

# *Les larmes de Kurgan règles de jeu*

## *Chapitre II : Les compétences*



*Version joueurs*

## Les compétences

Les compétences sont les capacités que votre personnage a acquies ou apprendra au long de sa vie d'aventurier. Ces compétences sont des éléments de jeu qui peuvent faire de votre personnage un être unique capable de faire des choses différentes et complémentaires des autres.

Elles se divisent en 3 types :

- martiale
- de roublardise
- d'érudition

Toutes les compétences ne sont pas accessibles à toutes les classes de personnage mais ce n'est pas parce qu'une compétence est dite martiale qu'un lanceur de sort ne pourra pas l'apprendre.

Certaines compétences sont accessibles à la création de personnage d'autres ne le seront qu'en cours de jeu.

Veillez à bien lire les explications des compétences avant de choisir afin de savoir s'il y a un pré requis ou non. Certaines compétences demande d'en connaître d'abord une autre pour pouvoir l'apprendre.

*Exemple :* Pour apprendre premier secours, il vous faut d'abord connaître anatomie car vous devez avoir des notions d'anatomie pour mettre en application les premiers secours.

Certaines compétences s'apprennent sur deux événements, vous commencerez votre apprentissage lors de l'évènement où vous rencontrerez votre maître mais cette compétence ne sera validée que lors de l'évènement suivant.

## Les compétences accessibles à la création de votre personnage.

<i>Compétence d'érudition</i>				
<i>Nom de la compétence</i>	<i>Coût en énergie</i>	<i>Coût en XP pour</i>		
		<i>Combattant</i>	<i>Semi-combattant</i>	<i>Lanceur de sort</i>
<i>Méditation</i>	/	1	1	1
<i>Anatomie / Diagnostic</i>	/	1	1	1
<i>Premiers secours</i>	/	1	1	1
<i>Lecture et écriture</i>	/	1	1	1
<i>Savoir tribal</i>	/	1	1	1
<i>Lecture et écriture tribale</i>	/	2	2	1
<i>Apprentissage sur support magique</i>	/	/	/	1
<i>Utilisation de support magique</i>	/	2	2	1
<i>Création de support magique</i>	/	/	/	2
<i>Astrologie</i>	/	1	1	1
<i>Art de la cérémonie</i>	/	/	/	1
<i>Augmentation de mana</i>	/	/	/	1

### Méditation:

Permet de récupérer des points d'énergie interne (mana, dextérité ou rage). La méditation ne peut durer que maximum une heure par jour et ne peut être utilisée qu'une fois par jour. La récupération se fait comme suit : 3 points le premier et le second quart d'heure et 4 points le troisième et quatrième quart d'heure.

### Anatomie/ diagnostic:

Permet d'évaluer l'état de santé de quelqu'un (maladie, poison, cause apparente d'un décès...). En termes de jeu, une personne utilisant cette compétence peut vous demander votre nombre réel de points de vie restant.

S'utilise en touchant la personne pendant 10 secondes. Cette compétence est le pré requis de la compétence « premiers secours ».

### Premiers secours (anciennement premier soins):

Cette compétence a pour pré requis la compétence d'anatomie. Elle vous permet de stabiliser quelqu'un qui se trouve à zéro et donc d'augmenter le temps d'attente de soins de 15 minutes, faisant passer à 30 minutes le laps de temps avant de passer à -1PVs et de mourir. Cette compétence est cumulable avec la recette de stabilisation des rebouteux.

### Lecture et écriture:

Cette compétence vous permet de lire et d'écrire une langue qui au début de votre carrière ne peut être que le solaaarien. Pour apprendre une autre langue, il vous faudra avoir développé au moins une fois le savoir tribal de cette culture et

apprendre lecture et écriture tribale. Il est clair que pour des raisons de jouabilité, nous n'allons pas créer trente langues différentes soyez honnêtes.

#### Savoir tribal :

Cette compétence mystérieuse reflète votre connaissance de votre héritage culturel. Cette connaissance est bien sur interdite par l'empire solaaarien et il arrive que certaines personnes qui en connaissent trop sur ce sujet disparaissent sans laisser de traces. Vous devez développer un minimum (à savoir 4 points) celle de votre propre race avant de commencer à apprendre celui d'une autre race.

Vous ne pouvez dépenser qu'un seul point par live dans cette compétence.

#### Lecture et écriture tribale :

Cette compétence vous permet de lire et d'écrire les langues considérées comme interdites par l'empire solaaarien (Khelt, Shii, Erital, Amerande et Butshi). Pour apprendre cette compétence, il vous faudra avoir appris au moins une fois le savoir tribal de cette culture. Il est clair que pour des raisons de jouabilité, nous n'allons pas créer trente langues différentes soyez honnêtes.

#### Apprentissage sur support magique :

Vous permet d'apprendre un sort à partir d'un support magique. Requiert de savoir lire la langue dans laquelle le support a été écrit.

#### Utilisation de support magique :

Vous permet de lancer le sort inscrit sur le support magique. Requiert de savoir lire la langue dans laquelle le support a été écrit.

#### Création de support magique :

Vous permet de créer des supports magiques. Requiert de savoir écrire la langue dans laquelle on désire créer le support et du matériel de création pour une valeur de 10 piétéées. Prends 15 minutes de création par niveau de sort. Les informations détaillées sur les supports magiques se trouvent dans le chapitre « Magie ».

#### Astrologie :

Permet de connaître les différentes phases de la lune, les heures de coucher et de lever du soleil mais aussi de se repérer aux étoiles durant la nuit.

#### Art de la cérémonie :

Cette compétence peut être utilisée une fois par live, elle permet aux joueurs de célébrer une action de grâce particulière qui permet d'augmenter son potentiel de récupération de manière significative. Le bonus ne vous sera pas dévoilé ici, cependant nous attachons une grande importance au fait qu'il doit bien s'agir d'un évènement mystique et emprunt d'une certaine gloire.

#### Augmentation de mana :

Permet d'augmenter votre capital de points de mana. Le coût de chaque point de mana est de 1. Il n'y a pas de limite d'augmentation

<i>Compétence martiale</i>				
<i>Nom de la compétence</i>	<i>Coût en énergie</i>	<i>Coût en XP pour</i>		
		<i>Combattant</i>	<i>Semi-combattant</i>	<i>Lanceur de sort</i>
<i>Arme improvisée</i>	/	1	2	2
<i>Bâton</i>	/	1	1	1
<i>Dague</i>	/	0	0	0
<i>Dague pour ambidextrie</i>	/	1	1	1
<i>Épée courte</i>	/	1	1	2
<i>Épée longue</i>	/	2	3	4
<i>Hache courte</i>	/	1	2	2
<i>Hache longue</i>	/	2	/	/
<i>Masse courte</i>	/	1	2	2
<i>Masse longue</i>	/	2	/	/
<i>Lance</i>	/	3	/	/
<i>Port du cuir</i>	/	1	1	2
<i>Port du cuir clouté</i>	/	2	/	/
<i>Bouclier type 1</i>	/	1	/	/
<i>Rafistolage</i>	/	0	0	/
<i>Petite ambidextrie</i>	/	1	1	2
<i>Coup puissant</i>	variable	2	/	/
<i>Berserk</i>	2	2	/	/
<i>Augmentation de rage</i>	/	1	/	/
<i>Développement corporel</i>	/	1	1	1

Arme improvisée :

Permet au joueur de se battre avec, en guise d'arme, un tabouret, une chopine, un autre joueur...

Attention un bâton n'est pas une arme improvisée. Contacter un référent qui vous donnera ce qu'il faut. (Et oui nous tenons à récupérer la caution, et/ou à ne pas continuer le live à l'hôpital)

Bâton :

Permet d'utiliser un bâton de maximum 1m 80 en combat. Attention il existe des règles spécifiques pour le combat au bâton qui sont décrites dans le chapitre premier du livre des règles.

Dague :

Permet de se battre avec une dague.

Dague pour ambidextrie :

Permet de se battre avec une dague dans sa deuxième main.

Épée courte :

Permet de se battre avec une épée de 46 à 70 cm.

Épée longue :

Permet de se battre avec une épée de 71 à 100cm.

Hache courte :

Permet de se battre avec une hache de 46 à 70cm.

Hache à longue :

Permet de se battre avec une hache de 71 à 100cm.

Masse courte :

Permet de se battre avec une masse de 46 à 70cm.

Masse longue :

Permet de se battre avec une masse de 71 à 100cm.

Lance :

Permet d'utiliser une lance de maximum 1,80 m.

Port de l'armure de cuir :

Permet de porter l'armure de cuir.

Port de l'armure de cuir clouté :

Permet de porter l'armure de cuir clouté.

Bouclier type 1 :

Permet d'utiliser des boucliers de 25 cm de côtés ou 30 cm de diamètre maximum.

Rafistolage :

Cette compétence permet de rendre, 4 points de structure à votre armure durant le week-end.

Petite ambidextrie :

Permet de se battre avec une seconde arme de taille maximale de 45cm. Vous devez racheter l'arme en question en points d'expérience.

Coup puissant :

Permet d'augmenter le nombre de points de dégâts effectués au corps à corps. Fonctionnement : vous obtenez un bonus de +1 par tranche de 2 niveaux complets (+1 aux niveaux 1 et 2 ; +2 aux niveaux 3 et 4...) avec un maximum de +3. Chaque +1 coûte un point de rage.

Berserk :

Technique qui permet au guerrier de combattre avec une puissance augmentée et jusqu'aux limites de la mort (jusque -1, + un bonus de son niveau en point de vie ; ainsi qu'un bonus de +1 aux dégâts.) Attention le berserker ne reconnaît pas forcément toujours ses amis lorsque ceux-ci sont près de lui ; méfiez vous donc parfois, faire le mort est plus sûr que risquer de le devenir. Le berserk ne s'arrête que lorsque la personne qui a utilisé la compétence tombe morte ou s'il est apaisé par un sort.

Augmentation de rage :

Permet d'augmenter votre capital de points de rage. Le coût de chaque point de rage supplémentaire est de 1. Vous pouvez augmenter de 2 points par événement.

### Développement corporel :

Permet d'augmenter votre capital de points de vie. Le coût de chaque point de vie supplémentaire est de 1. C'est illimité pour les combattants, limité à 3 pour les semi-combattants et à 2 pour les lanceurs de sorts par évènement.

<b>Compétence de roublardise</b>				
<b>Nom de la compétence</b>	<b>Coût en énergie</b>	<b>Coût en XP pour</b>		
		<b>Combattant</b>	<b>Semi-combattant</b>	<b>Lanceur de sort</b>
<b>Esquive</b>	1	1	1	/
<b>Arme de jet</b>	/	2	1	/
<b>Art du piège</b>	variable	/	1	/
<b>Dissimulation rurale</b>	variable	/	1	/
<b>Dissimulation urbaine</b>	variable	/	1	/
<b>backstab</b>	variable	/	2	/
<b>Lecture sur les lèvres</b>	/	/	3	/
<b>griffes</b>	/	/	1	/
<b>rumeurs</b>	/	1	1	1
<b>Augmentation d'énergie</b>	/	/	1	/

### Esquive :

Permet d'éviter un coup simple au corps à corps qui vous est porté et que vous pouvez voir venir. Ne permet pas d'éviter les coups spéciaux.

### Arme de jet :

Permet d'utiliser des armes de jet de maximum 20cm (elles doivent être homologuées par un organisateur, une carotte n'est pas une arme de jet).

### Art du piège :

Permet de détecter, désamorcer les pièges et d'ouvrir les serrures. Chaque obstacle à un coût en point d'énergie, suivant le niveau de celui-ci. Il est possible à plusieurs roublards de combiner leurs points sur une même serrure ou fermeture mais chacun pour une action différente. Par exemple, le premier investit 2 points en détection des pièges ; le second 2 points pour le désamorçage et le troisième 2 points pour l'ouverture de la serrure. Cet exemple fonctionne bien sur pour une serrure de niveau 2.

### Dissimulation rurale :

Permet de se cacher dans un milieu extérieur (forêts, champs, ...). Il vous faut tout de même un minimum pour vous cacher. Si on vous voit vous cacher, votre tentative échoue. Vous devez placer sur votre épaule votre main avec le nombre de doigts équivalents au nombre de points de dextérité que vous investissez dans votre dissimulation (ce nombre de points est égal à votre niveau maximum de dissimulation et vous coûtera le même nombre de points de dextérité). Vous pouvez investir dans cette action un nombre de points égal à votre niveau réel.

### Dissimulation urbaine :

Comme la dissimulation rurale, mais dans le village, l'auberge. Soyez intelligent, vous cacher en pleine lumière n'est pas très réaliste ; il ne s'agit pas non plus d'une invisibilité. Son fonctionnement est identique à celui de la dissimulation rurale.

### Backstab :

Coup dans le dos qui permet d'ajouter des points de dégâts. La victime doit être surprise. Des points de dextérité sont nécessaires pour réaliser cette attaque.

Fonctionnement : vous obtenez un bonus de +1 par tranche de 2 niveaux complets (+1 aux niveaux 1 et 2 ; +2 aux niveaux 3 et 4...) avec un maximum de +3.

Chaque +1 coûte un point de dextérité.

### Lecture sur les lèvres :

Permet de suivre une conversation à distance. Le personnage doit être face au roublard, et sa bouche doit être bien dégagée : pas de foulard, pas de mains, ... sinon la compétence ne marche pas. Il est de bon aloi de contacter un arbitre pour utiliser cette compétence.

### Griffe :

Permet d'utiliser les griffes comme arme (45cm maximum). Celles-ci seront dûment vérifiées par l'organisation. Si vous ne maniez pas cette arme convenablement, évitez là.

### Rumeurs :

Vous permet de connaître les bruits de comptoirs, les ragots de la région dans laquelle vous êtes ou arrivez. Vous recevrez sur votre feuille de personnage 5 rumeurs en début d'évènement.

### Augmentation d'énergie :

Permet d'augmenter votre capital de points d'énergie. Le coût de chaque point d'énergie supplémentaire est de 1. Vous pouvez augmenter de 3 points par évènement.



## Tableaux des compétences que vous pourrez apprendre en jeu

Compétence d'érudition				
Nom de la compétence	Coût en énergie	Coût en XP et niveau requis pour		
		Combattant	Semi-combattant	Lanceur de sort
Découverte magique	/	/	/	1 (niv 1)
Réduction mineur	/	/	/	2 par sort (niv 1)
Magie rituelle	/	/	/	2 (Niv 2)
Absence de composante	/	/	/	1/niv de sort (niv 2)
Sort statique	/	/	/	2 par sort (niv 2)
Sort murmuré	/	/	/	2 par sort (niv 2)
Stockage magique	/	/	/	1 (niv 2)
Récolte d'informations	/	2 (niv 2)	2 (niv 2)	2 (niv 2)
Recyclage Magique	/	3 (niv 4)	3 (niv 4)	2 (niv 3)
Transe magique	/	/	/	3 (niv 3)
Magie tribale	/	/	/	2 (niv 2)
Maitre ritualiste	/	/	/	2 (niv 3)
Maitre tribaliste	/	/	/	2 (niv 3)
Perception quantique	/	/	/	2 (niv 3)
Grand stockage magique	/	/	/	2 (niv 4)
Sort instantané	/	/	/	3/niv de sort (niv 5)
Marmonnement sibyllin	3	/	/	3 (niv 5)
Glossolalie	2/3	/	3 (niv 5)	3 (niv 4)

### Découverte magique :

Vous permet de faire entre les événements des recherches sur des sorts de votre école mais que vous ne connaissez pas. Avec un peu de chance, vous obtiendrez alors ce sort à l'événement suivant. Cette compétence peut vous permettre de créer vous-même des sorts tant que vous restez dans la lignée de votre clan, mais aussi que nous donnions notre accord. Toutefois, cette compétence doit être apprise pour chaque interlève où vous désirez faire des recherches. Si la découverte n'est pas validée, le point est perdu, dans le cas contraire, le sort est connu directement en début d'événement suivant. Votre proposition doit être envoyée au maximum 1 mois avant l'événement suivant à votre référent racial et au référent magie. (Si vous l'envoyez à toute l'équipe, votre demande a des chances d'être traitée plus vite)

### Réduction mineure :

Cette compétence vous permet de réduire le phrasé de votre incantation de trois mots, cette compétence doit être prise pour chaque sort.

### Magie rituelle :

Donne accès à la magie rituelle Pré requis : Astrologie

### Absence de composants :

S'étudie pour chaque sort permettant ainsi de le lancer sans sa composante matérielle, uniquement valable pour magie formelle.

### Sort statique :

S'étudie pour chaque sort, permettant ainsi de le lancer sans faire la gestuelle obligatoire, uniquement valable pour magie formelle.

### Sort murmuré :

S'étudie pour chaque sort permettant de le lancer avec discrétion et un référent, uniquement valable pour magie formelle.

### Stockage magique :

Permet d'infuser ses points de mana dans un accumulateur de mana (2 : 1)

### Récolte d'information :

Permet de trouver des informations plus facilement, plus rapidement et plus efficacement dans les livres, bibliothèques. En termes de jeu, vous permet de trouver la réponse à une question au bout de 20 minutes. La réponse dépend du niveau de la bibliothèque dans laquelle vous faites vos recherches. Niveau ne veut pas dire taille ou quantité.

### Recyclage magique :

Permet de transformer une composante de sort en une autre, mais vous perdez 1 niveau de compo.

Exemple vers le bas : une compo niv 5 (sel de Kurgan) vous donne pour 4 niv de compo (4 sels de belth ou 2 sels de belth et 1 poudre de xatit,...)

Exemple vers le haut : 6 niv de compo donne 1 compo niv 5 (6 sels de belth donne 1 sel de Kurgan)

### Transe magique :

Une seule fois dans ta vie (sauf si tu as beaucoup d'amis) tu peux faire en un mot de pouvoir autant de sorts de dégâts que t'en permet ce qu'il te reste de mana. A la fin de la transe, le mage est à -1pv (d'où l'importance d'avoir des amis). La mort par transe magique est généralement diagnostiquée par les experts du fait que le cerveau choisit de sortir par le nez et les oreilles du lanceur de sort.

### Magie tribale :

Donne accès à la magie tribale de sa race. Il est impossible d'apprendre la magie tribale d'une autre race. Pré requis : Lire et écrire tribale de sa race

### Maître ritualiste :

Permet de lancer des rituels de deux niveaux supérieurs à votre capacité. Néanmoins cette spécialisation vous interdit tout apprentissage ultérieur de magie formelle.

### Maître tribaliste :

Permet de lancer des sorts tribaux de deux niveaux supérieurs à votre capacité. Néanmoins cette spécialisation vous interdit tout apprentissage ultérieur de magie formelle.

### Perception quantique :

Permet au lanceur de sort de détecter la magie. Il lui faut dépenser un point de mana pour détecter la magie dans une direction (lieu fermé, porte (serrure), coffre, étagères...). Ensuite une fois l'objet ciblé, s'il lui est loisible de le manipuler ou de s'en approcher jusqu'à le toucher le lanceur de sorts peut s'il le souhaite dépenser de la mana supplémentaire pour en déterminer les effets. (1 point de mana par information demandée)

### Grand stockage magique :

Permet d'infuser ses points de mana dans un accumulateur de mana (1 : 1 )  
Pré requis : Stockage magique

### Sort instantané :

Ça parle de soi, le sort ne nécessite plus de composante verbale mais le lanceur de sort doit tout même annoncer son sort. Valable uniquement pour la magie formelle. Pré requis : réduction mineure

### Marmonnement sibyllin :

Le lanceur de sort commence à marmonner à haute et intelligible voix, après 30 secondes, il cible la personne à qui il veut faire subir les effets de la compétence. Celui-ci ne pourra plus se concentrer et ne pourra plus lancer de sorts. Ne fonctionne que sur les lanceurs de sorts conscients. Les effets disparaissent si le lanceur de sorts stop de marmonner, s'il reçoit un coup ou si la cible reçoit un coup. Ne fonctionne pas sur les morts-vivants de base (squelette, goules, zombies, momies,...)

### Glossolalie :

Permet de comprendre une langue inconnue durant une conversation ou la lecture d'un texte grâce à une très forte concentration. La glossolalie disparaît à la moindre distraction. Pour qu'un roublard acquiert cette compétence, il lui est obligatoire d'avoir appris la compétence mémoire eidétique.

Compétence martiale				
Nom de la compétence	Coût en énergie	Coût en XP et niveau requis pour		
		Combattant	Semi-combattant	Lanceur de sort
Épée à 1 main et demie	/	3 (niv 1)	/	/
Hache à 1 main et demie	/	3 (niv 1)	/	/
Masse à 1 main et demie	/	3 (niv 1)	/	/
Port du cuir clouté	/	2 (niv 1)	3 (niv 2)	/
Épée à 2 mains	/	3 (niv 2)	/	/
Hache à 2 mains	/	3 (niv 2)	/	/
Masse à 2 mains	/	3 (niv 2)	/	/
Arme d'hast	/	3 (niv 2)	/	/
Arc	/	1 (niv 2)	2 (niv 3)	/
Arbalète	/	1 (niv 2)	2 (niv 3)	/
Tir précis	Variable	2 (niv 2)	/	/
Coup tombant	2	1 (niv 2)	/	/
Parade	2	1 (niv 2)	/	/
Coup brise bouclier	2	2 (niv 2)	/	/
Bouclier type 2	/	2 (niv 2)	/	/
Seconde ambidextrie	/	2 (niv 2)	3 (niv 4)	/
Provocation	3	2 (niv 2)	/	/
Coup brise arme	3	2 (niv. 3)	/	/
Coup critique	5	3 (niv. 3)	/	/
Tir critique	5	3 (niv 3)	/	/
Bouclier (type 3)	/	2 (niv 3)	/	/
Blocage bouclier	3	2 (niv 3)	/	/
Blocage épée	2	2 (niv 3)	/	/
Spécialisation Martiale	/	3 (niv. 3)	/	/
Perception martiale	variable	2 (niv 3)	/	/
Endurance surnaturelle	4	3 (niv. 3)	/	/
Froide rage	/	3 (niv. 3)	/	/
Contrôle de la douleur	1	2 (niv 3)		
Volonté de fer	2	2 (niv 3)	/	/
Port de la maille	/	3 (niv 3)	/	/
Coup brise membre	5	3 (niv 4)	/	/
Grande ambidextrie	/	4 (niv. 4)	/	/
Port de la plaque	/	4 (niv 5)	/	/
Tir Perforant	10	5 (niv 5)	/	/
Coup écrasant	10	5 (niv 5)	/	/
Coup tranchant	10	5 (niv. 5)	/	/
Feinte	10	5 (niv 5)	/	/
Riposte	10	5 (niv 5)	/	/
Arme à feu	/	8 (niv. 5)	8(niv. 5)	8(niv. 5)
Intimidation	5	4 (niv 5)	/	/
Peau de bois		4 (niv 5)	/	/

Épée à 1 main et demie :

Permet l'utilisation d'une épée de 101 à 130cm.

Hache à 1 main et demie :

Permet l'utilisation d'une hache de 101 à 130cm.

Masse à 1 main et demie :

Permet l'utilisation d'une masse de 101 à 130cm.

Port de l'armure de cuir clouté :

Permet le port de l'armure de cuir clouté. Toutefois pour les semi-combattants, elle n'autorise pas le port de l'armure de cuir clouté renforcé.

Épée à 2 mains :

Permet l'utilisation d'une épée de 131 à 160cm.

Hache à 2 mains :

Permet l'utilisation d'une hache de 131 à 160cm.

Masse à 2 mains :

Permet l'utilisation d'une masse de 131 à 160cm.

Arme d'Hast :

Permet l'utilisation d'une arme d'Hast de 220 cm maximum. (Attention la lance n'est pas une arme d'Hast dans le monde Kurgan et possède sa propre compétence et une longueur de maximum 180 cm.)

Arc :

Permet d'utiliser un arc (attention les arcs et flèches doivent être passés à l'homologation)

Arbalète :

Permet d'utiliser l'arbalète (attention les arcs et flèches doivent être passés à l'homologation)

Tir précis :

Permet d'augmenter le nombre de points de dégâts effectués avec une arme de trait.

Fonctionnement : vous obtenez un bonus de +1 par tranche de 2 niveaux complets (+1 aux niveaux 1 et 2 ; +2 aux niveaux 3 et 4...) avec un maximum de +3.

Chaque +1 coûte un point de rage.

Coup tombant :

Permet de faire tomber l'adversaire, les épaules doivent toucher le sol. (En cas de contre indication physique, compter jusqu'à 3 un genou au sol)

Parade :

Permet de parer un coup spécial. (Coup tombant, coup puissant, coup critique.) de face. Pour un coup en point de rage équivalent au coup reçu. Pré requis : la

technique que vous voulez pouvoir parer exemple : Pour parer un coup critique, vous devez vous-même être capable de faire un coup critique. Vous ne devez toutefois apprendre qu'une seule fois la compétence parade. Vous apprenez coup puissant ensuite parade, vous pourrez donc parer les coups puissants mais pas les deux autres. Vous apprenez ensuite coup tombant, alors vous pourrez parer les coups tombant...

#### Coup brise bouclier :

Permet de briser un bouclier, vous devez toucher le bouclier avec votre arme pour que ce soit effectif.

#### Bouclier type 2 dit écu :

Permet d'utiliser un bouclier de type 2 soit un bouclier de 45cm de côtés ou de 50cm de diamètre maximum.

#### Moyenne ambidextrie :

Permet de se battre avec une arme de type court (70 cm max) en deuxième main. Il faut apprendre l'arme que vous voulez utiliser en seconde main en tant qu'arme d'ambidextrie. Ce n'est pas parce que vous savez vous battre avec une épée courte en main principale que vous savez vous battre avec cette dite arme en seconde main.

#### Provocation :

Permet de détourner l'attention de l'adversaire et de la focaliser sur vous. L'adversaire ne désengage pas le combat, tant que vous n'êtes pas mort ou que lui-même tombe.

#### Coup brise arme :

Permet de briser une arme, vous devez toucher l'arme avec votre arme pour que ce soit effectif.

#### Coup critique :

Ce coup ignore les armures non magiques. Pré requis coup puissant

#### Tir critique :

Ce tir ignore les armures non magiques. Pré requis : tir précis

#### Bouclier type 3 dit pavois :

Permet d'utiliser un bouclier de type 3 soit un bouclier de 60 x 90 cm de côtés maximum ou de 70cm de diamètre maximum.

#### Blocage bouclier :

Permet de bloquer avec son épée une attaque brise bouclier (qu vu de la définition du brise bouclier, je me demande si c'est vraiment utile)

#### Blocage épée :

Permet de bloquer avec son bouclier un attaque visant à briser une arme (idem qu'au dessus)

### Spécialisation martiale :

Permet d'ajouter un point à ses dégâts. La spécialisation est liée au type d'arme pour lequel vous l'apprenez (par exemple épée longue, masse courte...)

### Perception martiale :

Permet au combattant de savoir quelles sont les techniques utilisées, quelque fois le point faible du combattant en face de lui. (1 point de rage par information demandée)

### Endurance surnaturelle :

Lorsque le guerrier reçoit un coup qui ferait passer ses PVs en négatif, il tombe inconscient et ses points de vie sont à zéro (stabilisé pendant une heure) Cette compétence est utilisable un nombre de fois égale au nombre de fois où la compétence à été achetée. Pas utilisable lors d'un berserk ou d'une froide rage. Pré requis : 5 x développement corporel.

### Froide rage :

Permet de contrôler son berserk et de distinguer ami d'ennemi. Pré requis : berserk

### Contrôle de la douleur :

Permet de contrôler la douleur d'un sort de douleur et de continuer à combattre.

### Volonté de fer :

Permet de résister à un sort mental (peur, terreur, ...) uniquement en combat.

### Port de la maille :

Permet de porter une armure en maille.

### Coup brise membre :

Permet de briser un membre, vous devez toucher le membre avec votre arme pour que ce soit effectif.

### Grande ambidextrie :

Permet d'utiliser une arme de maximum 100 cm en 2eme main. Il vous faut apprendre la compétence de l'arme pour pouvoir utiliser la grande ambidextrie. Exemple : Vous voulez vous battre avec 2 épées longues, il vous faudra apprendre 2 fois la compétence épée longue, 1 fois pour chaque main.

### Port de la plaque :

Permet de porter une armure en plaque. Pré requis : Port de l'armure en maille.

### Tir perforant :

Permet d'effectuer un tir qui va transpercer un membre et le rendre inutilisable. Ce tir déchire les tissus du membre, pour le soigner il faut une régénération avant le soin. Il faut toucher le membre pour que cela fonctionne. Pré requis : Tir critique

Coup écrasant :

Permet d'effectuer un coup qui va écraser un membre et le rendre inutilisable. Ce coup écrase les os du membre, pour le soigner il faut une régénération avant le soin. Il faut toucher le membre pour que cela fonctionne. Pré requis : coup critique

Coup tranchant :

Permet d'effectuer un coup qui va trancher un membre et le rendre inutilisable. Ce coup sépare le membre du corps, pour le soigner il faut une régénération avant le soin. Il faut toucher le membre pour que cela fonctionne. Pré requis : coup critique

Feinte :

Permet d'éviter les tirs perforants, les coups écrasant et les coups tranchants. Pré requis : Parade

Réposte :

Permet d'éviter n'importe quelle attaque martiale et de la retourner vers celui qui la fait. Pré requis : feinte

Arme à feu :

Permet l'utilisation des armes à feu.

Intimidation :

Cette compétence vous permet de garder un guerrier en respect, votre regard et vos paroles l'intimide tellement qu'il n'attaquera personne tant que votre regard est plongé dans le sien. Attention, cela arrive que vous n'arriviez pas à intimider votre adversaire.

Peau de bois :

Cette compétence vous permet de transformer vos points de rage en points de vie soignable pour une durée de 24 heures avec pour maximum l'équivalent de votre niveau. Il va de soi que ces points de rage transformés sont perdu pour les 24 heures.



<i>Compétence de roublardise</i>				
<i>Nom de la compétence</i>	<i>Coût en énergie</i>	<i>Coût en XP pour</i>		
		<i>Combattant</i>	<i>Semi-combattant</i>	<i>Lanceur de sort</i>
<i>Détection de la dissimulation</i>	/	/	2 par niv de détection (niv1)	/
<i>Assommement</i>	Variable	/	2 (niv 1)	/
<i>Torture</i>	/	3 (niv 1)	3 (niv 1)	3 (niv 1)
<i>Coupe jarret</i>	3	/	3 (niv 2)	/
<i>Déguisement</i>	3	/	2 (niv 2)	/
<i>Achèvement rapide</i>	3	/	1 (niv 2)	/
<i>Fouille rapide</i>	1	/	2 (niv 2)	/
<i>Récupération</i>	1	/	2 (niv 2)	/
<i>Estimation</i>	/	/	2 (niv 2)	/
<i>Connaissance des mœurs locales</i>	/	2 (niv 2)	2 (niv 2)	2 (niv 2)
<i>Brise nerf</i>	3	/	2 (niv 3)	/
<i>Mémoire eidétique</i>	/	/	2 (niv 3)	/
<i>Fausse Mort</i>	3	/	2 (niv 3)	/
<i>Esquive de piège</i>	variable	/	3 (niv 4)	/
<i>Dissimulation d'armes</i>	variable	/	2 (niv 4)	/
<i>Garrotage</i>	5	/	4 (niv 4)	/
<i>Egorgement</i>	variable	/	4 (niv 4)	/
<i>Fausse saire</i>	/	/	3 (niv 5)	/
<i>Coup prémédité</i>	2	/	3 (niv 4)	/

#### Détection de la dissimulation :

Pré requis : *Dissimulation rurale* et *dissimulation urbaine*.

Cette compétence permet de détecter quelqu'un qui est dissimulé. La détection s'effectue de manière automatique (pour autant bien sur que la dissimulation utilisée soit d'un niveau inférieur ou égal à votre niveau de détection de la dissimulation).

#### Assommement :

Compétence permettant d'assommer une personne. Cette compétence doit se faire obligatoirement de dos et par surprise. Il n'est pas nécessaire d'assommer vraiment la personne, une frappe légère est suffisante et vivement recommandée. Il est impossible d'assommer une personne portant un casque en plaque.

<i>Coût en énergie :</i>			
<i>tête nue</i>	<i>Casque en cuir</i>	<i>Cuir clouté</i>	<i>maille</i>
2	3	4	5

#### Torture :

Pré requis : *anatomie*.

Permet de faire avouer quelque chose à quelqu'un après un quart d'heure. L'interrogé ne répondra qu'à une seule question. Prolonger la séance le ferait s'évanouir. Deux heures sont nécessaires au sujet pour se remettre et être à nouveau capable de subir une torture quelconque.

Nécessite du matériel de torture.

### Coupe-jarret :

La jambe devient inutilisable, interdiction formelle de courir et de prendre appui sur cette jambe jusqu'à un soin magique ou une suture.

### Déguisement :

Permet de se déguiser. Un foulard marron en sera le signe time out mais le changement de déguisement est obligatoire.

### Achèvement rapide :

Permet d'achever un agonisant silencieusement en 5 secondes. Pour éviter toute confusion, chuchotez à votre malheureuse victime que vous l'achevez.

### Fouille rapide :

Le temps de fouille est réduit de moitié.

### Récupération :

Permet le recyclage des armures et autres composants. Une feuille time-out vous sera remise et remplie au fur et à mesure de vos œuvres. Ne perdez pas de vue que pendant ce type d'opération il apparaît clairement que vous pillez le cadavre...

### Estimation :

Permet de connaître une fourchette concernant la valeur d'un objet. Ne permet pas de connaître la valeur exacte.

### Connaissance des mœurs locales :

Pré requis : Rumeurs

Permet de connaître l'opinion, certaines légendes, coutumes de l'endroit ou peut être même un secret honteux de l'un des habitants où vous êtes. Nous transmettons en début de live les informations que vous avez su recueillir.

### Brise nerf :

Le bras devient inutilisable, arme et/ou boucliers sont lâchés, le bras reste pendant jusqu'à ce qu'un soin magique ou une suture soin fait.

### Mémoire eidétique :

En examinant un document avec attention pendant 5 minutes effectives ! Le personnage peut en restituer le contenu. Un seul document peut être mémorisé à la fois.

### Fausse mort :

Permet de simuler la mort en combat. Ne peut être fait qu'une seule fois par combat.

### Esquive des pièges :

Permet d'esquiver un piège lorsque vous le déclenchez (piège mécanique uniquement) vous devez investir un coup d'énergie au minimum égal au niveau du piège que vous esquivez.

Dissimulation d'arme:

Permet de dissimuler une arme lors d'une fouille, cette arme doit réellement être cachée mais elle ne sera pas trouvée lors d'une fouille éventuelle (une marque vous sera donnée afin que le PNJ sache que cette arme est dissimulée) Vous pouvez dissimulez jusqu'à une arme de 70 cm maximum. Le coût en énergie pour une arme de 45 cm est de 2 point et de 3 pour une arme de 70 cm.

Garrottage:

Porte les PVs de la victime à zéro, compter 10 secondes  
Un gorgerin de cuir clouté ou supérieur empêchera son exécution.

Egorgement:

L'égorgeur doit passer sa lame deux fois sur sa cible immobile.

Coût en énergie:			
Gorge nue	Tissus - cuir	Cuir clouté - maille	Plaque
5	6	7	8

Faussaire:

Permet de faire un faux document (cette compétence ne procure pas le matériel nécessaire à la duplication du document comme par exemple le papier monnaie ou la cire nécessaire à la répliation d'un sceau...). Le document doit être « stocké » en mémoire eidétique pendant toute la durée de l'opération (même si vous avez le modèle sous la main). Cette compétence permet en outre de détecter les faux en écritures. Pré requis Mémoire eidétique.

Coup prémédité:

Permet de diminuer de 50% le coup d'une compétence de roublardise en se préparant à la faire, il faut observer sa cible durant quelques minutes, faire attention aux éventuels défaut de son armure, ses manie ou encore sur les moments où il va relâcher son attention. Vous devez être dissimulé pendant cette observation. Applicable 1 seule fois en combat.

## Table des matières :

<i>Les compétences</i> .....	2
<i>Les compétences accessibles à la création de votre personnage</i> .....	3
<i>Compétence d'érudition</i> .....	3
<i>Compétence martiale</i> .....	5
<i>Compétence de roublardise</i> .....	7
<i>Tableaux des compétences que vous pourrez apprendre en jeu</i> .....	9
<i>Compétence d'érudition</i> .....	9
<i>Compétence martiale</i> .....	12
<i>Compétence de roublardise</i> .....	17
<i>Table des matières :</i> .....	20