fin de celui-ci.

Valeur : 1 P.P.

Langue : Commun

(Général)

Langue omniprésente partout dans le monde. C'est la langue maternelle des Humains, des Hobbits (Communs et Kenders), et la principale langue seconde de la majorité des autres races. Le Commun est généralement la langue du commerce. Le Commun représente en jeu la langue française. Tous les personnages joueurs qui ont le don de la parole parlent le commun par défaut sans devoir déboursier de P.P. Il existe plusieurs accents régionaux du Commun. Les gens qui viennent de Kronos le prononcent avec un accent asiatique, ceux qui viennent de la grande désolation boréale avec un accent slave, les gitans avec un accent espagnol ou italien, etc.

Valeur : 0 P.P.

Langue : Céleste

(Divin IV)

Langue mélodieuse très rare chez les mortels. Parlée par les anges, les chérubins et autres créatures de bien absolu. C'est la langue du paradis.

Valeur : 3 P.P.

Langue : Draconique

(Psychique IV)

Langue très ancienne et très rare qui n'est plus parlée que par quelques initiés mages ou prêtres. Selon la légende, c'était la langues des dragons, et la première langue jamais parlée dans le monde.

Valeur : 3 P.P.

Langue : Elfique

(Général)

Langue maternelle des Elfes Communs et des Elfes Gris. Certains Elfes Noirs la parlent aussi. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler un français correct, sans anglicismes et sans joul lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Elfes Commun/Gris/noir) : 0 P.P.

Langue : Hordish

(Général)

Langue simple parlée par la plupart des races goblinoïdes. C'est la langue maternelle des Gobelins, Hobgobelins, Orques, Trolls, Ogres, etc. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler un français rustre et simpliste lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Gobelins, Hobgobelins, Orques) : 0 P.P.

Langue : Houlaïn

(Général)

Langue maternelle des Ulins et des Ratakats (qui se la sont appropriés au contact avec les Ulins). Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de rouler leurs « r » et d'aspirer leurs « h » lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Ulins, Ratakats) : 0 P.P.

Langue : Infernal

(Divin IV)

Langue gutturale très rare chez les mortels, parlée par les démons, les diables et autres créatures de mal absolu. C'est la langue des Enfers.

Valeur : 3 P.P.

Langue : Latin

(Psychique I)

Langue relativement fréquente, créée par des mages, elle s'applique bien à la manipulation du mana. Les formules magiques psychiques sont en latin mais cette compétence représente la version complète qui permet de communiquer.

Valeur : 2 P.P.

Langue : Monstres humanoïdes

(Divin II, Naturel II)

Diverses langues similaires parlées par plusieurs créatures humanoïdes (ex : Homme-Rhinocéros, Géant, etc.). Rencontrée relativement fréquemment.

Valeur : 2 P.P.

Langue : Monstres bestiaux

(Naturel III)

Diverses langues similaires parlées par plusieurs créatures monstrueuses (ex : Beholder). Rarement parlé par les races communes.

Valeur : 3 P.P.

Langue : Tauralien

(Général)

Langue originaire de Tauralie et parlée un peu partout dans le monde, surtout depuis que ce pays a récemment été envahi par les goblinoides et que ses habitants ont été forcé de s'exiler. Le Tauralien représente en jeu la langue anglaise. Les personnes qui désirent parler anglais devraient la prendre (sans déboursier de P.P.). On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler avec un accent anglais lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 0 P.P.

Langue : Phérom

(Naturel III)

Langue parlée par les créatures insectoïdes et les araignées. Rare chez les créatures sans mandibules.

Valeur : 3 P.P.

Langue : Reptilien

(Général)

Langue maternelle des Hommes-lézards et autres créatures reptiliennes. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler en sifflant leurs « s » lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Hommes-lézards) : 0 P.P.

Langue : Runique

(Général)

Langue maternelle des Nains et des Gnomes. Fréquemment rencontrée. On suggère aux joueurs qui jouent un personnage dont cette langue est la langue maternelle, de parler avec un accent allemand lorsque leur personnage parle le commun.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Nains, Gnomes) : 0 P.P.

Langue : Sous-mondien

(Général)

Langue parlée dans les réseaux de souterrains à travers le monde. Elle est aussi souvent utilisée par les voleurs pour s'échanger des informations secrètes entre eux. C'est la langue maternelle des Elfes Noirs, des Nains Noirs et des Illithides. Fréquemment rencontrée.

Valeur : 2 P.P.

Valeur (Elfes Noirs, Nains Noirs) : 0 P.P.

Maîtrise des armes de jet à propulseur

(Combat I)

Le joueur choisit une catégorie d'arme de jet à propulseur : manuel ou mécanique (voir la section 3.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque projectile lancé avec ce type d'arme qui atteint sa cible. En effet, les armes à propulseurs, si elles sont dirigées précisément sur les parties molles et non protégées, peuvent percer le corps sur une plus petite surface, offrant donc moins de résistance. Cette compétence peut être combiné avec les compétences Spécialisation martiale (I et II), Combat critique et Force brute (dans le cas des armes de type I). On peut la prendre jusqu'à deux fois : une fois pour les armes de type I et une fois pour les armes de type J.

Valeur : 10 P.P.

Maîtrise des armes longues

(Combat I)

Le joueur choisit une catégorie d'arme longue parmi les suivantes : D ou E (voir la section 6.1) et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. En effet, lorsque maniées correctement, les armes longues bénéficient d'une plus grande inertie ce qui leur permet d'infliger des plaies plus profondes. Cette compétence peut être combiné avec les compétences Spécialisation martiale (I et II), Combat critique et Force brute. On peut la prendre jusqu'à quatre fois : pour les armes de type D, E, F et G.

Valeur : 10 P.P.

Maîtrise des duels

(Combat II)

Lorsqu'il se bat en duel, le personnage est capable de se concentrer suffisamment pour devenir un combattant plus efficace. Dans un duel armé à un contre un, qui a été provoqué par un des participants et accepté volontairement par l'autre, le personnage peut esquiver les trois PREMIERS coups physique reçu (aucun dommage) par son opposant. Si les règles du duel sont brisées, par exemple si d'autres personnes se mêlent au combat, cette compétence ne peut plus être utilisée. Peut être utilisée en combinaison avec Maîtrise des armes longues, Maîtrise des armes de jets à propulseurs, Combat critique, Force brute et/ou Spécialisation martiale I ou II mais pas avec Rage ni Esquive. Accessible aussi à ceux qui portent de l'armure.

Préalable : Spécialisation martiale I et/ou Combat critique I.

Valeur : 5 P.P.

Marchandage

(Général)

La compétence marchandage permet d'acheter des biens à partir d'une liste préétablie et les revendre pendant un GN. Le marchand doit acheter ces items grâce à la monnaie qu'il a en sa possession. Certains contacts peuvent être établis pendant un GN afin de vendre de la marchandise plus diversifiée. Des items qui pourraient être vendus par un marchand incluent : parchemins magiques, potions, lingots, runes, etc. La liste disponible en annexe à la fin du manuel du joueur donne une bonne idée des genres d'items disponibles et un estimé des prix de ces items. Certains items spéciaux seront potentiellement disponibles, dépendant du scénario. Prière de voir avec les organisateurs quels items sont disponibles à acheter lors d'un scénario donné.

Préalable : Aucun

Valeur : 35 P.P.

Marmite alchimique (Occulte IV)

Permet à l'alchimiste de produire plusieurs doses d'une même potion ou onguent simultanément et de manière plus efficace. Le personnage combine les temps nécessaires pour la production des potions du même type, les concocte tous ensemble dans une marmite, mais divise le temps total de concoction par 2. Une fois le temps de préparation terminé, les doses peuvent continuer à mijoter dans la marmite pour un maximum de 48 heures ; le personnage peut les prendre et les utiliser à sa guise. Par exemple, un alchimiste veut préparer 6 potions de guérison de puissance III. Il peut placer les ingrédients et les faire mijoter. Normalement le temps de concoction de 6 potions serait de 30 minutes. Dans ce cas, le temps requis ne serait que de 15 minutes. Le temps de base requis pour Herboristerie n'est cependant pas affecté.

Préalables : Connaissance de la potion voulant être concoctée en plusieurs doses, Connaissance des composés alchimiques.

Valeur : 5 P.P.

Méditation transcendante (Divin III, Occulte III et Psychique III)

Permet à l'incantateur, grâce à des techniques spéciales de concentration et de relaxation, de regagner les points de magie perdus au rythme d'un P.M. par minute de méditation. Le personnage qui utilise cette compétence doit obligatoirement montrer de façon claire et visible que sa méditation est particulièrement intense. Ceci peut être fait soit en prenant des poses de yoga ou en faisant des mouvements de tai-chi. Étant donné l'intensité de ce type de méditation, le personnage n'est pas conscient de ce qui se passe autour de lui. Parler, jeter un sort, marcher, se faire transporter perdre des points de vie ou perdre conscience pendant qu'il médite met fin à cette méditation.

Préalable : Au moins un sort de niveau 1.

Valeur : 10 P.P.

Membre de groupe (Général)

Le personnage qui répond aux critères d'admission d'un groupe d'influence et qui se voit enseigner les procédures afin de travailler pour la dit groupe bénéficie désormais des tâches délégués par ses supérieurs ainsi que de divers avantages en fonction de l'association auquel il appartient. Un personnage peut obtenir cette compétence et joindre un groupe d'influence de deux façon possible :

-Elle peut être enseignée par un personnage déjà membre du groupe via un seul enseignement au coût de 5 P.P.. L'accomplissement de certains préalables sont

requis dans le cadre de ce processus. Il n'y a pas de limite au nombre de groupe que le personnage peut rejoindre de cette manière;

-Elle peut être choisie à la création du personnage une seule fois au coût de 10 P.P. (justifiant ainsi l'accomplissement des préalables avant l'admission). L'intégration au groupe en question fera donc partie de l'historique du personnage.

Attention : Il est possible qu'en cas d'infraction aux règles du groupe ou par manquement grave aux tâches qui lui seront assignés, que le personnage soit expulsé ou pire! Dans un tel cas, les P.P. ne seront pas remboursés.

Préalables : variable

Coût : 5 P.P. ou 10 P.P.

Métier

(Général)

Le personnage qui achète cette compétence bénéficie d'une source de revenu qui lui rapporte de l'argent entre les scénarios. Cela peut correspondre à n'importe quel métier ou source de revenu pertinent dans un monde médiéval fantastique, y compris le vol, la charité des autres, les investissements financiers, etc. Ce personnage pourra réclamer le montant correspondant à chaque début de partie de deux jours, sauf dans le cas (rare) de parties où l'histoire s'enchaîne sans qu'il n'y ait un laps de temps suffisant entre les deux scénarios pour gagner cet argent.

Note : 1 pièce de cuivre = 1 écu, 1 pièce d'argent = 5 écus, 1 pièce d'or = 25 écus.

Valeur : 1 P.P. par tranche de 2 écus par scénario

Onguent alchimique

(Occulte IV)

Permet de créer un des composés alchimiques déjà connus par le personnage, mais sous forme d'onguent. Au lieu d'être bu, cet onguent doit être appliqué sur la peau et frotté pendant au moins 3 secondes. Faire un onguent prend 5 minutes de plus pour la fabrication du composé. Les poisons ingérés ne peuvent pas être fabriqués sous forme d'onguent et aucun composé alchimique ne peut être appliqué sur une arme.

Préalables : Alchimie bénéfique ou Alchimie maléfique.

Valeur : 5 P.P.

Parade

(Combat III)

Permet d'ignorer le dommage infligé à un personnage si le coup est arrêté ou défléchi avec l'avant-bras (entre la main et le coude). Le joueur doit crier clairement « parade » au moment où il pare le coup. En fait, c'est comme si le bras jouait le rôle de bouclier. Le joueur qui utilise cette technique ne peut pas tenir d'arme (ou autre objet) dans la main du bras qui pare les coups. Il peut porter de l'armure sur ce bras, mais ceci n'est pas obligatoire. Ne permet pas de contrecarrer les compétences

Fracture, assommage, Attaque sournoise et Coup du Bélier, ni les armes de jets, les catalyseurs ou les projectiles.

Valeur : 5 P.P.

Point de pression

(Roublard II)

Permet de rendre un bras ou une jambe d'une cible temporairement inutilisable pendant 5 minutes en le touchant légèrement, ce qui coupe toute activité nerveuse dans le membre affecté. Pour ce faire, le roublard doit appliquer une légère pression sur le membre pendant 5 secondes. Ne fonctionne pas si la victime porte de l'armure qui donne des P.A., mais passe au travers des vêtements. Si l'armure présente des sections découvertes, le personnage peut exercer un point de pression tant qu'il réussit à avoir un contact direct avec la peau ou les vêtements de son adversaire. La cible, une fois affectée, ne peut en aucun cas bouger le membre atteint et doit agir comme si le membre était complètement paralysé. Si le bras est touché, il échappe les objets tenus dans sa main, et si c'est sa jambe, celle-ci ne supporte plus son poids et il doit s'agenouiller. Cette compétence ne peut être activée qu'une fois par 5 minutes.

Préalable : Attaque sournoise I

Valeur : 10 P.P.

Premiers soins I

(Général)

Habilité à soigner les plaies mineures. Pendant une durée de 5 minutes, ce personnage s'occupe à soigner les plaies d'un blessé (lui-même ou un autre joueur). Cela redonne 2 P.V. au blessé après cette période. S'ils sont interrompus avant la fin de cette période, le blessé ne récupère pas de points de vie. Cette compétence permet aussi de stabiliser quelqu'un qui est sous 0 P.V, dans un tel cas, le décompte avant sa mort est mis en pause, si la guérison est interrompu, le décompte continue. La compétence fonctionne aussi sur quelqu'un qui a été achevé. Le soigneur doit appliquer des bandages sur les « plaies » du blessé. Celui-ci devra les garder pendant au moins une heure après la fin de la séance de premiers soins. Il ne peut recevoir les premiers soins une autre fois pendant cette heure sauf s'il reçoit d'autres dommages. Ne répare pas l'armure.

Valeur : 2 P.P.

Premiers soins II

(Général)

Comme premiers soins I mais la durée nécessaire aux soins est de 1 minutes pour soigner 2 P.V.

Préalable : Premiers soins I.

Valeur : 2 P.P.

Premiers soins III

(Général)

Comme premiers soins I et II mais la durée nécessaire aux soins est de 1 minutes pour soigner 5 P.V.

Préalables : Premiers soins I et II.

Valeur : 2 P.P.

Rage

(Combat III)

Le personnage ayant cette compétence peut se mettre dans une colère intense, presque un état second, où il perd tout sens des réalités. Pour utiliser cette compétence, **le personnage doit accumuler sa colère en donnant 30 coups de pieds au sol pendant lesquelles il ne peut poser aucune autre action que visiblement s'enrager**. Il est alors pris d'une folie meurtrière et se met à hurler et à frapper frénétiquement tout ce qui est à sa portée, ami ou ennemi. Il ne peut pas fuir pendant un combat et devra combattre jusqu'à la mort s'il le faut. Si ses adversaires se sauvent, il devra les poursuivre et s'il les tue tous, il se mettra en quête de quelque chose d'autre à tuer. **Une rage dure cinq minutes**, pas moins. Pendant celle-ci, **le joueur ajoute 20 P.V. à son total normal** et +1 dommage avec toutes ses armes. Les points excédant le maximum normal de P.V. sont perdus automatiquement aussitôt que cesse celle-ci. De plus, le joueur n'a pas à simuler la douleur puisque son personnage n'en ressent aucune. Après que la rage soit terminée, le personnage est affecté d'une fatigue intense où **il ne peut pas se battre, ni courir, ni entrer en rage pendant 15 minutes**. Il peut, par contre, essayer de se défendre (mais ne peut pas contre-attaquer).

Ne peut pas être combinée avec les compétences Combat critique, Attaque sournoise ou Maîtrise des duels, ni avec l'utilisation d'armes de jet à propulseur manuel ou mécanique.

Peut être combiné avec Cri de guerre, Chant/Danse de guerre, Maîtrise des armes longues, Spécialisation martiale I et II et Force brute I et II. Les effets de cette compétence ne sont pas cumulatifs avec eux-mêmes. Le personnage peut tomber en rage de combat autant de fois qu'il le désire, en autant que chaque crise respecte la durée minimale de 5 minutes.

Attention : Cette compétence est dangereuse pour tout le monde. Il arrive souvent qu'une crise de rage se termine par la mort du personnage enragé!

Valeur : 15 P.P.

Rage contrôlée

(Combat IV)

Comme Rage, mais le personnage peut choisir quand arrêter sa crise. Il n'est donc pas obligé de poursuivre de nouvelles victimes après que ses ennemis aient été vaincus. Le personnage doit tout de même accumuler sa colère en donnant des coups de pieds durant lesquelles il ne peut poser aucun autre geste avant d'entrer en rage. Quand la rage termine, le personnage tombe tout de même fatigué pendant les 15 minutes.

Préalables : Rage

Valeur : 15 P.P.

Réparation d'armes

(Général)

Permet de réparer les armes endommagées, une seule arme à la fois. Le travail prend 10 minutes par point de dommage à réparer (qui ont été enlevés au dommage de l'arme). Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur l'arme (redressage, martelage, affûtage, polissage, etc.) Par exemple, une épée à 2 mains (dommage normal: 2) qui a été réduite à 1 point de dommage (par un sort, une créature magique, etc.) pourra revenir à 2 points de dommage après 10 minutes. On ne peut pas utiliser cette compétence pour excéder le dommage normal.

Valeur : 5 P.P.

Réparation d'armures

(Général)

Permet de réparer les armures de métal ou de cuir endommagées, une seule armure à la fois. Le travail prend 1 minute par point d'armure à réparer. Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur l'armure (redressage, martelage, pliage, polissage pour le métal, couture, rivetage, renforcement pour le cuir). Par exemple, une armure de plaque partielle (avec une protection normale de 15) qui a été réduite à 5 points d'armure (par un sort, etc.) pourra revenir à 15 après 10 minutes. On ne peut pas utiliser cette compétence pour excéder la protection normale.

Valeur : 5 P.P.

Réparation de boucliers

(Général)

Permet de réparer un bouclier qui a été brisé, un seul bouclier à la fois. Le travail prend 10 minutes par bouclier. Pendant ce temps, le réparateur doit travailler sur le bouclier (redressage, martelage, renforcement, clouage, etc.)

Valeur : 5 P.P.

Résistance aux poisons avalés

(Occulte III)

Permet d'offrir une résistance partielle aux poisons avalés. Le maximum normal de P.V. du personnage n'est réduit que de moitié (arrondi au nombre inférieur) des points de poison causés par toute sorte de poison. De plus, le temps requis avant que ce poison fasse effet est doublé. Ne permet pas de résister aux poisons ou potions ayant d'autres effets que celui de faire perdre des P.V., sauf dans certains pièges. Si c'est le cas, il sera indiqué sur la carte du piège en question que cette compétence peut être utilisée.

Valeur : 5 P.P.

Résistance aux maladies (racial)

(Général)

Accorde une résistance accrue aux maladies magiques et non-magiques. Ceux qui ont cette compétence sont quand même vulnérables aux maladies majeures. Permet aussi d'être immunisé contre certaines maladies qui sont l'effet de certains pièges. Si c'est le cas, il sera indiqué sur la carte du piège que cette compétence peut être utilisée.

Préalables : Faire partie de la race des ratakats, hommes-lézards ou gobelinoïdes (gobelin, hobgobelin, orque).

Valeur : 3 P.P.

Résistance à la magie I

(Général)

Protège contre un sort reçu par le personnage pour une journée (entre deux nuits de sommeil). Le personnage choisit le sort qu'il désire bloquer. Tous les sorts dirigés contre le personnage peuvent être affectés. Ne protège pas contre les coups d'armes magiques et les auras. Dans le cas d'un sort qui affecte plusieurs personnes et qui n'est pas un aura, les autres personnes ciblées qui ne possèdent pas cette protection sont affectées normalement. Le personnage doit décider si sa résistance annule un sort aussitôt qu'il le reçoit, et non pas après que ce sort ait commencé à faire effet.

Valeur : 15 P.P.

Résistance à la magie II

(Général)

Comme résistance à la magie I, mais protège contre 1 sort additionnel par journée, pour un total de 2 sorts.

Préalables : Résistance à la magie I

Valeur : 5 P.P.

Résistance à la magie III

(Général)

Comme résistance à la magie I, mais protège contre 1 sort additionnel par journée, pour un total de 3 sorts.

Préalables : Résistance à la magie I et II

Valeur : 5 P.P

Résistance à la torture

(Roublard III)

Aptitude à résister aux joueurs qui utilisent leur compétence torture. Un personnage qui possède une résistance à la torture peut refuser de donner des informations ou il peut délibérément mentir s'il est torturé. Ne permet pas de résister au sort « vérité ».

Valeur : 10 P.P.

Sixième sens I

(Roublard III)

Permet au personnage d'éviter la première Attaque sournoise ou bien le premier Assommage tenté sur lui, par jour (entre deux nuits de sommeil). Fonctionne en tout temps, sauf si le personnage dort, qu'il est paralysé, inconscient ou immobilisé d'une façon ou d'une autre.

Valeur : 15 P.P.

Sixième sens II

(Roublard IV)

Permet au personnage d'être totalement immunisé à toutes les attaques sournoises et/ou Assommages, en tout temps, sauf quand il dort, qu'il est paralysé, inconscient ou immobilisé d'une façon ou d'une autre.

Préalable : Sixième sens I.

Valeur : 10 P.P.

Sorts ou Rituels

Voir le grimoire des sorts ou rituels pour tous les détails.

Valeur : 5 P.P. chacun

Spécialisation dans la magie

(Divin III, Naturel III, Psychique III)

Permet à un utilisateur de la magie divine, naturelle ou psychique de se spécialiser dans une école (psychique), un règne (naturelle) ou une sphère (divine) de magie. Le personnage devient alors plus performant dans cette sorte de magie mais moins dans les autres. En jeu, chaque sort de son ou ses école(s), règne(s) ou sphère(s) de spécialisation coûte 1 P.M. de moins que le niveau du sort à l'incantation, jusqu'à un minimum de 1 P.M. De plus, chaque sort des écoles, règnes ou sphères pour lesquelles il n'est pas spécialisé coûte 1 P.M. de plus à l'incantation. Le personnage

peut cumuler plusieurs spécialisations différentes mais cette compétence ne peut être prise qu'une seule fois par sphère, règne ou école de spécialisation

Préalable : Au moins un sort de niveau 3, au moins 7 P.M. et au moins 3 sorts dans la sphère, le règne ou l'école de spécialisation magique.

Valeur : 5 P.P. pour la première spécialisation

10 P.P. pour les suivantes

Spécialisation martiale I

(Combat II)

Le joueur choisit un type d'arme et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois, pour différents types d'armes, mais jamais plus qu'une fois par type d'arme. Peut être combiné avec Maîtrise des armes longues, Maîtrise des armes de jet à propulseurs, Spécialisation martiale II ainsi qu'avec les compétences Combat critique et Force brute I et II mais pas avec les compétences d'Attaques sournoises.

Valeur : 10 P.P.

Spécialisation martiale II

(Combat IV)

Le joueur choisit un type d'arme et il ajoute un point de dommage supplémentaire à chaque coup donné avec ce type d'arme. Cette compétence peut être achetée plusieurs fois, pour différents types d'armes, mais jamais plus qu'une fois par type d'arme. Peut être combiné avec Maîtrise des armes longues, Maîtrise des armes de jet à propulseurs, Spécialisation martiale I, ainsi qu'avec les compétences Combat critique et Force brute mais pas avec les compétences d'attaques sournoises.

Valeur : 15 P.P.

Trappeur I

(Roublard II)

Permet d'installer et désinstaller des pièges à déclenchement automatique sur le terrain. Le personnage reçoit en début de scénario 6 cartons de pièges mineurs qu'il pourra installer sur des déclenchement mécanique, mais d'autres pourront être obtenus en jeu. Le personnage peut installer ou réactiver autant de pièges qu'il désire, en autant qu'il ait les cartons de pièges nécessaires en sa possession. À chaque fois, le joueur peut passer jusqu'à 1 heure à installer ou désinstaller un piège. L'important, c'est qu'il passe tout ce temps en jeu à simuler des opérations mécaniques sur le piège. Lors de l'installation, ce temps doit être écrit par le joueur sur le carton de piège. Il représentera le temps qui sera nécessaire pour le désamorcer plus tard si tel est le cas. Si plusieurs pièges ont été installés dans le même compartiment, chacun doit porter individuellement le temps qu'il a pris à installer. Lors du désamorçage, si le joueur a passé moins de temps, on considère que le joueur n'a pas réussi et l'effet décrit sur le carton doit être respecté. Si plusieurs cartons sont présents, les temps

de chaque carton sont comparés individuellement au temps de désamorçage et seuls ceux qui n'ont pas pu être désamorcés prennent effet. Un personnage qui veut désamorcer un piège qu'il a installé lui-même grâce à la compétence installation de pièges, voit le temps nécessaire à désarmer réduit de moitié.

Valeur : 10 P.P

Trappeur II (Roublard III)

Comme Pièges I, mais le personnage reçoit 4 cartons de pièges intermédiaires additionnels à ses pièges mineurs.

Préalable : Installation de pièges I

Valeur : 10 P.P

Trappeur III (Roublard IV)

Comme Installation de pièges I et II, mais le personnage reçoit 2 pièges majeurs additionnel aux pièges mineurs et intermédiaires.

Préalables : Installation de pièges I et II

Valeur : 10 P.P

Travail des métaux fins (Général)

Le personnage sait forger des armes avec des métaux fins (argent, mithril et sudalite). Évidemment, il lui faut d'abord avoir en sa possession le métal avec lequel il devra travailler. Il faut amasser suffisamment du métal avec lequel on veut forger pour créer l'arme désirée (voir Annexe 3 pour les quantités nécessaires). La fabrication fonctionne de la même façon que pour la compétence forge, mais il faut ajouter une heure supplémentaire pour traiter, préparer et faire fondre le métal. Pour fabriquer l'arme en question, le personnage doit utiliser l'ancienne arme ou bouclier du joueur à qui est destiné cette nouvelle arme ou ce nouveau bouclier. Une fois l'arme forgée, le joueur doit ensuite apposer bien en évidence un ruban bleu (pour l'argent), vert (pour le mithril) ou jaune (pour la sudalite) sur toute la longueur de l'arme, de chaque côté. Une fois que l'arme est terminée, l'argent, le mithril ou la sudalite utilisés (le/les lingots) par le personnage deviennent hors-jeu et doivent être rapporter aux organisateurs aussitôt que possible. Cette compétence ne s'applique pas aux représentations d'armes en bois, os, pierre, etc. Le joueur doit fournir des outils de forgeron, comprenant au moins un marteau, une enclume et une paire de pinces. Notez que ce travail devrait logiquement être très exigeant, donc très lucratif! N'hésitez pas à exiger un salaire élevé pour le faire!

Note : L'équipement est dorénavant forgée et peut se faire voler et être utilisé par quelqu'un d'autre. Le cas échéant, le joueur se retrouvera SANS son arme; s'il veut

conserver son arme pour son propre usage il devra en fabriquer une autre avec son propre matériel.

Préalables : Forge, Métier au moins au niveau 5

Valeur : 10 P.P.

Torture

(Roublard II)

Permet à un personnage de faire dire la vérité à un autre si ce dernier est capturé. On fait semblant de le torturer pendant au moins 5 min. À chaque minute, le personnage torturé ressent et se voit infliger 1 point de dommage. Passé ce délai, il doit répondre honnêtement et en détail à trois questions qu'on lui pose. On peut ensuite recommencer pour trois autres questions et ainsi de suite.

Valeur : 10 P.P.

Tuteur

(Général)

De par sa grande capacité à enseigner, le personnage est désormais capable de transmettre son savoir à un plus large auditoire. Il sera possible au personnage d'enseigner pour jusqu'à trois apprentis au lieu d'un seul lors de ses sessions d'enseignement. Une seule compétence peut être enseigné aux apprentis à la fois et les autres règles relative à l'enseignement demeurent les même.

Valeur: 10 P.P

Utilisation d'armes de siège I

(Combat III et racial)

Le personnage sait comment armer et utiliser des armes de siège lorsqu'il travaille en équipe de deux (où les deux possèdent cette compétence). Voir la section sur les armes de sièges dans le chapitre 3. Toutes les armes de sièges et tous les projectiles doivent au préalable être approuvé par les organisateurs de chaque partie où elles vont être utilisées. Elles doivent être sensiblement lourdes et encombrantes à transporter. Tout projectile d'arme de siège inflige 20 points de dommage à tout personnage qui se fait atteindre au torse et en plus, il ampute tout membre (jambe ou bras) qu'il atteint. Également, il détruit tous les boucliers et les armes qu'il atteint (jusqu'à ce qu'ils se fassent réparer). On ne peut pas invoquer les compétences esquive, esquive des projectiles ou parade contre ce dommage. Une arme de siège ne peut pas propulser plus qu'un projectile à la fois et ne peut pas en projeter plus qu'un à toutes les 30 secondes. Pour transporter une arme de siège d'un endroit à un autre, il faut soit posséder force brute II, soit être au moins 2 personnages possédant force brute I, soit être 4 personnages sans aucune compétence force brute. Pour transporter chaque projectile, il faut posséder force brute I ou bien être deux personnes sans compétence force brute. Peu importe combien de personnes

transportent la machine de guerre ou ses projectiles, celles-ci ne peuvent qu'avancer à pas lent lorsqu'ils le font. Sous réserve des organisateurs de chaque partie.

Préalable : Force brute I ou faire partie de la race des Gnomes.

Valeur : 25 P.P.

Utilisation d'armes de siège II

(Combat IV)

Comme utilisation d'armes de siège I mais le personnage peut utiliser une machine de guerre seul et sans aide. Sous réserve des organisateurs de chaque partie.

Préalable : Utilisation d'armes de siège I et Force brute II

Valeur : 10 P.P.

Vade retro I

(Divin I)

Cette série de compétence permet d'influencer le comportement des morts-vivants ainsi que certains démons et esprits possessifs. La réaction de ceux-ci variera selon la puissance du mort-vivant et le niveau de répulsion (de I à IV). Elle peut aller de l'absence totale d'effet à la destruction instantanée de l'entité ciblée, en passant par l'hésitation ou la fuite de celle-ci. Le personnage doit avoir un symbole de sa divinité et le brandir bien en évidence vers la créature qu'il veut affecter (une seule créature à la fois). Il doit alors dire clairement et avec gestuelle: « Vade retro niveau un ». Une ou plusieurs phrases au nom de sa divinité doivent être ajoutées.

Préalable : Au moins un sort divin de niveau 1.

Valeur : 5 P.P.

Vade retro II

(Divin II)

Comme vade retro I mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau deux ».

Préalables : Au moins un sort divin de niveau 2, au moins 3 P.M., vade retro I.

Valeur : 5 P.P.

Vade retro III

(Divin III)

Comme vade retro II mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau trois ».

Préalables : Au moins un sort divin de niveau 3, au moins 5 P.M., vade retro II.

Valeur : 5 P.P.

Vade retro IV

(Divin IV)

Comme vade retro III mais plus puissant. La formule à dire est: « Vade retro niveau quatre ».

Préalables : Accès au degré divin IV, au moins 10 P.M., vade retro III.

Valeur : 5 P.P.

Vaste Réceptacle

(Occulte IV)

Permet au ritualiste d'établir un lien avec un esprit additionnel pour un total de deux esprits liés à la fois.

Préalable : 2 rituels coïncident de niveau III

Valeur : 10 P.P.

Vision nocturne (racial)

(Général)

Permet à certaines races de voir dans le noir. Le joueur qui possède cette compétence doit se procurer une lampe de poche de luminosité moyenne munie d'un filtre rouge. Pendant la nuit, il peut utiliser cette lampe de poche pour voir. Son personnage voit avec sa vision naturelle tout ce que le joueur voit avec la lampe de poche. Pour les autres personnages, la lumière représente l'éclat de ses rétines. Cette compétence annule camouflages dans l'ombre.

Préalables : Faire partie de la race des Elfes noirs, Nains noirs ou Ulins

Valeur : 5 P.P.

Vol à la tire I

(Roublard I)

Avec cette compétence, un personnage peut voler de petits objets sur quelqu'un d'autre à son insu. Pour ce faire, il doit d'abord être capable de mettre la main sur une bourse, un sac ou un autre petit contenant ou encore sur un petit objet porté sur la victime et qui n'entre pas en contact avec sa peau. Si le voleur peut garder sa main de façon continue sur cet objet pendant une minute sans que son propriétaire s'en aperçoive, ce dernier sera obligé de donner l'objet (ou son contenu s'il s'agit d'un contenant) au voleur. Les objets hors-jeu n'ont pas à être donnés. La grosseur maximale d'un objet (ou de l'ensemble des objets) pouvant être volé de la sorte est celle d'une dague. Le joueur dont le personnage a été volé doit feindre d'ignorer le vol jusqu'à ce qu'il s'en aperçoive naturellement.

Valeur : 5 P.P.

Vol à la tire II

(Roublard II)

Comme vol à la tire I mais le voleur n'a besoin de laisser sa main sur l'objet à voler que 30 secondes.

Préalable : Vol à la tire I.

Valeur : 5 P.P.

Vol à la tire III

(Roublard III)

Comme vol à la tire I et II mais le voleur n'a besoin de laisser sa main sur l'objet à voler que 15 secondes.

Préalable : Vol à la tire II.

Valeur : 5 P.P.