

# Compétences

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

## **Combat**

**Esquive** : Annoncer "Esquive" pour une attaque physique une fois par combat.

**Debout soldat** : Relever un joueur "À terre" à "Blessé" une fois par combat.

**Désarmement**: Annoncé : "Désarme" en touchant le bras armé une fois par combat.

**Frappe brutale** : Annonce : "Brise" si vous touchez un bouclier une fois par combat (arme à deux mains obligatoire)

**Galvanisé** : Après un discours RolePlay, les joueurs résistent à tous les effets de peur pour le prochain combat.

**Bagarreur** : vous gagnez +3 en bagarre.

**Coup fatal** : Annoncer : "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.

## **Artisanat**

### Alchimie

**Potions de soin** : Permet de passer de l'état "A terre" à "Blessé" ou de "Blessé" à "Sain".

**Antidote** : Potion qui guérit les "Maladies".

**Poison** : Potion qui donne "Maladie"

**Potion de mana** : Vous gagnez un Carton MANA.

**Potion de réanimation** : Permet de passer à l'état "Sain".

**Potions de mort** : Potion qui provoque "Coma".

**Potion d'invisibilité** : Potion qui rend invisible pour 2 minutes.

**Potions mystère** : Fabrication Jigax

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

**Raffinage** : Transformer 2 minéraux en 1 lingot du même type.

**Forgeron** : Forger une arme (3 lingots) qui obtient un bonus permanent représenté par un foulard rouge (acier noir : "Perce") et un foulard blanc (mithril : "Brise" et "Perce").

**Armurier** : Forger une armure (3 lingots) qui obtient un bonus permanent représenté par un foulard rouge (acier noir: +1 encaissement) et un foulard blanc (mithril: +2 encaissement).

## Médecine

**Bandages** : Vous devez nouer RP un bandage autour de la zone blessé (l'action doit durer 2 min). Permet de passer "Blessé" à "Sain"

**Soins** : Permet de passer de l'état "À terre" ou "Blessé" à "Sain" (l'action doit s'effectuer dans un endroit calme et sécurisé + le joueur doit être allongé + l'action doit durer 2 min).

**Chirurgie** : Dans un lieu propre et hors combat, permet de passer à l'état "Sain".

## Collecte :

**Bûcheron** : Vous pouvez collecter le bois à la scierie (une fois par phase de jeu).

**Mineur** : Vous pouvez collecter du minerai dans une mine ou une carrière (une fois par phase de jeu).

**Herboriste** : Vous pouvez collecter des plantes aléatoires (une fois par phase de jeu).

**Compagnon** : Vous collectez plus de ressources quantitativement et qualitativement.

## **Maraude**

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

**Vol** : Voler le contenu d'une besace en y accrochant une pince à linge.

**Torture** : Le joueur ciblé perd un "état" par annonce "Vérité".

**Ligotage** : Le joueur est entravé et ne peut pas fuir sans aide extérieure (maximum 10 minutes sauf raison RolePlay).

**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.

## **Esprit**

### Erudit

**Décryptage** : Permet de lire les textes encodés ou d'une langue différente.

**Connaissances générales** : Vous avez le droit de poser des questions aux orgas.

**Connaissances magiques** : Vous avez le droit de poser des questions aux orgas.

**Connaissances divines** : Vous avez le droit de poser des questions aux orgas.

**Archéologue** : vous donne accès aux Quêtes de recherche d'Artefact.

### Pèlerin

**Élévation du corps** : Annoncer "résiste" sur un coup physique une fois par combat.

**Élévation de l'âme** : Annoncer "résiste" sur une action mentale ou magique une fois par combat.

### Voie du pouvoir

**Pouvoir magique / divins / naturel** : Lance un sort (voir la liste dans le livre des sorts).

**Rituel runique / divins / naturel** : Invoque une entité liée au joueur. Effectuer un rituel important demande la présence d'un orga et celui-ci peut coûter plusieurs points de mana.