



Règlement de jeu et création de personnage

Version 11 avril 2007

Table des Matière

Expérience et compétences de départ	3
Règlement de combat	4
Règlement de magie	4
La mort d'un personnage	5
Point de Gloire.....	6
Compétences	6
Compétences générales	6
Compétences des guerriers	9
Compétences des voleurs	12
Compétences des prêtres	15
Compétences des mages	17

Expérience et compétences de départ

NOTE : Les personnages joueurs sont invités à inscrire leurs compétences sur une feuille de personnage qui sera remise u maîtres de jeu. Il est aussi conseillé de conserver une feuille de personnage avec soi durant le GN comme aide mémoire.

Chaque classe de personnage débute le GN avec des caractéristiques différentes. Le points de vie (PV) reflètent la santé, l'endurance exprime la capacité d'encaissé les coups et les points de magie (PM) représente la force spirituelle d'un personnage.

CLASSES	PV	ENDURANCE	PM	COMPÉTENCES GRATUITES
Guerriers	12	3	0	1 compétence d'arme
Voleurs	8	2	0	estimation 1
Prêtres	5	2	5	linguistique mathématique 1 religion (son dieu)
Mages	5	2	5	Linguistique mathématique 1

Les personnages joueurs ont un certain nombre de points d'expérience, associé à un niveau, au début du premier GN. Pour chaque GN auquel ils participent, les joueurs augmentent de 1 niveau d'expérience. Voici les points d'expérience totaux d'un joueur selon son niveau. Ces points d'expérience servent à acheter des compétences.

NIVEAUX	POINTS D'EXPÉRIENCE
1	60
2	75
3	90
4	105
5	120
6	135
7	150
8	165
9	180
10	195

Règlements de combat

Dans notre grandeur nature, tout **coup frappé à la tête ne fera aucun dégât**. Nous avons décidé ceci, car nous voulons éviter les blessures. De plus, afin d'éviter des blessures inutiles, veuillez prendre note que nous n'acceptons pas d'armes dont la seule manière d'attaquer est en pointant (ex. : lance, arc et arbalète).

Le **nombre de points de vie** détermine votre capacité à bouger, vous battre et lancer des sorts, c'est votre énergie vitale. En effet, lorsque vous avez un point de vie, vous êtes très faible; donc, il vous sera impossible de vous battre et il est impossible de lancer des sorts. Lorsque vous avez **deux points de vie**, il vous sera extrêmement **difficile de vous battre** et, à moins d'une concentration extraordinaire ou d'un moyen quelconque pour ne pas sentir la douleur, vous ne pourrez pas lancer de sort. Lancer une attaque ou un sort alors que vous avez **1 seul point de vie** sera considéré comme un **geste héroïque**. Une fois l'attaque terminée ou le sort lancé, votre personnage perd conscience.

Lorsque vous attaquez, un **élan complet** sera exigé afin que les dégâts comptent. Lorsqu'il y a touche à une partie du corps de l'adversaire, il faut **appeler les dégâts**. En d'autres mots, il faut dire le nombre de points de dégât que l'on fait, cela indique à l'adversaire le nombre de points de vie qu'il perd. Il y a deux zones de dégâts : le torse et les membres. Les rebonds des armes ne compteront nullement. Nous exigeons ceci afin de recréer le plus possible une ambiance médiévale et non une place pour tuer le plus de monde en un temps record.

L'**endurance** sert principalement à déterminer à quel point vous résistez aux coups que vous recevez. Plus votre endurance est élevée, meilleure est votre résistance. Lors des combats, si vous recevez un coup (peu importe l'endroit à l'exception de la tête) et qu'il est inférieur ou égal à votre endurance, vous déduisez les dégâts à ce qui vous reste de points de vie. Si le coup est supérieur à votre endurance, vous tombez **automatiquement** à 1 point de vie.

Les **coups normaux** sont des coups qui s'appliquent sur tout le corps. Seuls les joueurs ayant une compétence spéciale peuvent effectuer des coups normaux qui font plus de 1 point de dégâts. Les coups normaux sont ajoutés au dégât de toutes les armes.

Les **coups critiques** sont des coups qui touchent le torse et le dos. Puisque ces coups touchent les organes vitaux, il est normal que vous en souffriez plus... Les personnages n'ayant aucune compétence d'arme feront un point de dégât (la même chose que les coups normaux) puisqu'ils ont de la difficulté à manier une arme. Les personnages ayant une compétence d'arme feront plus de points de dégât. Le nombre points de dégât dépendra de l'arme utilisée ainsi que de la compétence faisant augmenter les points de dégâts des coups critiques.

Lorsque que l'on donnera un coup sur le torse on dira #dégâts critiques, et lorsque que l'on donnera un coup sur les membres on dira #dégâts normaux.

Les **attaques sournoises** peuvent se produire seulement lorsqu'un personnage ne s'y attend pas. Vous ne pouvez pas faire une attaque sournoise en arrivant devant la personne... Généralement, les attaques sournoises sont faites lors d'embuscades. Si vous voulez bénéficier de bonus lors d'attaques sournoises, vous devez prendre la compétence « attaque sournoise » dans la classe des voleurs. Autrement, vous ne bénéficiez que de l'effet de surprise.

Les **attaques assommantes** peuvent se produire seulement lorsqu'un personnage ne s'y attend pas. C'est le même principe que les attaques sournoises. La seule différence, c'est que vous utiliser (techniquement) un objet pouvant assommer (ex : le pommeau de votre arme et non une arme qui trancherait...). Pour faire une attaque assommante, il vous est fortement conseillé d'avoir la compétence « assommer » dans la classe de voleur. Lorsque vous effectuez cette attaque, vous tapez sur l'épaule (et non sur la tête) de la victime (qui ne vous a pas vu) et vous lui dites le nombre de dégâts assommants. Si la victime a une endurance inférieure aux dégâts que vous faites, elle tombe inconsciente pendant une quinzaine de minutes. Les dégâts assommants comptent comme au même titre que les autres dégâts, mais ne tueront pas la victime.

Lorsque que l'on fera une attaque sournoise on dira #dégâts «back stab » et lorsque que l'on fera une attaque assommante on dira #dégâts « assommants »

Règlements de magie

Pour un **magicien**, chaque sort a une formule spécifique. Le magicien doit la prononcer en entier et ne pas se tromper dans les mots. De plus, lorsque le magicien reçoit des dégâts pendant qu'il lance son sort, celui-ci ne fonctionne pas. Par exemple, si la formule magique est (et les formules ressemblent à celle-ci) : « Barak Norak Temer Manorl Zal », le magicien devra prononcer les 5 mots clairement et ne devra pas être déconcentré par d'autres choses lorsque le sort est lancé. Pour choisir vos sorts de mage, veuillez contacter un DM. Vos sorts doivent avoir été approuvés avant les gn afin que vous ne subissiez pas d'inconvénient juste avant de commencer...

Pour un **prêtre**, chaque sort est précédé d'une prière. Tout dépendant de la puissance du sort, la prière est plus ou moins longue. Contrairement au magicien, il n'est pas obligé de dire les mêmes mots chaque fois, puisqu'il parle à son dieu. Cependant, tout comme le magicien, il ne doit pas être interrompu pendant qu'il lance son sort. Pour choisir vos sorts de prêtre, veuillez contacter un DM. Vos sorts doivent avoir été approuvés avant les gn afin que vous ne subissiez pas d'inconvénient juste avant de commencer...

Certains sorts ont un niveau tandis que d'autres n'en ont pas. Les **sorts ayant un niveau** peuvent échouer lorsqu'ils sont lancés sur d'autres personnes. Pour le savoir, il suffit de comparer le niveau de votre personnage au niveau du sort. Si le sort est du même niveau ou s'il est supérieur au niveau de votre personnage, le sort vous affectera. Par contre, si le sort est inférieur au niveau de votre personnage, il n'aura aucun effet sur vous. Par exemple, un magicien lance un sort de niveau 2 sur un guerrier de niveau 2, alors le sort fera ses effets. Par contre, si le guerrier est du troisième niveau, le sort ne fera aucun effet sur le guerrier. (Comme mentionné ailleurs dans ce document, le niveau de votre personnage augmentera à la fin de chaque grandeur nature. C'est aussi à ce moment que vous obtiendrez vos points d'expérience.)

La **résistance à la magie** augmente le niveau requis pour que les sorts vous affectent. En effet, pour chaque compétence payée, le joueur pourra résister à un niveau supplémentaire du sort. Par exemple, un personnage de niveau 2 peut normalement résister aux sorts de niveau 1. Si celui-ci a deux compétences de résistance à la magie, celui-ci pourra résister aux sorts de niveau 1, 2 et 3. Les sorts de niveau 4 l'affecteront.

Pour ce qui est des **sorts n'ayant pas de niveau**, il n'y a pas de moyen précis pour leur résister. La majorité du temps, ce sont des sorts augmentant les compétences ou guérissant, alors il n'y a pas de quoi s'affoler. Par contre, si vous voulez y résister (par exemple, un prêtre qui n'est pas de votre divinité veut vous guérir et vous n'aimez vraiment pas ce dieu), il y a toujours place à l'essai. Dans ce cas, vous devez consulter un maître de jeu afin de déterminer ce qui se passera.

Pour ce qui est de la **confection des sorts**, chaque joueur peut choisir le sort qu'il veut fabriquer, sa durée, sa portée, le nombre de créatures touchées ainsi que le niveau, s'il y a lieu. Chaque sort sera personnalisé selon les désirs du joueur. Pour choisir vos sorts de prêtre ou de mage, veuillez contacter un DM. **Le nombre de points d'expérience pouvant être dépensé dans un sort égale 10 xp + (10*niv du personnage)**. Exemple au niveau 1 max 20 xp, niveau 2 max 30 xp etc. Tous les sorts doit être acceptés par les maîtres de jeu afin de vous éviter des inconvénients juste avant de commencer le gn...

La Mort d'un personnage

Parfois dans les grandeurs nature, la mort d'un personnage est quasi inévitable. Toutefois, un personnage qui assassine **inutilement** les autres personnages ne sera toléré pas au Grandeur Nature Hurlevent

Les batailles arrivent souvent très vite et, par conséquent, vos points de vie en souffrent. À chaque début de cycle, votre personnage peut **guérir** d'un point de vie, jusqu'à concurrence de son maximum de points de vie. Il y a deux cycles dans une journée, soit du levé du soleil au couché et du couché au levé du soleil. En plus de cette guérison naturelle, les personnes ayant des sorts de guérison ou étant capables de guérir avec des herbes peuvent vous aider à vous guérir.

Lorsqu'un personnage n'a **plus de points de vie ou est dans le négatif**, il tombe dans le coma. Pour éviter que ce personnage ne meure, les autres ont 15 minutes afin de lui administrer les premiers soins (compétence générale) ou de lui redonner quelques points de vie. Si cela n'est pas fait, alors le personnage meurt. Si tel est le cas, le joueur aura le choix de faire un nouveau personnage ou de continuer le gn avec un personnage que les maîtres de jeu créeront pour lui.

Il se peut qu'un personnage veuille vraiment tuer un autre joueur ou un maître de jeu incarnant un personnage (pnj). Dans ce cas, veuillez, si cela est possible, faire part de vos intentions à un maître de jeu avant de mettre en œuvre votre plan afin de nous aider à gérer l'après mort du personnage ciblé.

Point de Gloire

Les points de gloire seront distribués par les maîtres de jeu pour les moments de jeux (rôle play) dignes de mentions fait par des joueurs. Par la suite ceux-ci pourront les échanger contre des avantages en jeu.

Un Annexe sera publié pour l'utilisation automatique des points de gloire.

Équipement

Grandeur des boucliers :

Petit Bouclier

Targe : max 20 cm dans son diamètre le plus long, peut-être fixé sur le bras sans le tenir avec la main

Rondache : max 40 cm dans son diamètre le plus long doit être tenu dans la main.

Moyen Bouclier

Écu : max 100 cm dans son diamètre le plus long

Grand Bouclier

Pavois : max 160 cm dans son diamètre le plus long

Grandeur des armes :

Catégorie	grandeur	Utilisation
Arme courte	Moins que 30 cm	1 ou 2 mains
Arme moyenne	30 cm à 69 cm	1 ou 2 mains
Arme longue	70 cm à 119 cm	1 ou 2 mains
Arme à 2 mains (hache et épée)	120 cm à 190 cm	Toujours à 2 mains
Hallebarde, bâton et arme à manche	Moins que 250 cm	Toujours à 2 mains et une main à plus de 50 cm d'une extrémité

Compétences

Note: Pour acheter une compétence supérieure à un, le personnage doit avoir la compétence au niveau inférieur. Par exemple, pour avoir connaissance des créatures 3, on doit déjà avoir la connaissance des créatures 2.

Note: Pour les coûts d'acquisition qui sont marqués comme suit: 2/4/6/..., ceci signifie qu'il en coûte 2 pour le premier, 4 pour le deuxième, 6 pour le troisième, et ainsi de suite.

Note: Dans le coût d'acquisition, les chiffres entre parenthèses sont le coût d'acquisition pour les personnages n'étant pas de la classe de la compétence

L'achat d'une nouvelle série de compétence exemple (hypnose 1, hypnose 2, hypnose 3) peut se faire seulement au début d'une saison. Autrement dit, en cours de saison un personnage ne peut pas acheter une compétence dans laquelle il n'avait pas le niveau 1.

Compétences générales

Connaissance des créatures 1 Coût d'acquisition: 12

Le joueur ayant cette compétence connaîtra les créatures surnaturelles et humanoïdes ainsi que les animaux fantastiques qu'il risque de rencontrer sur le terrain. Ce savoir lui indiquera les intentions générales de la créature, son apparence, ses pouvoirs et ses faiblesses. Si un joueur rencontre une créature, il peut aller voir un maître de jeu et lui faire part de cette rencontre avec cette nouvelle créature. Le maître de jeu lui transmettra les renseignements nécessaires sur la créature.

Connaissance des créatures 2 Coût d'acquisition: 20

Le joueur ayant cette compétence connaîtra les créatures rares et uniques qu'il risque de rencontrer sur le terrain. Ce savoir lui indiquera les intentions générales de la créature, son apparence, ses pouvoirs, ses faiblesses. Si un joueur rencontre une créature, il peut aller voir un maître de jeu et lui faire part de cette rencontre avec cette nouvelle créature. Le maître de jeu lui transmettra les renseignements nécessaires sur la créature.

Connaissance des métaux Coût d'acquisition: 5

Le joueur peut identifier de quel type de métal un objet a été conçu. En cas de doute, il est préférable de demander à un maître de jeu l'identité réelle du métal.

Connaissance héraldique 1 Coût d'acquisition: 4

Cette compétence représente la connaissance des blasons, des écus, de toutes insignes identifiant une personne. Par ce savoir, le joueur pourra, jusqu'à une certaine limite, connaître la région de provenance d'un emblème, la race ou le groupe qui l'utilise, le grade du personnage qui la porte et l'histoire générale qui entoure cet emblème. S'il vient à rencontrer un emblème inconnu, le joueur pourra demander à un maître de jeu s'il lui est possible de connaître quelque chose sur cet emblème.

Connaissance héraldique 2 Coût d'acquisition: 6

Cette compétence représente la connaissance des blasons, des écus, de toutes insignes identifiant une personne. Par ce savoir le joueur pourra, jusqu'à une certaine limite, connaître la région de provenance d'un emblème, la race ou le groupe qui l'utilise, le grade du personnage qui la porte et l'histoire générale qui entoure cet emblème. Les emblèmes plus rares seront connus. S'il vient à rencontrer un emblème inconnu, le joueur pourra demander à un maître de jeu s'il lui est possible de connaître quelque chose sur cet emblème.

Diagnostic 1 Coût d'acquisition: 6

Grâce à une inspection de la victime (rôle play), le joueur peut identifier le type de maladie dont souffre un personnage. De plus, il peut faire la différence entre un personnage qui est dans le coma ou qui est mort.

Diagnostic 2 Coût d'acquisition: 10

Grâce à une inspection de la victime (rôle play), le joueur peut identifier l'empoisonnement qu'a un personnage. De plus, il peut identifier la cause de la mort.

Étiquette Coût d'acquisition: 4

Le joueur sait comment agir et réagir face à la noblesse. Il connaît les salutations d'usage, la façon de parler, de se comporter, etc selon diverses situations. Le joueur pourra indiquer qu'il possède cette compétence lors d'une action face à la noblesse. Par exemple,

le joueur s'agenouille devant une sommité en indiquant « étiquette » en hors- jeu. Cette salutation sera alors considérée comme étant fait en bonne et du forme. Également, un joueur pourra demander à un maître de jeu certains détails de bienséance lorsqu'il sera en présence de noblesse. Il est demandé au joueur ayant cette compétence de parler et d'agir de façon à appuyer sa compétence pour qu'elle soit le plus réaliste possible. Une action jugée complètement ratée pourrait ne pas être acceptée même avec la compétence étiquette.

Histoire (par sujet) Coût d'acquisition: 3

Offre aux joueurs la possibilité d'en connaître davantage sur l'histoire d'un sujet en particulier. Le joueur devra établir, au préalable, le sujet qu'il veut connaître. Ce sujet peut être une région du monde, un pays, un peuple, une race, la politique régionale, ou tout autre sujet suggéré par le joueur. Il faut prendre en considération que plus le sujet sera vaste et moins les informations seront précises. Le sujet peut faire partie de mythes et légendes, mais tout sujet lié aux éléments jugés trop occultes ou religieux pourrait se voir être refusé. La compétence devra être payée pour chaque sujet désiré. Un joueur peut connaître autant de sujet qu'il désire.

Hypnose 1 Coût d'acquisition: 15

Offre aux joueurs la possibilité d'hypnotiser les autres joueurs. Le joueur ayant cette compétence devra hypnotiser la personne volontaire (rôle play : La méthode d'hypnose devra être prédéfinie avec un DM) pendant environ 2 minutes. Par la suite, le sujet répondra aux questions qui lui seront posées en disant la vérité. L'hypnose dure un maximum de 10 minutes et ne permet pas de rappeler des choses oubliées. Par la suite, le sujet se réveille et se rappelle de ce qui a été dit durant l'hypnose.

Hypnose 2 Coût d'acquisition: 25

Le joueur ayant cette compétence devra hypnotiser une personne volontaire (rôle play : La méthode d'hypnose devra être prédéfinie avec un DM) pendant environ 2 minutes. Par la suite, le sujet répondra aux questions qui lui seront posées en disant la vérité. L'hypnotiseur pourra également lui faire faire des choses sous son contrôle. L'hypnose dure un maximum de 10 minutes et ne permet pas de rappeler des choses oubliées. Par la suite, le sujet se réveille et se rappelle de ce qui s'est passé durant l'hypnose.

Hypnose 3 Coût d'acquisition: 35

Le joueur ayant cette compétence devra hypnotiser la personne (rôle play : La méthode d'hypnose devra être prédéfinie avec un DM) pendant environ 2 minutes. Celle-ci n'est pas obligée d'être volontaire. Par la suite, le sujet répondra aux questions qui lui seront posées en disant la vérité. L'hypnotiseur pourra également lui faire revenir des fragments de son passé oublié. L'hypnose dure un maximum de 10 minutes. L'hypnotiseur peut choisir si le sujet se rappellera de ce qui s'est passé durant l'hypnose ou non.

Identification d'objets 1 Coût d'acquisition : 10

Permet d'évaluer un objet spécial ou magique et de connaître son histoire générale. L'identification peut demander de 10 minutes à 1h d'inspection et de recherche, dépendant de la puissance ou de la complexité de l'objet.

Identification d'objets 2 Coût d'acquisition : 15

Permet d'évaluer un objet spécial, magique ou historique et l'origine et de connaître ses forces et ses faiblesses. L'identification peut demander de 10 minutes à 1h d'inspection et de recherche, dépendant de la puissance ou de la complexité de l'objet.

Identification d'objets 3 Coût d'acquisition : 25

Permet d'évaluer un objet spécial, magique ou historique et l'origine et de connaître ses habilités. Il peut aussi connaître le créateur de l'objet. L'identification peut demander de 10 minutes à 1h d'inspection et de recherche, dépendant de la puissance ou de la complexité de l'objet.

Linguistique et mathématique 1 Coût d'acquisition : 2

Permet au joueur de lire et d'écrire la langue maternelle de leur personnage ainsi que les autres langues qu'il a apprises (linguistique 2). Le joueur doit signaler sur sa feuille de personnage son niveau de connaissance mathématique.

Linguistique 2 (par langue) Coût d'acquisition : 4

Permet de communiquer dans un langage autre que la langue maternelle. Le joueur devra payer cette compétence autant de fois qu'il voudra une langue additionnelle. N.B. Pour toutes les langues, vous devez avoir une bonne raison dans votre background

Linguistique 3 Coût d'acquisition : 10

Permet la compréhension de langues anciennes maîtrisées (linguistique 1 et linguistique 2).

Mathématique 2 Coût d'acquisition : 10

Permet au joueur de comprendre des notions avancées des mathématiques comme l'arithmétique, le calcul dérivé et intégrale et algèbre. Pré-Requis linguistique et mathématique 1

Méditation 1 Coût d'acquisition: 10

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser, ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 25% de ses points de vie et de ses points de magie. Il pourra guérir ses maladies non magiques.

Méditation 2 Coût d'acquisition: 20

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 50% de ses points de vie et de ses points de magie. Il pourra enrayer les effets d'un poison agissant sur lui.

Méditation 3 Coût d'acquisition: 40

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 100% de ses points de vie et de ses points de magie.

Pistage 1 Coût d'acquisition: 7

Permet au joueur de lire les traces laissées sur le sol par des personnes ou des créatures. Un maître de jeu le guidera dans la poursuite des traces. S'il cherche un joueur, il est fort possible que le maître de jeu ne sache pas où il est. Cependant, s'il s'agit de personnages ou d'événements spéciaux, le maître de jeu devrait être en mesure de décrire en détail les pistes trouvées, le poids des personnes ayant laissé ces traces, la race, le nombre de personnes, etc. Les pistes devront dater d'une heure ou moins.

Pistage 2 Coût d'acquisition: 15

Permet au joueur de lire les traces laissées sur le sol par des personnes ou des créatures. Un maître de jeu le guidera dans la poursuite des traces. S'il cherche un joueur, il est fort possible que le maître de jeu ne sache pas où il est. Cependant, s'il s'agit de personnages ou d'événements spéciaux, le maître de jeu devrait être en mesure de décrire en détail les pistes trouvées, le poids des personnes ayant laissé ces traces, la race, le nombre de personnes, etc. Les pistes devront dater de 4 heures ou moins.

Prévention d'embuscade Coût d'acquisition: 20

La prévention d'embuscade agit comme un sixième sens. La personne ayant cette compétence divisera de moitié les dégâts causés par des attaques sournoises et l'assommement des voleurs. (Dégâts totaux / 2)

Résistance à la magie Coût d'acquisition: 10 / niveau de résistance acquise

Permet au joueur d'augmenter sa résistance à la magie. Pour chaque niveau de compétence de résistance à la magie, le joueur pourra résister un sort d'un niveau supplémentaire.

Rêves 1 Coût d'acquisition: 8

Permet au joueur de penser durant son sommeil. Le joueur doit aller voir un maître de jeu et lui annoncer ce dont il désire penser durant son sommeil (il doit avertir avant). Le rêve ne répondra jamais clairement aux questions posées durant le sommeil, mais le guidera dans une voie.

Secourisme Coût d'acquisition: 6

Permet au joueur de panser les blessures d'un joueur dans le coma. Bien que le secourisme ne guérisse pas la personne dans le coma, il empêche toutefois cette personne de mourir au bout du temps réglementaire (15 minutes dans le coma).

Compétences des guerriers

Berzerk 1 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet au joueur d'avoir un point d'endurance supplémentaire, un bonus de +1 aux coups critiques ainsi que 3 points de vie additionnels. Ces bonus durent pendant un combat. Une situation quelconque, pré-établie avec le joueur, pourra déclencher cette rage. Lorsque le joueur entre dans cette rage, celui-ci attaque la personne ou la créature la plus proche; qu'elle soit alliée ou ennemie. Par la suite, lorsque le joueur sort de cette rage, il perd les bonus et est épuisé pendant 15 minutes.

Berzerk 2 Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet au joueur d'avoir deux points d'endurance supplémentaires, un bonus de +2 aux coups critiques, de +1 à l'endurance ainsi que 9 points de vie additionnels. Ces bonus durent pendant un combat. Une situation quelconque, pré-établie avec le joueur, pourra déclencher cette rage. Lorsque le joueur entre dans cette rage, celui-ci attaque la personne ou la créature la plus proche; qu'elle soit alliée ou ennemie. Par la suite, lorsque le joueur sort de cette rage, il perd les bonus et est épuisé pendant 15 minutes. Ces bonus ne sont pas cumulatifs avec Berzerk 1.

Berzerk 3 Coût d'acquisition: 30 (60)

Cette compétence permet au joueur d'avoir un bonus de +3 aux coups critiques, une endurance de +3, +1 aux coups normaux, ainsi que 15 points de vie additionnels. Ces bonus durent pendant un combat. Une situation quelconque, pré-établie avec le joueur, pourra déclencher cette rage. Lorsque le joueur entre dans cette rage, celui-ci attaque la personne ou la créature la plus proche; qu'elle soit alliée ou ennemie. Par la suite, lorsque le joueur sort de cette rage, il perd les bonus et est épuisé pendant 15 minutes. Ces bonus ne sont pas cumulatifs avec Berzerk 1 et Berzerk 2.

Bouclier Petit Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet l'utilisation d'un petit bouclier. Voir grandeur dans la section équipement de combat.

Bouclier Moyen Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet l'utilisation d'un bouclier moyen. Voir grandeur dans la section équipement de combat.

Bouclier Grand Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet l'utilisation d'un grand bouclier. Voir grandeur dans la section équipement de combat.

Brise Bouclier Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet de briser le bouclier des adversaires. Pour ce faire, le briseur doit frapper sur le bouclier de son ennemie en disant haut et fort brise bouclier 5 fois dans un même combat.

Combat à deux armes 1 Coût d'acquisition: 10 (20)

Le joueur peut utiliser deux petites armes et ne fait pas de coups critiques.

Combat à deux armes 2 Coût d'acquisition: 15 (40)

Le joueur peut utiliser une petite arme et une moyenne arme en combat. L'arme principale peut faire des coups critiques.

Combat à deux armes 3 Coût d'acquisition: 20 (80)

Le joueur peut utiliser deux armes moyennes. Les deux armes peuvent faire des coups critiques.

Compétence d'armes Coût d'acquisition: 4/6/8/... (8/12/16/...)

Cette compétence permet à un joueur de pouvoir faire des coups critiques avec le style d'arme choisi.

Coups critiques avancés (par compétence d'arme) Coût d'acquisition: 5/10/15/... (10/20/30)

Cette compétence augmente les coups critiques de 1 pour chaque compétence de coups critiques avancés payée.

Coups normaux 1 Coût d'acquisition: 25 (50)

Cette compétence augmente les coups normaux de 1 point de dommage. Les coups normaux sont ajoutés au dégât de toutes les armes.

Coups normaux 2 Coût d'acquisition: 30 (60)

Cette compétence augmente les coups normaux de 1 point supplémentaire (en plus du coups normaux 1). Les coups normaux sont ajoutés au dégât de toutes les armes.

Coups normaux 3 Coût d'acquisition: 35 (70)

Cette compétence augmente les coups normaux de 1 point supplémentaire (en plus des coups normaux 1 et 2). Les coups normaux sont ajoutés au dégât de toutes les armes.

Désarmer 1 Coût d'acquisition: 10 (20)

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 5 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Désarmer 2 Coût d'acquisition: 12 (24)

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 4 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Désarmer 3 Coût d'acquisition: 15 (30)

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 3 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Développement corporel 1 Coût d'acquisition: 2 (4)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 6 jusqu'à 20)

Développement corporel 2 Coût d'acquisition: 5 (10)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de vie. (cette

compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 21 et +)

Endurance des coups critiques Coût d'acquisition: 5/10/15/... (10/20/30/...)

Cette compétence permet d'augmenter d'un point la résistance aux coups critiques du joueur (endurance).

Forge d'armes normales Coût d'acquisition: 15 (25)

(pré requis: connaissance des métaux)

Cette compétence permet de fabriquer des armes de qualité moyenne. Le joueur devra passer un minimum d'une heure à forger une fois qu'il aura obtenu le métal.

Forge d'armes spéciales Coût d'acquisition: 30 (50)

(pré requis: forge d'armes normales)

Cette compétence permet de fabriquer des armes de qualité exceptionnelle. Le joueur devra avertir un maître de jeu afin d'avertir quelle sorte d'arme qu'il veut forger ainsi que la sorte de métal. Une fois ces détails discutés, le joueur pourra savoir le temps qu'il devra passer pour forger l'arme de la qualité voulue. Ce temps peut varier entre 1 et 4 heures.

Port d'armure de cuir Coût d'acquisition: 8 (16)

Cette compétence permet au joueur de porter une armure de cuir. L'armure donnera au joueur +1 d'endurance et +3 points de vie. Après 3 combats où le porteur a reçu des dégâts, l'armure brise et ne donne plus de boni. Elle doit se faire réparer *in game*. Pour être réutilisée.

Port de cotte de maille ou intermédiaire Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet au joueur de porter une cotte de mailles. L'armure donnera au joueur une endurance de +2 et +5 points de vie. Après 4 combats où le porteur a reçu des dégâts, l'armure brise et ne donne plus de boni. Elle doit se faire réparer *in game*.

Port d'une "full plate" Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet au joueur de porter une "full plate". L'armure donnera au joueur une endurance de +3 et +10 points de vie. Après 5 combats où le porteur a reçu des dégâts, l'armure brise et ne donne plus de boni. Elle doit se faire réparer *in game*.

Réparation des boucliers Coût d'acquisition: 5 (10)

Cette compétence permet au joueur de réparer les boucliers. Le joueur devra passer 15 minutes pour réparer le bouclier.

Réparation des armures de cuirs Coût d'acquisition: 7 (14)

Cette compétence permet au joueur de réparer les armures de cuirs. Le joueur devra passer 15 minutes pour réparer l'armure.

Réparation des cottes de mailles Coût d'acquisition: 9 (18)

Cette compétence permet au joueur de réparer les cottes de mailles. Le joueur devra passer 15 minutes pour réparer l'armure.

Réparation des "full plates" Coût d'acquisition: 12 (24)

Cette compétence permet au joueur de réparer les "full plates". Le joueur devra passer 15 minutes pour réparer l'armure.

Compétences des voleurs

Assommer 1 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet de rendre inconsciente la victime pendant 15 minutes. Le joueur inflige 3 dégâts assommants. Si la victime a une endurance inférieure aux dégâts assommants, la victime sera assommée. Le joueur devra prendre par surprise la victime. Par la

suite, le joueur tapera sur l'épaule (et non sur la tête...) pour lui signaler qu'il essaie de l'assommer.

Assommer 2 Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet de rendre inconsciente la victime pendant 15 minutes. Le joueur inflige 4 dégâts assommants. Si la victime a une endurance inférieure aux dégâts assommants, la victime sera assommée. Le joueur devra prendre par surprise la victime. Par la suite, le joueur tapera sur l'épaule (et non sur la tête...) pour lui signaler qu'il essaie de l'assommer.

Assommer 3 Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet de rendre inconsciente la victime pendant 15 minutes. Le joueur inflige 5 dégâts assommants. Si la victime a une endurance inférieure aux dégâts assommants, la victime sera assommée. Le joueur devra prendre par surprise la victime. Par la suite, le joueur tapera sur l'épaule (et non sur la tête...) pour lui signaler qu'il essaie de l'assommer.

Assommer 4 Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet de rendre inconsciente la victime pendant 15 minutes. Le joueur inflige 6 dégâts assommants. Si la victime a une endurance inférieure aux dégâts assommants, la victime sera assommée. Le joueur devra prendre par surprise la victime. Par la suite, le joueur tapera sur l'épaule (et non sur la tête...) pour lui signaler qu'il essaie de l'assommer.

Attaque sournoise 1 Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet de faire un "backstab". Le joueur devra prendre par surprise la victime. Si celle-ci est prise par surprise, le joueur lui infligera le double des dégâts qu'il lui ferait normalement.

Attaque sournoise 2 Coût d'acquisition: 25 (50)

Cette compétence permet de faire un "backstab". Le joueur devra prendre par surprise la victime. Si celle-ci est prise par surprise, le joueur lui infligera le triple des dégâts qu'il lui ferait normalement.

Attaque sournoise 3 Coût d'acquisition: 35 (70)

Cette compétence permet de faire un "backstab". Le joueur devra prendre par surprise la victime. Si celle-ci est prise par surprise, le joueur lui infligera le quadruple des dégâts qu'il lui ferait normalement.

Attaque sournoise 4 Coût d'acquisition: 35 (70)

Cette compétence permet de faire un "backstab". Le joueur devra prendre par surprise la victime. Si celle-ci est prise par surprise, le joueur lui infligera 4+x fois des dégâts qu'il lui ferait normalement, où x est le nombre de fois que l'attaque sournoise 4 a été payée.

Combat à deux armes 1 Coût d'acquisition: 15

Le joueur peut utiliser deux petites armes et ne fait pas de coups critiques.

Combat à deux armes 2 Coût d'acquisition: 22

Le joueur peut utiliser une petite arme et une moyenne arme en combat. L'arme principale peut faire des coups critiques.

Combat à deux armes 3 Coût d'acquisition: 30

Le joueur peut utiliser deux armes moyennes. Les deux armes peuvent faire des coups critiques.

Compétences d'armes Coût d'acquisition: 5/9/12/... (8/12/16/...)

Cette compétence permet à un joueur de pouvoir faire des coups critiques avec le style d'arme choisi.

Connaissances criminelles 1 Coût d'acquisition: 6 (12)

Cette compétence permet au joueur de connaître tout ce qui a trait au milieu du crime dans la région où il a vécu le plus longtemps, que ce soit des personnes, des signes distinctifs servant à distinguer les guildes de voleurs, des objets, des contacts, etc.

Connaissances criminelles 2 Coût d'acquisition: 12 (24)

Cette compétence permet au joueur de connaître tout ce qui a trait au milieu du crime dans le royaume où il a vécu le plus longtemps, que ce soit des personnes, des signes distinctifs servant à distinguer les guildes de voleurs, des objets, des contacts, etc

Connaissances criminelles 3 Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet au joueur de connaître tout ce qui a trait au milieu du crime dans le continent, que ce soit des personnes, des signes distinctifs servant à distinguer les guildes de voleurs, des objets, des contacts, etc

Coups critiques avancés (par compétence d'arme) Coût d'acquisition: 7/14/21/... (10/20/30/...)

Cette compétence augmente les coups critiques de 1 pour chaque compétence de coups critiques avancés payée.

Crochetage de serrures 1 Coût d'acquisition: 5 (10)

Permet au joueur de débarrer une serrure considérée "facile" sans la clé.

Crochetage de serrures 2 Coût d'acquisition: 10 (20)

Permet au joueur de débarrer une serrure considérée "moyenne" sans la clé.

Crochetage de serrures 3 Coût d'acquisition: 20 (40)

Permet au joueur de débarrer une serrure considérée "difficile" sans la clé.

Désarmer 1 Coût d'acquisition: 15

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 5 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Désarmer 2 Coût d'acquisition: 18

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 4 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Désarmer 3 Coût d'acquisition: 22

Le joueur ayant cette compétence doit frapper l'arme de l'adversaire 3 fois en disant haut et fort « désarmé ». Par la suite, l'adversaire doit lancer son arme à environ 20 pieds.

Développement corporel 1 Coût d'acquisition: 3 (4)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 6 jusqu'à 20)

Développement corporel 2 Coût d'acquisition: 8 (10)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 21 et +)

Endurance de coups critiques Coût d'acquisition: 7/14/21/... (10/20/30/...)

Cette compétence permet d'augmenter d'un point la résistance des coups critiques du joueur.

Estimation 1 Coût d'acquisition: 4 (8)

Cette compétence permet d'estimer la valeur des objets couramment utilisés.

Estimation 2 Coût d'acquisition: 6 (12)

Cette compétence permet d'estimer la valeur des objets de valeurs et les trésors.

Estimation 3 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet d'estimer la valeur des objets magiques.

Fouille Coût d'acquisition: 15 (30)

Permet au joueur de trouver les objets cachés sur les joueurs lorsqu'ils ne sont pas réveillés (inconscient, endormi...)

Sculptage (prérequis: estimation 1) Coût d'acquisition: 20 (40)

Permet d'augmenter la valeur des pierres en les sculptant. Le joueur devra trouver un dm afin de lui dire ce qu'il veut faire. Par la suite, il doit passer 15 minutes à polir, sculpter, améliorer la pierre trouvée. Le dm va ensuite le retrouver pour lui remettre une pierre d'une plus grande valeur.

Trouver / désarmer trappes Coût d'acquisition: 15 (30)

Permet de détecter les trappes et de désarmer les pièges.

Utilisation de poison mineur Coût d'acquisition: 5 (10)

Permet d'utiliser les poisons mineurs.

Utilisation de poison majeur Coût d'acquisition: 15 (30)

Permet d'utiliser les poisons majeurs.

Utilisation de poison supérieur Coût d'acquisition: 25 (50)

Permet d'utiliser les poisons supérieurs.

Compétences des prêtres

Acquisition de sorts Coût d'acquisition: spécial (contactez un DM) Le nombre de points d'expérience pouvant être dépensé dans un sort égale $10 \text{ xp} + (10 * \text{niv du personnage})$

Le joueur, à l'aide d'un maître de jeu, choisira le sort qu'il veut lancer. Le joueur choisira les paramètres de son sort. Tout dépendant de la puissance du sort, celui-ci coûtera plus ou moins cher en points d'expérience et en points de magie lorsque viendra le temps de le lancer.

Bénédition 1 (pré-requis: religion) Coût d'acquisition: 5 (10)

Cette compétence permet au joueur de bénir une coupe d'eau. La bénédiction de l'eau dure jusqu'à l'utilisation et au maximum un cycle. La bénédiction requiert un point de magie par bénédiction. Le joueur devra prier son Dieu pendant un minimum de 30 secondes.

Bénédictio 2 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet au joueur de bénir les armes. La bénédiction de l'arme dure pendant un combat et au maximum un cycle. La bénédiction requiert un point de magie par bénédiction. Le joueur devra prier son Dieu pendant un minimum de 30 secondes.

Bénédictio 3 Coût d'acquisition: 20 (40)

Cette compétence permet au joueur de bénir son symbole religieux. La bénédiction du symbole dure jusqu'à l'utilisation de celui-ci et au maximum un cycle. La bénédiction requiert un point de magie par bénédiction.

Channeling 1 Coût d'acquisition: 5 (10)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" un sort à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le prêtre doit prononcer la prière nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le prêtre perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, prononcer une prière dédiée au même dieu que le prêtre. Si le sort n'est pas lancé avant la fin du cycle, le sort est perdu.

Channeling 2 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" deux sorts à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le prêtre doit prononcer la prière nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le prêtre perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, prononcer une prière dédiée au même dieu que le prêtre. Si le sort n'est pas lancé avant la fin du cycle, le sort est perdu.

Channeling 3 Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" trois sorts à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le prêtre doit prononcer la prière nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le prêtre perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, prononcer une prière dédiée au même dieu que le prêtre. Si le sort n'est pas lancé avant la fin du cycle, le sort est perdu.

Développement corporel 1 Coût d'acquisition: 4 (4)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 6 jusqu'à 20)

Développement corporel 2 Coût d'acquisition: 10 (10)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 21 et +)

Développement spirituel 1 Coût d'acquisition: 2 (4)

Permet d'augmenter d'un point de magie pour chaque développement spirituel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de magie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de magie de 1 à 20, cependant, les prêtres ont, au départ, cinq points de magie gratuits)

Développement spirituel 2 Coût d'acquisition: 5 (10)

Permet d'augmenter d'un point de magie pour chaque développement spirituel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de magie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de magie de 21 et +)

Herbalisme 1 Coût d'acquisition: 5 (10)

Le joueur connaît les différentes herbes communes ainsi que leurs usages et effets. Le joueur doit chercher un minimum de 15 minutes **dans la forêt** (et non dur le bord du sentier ou de l'auberge) pour trouver les plantes voulues, il doit ensuite aller voir un dm pour que celui-ci lui remette les plantes qu'il aura trouvé. Le joueur doit fournir ses propres récipients pour conserver les herbes qui lui seront remises en jeu.

Herbalisme 2 Coût d'acquisition: 8 (16)

Le joueur connaît les différentes herbes peu communes ainsi que leurs usages et effets. Unie avec la compétence de premiers soins, il est possible de guérir un peu plus. Des explications seront données dans les descriptions des plantes qui vous seront remises. Le joueur doit chercher un minimum de 15 minutes **dans la forêt** (et non dur le bord du sentier ou de l'auberge) pour trouver les plantes voulues, il doit ensuite aller voir un dm pour que celui-ci lui remette les plantes qu'il aura trouvé. Le joueur doit fournir ses propres récipients pour conserver les herbes qui lui seront remises en jeu.

Herbalisme 3 Coût d'acquisition: 15 (30)

Le joueur connaît les différentes herbes rares ainsi que leurs usages et effets. Unie avec la compétence de premiers soins, il est possible d'apaiser temporairement les effets de certains poisons ou maladies. Des explications seront données dans les descriptions des plantes qui vous seront remises. Le joueur doit chercher un minimum de 15 minutes **dans la forêt** (et non dur le bord du sentier ou de l'auberge) pour trouver les plantes voulues, il doit ensuite aller voir un dm pour que celui-ci lui remette les plantes qu'il aura trouvé. Le joueur doit fournir ses propres récipients pour conserver les herbes qui lui seront remises en jeu.

Méditation 1 Coût d'acquisition: 10

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser, ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 25% de ses points de vie et de ses points de magie. Il pourra guérir ses maladies non magiques.

Méditation 2 Coût d'acquisition: 20

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 50% de ses points de vie et de ses points de magie. Il pourra enraye les effets d'un poison agissant sur lui.

Méditation 3 Coût d'acquisition: 40

Permet à un joueur de méditer et d'en tirer certains effets bénéfiques. Le joueur devra passer 30 minutes **sans interruption à l'écart dans un endroit calme**, s'il veut en tirer les bénéfices. S'il est dérangé, se fait blesser ou s'il fait autre chose comme parler ou se déplacer, il devra recommencer sa méditation au début. Après ces 30 minutes, il recouvrira 100% de ses points de vie et de ses points de magie.

Premiers soins 1 Coût d'acquisition: 6 (12)

Offre la possibilité au joueur de secourir les autres joueurs en les guérissant. Le guérisseur doit « rôle player » en pansant les plaies pendant environ une minute. Redonne un point de vie. Les premiers soins ne peuvent être faits plus d'une fois sur les mêmes blessures par cycle. Donc, si vous êtes blessé à un bras, vous pouvez bénéficier du bonus d'un seul bandage sur celui-ci. Un nouveau bandage pourra être fait le cycle suivant. Cependant, deux personnages ayant cette compétence peuvent travailler ensemble pour guérir un point de vie supplémentaire. C'est-à-dire un total de 2 PV. Le joueur doit fournir lui-même les bandages qu'il utilisera en jeu.

Premiers soins 2 Coût d'acquisition: 12 (24)

Offre la possibilité au joueur de secourir les autres joueurs en les guérissant. Le guérisseur doit « rôle player » en pansant les plaies pendant environ une minute. Redonne 2 points de vie. Les premiers soins ne peuvent être faits plus d'une fois sur les mêmes blessures par cycle. Donc, si vous êtes blessé à un bras, vous pouvez bénéficier des bonus d'un seul bandage sur celui-ci. Un

nouveau bandage pourra être fait le cycle suivant. Cependant, deux personnages ayant la compétence premiers soins peuvent travailler ensemble pour guérir un point de vie supplémentaire. C'est-à-dire un total de 3 points de vie. Le joueur doit fournir lui-même les bandages qu'il utilisera en jeu.

Premiers soins 3 Coût d'acquisition: 20 (40)

Offre la possibilité au joueur de secourir les autres joueurs en les guérissant. Le guérisseur doit « rôle player » en pansant les plaies pendant environ une minute. Redonne 4 points de vie. Les premiers soins ne peuvent être faits plus d'une fois sur les mêmes blessures par cycle. Donc, si vous êtes blessé à un bras, vous pouvez bénéficier des bonus d'un seul bandage sur celui-ci. Un nouveau bandage pourra être fait le cycle suivant. Cependant, deux personnages ayant la compétence premiers soins peuvent travailler ensemble pour guérir un point de vie supplémentaire. C'est-à-dire un total de 5 points de vie. Le joueur doit fournir lui-même les bandages qu'il utilisera en jeu.

Religion (par divinité) Coût d'acquisition: 4 (8)

Cette compétence donne au joueur les connaissances générales, les mœurs, les coutumes, les rites et les intentions (bonnes ou mauvaises) de la religion choisie.

Compétences des mages

Acquisition de sorts Coût d'acquisition: spécial (contactez un DM) Le nombre de points d'expérience pouvant être dépensé dans un sort égale $10 \text{ xp} + (10 * \text{niv du personnage})$

Le joueur, à l'aide d'un maître de jeu, choisira le sort qu'il veut lancer. Le joueur choisira les paramètres de son sort. Tout dépendant de la puissance du sort, celui-ci coûtera plus ou moins cher en points d'expérience et en points de magie lorsque viendra le temps de le lancer.

Acquisition de cercle 1 Coût d'acquisition: 4 (8)

Ceci est une compétence pour pouvoir se spécialiser dans un cercle. Ce degré de compétence permet de lancer les sorts de ce cercle de 1 niveau plus élevé. Les cercles représentent les types de sort par exemple : l'eau, l'air, la terre, le feu etc...

Acquisition de cercle 2 Coût d'acquisition: 6 (12)

Ceci est une compétence pour pouvoir se spécialiser dans un cercle. Ce degré de compétence permet de lancer les sorts de ce cercle de 1 niveau plus élevé (cumulatif avec acquisition de cercle 1).

Acquisition de cercle 3 Coût d'acquisition: 10 (20)

Ceci est une compétence pour pouvoir se spécialiser dans un cercle. Ce degré de compétence permet de réduire le coût du lancement du sort de 1, pour un coût minimum de 1.

Alchimie 1 Coût d'acquisition: 10 (20)

Permet la fabrication de cinq potions mineures. Le joueur peut payer autant de fois qu'il veut cette compétence pour acquérir, à chaque fois, cinq potions mineures. Le joueur devra « rôle player » la fabrication de la potion pendant 15 minutes. Il doit s'installer à l'écart et porter toute sa concentration sur sa potion. Il ne peut pas discuter ou faire autre chose en même temps. S'il se fait déranger qu'il ne porte pas assez attention à ce qu'il fait, sa potion pourrait ne pas fonctionner. (à la discrétion des dms qui sont témoins de la distraction) Le joueur doit fournir lui-même le matériel dont il aura besoin par exemple des fioles, un bol pour concocter la potion, un cuiller pour brasser etc... (Note: si le personnage a la compétence "utilisation des poisons mineurs", dans la classe des voleurs, le joueur pourra également choisir des poisons mineurs). Pour les potions disponibles, contactez un DM.

Alchimie 2 Coût d'acquisition: 18 (36)

Permet la fabrication de quatre potions majeures. Le joueur peut payer autant de fois qu'il veut cette compétence pour acquérir, à chaque fois, quatre potions majeures. Le joueur devra rôle player la fabrication de la potion pendant 30 minutes. Il ne peut pas discuter ou faire autre chose en même temps. S'il se fait déranger qu'il ne porte pas assez attention à ce qu'il fait, sa potion pourrait ne pas fonctionner. (à la discrétion des dms qui sont témoins de la distraction) Le joueur doit fournir lui-même le matériel dont il aura besoin par exemple des fioles, un bol pour concocter la potion, un cuiller pour brasser etc... (Note: si le personnage a la compétence "utilisation des poisons mineurs", dans la classe des voleurs, le joueur pourra également choisir des poisons majeurs. Si le joueur ne possède pas cette compétence, il pourra néanmoins choisir des poisons mineurs à la place de potions majeures)

Alchimie 3 Coût d'acquisition: 35 (70)

Permet la fabrication de trois potions supérieures. Le joueur peut payer autant de fois qu'il veut cette compétence pour acquérir, à chaque fois, trois potions supérieures. Le joueur devra rôle player la fabrication de la potion pendant 30 minutes. Il ne peut pas discuter ou faire autre chose en même temps. S'il se fait déranger qu'il ne porte pas assez attention à ce qu'il fait, sa potion pourrait ne pas fonctionner. (à la discrétion des dms qui sont témoins de la distraction) Le joueur doit fournir lui-même le matériel dont il aura besoin par exemple des fioles, un bol pour concocter la potion, un cuiller pour brasser etc... (Note: si le personnage a la compétence "utilisation des poisons mineurs", dans la classe des voleurs, le joueur pourra également choisir des poisons supérieurs. Si le joueur ne possède pas cette compétence, il pourra néanmoins choisir des poisons majeurs à la place de potions supérieures)

Channeling 1 Coût d'acquisition: 5 (10)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" un sort à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le magicien doit prononcer la formule nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le magicien perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, dire la même formule prononcée par le magicien. Si le sort n'est pas lancé au levé ou au couché du soleil (à la fin du cycle), le sort est perdu.

Channeling 2 Coût d'acquisition: 10 (20)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" deux sorts à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le magicien doit prononcer la formule nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le magicien perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, dire la même formule prononcée par le magicien. Si le sort n'est pas lancé au levé ou au couché du soleil (à la fin du cycle), le sort est perdu.

Channeling 3 Coût d'acquisition: 15 (30)

Cette compétence permet au joueur de "prêter" trois sorts à un autre joueur pendant un cycle. Le joueur qui se voit confier le sort n'est pas obligé d'avoir les compétences requises pour lancer un sort. Le magicien doit prononcer la formule nécessaire, comme s'il devait lancer le sort. Le magicien perd alors le nombre de points de magie nécessaire pour lancer le sort. Le joueur qui a reçu le sort devra, lorsqu'il voudra lancer le sort, dire la même formule prononcée par le magicien. Si le sort n'est pas lancé au levé ou au couché du soleil (à la fin du cycle), le sort est perdu.

Connaissance des runes 1 Coût d'acquisition: 8 (16)

Permet de lire les runes récentes non magiques et de déterminer leur signification. Le joueur peut, selon la complexité des runes, passer de 5 à 30 minutes d'examinions.

Connaissance des runes 2 Coût d'acquisition: 12 (24)

Permet de lire les runes anciennes non magiques et de déterminer leur signification. Le joueur peut, selon la complexité des

symboles, passer de 5 à 30 minutes d'examinions.

Connaissance des runes 3 Coût d'acquisition: 16 (32)

Permet de lire les runes magiques et de déterminer leur signification. Le joueur peut, selon la complexité des symboles, passer de 5 à 30 minutes d'examinions.

Développement corporel 1 Coût d'acquisition: 4 (4)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 6 jusqu'à 20)

Développement corporel 2 Coût d'acquisition: 10 (10)

Permet d'augmenter d'un point de vie pour chaque développement corporel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de vie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de vie de 21 et +)

Développement spirituel 1 Coût d'acquisition: 2 (4)

Permet d'augmenter d'un point de magie pour chaque développement spirituel 1 payé, jusqu'à concurrence de 20 points de magie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de magie de 1 à 20, cependant, les magiciens ont, au départ, cinq points de magie gratuits)

Développement spirituel 2 Coût d'acquisition: 5 (10)

Permet d'augmenter d'un point de magie pour chaque développement spirituel 2 payé, jusqu'à concurrence de 30 points de magie. (cette compétence s'applique pour augmenter les points de magie de 21 et +)

Utilisation de poison mineur Coût d'acquisition: 7 (10)

Permet d'utiliser les poisons mineurs.

Utilisation de poison majeur Coût d'acquisition: 23 (30)

Permet d'utiliser les poisons majeurs.

Utilisation de poison supérieur Coût d'acquisition: 37 (50)

Permet d'utiliser les poisons supérieurs.