

Compétences



LES TERRES
D'ONDEVAL

Dernière mise à jour : 11 Septembre 2023

Les compétences

Les compétences sont des capacités que votre personnage peut acquérir avec l'expérience. Elles représentent son évolution, son expérience et sa puissance.

La section « **Coût** » donne le nombre de points à investir pour obtenir la compétence. Lorsque plusieurs coûts sont indiqués, cela signifie que la compétence a plusieurs niveaux. Il est nécessaire d'obtenir le niveau précédent pour avoir le niveau suivant. Lorsqu'un profil est indiqué à côté d'un coût, cela signifie que seul ce profil peut obtenir ce niveau. Si le symbole * est présent, il signifie que le niveau de cette compétence peut être repris autant de fois que désiré en payant le coût à chaque fois.

La section « **Profil** » donne les classes ou les profils spécifiques qui ont droit à cette compétence. L'indication « Général » signifie que toutes les classes y ont accès.

Beaucoup d'effets seront en *italique* dans les descriptions des sorts. Pour connaître en détail tous les effets, consultez la section « *Annexe IV – Effets de Contrôle* ». Cette section se retrouve à la fin du document « *Règlements* ».

L'organisation ajuste les règles et leur balancement de façon régulière. Il est donc possible que des modifications soient apportées aux compétences au cours d'une saison. Il est aussi à noter que des modifications ou des erreurs peuvent se glisser dans les textes et qu'en définitive, les paroles et l'interprétation des organisateurs prévaudront toujours ce document.





Général 5	Laborantin 12	Coup de Bouclier 18
Action Libre 5	Outils de Prédilection 11	Défense de la Justice 18
Coma Simulé 5	Réparations 11	Déflexion 18
Combat Aveugle 5	Application de Poison 12	Esquive Instinctive 18
Dévotion Divine 5	Concoctions de Base 12	Maîtrise du Bouclier 18
Endurance Magique 5	Concoctions de Maître 12	Percée 18
Endurance du Corps 5	Décomposition 12	Position Défensive 18
Esquive 5	Distillation 12	Provocation 18
Héritage Linguistique 6	Enseignant Alchimique 12	Redoute 18
Immunité à un Élément 6	État de Santé 13	Furtif 19
Incantation en Armure 6	Identification 13	Caché dans l'Ombre 19
Persuasion 6	Poche d'Ingrédients 13	Collecte d'Informations 19
Potentiel de l'Esprit 6	Procédure d'Urgence 13	Connaissances Interdites 19
Premiers Soins 6	Traitement de Blessures 13	Déguisement 19
Résistance aux Poisons 6	Combattant 14	Distraction 20
Résistance aux Sorts 6	Endurance du Combattant 14	Fuite 20
Ressources Illimitées 6	Expertise Martiale 14	Imposteur 20
Sablier de l'Esprit 6	Intimidation 14	Poudre aux Yeux 20
Sixième Sens 7	Parade 14	Bandit 21
Vaillance 7	Spécialisation d'Armure 14	Ambidextrie 21
Vigilance 7	Tactique Militaire 14	Connaissance de la Cible 21
Voix Irrépressible 7	Utilisation de Grand Bouclier 14	Désarmement 21
Volonté de Fer 7	Barbare 15	Poignarder 21
Artisan 8	Adrénaline 15	Rôdeur 22
Connaissances du Marché 8	Ambidextrie 15	Ambidextrie 22
Distraction 8	Constitution Naturelle 15	Dons Sylvestres 22
Livraison 8	Cri de Guerre 15	Projectile Meurtrier 22
Copiste 9	Destruction de Sort 15	Tir Dissimulé 22
Comméragé 9	Peau Anti-Magie 15	Tir Puissant 22
Documents Officiels 9	Potentiel de Rage 15	Tir d'Avertissement 22
Enquêteur 9	Rage Meurtrière 15	Filou 23
Études 9	Guerrier 16	Ambidextrie 23
Journaliste 9	Ambidextrie 16	Coup Assommant 23
Langue Étrangère 9	Brise-Arme 16	Crochetage 23
Parchemins Secrets 9	Brise-Bouclier 16	Désarmement 23
Raison d'Être 9	Brise-Membre 16	Filouterie 23
Réculte de Rumeur 9	Contre Attaque 16	Fouille Minutieuse 23
Forgeron 10	Coupe-Souffle 16	Toucher Stupéfiant 23
Accessoire Augmenté 10	Coups en Puissance 16	Vol-à-la-Tire 23
Affutage 10	Désarmement 16	Barde 24
Armement Solidifié 10	Déséquilibre 16	Incantation Concentrée 24
Augmentation du Potentiel 10	Champion 17	Magie de l'Omnichant 24
Constitution du Travailleur 10	Dernier Ressort 17	Performance Sous Pression 24
Enchantement Runique 10	Dévotion du Champion 17	Utilisateur 25
Frappe Contondante 10	Serment Divin 17	Bojutsu Magique 25
Huile Élémentaire 10	Serment Divin Approfondi 17	Dernier Ressort 25
Maîtrise du Feu 10	Gardien 18	Enseignant Magique 25



Table des matières

- Entraînement de l'Esprit . . . 25
- Incantation Concentrée . . . 25
- Lecture de Parchemins . . . 26
- Munition Magique 26
- Rituel de Partage 26
- Prêtre** 27
- Dévotion du Prêtre 27
- Grâce Vitale 27
- Magie Divine 27
- Mage** 28
- Fabrication d'Objet Magique 28
- Force Élémentale 28
- Magie Arcanique 28
- Shaman** 29
- Connection par le Sang . . . 29
- Magie Runique 29



Action Libre I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle physiques. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Immobilisation, Pétrification, Tomber au Sol, Projection, Étourdissement, Déséquilibre* et *Enchevêtrement, Ralentissement*.

Coma Simulé

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de simuler le coma parfaitement. Durant votre Coma Simulé, vous êtes immunisé à la douleur, mais pas aux dégâts. Si un personnage tente de vous achever pendant votre Coma Simulé, vous ne mourrez pas et vous tombez plutôt réellement dans le coma. Un personnage avec la compétence « *Vigilance* » peut détecter votre Coma Simulé en vous touchant.

Combat Aveugle

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Permet de garder les yeux ouverts pour continuer à se battre à pleine efficacité lors d'un effet d'*Aveuglement*. Cependant, tout ce qui n'est pas lié directement à votre combat vous est inconnu comme si vous aviez toujours les yeux fermés.

Dévotion Divine

Coût : (4)

Profil : Général

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour choisir cette compétence, il faut choisir une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue. Il est impossible d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent à moins d'être Champion ou Prêtre.

Endurance Magique

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Le personnage ne prend aucun dégâts de type magique.

Endurance du Corps

Coût : (3)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Esquive I, II

Coût : (3) (3 Furtif)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Un personnage portant une armure légère ou aucune armure peut éviter une attaque d'arme ou un sort de toucher. Voir la section « *Esquive* » du document « *Règlements* » pour tous les détails.



Héritage Linguistique

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'apprendre à lire et écrire une langue reliée à votre héritage. Chaque langue n'est disponible qu'à certaines races.

Elfe commun: Elfes et Elfes Déchus.

IroNain: Nains.

Dragonit: Drakes.

Ork: Orcs et Gobelins.

Impérial: Damnés et Élevés.

Royal: Humains et Demi-Animaux.

Immunité à un Élément

Coût : (5)*

Profil : Général

Description : Chaque niveau permet de ne prendre aucun dégât élémentaire d'un des 4 éléments: Feu, Glace, Acide ou Foudre.

Incantation en Armure

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet d'incanter de la magie en portant une armure ou en portant un bouclier.

Persuasion I, II

Coût : (1) (2 Philosophe)

Profil : Général

Description : Permet de convaincre une cible que votre dernière phrase est bien vraie. L'effet cesse si la cible obtient ou a déjà une information qui contredit votre phrase. Au deuxième niveau, l'effet peut être utilisé pour convaincre qu'une histoire ou rumeur est vraie, et peut être appliqué sur tous ceux lisant un document écrit et signé par le personnage.

Potentiel de l'Esprit I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Premiers Soins I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Général

Description : Permet de donner des premiers soins (placer le corps dans une position sécuritaire, appliquer un bandage, cautériser une blessure, etc.) à une cible dans le coma pour la soigner de 1 point de vie après 1 minute de travail ininterrompu. Au deuxième niveau, le processus ne prend que 10 secondes, et la cible reprend tous ses points de vie manquants si la procédure a été faite hors-combat.

Résistance aux Poisons I, II

Coût : (3) (3 Laborantin)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de résister aux effets d'un poison de base. Le deuxième niveau permet également de résister aux poisons de maître.

Résistance aux Sorts

Coût : (3)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : La cible résiste aux dégâts et effets du premier sort aux effets néfastes qui l'affecterait.

Ressources Illimitées I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Général

Description : Le personnage obtient 5 pièces d'or au début de sa journée (*à l'inscription*). Au deuxième niveau, 10 pièces d'or.

Sablier de l'Esprit

Coût : (2)

Profil : Général

Description : Permet de méditer dans le calme et sans interruption pendant 1 minute pour déclencher une récupération de 1 point d'Esprit par minute. La récupération cesse aussitôt qu'un point d'Esprit ou un point de vie est perdu.



Sixième Sens

Coût : (5)

Profil : Général

Description : Permet de voir les personnes invisibles et de savoir qu'elles sont invisibles aux yeux des autres. Permet aussi de ressentir la position d'êtres présents dans *l'Écho* à moins de 5 mètres. Permet également de voir les *Trésors Cachés* dans *l'Écho*.

Vaillance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Peur*.

Vigilance

Coût : (2)

Profil : Général

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de contrer les compétences *Vol-à-la-Tire* et *Distraction*. Permet de toucher une cible pour savoir si elle est en *Déguisement*, *Coma Simulée* ou s'il s'agit d'une *Hologramme*.

Voix Irrépressible I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister à un effet de *Silence*.

Volonté de Fer I, II, III

Coût : (2) (3) (4)

Profil : Général

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de résister aux effets de contrôle mental. Chaque niveau de compétence permet de choisir deux effets parmi la liste pour pouvoir y résister. Les choix d'effets sont: *Amitié*, *Pacification*, *Sommeil*, *Antipathie*, *Enragement*, *Vérité*, *Possession*, *Fascination*, *Hallucination* et *Hypnotisme*.



Connaissances du Marché

Coût : (1)

Profil : Artisan

Description : Permet à l'Artisan de connaître la réelle valeur en pièces d'or des objets et des ressources.

Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Livraison I, II

Coût : (2) (3)

Profil : Artisan

Description : L'Artisan obtient 1 Ressource Versatile au début de la journée. Au deuxième niveau, il obtient également 1 Ressource Métal OU 2 Ressources Versatiles supplémentaires.



Comméragage

Coût : (2)*

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet de répandre une information (vraie ou fausse) à propos d'un groupe ou d'un personnage auprès d'une faction (PNJ) de votre choix. Ceci affectera le comportement de cette faction. Chaque niveau de compétence permet d'envoyer de l'information à une faction supplémentaire.

Documents Officiels

Coût : (3)

Profil : Copiste

Description : En travaillant dans un atelier, le Copiste peut créer des lettres et documents officiels reconnus au travers d'Ondeval. Ceci permet, entre autre, d'éviter les taxes nécessaires pour envoyer une lettre dans une autre région et de s'assurer qu'elles soient bien livrées. Il est également possible de faire passer en revue des documents pour qu'ils soient ajoutés aux bibliothèques publiques. Il faut signer ses documents avec son nom de plume.

Enquêteur

Coût : (1)

Profil : Copiste

Description : Le Copiste peut détecter quand une lettre est piégée et ne déclenche jamais leur activation. De plus, il peut comparer des signatures et savoir si elles ont été faites par la même personne.

Études

Coût : (2)

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet de partir à la recherche d'une information difficile d'accès de votre choix.

Journaliste

Coût : (2)*

Profil : Copiste

Description : Entre les GN, permet d'ajouter une rumeur pour une région en particulier. Les choix sont: Astaroth, Constantina, Mysteria, Mangrovia, Grolantor, Cabiél, Dragonia, Eydenlok.

Langue Étrangère

Coût : (1)*

Profil : Copiste

Description : Chaque niveau de compétence permet d'apprendre à lire et écrire une nouvelle langue étrangère. Les choix sont: l'Elfique, l'Ironain, le Dragonit, l'Ork, l'Impérial et le Royal.

Parchemins Secrets

Coût : (5 Scribe)

Profil : Copiste

Description : En travaillant dans un atelier pendant 5 minutes, le Scribe peut utiliser 1 Ressource Scribe et 1 Ressource Versatile pour créer un Parchemin Secret au choix. La liste de Parchemins Secrets peut être trouvée dans le document *Améliorations et Créations*. Les Parchemins offrent des bénéfices à leur porteur. On ne peut jamais bénéficier de deux Parchemins Secrets du même type.

Raison d'Être

Coût : (5 Philosophe)

Profil : Copiste

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le Philosophe donne un discours inspirant de 1 minute sur une philosophie, puis une explication en détail d'un but en lien avec cette philosophie pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours et qui tenteront d'aider la cause décrite par le Philosophe pourront obtenir une résistance à un effet de contrôle mental ainsi qu'un effet de *Peur* dans la prochaine heure.

Récolte de Rumeur

Coût : (1)*

Profil : Copiste

Description : Donne accès aux rumeurs provenant d'une région en particulier au début de la journée. Les choix sont: Astaroth, Constantina, Mysteria, Mangrovia, Grolantor, Cabiél, Dragonia, Eydenlok.



Accessoire Augmenté

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant un accessoire (bague, amulette, bracelet, boucle, etc.) pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal pour augmenter l'utilité d'un accessoire. Celui-ci permettra au porteur de payer 1 point d'Esprit pour réduire des dégâts reçu par 1. L'effet des accessoires augmentés peut être utilisé une fois par minute.

Affutage

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal ainsi qu'un point d'amélioration de l'arme pour l'affuter. Ceci augmente la limite de dégât maximum de l'arme de 2. Une arme ne peut être affûtée qu'une fois.

Armement Solidifié

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal ainsi qu'un point d'amélioration de l'armement pour le solidifier. Ceci lui permet de résister à un effet de *Brise-Arme* ou *Brise-Bouclier*. Une fois utilisée, la résistance peut être récupérée en réparant l'armement. Un armement ne peut être solidifié qu'une fois.

Augmentation du Potentiel I, II

Coût : (3) (3 Adamantiste)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Forgeron peut utiliser 4 Ressources Métal pour augmenter le potentiel de l'armement. Ceci confère 1 point d'amélioration à l'armement. Le potentiel d'un armement ne peut être augmenté qu'une fois sans Adamantium.

Au deuxième niveau, l'Adamantiste peut augmenter le potentiel d'une même arme ou bouclier une deuxième fois grâce à l'Adamantium.

Constitution du Travailleur

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Description : Le Forgeron obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Enchantement Runique

Coût : (5 Runiste)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme ou un bouclier pendant 5 minutes dans une forge, le Runiste peut utiliser 6 Ressources Métal ainsi que 2 points d'amélioration de l'armement (ou 1 point d'amélioration sur les armements en bois) pour y infuser une Rune Magique au choix. La liste des runes disponibles sont dans le document *Améliorations et Créations*.

Frappe Contondante I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Forgeron

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet au Forgeron de frapper une cible avec une arme contondante pour lui causer un effet d'*Étourdissement* pendant 10 secondes. Cet effet remplace les dégâts de la frappe de l'arme.

Huile Élémentaire

Coût : (1)

Profil : Forgeron

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Une minute

Description : Permet au forgeron d'appliquer une huile sur une arme pour lui permettre de frapper d'un des 4 éléments pour les 3 prochains coups. L'huile perdure sur l'arme 15 minutes ou jusqu'à utilisation. L'application prend 1 minute ininterrompue et peut être faite de n'importe où. Les choix d'éléments sont : Glace, Acide, Feu, Foudre.

Maîtrise du Feu

Coût : (1)

Profil : Forgeron

Description : Le Forgeron est immunisé aux dégâts élémentaires de Feu. Cependant, il devient Vulnérable aux dégâts élémentaires de Glace.



Outils de Prédilection

Coût : (3)

Profil : Forgeron

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Forgeron peut causer 1 dégât supplémentaire sur trois attaques de son choix faites avec une arme contondante.

Réparations

Coût : (5)

Profil : Forgeron

Description : En travaillant une arme, un bouclier pendant 5 minutes ininterrompues dans une forge, le Forgeron peut la réparer. En travaillant une armure pendant 5 minutes ininterrompues, dans une forge, le Forgeron lui fait récupérer jusqu'à 4 points d'armure. Si le processus est interrompu, tout le progrès est perdu.



Application de Poison I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Laborantin

Description : Permet au laborantin d'appliquer un poison de base sur une arme ou une munition de jet. La prochaine attaque faite infligera les effets du poison plutôt que de causer des dégâts. Le processus d'application prend 1 minute à réaliser. On ne peut pas avoir plus d'un poison sur une même arme ou munition. Au deuxième niveau, le Laborantin peut également appliquer les poisons de maître.

Concoctions de Base

Coût : (2)*

Profil : Laborantin

Description : Permet d'apprendre 4 recettes de concoctions de base supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

Concoctions de Maître

Coût : (2 Alchimiste)*

Profil : Laborantin

Description : Permet d'apprendre 3 recettes de concoctions de maître supplémentaires chaque fois que la compétence est obtenue.

Décomposition I, II

Coût : (1) (1 Alchimiste)

Profil : Laborantin

Description : Permet de décomposer une concoction de base. Ceci permet de récupérer une quantité de points d'ingrédients égal au coût de la concoction moins 1. Ce processus prend 1 minute et doit être fait à une distillerie. Au deuxième niveau, l'Alchimiste peut également décomposer des concoctions de maître et récupérer toutes les ressources incluses dans le coût.

Distillation I, II

Coût : (3) (3 Alchimiste)

Profil : Laborantin

Description : Permet la création de concoctions de base. Le laborantin obtient également 5 points d'ingrédients ainsi que 2 recettes de concoction de base de son choix. Pour la liste des recettes, consultez le document « *Améliorations et Créations* ».

Pour fabriquer une concoction, il faut payer le coût indiqué dans la recette et travailler pendant 1 minute dans une distillerie. Ensuite, il faudra écrire toutes les informations (nom, durée, effets, niveau, coût) de la concoction sur un petit papier et le rouler à l'intérieur d'une fiole. Veuillez amener votre matériel si possible. Les concoctions expirent et perdent leurs effets après une journée.

Au deuxième niveau, l'Alchimiste peut créer des concoctions de maître. Il obtient à nouveau 5 points d'ingrédients supplémentaires ainsi que 3 recettes de concoctions de maître de son choix. Fabriquer une concoction de maître prend 5 minutes.

Enseignant Alchimique

Coût : (5 Alchimiste)

Profil : Laborantin

Description : Permet au laborantin de partager ses connaissances aux autres apprentis du métier. Le laborantin choisit, au début de la journée, 3 recettes qu'il connaît pour pouvoir l'apprendre à un autre laborantin qui respecte les conditions de création de cette concoction.

L'apprenti va pouvoir transcrire la recette de l'enseignant dans son propre livre, mais ne pourra pas l'utiliser avant d'avoir réussi un test. L'apprenti devra compléter la concoction, sans faire d'erreur, devant son enseignant. La fabrication va consommer les ingrédients et ressources essentiels à sa réalisation. Si une erreur est faite, l'apprenti échoue le test et perd les composants de la création. Le test peut être repris après 5 minutes. Si le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre de l'apprenti et lui permettre d'utiliser la recette pour toujours.



État de Santé I, II

Coût : (1) (1 Médecin de Combat)

Profil : Laborantin

Description : En touchant une cible consentante, le laborantin apprend la quantité exacte de points de vie restants de la cible. Après 1 minute d'examen, le laborantin apprend le nom exact des poisons et affections qui affectent la cible. Au deuxième niveau, il devient également possible de reconnaître les poisons de maître et les affections majeures.

Identification

Coût : (1)

Profil : Laborantin

Description : Permet d'identifier les concoctions ainsi que leurs effets (vous pouvez ouvrir la fiole et consulter la note expliquant l'effet sans boire la concoction).

Poche d'Ingrédients I, II, III

Coût : (3) (3) (3 Alchimiste)

Profil : Laborantin

Description : Le laborantin obtient 10 points d'ingrédients supplémentaires par niveau de compétence. Les ingrédients sont utilisés pour la fabrication de concoctions avec la compétence *Distillation*.

Procédure d'Urgence I, II

Coût : (2) (2 Médecin de Combat)

Profil : Laborantin

Description : Permet de traiter rapidement une cible consentante ou inconsciente. La cible est libérée d'un effet de contrôle physique, mais reçoit 1 dégât physique. Au deuxième niveau, la cible est libérée de deux effets de contrôle physique et ne reçoit plus de dégât.

Traitement de Blessures I, II

Coût : (2) (3 Médecin de Combat)

Profil : Laborantin

Description : Permet de soigner tous les points de vie manquants d'une cible consentante qui n'est pas dans le coma. Le processus prend 1 minute ininterrompue et doit être fait hors-combat. Au deuxième niveau, le processus prend 10 secondes ininterrompues et peut être fait en combat.



Endurance du Combattant

Coût : (3)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant obtient 1 point de vie de base supplémentaire.

Expertise Martiale

Coût : (5)

Profil : Combattant

Description : Le Combattant peut causer 1 dégât supplémentaire sur 1 coup. Cet effet peut être réutilisé après un délai de 10 secondes.

Intimidation I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de prendre une position intimidante, pointer une cible à 5 mètres et lui causer un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Parade I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Combattant

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet à un personnage qui utilise une arme à une main et qui n'a pas de bouclier d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher après avoir reçu le coup ou le toucher.

Spécialisation d'Armure

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Procure 1 point d'armure supplémentaire à un personnage portant une armure. Le point d'armure est considéré comme faisant partie de l'armure et peut être réparé.

Tactique Militaire

Coût : (5)

Profil : Combattant

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Le combattant donne un discours inspirant de 1 minute, puis une explication en détail de la tactique militaire à employer dans le prochain combat pendant au moins 4 minutes. Toutes les personnes ayant écouté le discours dans sa totalité pourront causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de leur choix dans le prochain combat, tant qu'ils restent à 20 mètres de la personne ayant donné le discours.

Utilisation de Grand Bouclier

Coût : (2)

Profil : Combattant

Description : Permet l'utilisation de boucliers ayant un rayon plus grand que 25 pouces (64cm).



Adrénaline

Coût : (5 Berserker)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Si le Barbare tomberait dans le coma pendant un combat, il lâche un long cri et récupère tous ses points de vie. Pendant ce temps, il résiste à la douleur. Après 10 secondes, le Berserker tombe dans le coma (peu importe sa quantité de points de vie) et devient *Insoignable* pendant 1 minute.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour également pouvoir résister à 1 effet de contrôle pendant la durée de l'Adrénaline.

Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Constitution Naturelle

Coût : (2)

Profil : Barbare

Description : Le Barbare obtient 1 point de vie de base supplémentaire tant qu'il ne porte pas d'armure moyenne ou lourde.

Cri de Guerre I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Barbare lâche un cri d'intimidation et cause un effet de *Peur* pendant 1 minute à une cible à 5 mètres.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de Rage pour pointer 3 cibles supplémentaires.

Destruction de Sort

Coût : (3 Brise-Sort)

Profil : Barbare

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet de pointer une cible à 2 mètres pour dissiper le dernier sort actif lancé sur cette cible.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour faire une destruction totale, ce qui dissipe tous les sorts actifs sur la cible.

Peau Anti-Magie I, II

Coût : (2) (2 Brise-Sort)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Au moment où le Barbare subit un sort magique, il se frappe le torse pour annuler tous les dégâts reçus.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour également annuler les autres effets du sort.

Potentiel de Rage I, II, III, IV, V

Coût : (2) (2) (2) (2) (2)

Profil : Barbare

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Lorsqu'il entre en combat, le Barbare reçoit 1 point de rage par niveau de compétence s'il ne porte pas d'armure moyenne ou lourde. Les points de rage permettent d'améliorer l'effet des autres compétences de Barbare au moment où elles sont utilisées. Les points de rage sont perdus aussitôt que le combat se termine.

Rage Meurtrière I, II, III

Coût : (3) (3) (3)

Profil : Barbare

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Barbare lâche un cri de rage pour causer 1 dégât supplémentaire sur 3 de ses coups au choix pendant le combat.

Rage: Le Barbare peut investir 1 point de rage pour que les trois coups causent plutôt 2 dégâts supplémentaires. Cependant, il subit un effet d'*Enragement* pour 1 minute.



Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Brise-Arme I, II

Coût : (3) (1 Maître d'Armes)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de briser une arme en la frappant.

Brise-Bouclier I, II

Coût : (3) (1 Maître d'Armes)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de briser un bouclier en deux en le frappant à deux mains (une arme à une main peut être tenue à deux mains pour ce coup).

Brise-Membre I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Guerrier frappe un bras ou une jambe d'une cible pour lui causer un effet de *Brise-Membre* (le membre devient inutilisable jusqu'à guérison hors-combat). Cet effet remplace les dégâts du coup.

Contre Attaque I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans les 5 secondes après avoir bloqué un coup avec un bouclier, une *Parade* ou *Esquive*, le Guerrier fait une contre-attaque, causant 1 dégât supplémentaire.

Coupe-Souffle I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper un ennemi avec une arme pour lui causer un effet de *Silence* pendant 1 minute. Cet effet remplace les dégâts de la frappe.

Coups en Puissance I, II, III

Coût : (3) (3) (5 Bretteur)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de causer 1 dégât supplémentaire sur 3 coups d'arme au choix dans un combat. Au troisième niveau, les trois coups sont plus précis et causent plutôt 2 dégâts supplémentaires.

Désarmement I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une arme pour *Désarmer* le porteur (la victime doit lancer son arme au sol à 1 mètre de soi).

Déséquilibre I, II

Coût : (1) (1)

Profil : Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une cible avec une arme pour lui causer un effet de *Déséquilibre* pour 1 minute. Cet effet remplace les dégâts de la frappe.



Dernier Ressort I, II, III

Coût : (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur, Champion

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de fermer une main sur la poitrine et sacrifier 1 point de vie de base pour 1 heure et récupérer 5 points d'Esprit immédiatement.

Dévotion du Champion I, II, III

Coût : (2) (2) (2 Croisé)

Profil : Champion

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour recevoir les bonus de cette compétence, il faut avoir choisi une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue.

Serment Divin

Coût : (3 à 5)*

Profil : Champion

Description : Le Champion peut utiliser la Magie Divine avec une incantation divine (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible (voir le document « *Dieux et Dons de la Foi* » pour la liste des écoles en fonction de votre dieu choisi).

Les écoles coûtent 4 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus. L'école de magie de la *Force* est favorisée et uniquement disponible aux Champions.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.

Serment Divin Approfondi

Coût : (1 à 3 Templier)*

Profil : Champion

Description : Permet au Templier de sélectionner une école de magie déjà connue pour obtenir un sort de base ainsi qu'un sort de maître de cette école gratuitement à l'inscription du GN. Cette compétence coûte 2 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus. On ne peut pas avoir plus qu'un sort de maître par école.



Coup de Bouclier I, II, III, IV

Coût : (1) (1) (1) (4 Maître du Bouclier)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de tenir son bouclier à deux mains pour donner un coup avec la face de son bouclier à une cible à moins d'un mètre (le coup n'a pas besoin de réellement toucher la cible). Ce coup n'inflige aucun dégât mais cause un effet de *Projection 10 mètres*. Au quatrième niveau, le Maître du Bouclier peut plutôt faire *Tomber au Sol* sa cible. **Le bouclier doit préalablement avoir été approuvé par l'Équipe d'Animation.**

Défense de la Justice

Coût : (5 Défenseur)

Profil : Gardien

Description : Après avoir bloqué 3 attaques ou sorts avec son bouclier (provenant d'un ennemi engagé en combat contre lui), le Défenseur profite d'une ouverture pour causer 2 dégâts supplémentaires sur une attaque d'arme.

Déflexion I, II

Coût : (2) (4)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : En levant son bouclier, le Gardien peut bloquer et annuler tous les dégâts et effets d'un sort à distance (sauf de zone) qui le cible ou qui cible une personne qui est directement derrière son bouclier. Au deuxième niveau, le sort peut être renvoyé sur une cible à une distance maximale de 5 mètres.

Esquive Instinctive

Coût : (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : Permet d'annuler les dégâts et effets d'une attaque d'arme ou d'un toucher, peu importe son point d'origine ou le niveau d'alerte du Gardien.

Maîtrise du Bouclier

Coût : (3)

Profil : Gardien

Description : Un bouclier au choix du Gardien offre 2 points d'armure lorsque porté par celui-ci. Ces points d'armure peuvent être récupérés en réparant le Bouclier.

Percée

Coût : (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de charger rapidement en ligne droite (aucune déviation de direction) aussi longtemps que désiré en tenant un bouclier à deux mains devant soi. Tous ceux à 1 mètre du Gardien subissent une *Projection 10 mètres*.

Position Défensive I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Si le Gardien est penché derrière son bouclier et qu'il n'a pas couru dans les dernières 10 secondes, il peut annuler un effet de « *Brise-Bouclier* » ou un effet de contrôle reçu.

Provocation I, II, III

Coût : (3) (3) (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Gardien pointe une cible à 2 mètres de distance. Cette cible subit un effet d'*Enragement* dirigé vers le Gardien pendant 1 minute.

Redoute I, II

Coût : (3) (3)

Profil : Gardien

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le Gardien se frappe la poitrine, puis prend son bouclier à deux mains. Tant qu'il reste derrière son bouclier et qu'il ne court pas, il est immunisé à tous les dégâts et effets de contrôles. Cependant, il ne peut pas attaquer, ni lancer de sort, ni utiliser d'objets magiques. Dure maximum 1 minute.



Caché dans l'Ombre I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Furtif

Description : Permet de devenir Invisible dans un endroit ombragé tant que vous restez sur place. Au deuxième niveau, il devient possible de marcher lentement dans l'ombre en restant invisible. Poser quelconque acte brise l'invisibilité. Il ne faut pas avoir subi de dégât dans les dernières 10 secondes pour devenir invisible.

Collecte d'Informations

Coût : (1)

Profil : Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 journée

Description : Le Furtif peut poser une question (hors-jeu) à un Organisateur ou un PNJ pour obtenir des renseignements sur un sujet en particulier.

Connaissances Interdites I, II

Coût : (5) (3 Faussaire)*

Profil : Furtif

Description : Chaque niveau de compétence permet d'étudier un Livre des Secrets pour imiter une autre classe et obtenir des compétences. Les choix de livres sont:

- **Fondement des Arcanes:** Trois niveaux de la compétence *Magie Arcanique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Mage).
- **Interaction des Runes:** Deux niveaux de la compétence *Magie Runique* (vous devez sélectionner des écoles favorisées du Shaman).
- **Les Dons des Dieux:** *Dévotion du Prêtre* et *Magie Divine* (vous devez sélectionner une école favorisée de votre dieu). Vous obtenez également la possibilité d'avoir plus qu'un Don de la Foi permanent, comme les Prêtres et Champions.
- **Art de l'Omnichant:** Deux niveaux de la compétence *Magie de l'Omnichant*.
- **Art de l'Offense:** *Brise-Bouclier I* et *Coups en Puissance I*.
- **Art de la Défense:** *Provocation* et *Redoute*.
- **Art de la Colère:** *Rage Meurtrière*, *Potentiel de Rage* et *Cri de Guerre*.
- **Études de la Chimie:** *Distillation I* et *Poche d'Ingrédients*.
- **Études de l'Écriture:** *Documents Officiels*, *Récolte de Rumeurs*, et deux niveaux de *Langue Étrangère*.
- **Études des Métaux:** *Réparations* et *Huile Élémentaire*.

Déguisement

Coût : (2)

Profil : Furtif

Description : Vous vous faites passer pour une nouvelle personne aux yeux de tous. Il faut changer son costume pour utiliser cette compétence. La compétence « *Vigilance* » permet de savoir que vous êtes déguisé en vous touchant.



Distraction I, II

Coût : (1) (2)

Profil : Artisan, Furtif

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, le personnage tente de distraire une cible de manière à ce qu'elle regarde dans une autre direction. Si la cible regarde, la distraction réussie et elle subit un effet de *Fascination*, la forçant à regarder dans la direction pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, l'effet peut fonctionner sur toutes les cibles dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance si elles regardent dans la direction.

Fuite I, II

Coût : (2) (1 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 1 heure

Description : Une force mystérieuse permet de passer dans *l'Écho* avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir. Le personnage revient dans la dimension d'Ondeval après 10 secondes.

Imposteur

Coût : (1)*

Profil : Furtif

Description : Permet d'obtenir une compétence d'une autre classe, tant qu'elle ne coûte pas plus que 2 points de compétence. Le prix de la compétence volée doit être payé également.

Poudre aux Yeux I, II

Coût : (1) (2 Maître Voleur)

Profil : Furtif

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Le personnage fait comme s'il lançait une poignée de poudre en direction d'une cible à 2 mètres. Ceci cause un effet d'*Aveuglement* pendant 10 secondes. Au deuxième niveau, la compétence affecte tous ceux dans un cône de 90 degrés à 3 mètres de distance.



Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Connaissance de la Cible I, II

Coût : (3) (3 Chasseur de Primes)

Profil : Bandit

Description : Le Bandit observe une cible en particulier pendant au moins 15 minutes et note des renseignements importants tels que son équipement, ses habiletés, ses faiblesses, etc. Ensuite le Bandit pourra causer 1 dégât supplémentaire sur trois coups de son choix contre la cible traquée dans la journée. Il obtiendra également 1 Esquive contre la cible traquée.

Au deuxième niveau, le Chasseur de Primes peut envoyer ses informations à un ordre pour recevoir un *Contrat de Condamnation à Mort* contre une cible. Ce contrat permet d'Achever sa cible traquée sans avoir à être dans un Cercle des Achèvements.

Désarmement I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une arme pour *Désarmer* le porteur (la victime doit lancer son arme au sol à 1 mètre de soi).

Poignarder I, II, III, IV

Coût : (2) (2) (2) (5 Assassin)

Profil : Bandit

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : En étant positionné dans le dos d'une cible, le personnage peut frapper avec précision dans son dos (au niveau du cœur) avec une dague pour causer 2 dégâts supplémentaire sur son coup. Le Bandit ne doit plus être en déplacement.

Au quatrième niveau, il devient possible de plutôt faire un Assassinat; une attaque qui cause autant de dégâts que la cible a de points de vie et ignore l'armure. Il faut couper la gorge d'un coup sec en étant dans le dos de la cible. Un gorget permet de se protéger d'un Assassinat.



Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Dons Sylvestres

Coût : (5 Éclaireur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Un par don

Temps de recharge : 1 heure pour chaque don individuel

Description : L'Éclaireur fait une incantation d'au moins 6 syllabes et 3 mots pour appeler la nature et profiter de son aide. Chaque Don doit recharger individuellement pendant 1 heure avant réutilisation. Tous les dons sont considérés comme des effets de sorts magiques et peuvent être résistés comme des sorts. Voici les 6 dons:

- **Enchevêtrement :** Tous ceux à 3 mètres alentour subissent un *Enchevêtrement* pendant 1 minute.
- **Peau d'Écaille :** Si l'Éclaireur ne porte pas d'armure moyenne ou lourde, il obtient 2 points d'armure pendant 15 minutes ou utilisation.
- **Ami de la Faune :** Au toucher, cause un effet de *Pacification* pour 1 minute sur une cible Demi-Animale ou animale.
- **Fuite Forestière :** L'Éclaireur passe dans l'*Écho* pour 10 secondes avec uniquement le droit de se déplacer pour fuir.
- **Mur Végétal :** L'Éclaireur étend ses bras de chaque côté pour lever un Mur Végétal. Celui-ci est impassable, opaque, et il n'est pas possible de se cibler au travers du mur. Le mur s'étend jusqu'à 3 mètres de chaque côté et dure tant que l'Éclaireur reste sur place avec les bras étendus.
- **Hurlement :** Tous ceux à 5 mètres alentour subissent un effet de *Peur* pendant 1 minute.

Projectile Meurtrier I, II, III, IV

Coût : (2) (2) (2) (5 Chasseur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires avec une attaque d'arme à distance ou une arme de jet. Au quatrième niveau, le Chasseur cause plutôt 4 dégâts supplémentaires, si son arme le permet.

Tir Dissimulé

Coût : (2)

Profil : Rôdeur

Description : Permet d'infliger 2 dégâts supplémentaires avec une attaque d'arme à distance ou une arme de jet si celle-ci est faite hors-combat.

Tir Puissant I, II, III

Coût : (1) (1) (3 Chasseur)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de tirer une flèche qui cause un effet de *Projection 10 mètres* sur la cible en plus des dégâts infligés par la flèche. Au troisième niveau, le Chasseur peut plutôt faire *Tomber au Sol*.

Tir d'Avertissement

Coût : (1)

Profil : Rôdeur

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Après avoir lancé une flèche ou une arme de jet sur une cible (ou à proximité d'une cible), le rôdeur peut causer un effet de *Peur* de 1 minute à cette cible jusqu'à 20 mètres de distance.



Ambidextrie I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Rôdeur, Guerrier, Barbare

Description : Le personnage peut tenir une arme à deux mains dans une seule main. Au deuxième niveau, le personnage peut tenir une arme à deux mains dans chacune de ses mains.

Coup Assommant

Coût : (5)

Profil : Filou

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Une minute

Description : Permet de rester derrière une cible pendant 10 secondes et ensuite la toucher à la tête avec le pommeau de son arme pour l'assommer (si elle n'a pas de casque). Ceci doit être fait à l'insu de la cible. La cible tombe dans le coma.

Crochetage

Coût : (1)

Profil : Filou

Description : Permet au voleur de déverrouiller les serrures des coffres qu'il rencontre sur le terrain.

Désarmement I, II

Coût : (2) (2)

Profil : Filou, Bandit, Guerrier

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de frapper une arme pour *Désarmer* le porteur (la victime doit lancer son arme au sol à 1 mètre de soi).

Filouterie

Coût : (1)

Profil : Filou

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes

Description : Permet d'avoir un deuxième essai à un jeu de chance (tel que Couronne ou Dragon) perdu.

Fouille Minutieuse

Coût : (2)

Profil : Filou

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : 1 minute

Description : En touchant un personnage dans le coma ou Mort pendant 10 secondes, celui-ci doit déclarer toutes ses possessions au Filou, ainsi que leur emplacement sur lui.

Toucher Stupéfiant

Coût : (1)

Profil : Filou

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Dans une situation hors-combat, permet de toucher le dessus de l'épaule d'une cible pour lui causer un effet d'*Immobilisation* pour 10 secondes.

Vol-à-la-Tire I, II

Coût : (2) (3 Maître Voleur)

Profil : Filou

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : 1 minute

Description : En touchant une cible pendant 10 secondes ininterrompues, celle-ci doit vous offrir 10 pièces d'or ou un objet de valeur se trouvant à 20 centimètres de l'endroit touché. La cible ne sait pas qu'elle s'est faite volé. Alternativement, vous pouvez déposer un objet sur la cible sans qu'elle ne s'en rende compte. Un personnage avec la compétence *Vigilance* peut annuler le vol et vous prendre sur le coup. Si vous volez une même cible une deuxième fois avant un délai de 15 minutes, la cible sait que vous l'avez volée.

Au deuxième niveau, la somme demandée monte à 20 pièces d'or ou 2 objets de valeur. De plus, vous pouvez passer inaperçu même si votre cible contre votre vol avec *Vigilance*.



Incantation Concentrée

Coût : (4)

Profil : Utilisateur, Barde

Description : Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.

Magie de l'Omnichant I, II, III, IV, V, VI, VII

Coût : (3) (3) (3) (3) (3) (3) (2 Troubadour)*

Profil : Barde

Description : Le Barde peut incanter la magie en performant de la musique. Chaque niveau de la compétence offre 3 points d'Omnichant au barde. Apprendre un sort coûte 1 point, améliorer un sort connu coûte 1 point, apprendre la version prodigieuse d'un sort amélioré coûte 2 points.

Consultez le document « *Omnichant* » pour le fonctionnement en détail de l'Omnichant, ainsi que la liste des sorts d'Omnichant.

Performance Sous Pression

Coût : (5 Ménestrel)

Profil : Barde

Utilisation : Une

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de réduire le Temps d'Incantation d'un sort d'Omnichant de 4 minutes (le minimum de temps d'incantation est 5 secondes).



Bojutsu Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Lorsque le personnage lance un sort affectant uniquement une cible, il peut utiliser un bâton pour toucher une cible et l'affecter avec le sort (ceci remplace les dégâts de l'arme).

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Dernier Ressort I, II, III

Coût : (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur, Champion

Utilisation : Une par niveau de compétence

Temps de recharge : 15 minutes hors-combat

Description : Permet de fermer une main sur la poitrine et sacrifier 1 point de vie de base pour 1 heure et récupérer 5 points d'Esprit immédiatement.

Enseignant Magique

Coût : (5)

Profil : Utilisateur

Description : Permet au personnage de prendre le rôle d'enseignant et apprendre ses sorts validés aux autres utilisateurs. De plus, il pourra obtenir un Parchemin Magique de n'importe quel sort de son choix chaque jour.

Pour apprendre un sort, un apprenti doit d'abord avoir toutes les informations du sort dans son livre de sorts grâce à la compétence « *Lecture de Parchemin* ». Il est possible d'utiliser le livre de sort de l'enseignant magique pour transcrire l'information d'un sort validé.

Ensuite, l'apprenti doit avoir accès à l'école de magie du sort qu'il veut faire valider. Finalement, l'apprenti doit passer un test. Pendant ce test, l'apprenti doit réciter par cœur (et sans aide quelconque) tous les détails du sort. Ceci inclut l'incantation ainsi que le texte d'origine. Si le test est échoué, il faut attendre 5 minutes avant de réessayer. Une fois le test est réussi, l'enseignant peut signer le livre magique de l'apprenti pour le valider, ce qui lui permettra de lancer le sort.

Entraînement de l'Esprit I, II, III, IV, V

Coût : (2) (2) (2) (2) (2)

Profil : Utilisateur

Description : Le personnage obtient 1 point d'Esprit de base supplémentaire par niveau de compétence.

Incantation Concentrée

Coût : (4)

Profil : Utilisateur, Barde

Description : Les incantations du personnage ne sont plus interrompues par les dégâts. De plus, le personnage peut maintenant se déplacer sans courir pendant les incantations.



Lecture de Parchemins

Coût : (3)

Profil : Utilisateur

Description : Permet de lire le langage magique et de retranscrire le contenu des Parchemins Magiques dans son livre magique. Ceux-ci permettent d'obtenir des sorts et autres connaissances magiques.

Il faut avoir accès à la bonne école magique et faire valider sa compréhension du sort en passant un test avec un Enseignant Magique avant de l'utiliser.

Munition Magique I, II

Coût : (2) (5)

Profil : Utilisateur

Utilisation : À volonté

Temps de recharge : Aucun

Description : Permet au personnage de lancer un sort affectant uniquement une cible sur une munition d'arme de jet. Si la munition atteint une cible dans la prochaine minute, la cible subit les effets du sort (ceci remplace les dégâts de la munition). Si la munition ne touche pas la cible, le sort est perdu.

Au deuxième niveau, permet de causer les dégâts de l'arme en plus des dégâts d'un sort causant des dégâts et aucun autre effet néfaste. Tous les dégâts sont changés pour être du même type que le sort.

Rituel de Partage I, II

Coût : (4) (1 Guide Spirituel)

Profil : Utilisateur

Description : En complétant un rituel ininterrompu d'une minute, le lanceur peut causer les effets d'un sort de base affectant une cible qu'il connaît à tous les participants du rituel. Le lanceur doit payer le triple du prix du sort une seule fois à la fin. Au deuxième niveau, le Guide Spirituel peut partager trois sorts de base par rituel (le prix de tous les sorts doit être payé) et il faut uniquement payer le double du prix des sorts.



Dévotion du Prêtre I, II, III

Coût : (2) (2) (2 Disciple de la Foi)

Profil : Prêtre

Description : Permet d'obtenir un Don de la Foi de votre choix parmi la liste de votre dieu.

Pour recevoir les bonus de cette compétence, il faut avoir choisi une Divinité à laquelle le personnage se dévoue. Le personnage doit avoir des alignements correspondant aux Alignements Autorisés du dieu. Le personnage doit agir pour promouvoir les Sphères d'Influences de son dieu. Si le personnage venait à agir d'une manière que sa divinité considère déplorable, cette compétence peut être perdue.

Grâce Vitale

Coût : (5 Grand Prêtre)

Profil : Prêtre

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 journée

Description : Une fois par jour, le Grand Prêtre fait une incantation d'au moins 6 syllabes et 3 mots pour obtenir une grâce de sa divinité et récupérer tous ses points de vie et points d'Esprits.

Magie Divine

Coût : (3 à 5)*

Profil : Prêtre

Description : Le Prêtre peut utiliser la Magie Divine avec une incantation divine (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible (voir le document « *Dieux et Dons de la Foi* » pour la liste des écoles en fonction du dieu choisi).

Les écoles coûtent 4 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 point de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus. L'école de magie du *Monde* est favorisée et uniquement disponibles aux Prêtres.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.



Fabrication d'Objet Magique

Coût : (5 Archimage)

Profil : Mage

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 journée

Description : Permet une fois par jour d'infuser un objet avec un sort de manière permanente. Pour la création, l'Archimage doit payer d'un seul coup le double du cout du sort infusé et il doit connaître le sort infusé. L'Artéfact permet ensuite une fois par heure à un porteur de lancer le sort contenu sans l'incantation en payant le prix régulier de points d'Esprit du sort. Les sorts d'Omnichant ne peuvent pas être infusés dans un objet. Il faudra faire identifier cet objet par l'Équipe d'Animation.

Force Élémentale

Coût : (5 Élémentaliste)

Profil : Mage

Utilisation : À volonté

Description : Permet de dépenser 1 point d'Esprit supplémentaire lors de l'incantation d'un sort pour augmenter ses dégâts élémentaires causés de 1. Ne peut être utilisé qu'une fois par source de dégât.

Magie Arcanique

Coût : (2 à 4)*

Profil : Mage

Description : Le Mage peut utiliser la Magie Arcanique avec une incantation arcanique (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible. Tous les sorts de chaque école sont détaillés dans le document « *Magie* ». Voici les écoles de magie disponibles aux Mages:

- **Écoles Favorisées:** Domination, Enchanteresse, Ermite, Magicien, Mort, Mystique.

- **Écoles Régulières:** Amoureux, Fortune, Fou, Jugement, Soleil, Tempérance, Tour.

- **Écoles Défavorisées:** Chariot, Empereur, Étoiles, Impératrice, Justice, Lune.

Les écoles coûtent 3 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.



Connection par le Sang

Coût : (5 Guide Sanguinaire)

Profil : Shaman

Utilisation : Une

Temps de recharge : 1 heure

Description : En buvant le sang d'une cible consentante ou d'une cible dans le coma pendant 10 secondes, le Shaman récupère tous ses points d'Esprit. La cible perd 1 point de vie de base pour 1 heure.

Magie Runique

Coût : (3 à 5)*

Profil : Shaman

Description : Le Shaman peut utiliser la Magie Runique avec une incantation runique (voir la section « *Utiliser la Magie* » du document « *Règlements* »). Les sorts lancés de manière runique coutent 1 point d'Esprit de moins que leur prix indiqué (minimum 1).

Chaque achat de cette compétence permet d'avoir accès à une école de magie disponible. Tous les sorts de chaque école sont détaillés dans le document « *Magie* ». Voici les écoles de magie disponibles aux Shamans:

- **Écoles Favorisées:** Étoiles, Impératrice, Lune, Sang, Tempérance, Tour.
- **Écoles Régulières:** Enchanteresse, Ermite, Fortune, Fou, Jugement, Mort, Mystique.
- **Écoles Défavorisées:** Amoureux, Chariot, Domination, Empereur, Justice, Soleil.

Les écoles coûtent 4 points de compétence de base, mais les écoles favorisées coûtent 1 points de compétence de moins, alors que celles défavorisées coûtent 1 de plus.

Avoir accès à une école vous permet de choisir 2 des 5 sorts de base de l'école et de les obtenir gratuitement à l'inscription du GN.