



# Manuel des Capacités

## Générale

---

|                      |                |
|----------------------|----------------|
| Alerte               | Attacher       |
| Attaque dévastatrice | Interrogatoire |
| Premiers soins       |                |

## Physique

---

|                    |             |
|--------------------|-------------|
| Attaque en charge  | Bris d'arme |
| Coup assomant      | Courage     |
| Désarmement        | Maintien    |
| Tactique militaire |             |

## Mentale

---

|                      |                            |
|----------------------|----------------------------|
| Concentration accrue | Concentration instantannée |
| Lancement rapide     | Méditation                 |
| Réflexes magiques    | Résistance magique         |
| Résistance psionique |                            |

## Sournoise

---

|                   |            |
|-------------------|------------|
| Attaque sournoise | Camouflage |
| Contrefaçon       | Coup fatal |
| Déguisement       | Espionnage |
| Évasion           | Menteur    |
| Pose de piège     | Sabotage   |
| Vol à la tire     |            |

## Alerte

---

**Voie :** Générale

**Modificateur :** Sagesse

L'alerte est la perception de son environnement dans ses moindres détails. Cela comprend l'acuité de la vision et de l'audition. Alerte permet de trouver les gens camouflés, cachés dans l'ombre. Elle permet de percer les déguisements. Elle permet également de remarquer les vols à la tire. Elle permet de détecter les pièges (mais pas les désamorcer). La force de cette capacité est égale au (Nombre de sélections de la capacité + Mod de Sag). L'alerte doit toujours être supérieure à la force contre laquelle elle est opposée.

## Attacher

---

**Voie :** Générale

**Modificateur :** Agilité

Avec cette capacité, un personnage peut empêcher d'agir un autre personnage en l'attachant. Un personnage attaché ne peut pas bouger, mais il peut se concentrer. Il est nécessaire d'avoir une corde ou une chaîne assez longue pour attacher la cible. Attacher une cible prend 1 minute. La force de cette capacité est le (Nombre de sélections + Mod d'Agi) contre la sauvegarde Réflexe de l'adversaire. Une fois attachée, la victime peut essayer de se détacher si elle est sans surveillance. Elle gagne un bonus de +1 à sa sauvegarde réflexe par minute qu'elle passe à essayer de se détacher et pour chaque personne qui aide la personne attachée à se libérer pendant une minute, la sauvegarde de la cible augmente de 1. Dès que la victime sauvegarde, elle se détache. Un personnage attaché recevant des dégâts se libère automatiquement.

## Attaque dévastatrice

---

**Voie :** Générale

**Modificateur :** Intelligence

Cette capacité permet au personnage de se concentrer sur une victime pour cibler les défaillances de sa défense. Ainsi, après deux coups consécutifs sur UN BOUCLIER, il peut, au 3e coup, donner un coup qui sera considéré comme critique. Les dégâts sont égal au (Nombre de sélections + Mod d'Int). Ce pouvoir ne peut être utilisé QUE CONTRE UN BOUCLIER.

## Attaque en charge

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité permet au personnage d'effectuer une charge sur un adversaire. Le personnage doit courir 30 pieds en ligne droite, sans aucun obstacle. Il bénéficie ainsi d'un bonus de +2 aux dégâts + 1 par sélection de cette capacité. De plus, l'attaque cause des dégâts critiques.

## Attaque sournoise

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Cette capacité permet de frapper un adversaire sur un point critique de son anatomie. Concrètement, cette attaque doit être portée dans le dos de la victime, avec une arme de mêlée de petite taille. Cela donne un bonus aux dégâts égal au (Nombre de sélections + Mod d'Agi). Les dégâts sont de type « critiques ».

## Bris d'arme

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Force

Cette capacité permet de briser une arme. Le joueur devra frapper 2 coups consécutifs sur l'arme en criant "O !" et, après le 2e coup, le personnage pourra tenter de briser l'arme de son adversaire, en appelant un « bris d'arme X » où X vaut le ( Nombre de sélections de bris d'arme + le modificateur de Force ). Si ce nombre est supérieur à la sauvegarde vigueur de la cible, le bris est réussi et l'arme est brisée. Elle fera 1 point de dégât + les divers bonus applicables mais aucune technique ne pourra être faite avec. Un forgeron pourra la réparer avec un marteau de forge en 15 minutes.

## Camouflage

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Cette capacité permet de se camoufler en forêt et de se cacher dans l'ombre. La force de cette capacité est égale au (Nombre de sélections + Mod d'Agi) contre l'Alerte de celui qui tente de le trouver. Le personnage devra prendre 3 secondes afin de se camoufler, et ne doit pas être observé pendant qu'il se cache. Un personnage ne peut pas se déplacer pendant qu'il est camouflé, à moins de posséder la connaissance "Déplacement silencieux".

## Concentration accrue

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Endurance

Cette capacité permet au personnage de garder sa concentration même s'il subit des dégâts pendant une incantation (qu'elle soit arcanique, divine ou psionique). Il peut encaisser un nombre de dégâts égal au (Nombre de sélections + Mod d'End) et ne pas perdre le sortilège qu'il incantait (et les PM/PP du coût du sortilège).

## Concentration instantannée

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité permet au psionique d'incanter instantanément un pouvoir qui a une durée de concentration régulière (2 secondes/niveau). Toutefois, cette sorte d'incantation est épuisante, dangereuse et coûteuse pour le psionique. Il devra utiliser, lors du lancement du pouvoir, 1, 2 ou 3 améthystes, qu'il tiendra dans sa main et seront consommées par le pouvoir, selon que le pouvoir soit de niveau 1, 2 ou 3 respectivement. Pour les pouvoirs de niveau 4 ou 5, le psionique devra tenir 1 ou 2 rubis, qui seront également consommés. De plus, le psionique souffrira de 1 dégât fatal (directement dans les PV) par niveau du pouvoir et ne pourra pas lancer un autre pouvoir de cette façon avant 1 minute par niveau du pouvoir lancé. Le psionique ne peut pas lancer un pouvoir de niveau supérieur à son nombre de sélections. Note: Un diamant peut remplacer n'importe laquelle des composantes de cette capacité.

## Contrefaçon

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Cette capacité permet de faire des répliques de plusieurs objets, comme des gemmes, des documents, etc. Cette capacité doit obligatoirement être utilisée en conjonction avec une connaissance de l'objet à répliquer. Exemple : étiquette pour des faux papiers, gemmologie pour des fausses gemmes. La force égale le (Nombre de sélections + Mod d'Agi), contre l'Alerte de la victime. Faire un faux requiert 30 minutes.

## Coup assomant

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Force

Cette capacité permet au personnage d'assommer une cible de moins de 9 pieds (ou de sa taille si le personnage est particulièrement grand). Elle doit être faite avec une arme contondante (le pommeau d'une épée n'est pas suffisant), dans le dos de la victime. Le temps d'inconscience de la cible est de 1 minute. La force de cette capacité est égale au (Nombre de sélections + Mod de For) contre la sauvegarde Vigueur de la cible. Si la sauvegarde est réussie, la cible reçoit un nombre de dégâts égal à la force du coup auquel il vient de résister. Si la cible reçoit 3 points de dégâts ou plus durant son inconscience, elle se réveille.

## Coup fatal

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Le coup fatal est un coup qui vise directement les organes vitaux de la personne, la mettant instantanément mal en point. Deux premiers coups consécutifs doivent être donnés sur la personne sans causer de dégâts en appelant « zéro » et le 3e est le coup fatal, où on appelle « coup fatal X ». Cela inflige un nombre de dégâts fatals (X) égal au (Nombre de sélections + Mod d'Agi). Le coup fatal ne peut être utilisé qu'une fois par minute.

**Prérequis :** Connaissance Biologie.

Note: Un personnage ne possédant pas les prérequis causera des dégâts de type normaux.

## Courage

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Aucun

À chaque sélection de cette capacité, vous gagnez un bonus de +1 à votre sauvegarde volonté contre les effets de peur.

## Déguisement

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Cette capacité permet de se déguiser (requiert 5 minutes) ou de déguiser une autre personne (10 minutes). La force du déguisement est égale au (Nombre de sélections + Mod d'Agi) contre l'alerte de ceux qui désirent percer le déguisement. Pour imiter quelqu'un de précis, le personnage devra avoir étudié la personne au préalable. Toutefois, il n'est pas possible de modifier son ton de voix avec déguisement. Cela est entre les mains des cordes vocales du joueur utilisant déguisement...

Note : Le fait d'être déguisé ne donne pas automatiquement droit aux autres de percer votre déguisement avec leur alerte. Ils doivent avoir une bonne raison de se douter que vous êtes déguisé, et doivent vous examiner un peu avant de remarquer quelque chose.

## Désarmement

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Agilité

Cette capacité permet au personnage de désarmer l'arme d'un adversaire. La force de cette capacité est égale au (Nombre de sélections + Mod d'Agi) contre la sauvegarde réflexe de la cible. Trois coups consécutifs sur la personne doivent être donnés sans appeler les dégâts. Le 3e coup est le désarmement. Si le désarmement réussit, l'adversaire doit lancer (modérément) son arme ou dans une direction au hasard.

## Espionnage

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Sagesse

Permet d'espionner de loin, sans que les autres ne vous remarquent. En pratique, le personnage se met hors-jeu et va écouter directement les cibles, en spécifiant ce que son personnage a l'air de faire plus loin. La distance maximale d'espionnage est de (Nombre de sélections + Mod de Sag) x 5 pieds. La force de l'espionnage est égale au (Nombre de sélections + Mod de Sag) contre l'Alerte des cibles. Si quelqu'un a plus d'alerte que votre force d'espionnage, il se rend compte qu'il est espionné. Il n'est pas possible de lire des documents si l'espion est situé à plus de 10 pieds du document en question.

## Évasion

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité accorde un bonus de +1 par sélection à la sauvegarde (souvent réflexe) effectuée contre les capacités, pouvoirs ou sortilèges visant à attacher, maintenir ou maîtriser (bref, immobiliser) le personnage.

## Interrogatoire

---

**Voie :** Générale

**Modificateur :** Intelligence

Cette capacité permet d'interroger les gens et de les forcer à divulguer des informations. La force de cette capacité est le (Nombre de sélections + Mod d'Int) contre la sauvegarde Volonté de la cible. Le temps de l'interrogatoire est d'une durée minimale de 5 minutes. La méthode utilisée est libre à chacun : la torture est possible, autant que simplement pousser l'autre à dire par erreur l'information en le martelant de questions tournant autour du sujet convoité.

## Lancement rapide

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité permet au lanceur de sort d'incanter d'une façon très rapide; en utilisant seulement le mot de pouvoir du sort. Toutefois, cette sorte d'incantation est épuisante, dangereuse et coûteuse pour le mage. Il devra utiliser, lors du lancement du sort, 1, 2 ou 3 améthystes, qu'il tiendra dans sa main et seront consommées par le sort, selon que le sort est de niveau 1, 2 ou 3 respectivement. Pour les sortilèges de niveau 4 ou 5, le mage devra tenir 1 ou 2 rubis, qui seront également consommés. De plus, le mage souffrira de 1 dégât fatal (directement dans les PV) par niveau du sort et ne pourra pas lancer un autre sort de cette façon avant 1 minute par niveau du sort lancé. Le mage ne peut pas lancer un sortilège de niveau supérieur à son nombre de sélections.

Note: Un diamant peut remplacer n'importe laquelle des composantes de cette capacité

## Maintien

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Force

Cette capacité permet au personnage de maintenir un adversaire qui n'est pas en combat. Un personnage maintenu ne peut bouger ou se concentrer (donc aucun sortilège ou pouvoir demandant de la concentration), ni parler, à moins que le personnage effectuant le maintien le lui permette. La force de cette capacité est égale au (Nombre de sélections + Mod de For) contre la sauvegarde Réflexe de l'adversaire. Dès qu'un personnage, soit celui qui maintient ou celui qui est maintenu, reçoit des dégâts, le maintien est rompu automatiquement.

## Méditation

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Spiritisme

Méditation permet de regagner l'énergie magique utilisée en se coupant du monde physique pour se concentrer uniquement sur son état mental. Un cycle de méditation dure 30 minutes. La méditation doit être constante, effectuée dans le calme et la sérénité; le personnage ne peut interagir avec d'autres personnages durant celle-ci. Un cycle complété redonne un nombre de PM ou PP égal au (Nombre de sélections + Mod de Spi) x 5.

## Menteur

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité accorde un bonus de +1 par sélection à une sauvegarde (souvent volonté) effectuée contre les pouvoirs, sortilèges ou capacités cherchant à faire révéler la vérité au personnage.

## Pose de piège

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Intelligence

Cette capacité permet au personnage de poser des pièges dans n'importe quel environnement afin de blesser ou immobiliser ceux qui passeront dedans.

Pour chaque niveau de la capacité plus son modificateur d'intelligence, le personnage gagne 3 points d'effets (à partir d'ici appelez PE) pour faire des pièges. À la base, un piège peut être fait sans équipement supplémentaire - en utilisant simplement l'environnement autour - mais le joueur peut aussi décider d'améliorer son piège en y intégrant des unités obtenues avec les métiers du peuple.

La pose d'un piège se fait en 2 minutes par PE utilisé. La sauvegarde d'un piège est toujours Réflexe et, si un personnage cherche activement, il est possible de le remarquer avec une alerte égale ou plus haute au camouflage du piège.

Une note doit être laissée à l'endroit où un piège est posé. Elle représente la zone de base piégée et dès qu'un joueur la lis, le piège se déclenche. Pour désamorcer un piège, le temps doit être calculé avant de regarder la force du piège sans quoi le piège se déclenche. Un piège doit être stable et ne peut être actif sur quelque chose de mobile. Ainsi, si on essaie de bouger un coffre où un piège s'y retrouve, le piège se déclenche automatiquement.

Effets faibles (1 PE chaque) :

- Sauvegarde : Augmente celle-ci de 1. Un minimum de 1 PE doit être investit dans cet effet.
- Camouflage : Augmente celui-ci de 1. Un minimum de 1 PE doit être investit dans cet effet.
- Bruyant : Émet un bruit pouvant être entendu par tout ceux qui sont à portée de voix.
- Prison : Empêche les gens dans la zone de ne peut pas bouger pour 1 minute. Voir "Attacher une créature" pour plus de précisions.
- Dégâts : Augmente ceux-ci de 2 contondant.
- Zone : Augmente celle-ci de 2 pieds de rayon autour de la note. Un seul piège peut se retrouver dans la zone. Si aucune zone est utilisé, la zone deviendra un point précis (Une poignée, une serrure, le rabat d'un coffre)
- Amélioration : Permet d'ajouter des unités pour un piège plus performant.

Effets moyens (3 PE chaque) :

- Bâillonnement : Empêche les gens attachés de crier ou d'émettre un son.
- Sécuritaire : Permet à ceux qui connaissent le secret de passer au travers du piège sans le déclencher.
- Déclencheur : Rend le piège déclenchable manuellement.
- Réutilisable : Permet à n'importe quel poseur de piège de réactiver le piège en 30 secondes par PE. Par contre, les unités d'améliorations seront tout de même perdus.

Effets forts (5 PE chaque) :

- Sournois : Rend les dégâts critiques.
- Maintien : Maintien les gens attachés.

Pour qu'un piège soit valide, le joueur doit assigner au moins un PE dans les effets Sauvegarde et Camouflage. Pour pouvoir interagir avec un piège, sauf pour le déclencher sur lui-même, un poseur de piège doit être au courant de son existence. De plus, un piège qui n'est pas réutilisable ne peut être déplacé après avoir été utilisé.

Améliorations : Le poseur de piège peut ajouter toute une liste d'améliorations possibles à ses pièges. Pour chaque "Unité de piège" ajoutée, l'effet "Amélioration" devra être inclus dans ceux du piège. Une fois qu'une unité est ajoutée au piège, elle ne peut plus en être retirée. Lors du déclenchement du piège, l'unité est perdu.

- Unité de piège (Créée par un ferblantier)
- Fiole : Permet d'ajouter un poison de contact ou d'injection au piège.
- Corde : Augmente la force d'un piège de 2.

Une unité de piège peut être créée par un ferblantier. Avec une unité de fer, il peut créer 5 unités de pièges faisait 3 dégâts additionnels. Avec une unité d'Adamantium, Vorpallium, Mithril, d'Or, d'Argent, de Mithril ou de Solcium, il pourra créer 5 unités de pièges faisait 2 points de dégâts additionnels en plus de l'effet du métal en

question.

## Premiers soins

---

**Voie :** Générale

**Modificateur :** Sagesse

Cette capacité permet au personnage d'exercer des premiers soins sur une personne blessée. Il faut 30 secondes pour appliquer les bandages. Les points récupérés avec l'utilisation de cette capacité sont de (Nombre de sélections + Mod de Sag) x2. Les PV sont d'abord guéris, ensuite les PF avec les points restants (s'il en reste). Un personnage doit soit attendre de se faire blesser à nouveau, soit attendre 30 minutes avant de pouvoir recevoir d'autres premiers soins. Note: Frapper quelqu'un afin de lui refaire ses pansements est considéré comme de la triche.

## Réflexes magiques

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Aucun

Donne un bonus de +1 à votre sauvegarde réflexe par sélection contre les sorts et pouvoirs de nature arcanique, divine ou psychique.

## Résistance magique

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Intelligence

Résistance magique permet de déconstruire extrêmement rapidement un sort qui se dirige vers vous avant qu'il ne vous atteigne. Cela réduit les dégâts causés par un sort de (2 point de dégât / sélection + Mod d'Int), avec un minimum de 1 point de dégât. Réduit également la durée d'un sort de 10% par sélection, jusqu'à un maximum de -50 %. Vous devez être conscient que ce sort se dirigeait vers vous et avoir levé l'une de vos main en direction du lanceur, paume ouverte, pour en réduire les effets. Vous ne prévenez les effets négatifs que sur vous pour un sort qui aurait plusieurs cibles.

**Prérequis :** Connaissance Doctrine de la magie de base.

Note: Un personnage ne possédant pas les prérequis recevra les dégâts normaux du sortilège.

## Résistance psionique

---

**Voie :** Mentale

**Modificateur :** Intelligence

Résistance psionique permet de fermer extrêmement rapidement son esprit avant qu'un pouvoir psionique dirigé vers vous ne soit trop dommageable. Cela réduit les dégâts causés par un pouvoir psionique de (2 point de dégât / sélection + Mod d'Int), avec un minimum de 1 point de dégât. Réduit également la durée d'un pouvoir psionique de 10% par sélection, jusqu'à un maximum de -50 %. Vous ne prévenez les effets négatifs que sur vous pour un sort qui aurait plusieurs cibles.

**Prérequis :** Connaissance Doctrine psionique de base.

Si vous n'avez pas le prérequis, cette capacité ne fonctionnera tout simplement pas

## Sabotage

---

**Voie :** Sournoise

**Modificateur :** Agilité

Permet au personnage de crocheter les serrures de toutes sortes (coffre, porte, etc.) et de désamorcer les pièges. La force du sabotage (Nombre de sélections + Mod d'Agi) doit être supérieure à la force de la serrure ou du piège. Effectuer un sabotage requiert 2 minutes. En désamorçant un piège, il est aussi possible de le briser afin qu'il ne puisse plus être réactivé, au lieu de simplement le désamorcer. Il est intéressant de noter qu'un désamorçage de piège raté déclenche souvent le piège en question...

## Tactique militaire

---

**Voie :** Physique

**Modificateur :** Aucun

Cette capacité permet à un personnage d'organiser un groupe d'au maximum lui-même + 1 personne par sélection en leur faisant bénéficier d'un bonus de +1 aux dégâts de mêlée ou de jet pour la durée d'un combat. De plus, toute personne POSSÉDANT la capacité obtient un bonus de +1 CA. Tous les personnages ayant déjà la capacité peuvent être inclus dans la tactique sans compter dans le nombre maximal de participants. Toutefois, une tactique doit comporter au moins deux personnes et être visible pas ceux qui regardent pour la durée du combat.

## Vol à la tire

---

**Voie** : Sournoise

**Modificateur** : Agilité

Un personnage possédant cette capacité pourra tenter de délester de sa monnaie ou d'un objet une cible de son choix. Le personnage devra approcher discrètement la cible et pointer l'endroit qu'il fouille (en y touchant du bout du doigt) durant 10 secondes, après lesquelles il peut appeler un arrêt de jeu "entre-tass" et dire à sa cible: "Vol à la tire X" où X représente (Nombre de sélections + Mod Agi) qui agit contre l'alerte de la victime. Un personnage désirant voler une bourse pourra la vider de son contenu s'il réussit son vol. Il peut également voler 1 objet d'une grosseur de 6 pouces de diamètre ou moins. Le voleur pourra voler ce qui se trouve dans un rayon de 6 pouces autour de l'endroit où il pointe. Note: Si le voleur se fait voir par autrui, lorsqu'il pointe l'endroit de sa fouille, il s'est fait prendre et devra en subir les conséquences si le joueur le dit AVANT l'arrêt de jeu, sinon ce dernier n'a pas conscience du vol, même s'il l'a vu hors-jeu.