



Livre des compétences

Les compétences en **rouge** ne peuvent pas être choisies à la création du personnage !

FORMATION

Compétences noires : environ 1 heure, environ 50 pièces de bronze et/ou ressources

Compétences rouges : une phase de jeu, environ 100 pièces de bronze et/ou ressources

Chaque compétence nécessitera une épreuve RP, ainsi si vous avez insulté un maître de compétence il se peut que votre formation coûte plus cher...

Combat

Debout camarade : Relever un joueur "À terre" une fois par combat. Le joueur ne peut pas combattre mais peut fuir hors du combat avant de retomber au sol

Galvanisé : Une fois par combat, après un discours RolePlay, vos alliés résistent à la prochaine annonce de peur.

Bagarreur : vous gagnez +2 en bagarre.

Robustesse : -1 sur le tableau de blessures physiques

Coup fatal : Annoncer : "Coup fatal : Coma" en touchant le torse ou le dos une fois par combat

Berserker : Pousser un cri et passer dans un état second pendant 10 secondes (Roleplay). Le joueur ne subit aucun dégât et aucune annonce. Il tombe "Coma" au terme du temps imparti.

Bastonneur : vous gagnez un +2 en bagarre (cumulable avec Bagarreur)

Dur à cuir : -1 sur le tableau de blessures physiques (cumulable avec robustesse)

Pélerin

Sang-froid : -1 sur le tableau des blessures mentales

Volonté de fer : Vous êtes insensible à la peur (dites « immun, par ma volonté »)





Artisanat

Alchimie (flacons avec étiquettes)

Potion de soin : Améliore le soin physique de +1 lors de la médecine.

Potion de rêve : Améliore le soin mental de +1 lors de la médecine.

Elixir de vie : Vous gagnez un état physique.

Elixir de mana : Vous gagnez un carton de mana (voir stand orga)

Elixir de courage : Vous gagnez un état mental.

Elixir de Jygax : Permet de passer à l'état "Sain".

Elixir d'invisibilité : Potion qui rend invisible pour 2 minutes, vous devez rester immobile pendant l'invisibilité.

Collecte

Bûcheron : Vous pouvez travailler à la scierie (une fois par phase de jeu).

Mineur : Vous pouvez travailler à la mine (une fois par phase de jeu).

Tailleur de pierre : Vous pouvez travailler à la carrière (une fois par phase de jeu).

Herboriste : Vous pouvez travailler aux jardins (une fois par phase de jeu).

Chasseur : Vous pouvez travailler au pavillon de chasse (une fois par phase de jeu).

Compagnon : Vous collectez plus de ressources qualitativement et quantitativement.

Forge

Forgeron : (les foulards représentent RP l'objet et peuvent donc être volés)

Raffinage : Transformer 3 minéraux en 1 lingot du même type.

Maitrise de l'acier noir : Forger une arme en acier noir (3 lingots d'acier noir) qui obtient un bonus permanent représenté par un foulard rouge (acier noir : "Brise bouclier")

Maitrise du mithril : Forger une arme en mithril (3 lingots de mithril) qui obtient un bonus permanent représenté par un foulard blanc (mithril : "Désarme" quand vous touchez l'arme adverse).

Voie du pouvoir

Mot runique (nécessite d'être runiste) : choisissez un mot de pouvoir

Bienfaits (nécessite d'être prêtre d'un culte) : choisissez un des bienfaits divins

Ritualiste : Vous avez un bonus supplémentaire lors de vos rituels.

Médecine

Premiers soins : Vous devez nouer RP un bandage (1 herbe + 1 tissu) autour de la partie blessé pour que la blessure soit stabilisée (on ne peut stabiliser un état mental)

Médecin : Uniquement à l'hôpital permet de guérir les blessures physiques et mentales.

Chirurgie : Donne un bonus sur le soin des blessures physiques (-2)

Psychologue : Donne un bonus sur le soin des blessures mentales (-2)

Maraude

Crochetage : Crochète n'importe quelle serrure en 2 minutes.

Vol : En accrochant une épingle à la bourse de quelqu'un, vous volez 5 pièces (en partant de celles qui ont le plus de valeur) ou un objet en jeu (à noter que vous volez même si les objets et pièces n'étaient pas dans la bourse en question)

Ligotage : Le joueur est entravé et ne peut pas fuir sans aide extérieure (maximum 30 minutes).

Invisibilité : Invisible si immobile et dans l'ombre (annonce corporelle : croiser les bras)

Assassinat : Touche qui provoque "Coma" sur une cible en étant dans son dos.

Torture : Le joueur ciblé perd un "état physique ou mental" par annonce "Vérité".

Erudition

Lettré : vous savez lire et écrire le Grafa (si vous êtes membre de l'Académie, vous devez avoir le symbole de celle-ci sur la main droite).

Bâtisseur : Vous pouvez réduire le coût de construction en ressource d'un bâtiment par phase de jeu (5%).

Ingénieur : Vous pouvez réduire le coût de construction en ressource d'un bâtiment par phase de jeu (20%) (un seul ingénieur par bâtiment)

Archéologue : vous permet de comprendre la valeur et l'origine des objets (voir stand orga ou scribe)

Langue : vous savez lire/écrire une langue précise.

