

Liste des habiletés

NOTE: Une mise à jour est en cour sur les habiletés alors il se peut que certaines d'entre elles aient été modifiées.

Si tel est le cas, vous en serez informé lors de votre inscription.

Alchimie (1) Coût = 1

Classe : Mage, mystique et aventurier

Pré requis : *

Description : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions d'alchimie mineures tel que : Potion de protection contre la magie (1), Potion de force (1), batonnet de lumière (lightstick), potion contre les éléments (vous devez choisir un élément, eau, feu, air, terre)

Alchimie (2) Coût = 2pts

Classe : Mage, mystique, alchimiste

Pré requis : Alchimie (1), peut être apprise en suivant un cours avec un maître alchimiste.

Description : Le personnage peut créer à l'aide d'ingrédients spéciaux certaines potions d'alchimie tel que : Potion d'acide (balloune d'eau qui provoque 3 pts de dommage), Potion d'endurance (1), Potion explosive (1 dégâts autour de 10pieds de l'éclatement de la bombe)

Maître Alchimiste..... Coût = 2 pts

Classe : alchimiste

Prérequis: Alchimie 2

Description: Permet la création de potion qui n'existe pas

Amitié naturelle Coût = 1 pts

Classe : gitan - aventurier

Pré requis: doit etre prit à la création du personnage

Description : le personnage a un contact naturel avec la nature, ce qui lui permet de comprendre et même de communiquer avec les animaux par signes. Ceci fait baisser le degré de colère d'un animal. Ce qui n'empêchera l'animal d'attaquer.

Amitié indigène Coût = 1 pts

Classe : gitan et aventurier

Pré requis: doit etre prit à la création du personnage ou peut être gagné avec son "roleplay"

durant un ou plusieurs gn.

Description : par son expérience de voyage le personnage a développer une bonne approche avec les humanoïdes primitives.

Arme courte Coût = 1 pts

Classes : général

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage d'utiliser une arme de mêlée d'une taille maximum de 60cm (30pouces). Les armes courtes ont 1 points de résistance, ceci inclus les dagues et leurs dérivés

Arme de siège Coût = 1 pts

Classe : Guerrier, mage

Pré requis : habileté pouvant être apprise en suivant un cours.*

Description : Le personnage peut opérer une arme de siège tel un bélier, une baliste, une catapulte, etc. Chaque arme de siège a des règles d'opérations précises, consultez les organisateurs.

Arme longue Coût = 1 pts

Classes : Guerriers, aventurier

Pré requis : Arme courte .

Description : Permet au personnage d'utiliser une arme d'un maximum de 100cm (42pouces). Les armes longues ont 2 points de résistance.

Arme à deux mains Coût = 1 pts

Classe : guerrier, paladin

Pré requis : arme longue, force 1

Description : Permet au personnage d'utiliser une arme de mêlée d'une taille maximum de 180cm (6') et qui doit demander l'utilisation des deux mains. Les armes à deux mains ont 2pts de résistance. et dorénavant les armes à 2 mains font 1 pts de dégâts.

Arme de lancer Coût = 1pts

Classes : Guerrier, aventurier

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage de lancer une arme de jet. La taille d'une arme de jet doit être entre 15cm (6") et 30cm (1') exemple: une dague, un poignard. Les armes de jet ont 1 point de résistance et font 1 pts de dégât.

Arme de projectile Coût = 1 pts

Classes : Guerrier, aventurier

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage d'utiliser un arc ou un arbalète. La pression maximale des armes de projectile est de 20 livres. Les armes de projectile ont 1 point de résistance. les flèches font 2 pts de dégâts.

Armures Coût = 1 pts

Classes : Guerriers, prête de guerre ou templier, aventurier.

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage de porter une armure de cuir qui lui procure 1 point d'armure par combat. Une cotte de maille ou une armure d'écaille qui lui procure 2 points d'armure par combat., une armure de plaques qui lui procure 3 points d'armure par combat. Ces armures ont un nombre de résistance proportionnel aux bonus donnés. Seul

forge peut permettre de redonner des points de résistance à l'armure. Pour porter une cotte de maille il faut 2 de forces et une plate il faut 3 de force.

- armure de cuir (tous) > donne 1 pts d'armures et possède 1 pts de résistance
- armure de cuir complète > donne 3 pts d'armures, idem
- cotte de maille (guerrier) > donne 3 pts d'armure et possède 2 pts de résistance / exige 1 pts de force
- armure de maille complète (guerrier) > donne 5 pts et possède 2 pts de résistance / exige 2 de force
- armure de plaque (guerrier) > donne 5 pts et possède 3 pts de résistance / exige 2 de force
- armure complète (guerrier) > donne 8 pts d'armure et possède 3 pts de résistance / exige 3 de force.
- le port d'une jambière avec un plastron quel qu'il soit donne +1 d'armure
- le port d'un heaume, casque etc, en maille ou en métal protège contre l'habileté assomage.
- le port simple de bracers ne donne rien, sauf se protéger vraiment le bras.

Armure naturelCoût = 1 pts

Classe : Barbare, hybride, orque

Pré requis: doit être prise au premier niveau, le personnage est né comme ca.

Description : donne un bonus de 1 pts d'armure et interdit de porter d'armure. Il faut soigner la blessure pour récupérer le point perdu.. Les guérisons par potions et par prières ne fonctionnent pas.

Armure naturel accrueCoût = 2 pts

Classe : Barbare, orque, hybride

Pré requis: armure naturel, doit être prise au premier niveau, le personnage est né comme ca.

Description : donne un bonus de 1 pts d'armure et interdit de porter d'armure. Il faut soigner la blessure pour récupérer chaque point d'armure. Les guérisons par potions et par prières ne fonctionnent pas.

AssommerCoût = 2 pts

Classe : général

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage de surprendre son adversaire avec une matraque, et seulement une matraque, en le frappant à l'épaule et de l'assommer pour 10 secondes. Il tombe au sol et reprend conscience s'il subit un point de dégât. tout contact physique réveille la cible

Assommer 2Coût = 1 pts

Classe : général

Prérequis: assommer 1

Description: Permet au personnage de surprendre son adversaire avec une matraque et en le frappant à l'épaule la cible est assommer pour 30 secondes. il tombe au sol et reprend conscience s'il subit 1 pts de dégats.

Tout contact physique réveil la cible.

Astrologie 1 à 5Coût = 1 pts par niveau

Classe : Gitan, mystique, shaman

Pré requis: aucun

Description : pour chaque niveau prit le gitan possède 5 cartes qu'il pourra utiliser pour questionner les astres. Ces cartes n'ont aucun pouvoir entre les mais des autres. En jeu, le gitan se rend au centre d'astrologie pour lire les étoiles. Avant il doit avertir un animateur de son intention. Durant la cérémonie astrale il pose des questions et les réponses sont proportionnelles aux nombres de cartes qu'il utilise sur chaque question. Donc si il veut une réponse précise il doit investir plus de cartes. Plus il y a de cartes utiliser pour une question et plus elle sera précise.. Les cartes sont donné à l'animateur et ne seront redonné qu'au gn suivant. Pour le shaman c'est différent, il a besoin d'osselet et c'est à partir d'eux qu'il pourra lire l'avenir.

Bagarre sauvageCoût = 1 pts

Classe : barbare, orque

Pré requis: aucun

Description : quand le barbare crie fort en se battant cela lui donne un bonus de 2pts d'endurance de plus temporairement et ne peut être soigné pour être récupérer,. Peut être utilisé qu'1 fois aux 4heures. le bonus disparaît quand le barbare arrête de crier.

BâtonCoût = 1 pts

Classe : général

Pré requis :

Description : Permet au personnage de manier un bâton d'une taille maximum de 180cm (6'). Les mains du personnage doivent être réparties sur la longueur du bâton. Les bâtons ont 1 point de résistance. ne sert qu'à la défense.

Bâton 2Coût = 1 pts

Classe: général

Prérequis: bâton 1

Description: pareil que baton 1 mais a le droit de se battre avec. chaque bout du baton fait 1 pts de dégats. le baton doit etre tenu en son centre.

Bâton magique (1)Coût = 1 pts

Classe : Mage, druide, shaman

Pré requis : Bâton

Description : Permet au personnage d'utiliser son bâton plutôt qu'une main pour décharger les sorts de toucher de la sphère mineure .

Bâton magique (2)Coût = 1 pts

Classe : Mage

Pré requis : Bâton magique (1)

Description : Permet au personnage d'utiliser son bâton plutôt qu'une main pour décharger les sorts de toucher de la sphère intermédiaire.

Bouclier Coût = 1 pts

Classes : général

Pré requis : selon le bouclier utiliser

Description : Permet au personnage de manier un bouclier.

Petit bouclier: Jusqu'à une diagonale de 2'

Moyen bouclier: Jusqu'à une diagonale de 3'

Grand bouclier: Jusqu'à une diagonale de 4'

Les petits boucliers ont 1 point de résistance et non pas besoin de points de force.

bouclier moyen demande 1 pts de force. un grand bouclier demande 2 points de force et

un "tower shield" demande 3 pts de force. de plus, tout ceux qui utilise un "tower

shield"devront obligatoirement utiliser un casque afin de se protéger et d'être sécuritaire.

c'est la loi et on sera inflexible à ce sujet.

Caméléon..... Coût = 1 pts

Classe : hybride

prérequis: aucun

Description: permet à l'hybride de se camoufler dans un milieu boisé. il devient alors

invisible. Une fois par jour par niveau du personnage. Le personnage doit demeurer

immobile. Il ne peut pas se déplacer.

Catalepsie Coût = 1 pts

Classe : générale

Pré requis : Aucun

Description : Permet à un personnage de modifier son rythme cardiaque pour simuler la

mort. Si on l'examine, il présente toutes les caractéristiques d'un mort. cette habileté doit

être jouée, ce qui veut dire que si le joueur parle, discute avec un autre il sera

automatiquement découvert. il doit jouer le mort. tout comme on ne peut pas faire des

blagues etc. pour tenter de le faire rire pour le démasquer, on doit jouer le jeu. Un

personnage ayant la compétence soin 3 peut faire tomber le masque de la supercherie en

l'examinant.

Charme gitan Coût 2 pts

Classe : gitan

Pré requis: aucun

Description : le gitan a un don inné pour plaire aux gens. Le charme fonctionne aussi

longtemps que le gitan est présent et se concentre sur la cible. Il sera considéré comme un

grand ami. Et si le gitan ne fait rien contre la victime ou ses amis alors tous garderont un

bon souvenir du gitan sinon le charme est définitivement brisé et ne pourra plus être refait

sur elle.

Chance Coût = 1 pts

Classe : générale

Pré requis: aucun

Description : Ce joueur est particulièrement chanceux, ce qui lui permet d'éviter une mort

inutile ou tout ce qu'un organisateur pourra imaginer. Cela lui donne aussi la chance de

relancer les dés si il a à le faire au début de chaque gn, exemple : pour l'agent des terres

lors des lancements de dés ou du choix de la carte, cela fait le joueur peut décider de relancer le dé ou de piger une autre carte sans toutefois connaître les conséquences du dé ou de la carte pigé . 1 fois par jours, non cumulatif. ne peut être pris plus d'une fois.

Chant de guerre..... Coût = 2 pts

Classe : guerrier, shaman

Pré requis: aucun

Description : Ce chant de guerre doit être maintenu aussi longtemps que possible. À la fin du chant ou du cri les bonus de cette habileté sont terminés. Une fois par 4h. Tous les membres participants au chant de guerre vont faire un point de dégâts supplémentaire lors du premier assaut porté... après quoi, c'est terminé.

Chasse Coût = 2 pts

Classe : rôdeur

Pré requis: niveau 3 , doit s'être battu au moins 3 fois contre la créature choisie.

Description : Il a développé une telle expérience vis-à-vis un type spécifique de créatures qu'il est plus efficace que tout autre au combat contre cette créature. Un bonus de 1 pts de dégâts est ajouté à l'arme utilisée. Ceci n'est pas un dégât magique. Vous devez, en prenant cette habileté, spécifier la créature avec laquelle vous êtes familier. Vous pouvez prendre cette habileté autant de fois que vous le voulez, avec la même ou une autre créature.

Clairvoyance Coût = 1 pts

Classe : mystique

Pré requis: aucun

Description : Le mystique touche le front d'un individu avant un combat et ainsi il a une petite vision de la tournure du combat. Dans le concret, la cible ne compte pas le premier coup qu'il recevra étant donné que le mystique l'aura averti avant de recevoir le coup. il devra annoncer une "esquive" quand il recevra le premier coup. Ne peut être utilisé que le nombre de niveau du personnage par jour. exemple: marie, mystique de niveau 3, peut utiliser 3 fois par jour sa clairvoyance. ne peut être accumulé plus d'une fois sur une même personne.

Code d'honneur Coût = 1 pts

Classe : général (habileté gratuite et obligatoire pour le paladin)

Pré requis: aucune

Description : Si on est témoin d'une injustice ou d'un crime envers un innocent le joueur est obligé d'intervenir et si il doit se battre il se voit attribuer un bonus de 1 pts d'endurance temporaire, et durant ce conflit il est temporairement immunisé contre les charmes et autres sorts de l'esprit. les bonus ne sont pas cumulatif avec plusieurs injustices.

Combat à deux armes (1) Coût = 1 pts

Classes : général

Pré requis : Arme courte

Description : Permet au personnage de se battre à deux armes, en ayant une arme courte

dans une main et une dague dans l'autre.

Combat à deux armes (2) Coût = 1 pts

Classes : guerrier

Pré requis : Combat à deux armes (1)

Description : Permet au personnage de se battre avec une arme courte et une longue.

Combat à deux armes (3)..... Coût = 2 pts

Classes : Guerrier

Pré requis : Combat à deux armes (2)

Description : Permet au personnage de se battre avec 2 armes longues.

Communion avec la TerreCoût = 1pts

Classe : druide, rôdeur

Pré requis: aucun

Description : Permet de ressentir ce qui a pu arriver dans un lieu naturel, voir de communiquer avec la nature pour obtenir plus d'informations. Le joueur doit effectuer une cérémonie d'au moins 15 minutes en l'honneur de l'endroit, suite à quoi il doit communiquer avec un organisateur pour recevoir les informations. La qualité, l'importance et la quantité de ces informations sera donnée en fonction du lieu, des événements qui s'y sont produits et de la qualité de la cérémonie effectuée par le joueur. La présence d'un animateur est conseillée pour cette compétence.

Communication animaleCoût = 1 pts

Classe : Rôdeur, druide, hybride

Pré requis: aucun

Description : permet au joueur de comprendre un animal et même, parfois, de communiquer avec lui

Concentration Coût = 2 pts

Classes :tout les mages et tout les pretres

Pré requis : Aucun

Description : Le personnage peut terminer son incantation même s'il subit un point de dégât dans un combat.

Connaissance des légendes niveau 1 à 3 Coût = 1 pts ch.

Classe : artiste et mystique

Pré requis: aucun

Description : Ce sont les connaissances accumulé par le barde avec le temps. Il peut prendre trois fois cette habileté ce qui lui donnera de plus ample et de plus précises informations. (Le joueur qui veut utiliser son habileté doit se rendre à la bibliothèque tout en avertissant un animateur de son intention. Il aura alors 20% de chance de se rappeler l'histoire d'un artefact. 30% pour le niveau 2 et 50% pour le niveau 3).

Contact niveau 1 à 3Coût = 1 pts ch.

Classe : général

Pré requis: aucun. Cette habileté peut être reçu gratuitement selon certaines

circonstances.

Description : Cette habileté est la somme des contacts que le personnage s'est fait dans sa carrière. Cela lui donne le droit d'envoyer des courriers à ses contacts pour leurs demander leurs opinions, aides ou toute autre information selon le niveau de contact que le joueur possède. Plus son contact est élevé et plus il aura des informations précises et détaillées, mais cela ne veut pas dire qu'il aura une réponse positive de son contact.

Coup précis Coût = 2 pts

Classe : guerrier

Pré requis : Arme courte, Force (1)

Description : en annonçant un "coup précis" le guerrier blesse grièvement l'adversaire et subit 1 point de dégât supplémentaire. doit dire de manière claire "Coup précis" juste avant le coup (et non après). Si le coup ne touche pas la cible, la charge est tout de même dépensée.

Coup puissant Coût = 1 pts

Classe : Guerrier

Pré requis : Force (2) , arme contondante seulement.

Description : Une fois par combat, le personnage peut déstabiliser son adversaire en annonçant un coup « puissant ». L'adversaire doit immédiatement reculer de 5 pas vers l'arrière sous la force de l'impact et fait perdre 1 point de résistance à l'objet touché suite à l'impact. Le coup doit être annoncé avant l'attaque et si le coup manque la charge est tout de même dépensée.

Maître des cordes.....Coût: 1

Classe: Aventurier

Pré-requis: Aucun

Description: Par son expérience, l'Aventurier a appris à jouer avec les cordes de plusieurs manières. Il sait désormais autant faire des noeuds solides qu'échapper à leur emprise. Le joueur peut donc attacher solidement les mains ou les pieds d'une personne. Pour se faire, il doit donner un bout de corde spécialement identifié à la cible et simuler qu'il les attache pendant un minimum de 30 sec. Ce lien ne peut être détaché normalement; Il doit être tranché (demande 5 minutes), retiré par quelqu'un qui possède la compétence Maître des cordes ou Crochetage 1.

Un maître des cordes peut également échapper à tout lien non magique qu'on lui impose. Il doit mentionner qu'il possède la compétence lorsqu'on l'attache, afin que ses liens puissent être aisément retirés.

Art Elfique.....Coût = 3 pts

Classe : elfe, général

Pré-requis: Forge 2

Description: Les elfes de tout horizons sont réputés pour leur talent à insuffler une magie étrange dans leurs créations. Cette compétence permet d'utiliser différentes recettes de création d'objets spéciaux. Certaines seront données à l'achat de la compétence, alors que d'autres peuvent être apprises en-jeu.

Exemple de recettes: Arc elfique, Flèches elfiques (sommeil, peur, folie, ténèbre), Corde

elfique, Talisman elfique...

(permet de fabriquer plusieurs types de flèches et qui doivent être utiliser avec un arc elfique. Flèche du sommeil (comme le sort) zéro de dégâts et bonne une fois = 15 minutes de fabrication, 100 écus. Flèche de peur (comme le sort) zéro de dégâts = 30 minutes de fabrications et 100 écus. Flèches de la folie, fait sombrer la cible dans une rage meurtrière, celle-ci attaque tout ce qui est à porter. = 30 minutes de fabrications et 300 écus. Fabrication de flèches d'impact, +2 de dégâts = 45 minutes de fabrications et 500 écus. Flèche des ténèbres (réservé aux drows) rend la cible aveugle et dure jusqu'au moment d'être soigné par un soin 1, = fabrication 30 minutes et 500 écus. les prix indiqué sont la valeur de fabrication estimé dans le royaume elfe. les elfes sont d'excellent fabricants d'arc et ils ont réussi à adapter leurs arts dans la confection d'arc particulier. Ils peuvent se servir de flèches magiques et mêmes de flèches de feu, qui détruit tout arc qui en tire une. Cela permet aussi à l'elfe de tirer 2 flèches en même temps, 4pts de résistance.)

Création de parchemins 1Coût = 1 pts

Classe : Mage

Pré requis : lecture magique

Description : Permet au Mage de retranscrire un sort de sphère Mineure qu'il connaît (possède dans son grimoire) sur un parchemin spécial (fourni par l'organisation). Ce parchemin peut ensuite être lu et utilisé par tous. Quiconque désire utiliser le parchemin doit en lire la formule à voix haute, puis déchirer le parchemin.

Création du parchemin: Lors de l'écriture du parchemin, le Mage doit tout de même dépenser les points de Magie associés au sort. Il doit ensuite dessiner la série de rune ainsi que le symbole du sort puis les mots d'activation qui sont deux mots écrit dans la langue runique du niveau appropriée. La somme des lettres des deux mots doit être de 10 ou plus caractères.

P.S: Il existe certains parchemins spéciaux permettant d'apprendre de nouveaux sorts. Ces derniers ne peuvent être créés par cette compétence; ils seront disponibles dans le jeu.

Création de parchemin II

Classe : Mage

Coût : 1

Pré-requis : Création de parchemin I

Description: Identique à Création de parchemin I, si ce n'est que le mage peut désormais créer des parchemins de sort provenant d'une sphère Intermédiaire. Les mêmes restrictions et conditions s'appliquent.

Cri de guerreCoût = 2 pts

Classe : Barbare

Pré requis: aucun

Description : quand le barbare lance son cri de guerre il immobilise son adversaire de peur pour 10 seconde ou jusqu'à ce qui soit blessé.

Crochetage (1)Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Aucun *

Description : Permet de crocheter les serrures les plus simples avec les outils de base.

Crochetage (2)Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Crochetage (1)

Description : Permet de crocheter les serrures complexes avec les outils de maître.

Crochetage (3)Coût = 2 pts

Classe : général

Pré requis : Crochetage (2)

Description : Permet de crocheter des serrures très complexes.

Danse gitaneCoût = 2 pts

Classe : Gitan, artiste

Pré requis: aucun

Description : le gitan séduit son entourage par sa danse lascive. Et ce charme peut être brisé si le groupe se fait attaqué ou 30 secondes après que le gitan est cessé de danser.

Tout ceux qui voit la danse du gitan ou gitane, tombe sous le charme et cela après 20 secondes de danse et aussi longtemps qu'il danse. Seul ceux qui ont été averti de la danse ne seront pas affecté par le charme de la danse.

Dernier sacrementCoût = 1 pts

Classe : prêtre

Pré requis: niveau 3 *

Description : Il peut donner les derniers sacrement à n'importe qui qui est mort. Il doit déposer 25 écus sur le front du mort pour payer la patience de l'archange de la mort. Ca va amadouer les intentions de la mort vis-à-vis du mort. La Prière doit durer un minimum de 10 minutes et à voix hautes. Après quoi le mort peut aller directement à la cabane de la mort avec ses écus. Cela attire la clémence de la mort.

Désamorcer les pièges (1)Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : aucun

Description : Permet de désamorcer les pièges les plus simples avec les outils de base. (permet aussi d'ignorer la sonnerie d'un piège qui sonne lors d'une visite dans un labyrinthe ou lors d'une quete spéciale, mais pour une seule fois. le joueur recoit un sablier pour symboliser le temps du désamorçage)

Désamorcer les pièges (2)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : désamorçage 1.

Description : Permet de désamorcer les pièges complexes avec les outils de maître. (permet aussi d'ignorer 2 fois la sonnerie d'un piège lors d'une visite dans un labyrinthe ou lors de quete spéciale)

Désamorcer les pièges (3)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Crochetage (1), Désamorcer les pièges (2),

Description : Permet de désamorcer les pièges magiques comme le sort Dissipation de la magie. Permet aussi d'ignorer 3 sonneries de pièges lors d'une visite dans le labyrinthe ou lors d'une quête spéciale. le joueur aura aussi accès à un code pour désamorcer certains pièges élaborés et nécessitant la petite paire de pince qui vient avec la trousse du voleur.

Destruction de la maladieCoût = 1

Classe : paladin

Pré requis: niveau 3

Description : il est capable, une fois par jour d'invoquer les pouvoirs de son dieu pour détruire une maladie chez un patient. Cela soigne aussi contre le poison. Ne fonctionne pas contre les effets dus à la magie ou les malédictions. On doit impérativement connaître la maladie pour que cela fonctionne.

Dissimulation (1)Coût = 1

Classe : rodeur, druide, shaman, Voleur, elfe, hybride

Pré requis : Aucun *

Description : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible une fois par jour. Le personnage doit demeurer immobile et silencieux. Il ne peut se déplacer.

Dissimulation (2)Coût = 1

Classe : voleur , rodeur, druide, elfe, hybride

Pré requis : Dissimulation (1)

Description : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible une fois par jour. Il peut se déplacer mais très très lentement en se déplaçant d'ombre en ombre, jamais en plein soleil et doit demeurer silencieux. cette habileté élimine dissimulation 1.

Dissimulation (3)Coût = 1

Classe : voleur, rodeur, elfe, hybride, druide

Pré requis : Dissimulation (2)

Description : Permet au personnage de se dissimuler comme s'il était invisible 1 fois par niveau . Peut se déplacer lentement en passant d'ombre en ombre ou de cachette en cachette en courant, jamais en plein soleil et doit demeurer silencieux. Notez qu'une armure autre que cuir annule toute forme de dissimulation.

Don de l'Artiste.....Coût: 2

Classe : Artiste

Pré-requis : Selon l'art utilisé (instrument, chant, danse etc)

Description: À chaque fois que le joueur achète cette compétence, il acquiert 3 points de Don qui peuvent être dépensés dans la liste décrivant les différents chants et pouvoirs de l'artiste (voir la liste des chansons). Certains pouvoirs peuvent se faire en chantant, en dansant ou en jouant d'un instrument de musique ou les trois à la fois.

Dur à tuerCoût = 2

Classe : guerrier

Pré requis: endurance 2

Description : Si un guerrier tombe dans l'inconscient durant un combat le guerrier sombre alors dans un coma. Après 2 minutes il se relève avec 1 pts d'endurance. Cette habileté ne fonctionne pas si le guerrier est mort ou a été achevé. Le guerrier ne peut participer de nouveau à une même bataille si il se relève durant le combat, il est faible et a besoin de récupérer avant de combattre à nouveau.

Endurance (1) Coût = 1

Classes : général

Pré requis : Aucun

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Endurance (2) Coût = 1

Classes : général

Pré requis : Endurance (1)

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Endurance (3) Coût = 1

Classes : général

Pré requis : Endurance (2)

Description : Ajoute 1 point d'endurance aux points d'endurance de base du personnage.

Endurance (4) Coût = 1

Classe: guerrier

pré-requis : endurance 3

Description: Ajoute 1 point d'endurance aux points de base du personnage

Endurance (5)..... Coût = 2

Classe: guerrier

pré-requis: endurance 4

Description: Ajoute 1 pts d'endurance aux pts de base du personnage

Envoûteur Coût = 3

Classe : mystique, shaman

Pré requis: aucun

Description : Cet envouteur peut créer une poupée M'Loa (poupée voodoo) fait à partir de petites branches et de broussailles dans laquelle ont introduit des éléments personnel de la personne que l'on veut envoûter (ongles, cheveux, crachats, etc.) et l'envouteur doit aussi mettre un élément personnel pour créer le lien entre eux.. La poupée demande une heure de préparation et de cérémonie d'envoûtement après quoi l'envouteur pourra l'utiliser devant sa cible. La cible se verra subir des souffrances à chaque fois que le sorcier fera quelque choses à la poupée et pouvant aller jusqu'à une mort léthargique. (Après 6 heures de coma, si personne ne détruit la poupée la cible meurt). Si l'envouteur rentre une petite branche dans le corps de la poupée la cible se tord de douleurs, ce qui l'empêche de bouger pendant 15 secondes. Le sorcier peut utiliser la poupée une fois par minutes. Cette habileté doit être apprise par un maitre.

Esquive (1)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Aucun

Description : Permet d'éviter une seule fois par GN une situation, peu importe quoi.

Esquive (2)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Esquive (1)

Description : Permet d'éviter une fois par GN une situation, peu importe quoi.

Esquive (3)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Esquive (2)

Description : Permet d'éviter une fois par GN une situation, peu importe quoi.

Évaluation 1.....Coût = 1

Classe : général

Pré-requis : aucun

Description : connaît le prix des objets à plus ou moins 50% de sa valeur (selon un jet de dés)

Évaluation 2.....Coût = 1

Classe : général

Pré-requis : évaluation 1

Description : connaît le prix exact d'un objet, sauf artefact.

Foi Inébranlable:.....Coût = 1

Classe : prêtre

Pré-requis: doit être prit à la création du personnage

La foi du Prêtre est telle qu'il reçoit 2 pts de karma supplémentaires.

Folie guerrièreCoût = 3

Classe : barbare

Pré requis: aucun

Description : 2 fois par jour le fou de guerre sombre dans une folie meurtrière qui le rend presque invulnérable. Le joueur ne calcule qu'un point de dégâts sur deux de reçu (ou plus facile à comprendre, cela double vos points d'endurance, en excluant vos pts d'armure ou de bonus, juste vos vrais points d'endurance)

Force (1)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Aucun

Description : Le personnage est plus fort que la moyenne et peut avoir accès à certaines habiletés demandant une grande force.

Force (2)Coût = 1

Classe : général
Pré requis : Force (1)
Description : Un point de force supplémentaire.

Force (3)Coût = 1

Classe : Guerrier
Pré requis : Force (2)
Description : Un point de force supplémentaire.

Force (4)Coût = 2

Classe : guerrier
Pré requis : Force (3)
description : un point de force et permet d'utiliser une arme à 2 mains avec une seule main

Force (5)Coût = 2

Classe : guerrier
Pré requis : Force (4)
Description : donne un point de dégât supplémentaire, et perd un point de résistance par combat.

Forge I, l'apprentie.....Coût : 1

Catégorie : Général
Pré-requis :
Description : Le personnage a suffisamment de connaissance pour être capable de réparer certains objets (armes, armures... et quelques autres). Le temps et le coût de réparation est de 15 minutes et d'une composante matérielle (métal ou cuir) par point de résistance. Pour pouvoir forger, le personnage doit avoir avec lui les outils nécessaires : feu, enclume, marteau pour un objet métallique, par exemple.

Forge II, le forgeron.....Coût : 1

Catégorie : Général
Pré-requis : Forge I
Description : Cette compétence agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également forger des armes, des boucliers et des armures de catégorie "mineur" (arme courte, petit bouclier, armure de cuir). Pour ce qui est de la création, le forgeron se verra remettre une liste de « recettes » de forge.. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point de résistance en 10 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle).

Forge III, Artisan forgeron.....Coût : 2

Catégorie : Général
Pré-requis : Forge II
Description : Cette compétence agit de la même manière que Forge I, mais le personnage peut également créer et réparer tout les objets. Le forgeron pourra acheter des recettes lui

permettant de fabriquer ce qu'il veut. De plus, le forgeron peut désormais réparer un point de résistance en 5 minutes (cela lui coûte toujours une composante matérielle).

Forgeron IV, Maître forgeron:.....Coût = 2

Classe: général

Pré-requis: forge III, force 2

Cette habileté donne au personnage une connaissance inégalée des arts de la Forge. Il peut tout fabriquer, réparer, arme, armure et bouclier, même magique (tant que l'objet magique n'est pas détruite). Il a accès à des recettes spéciales utilisant des métaux rares et précieux pour créer des armes etc, spéciaux. Il peut aussi forger des objets qui pourront être enchantés: arme, armure, bouclier ou objet quelconque. Il peut travailler de concert avec un mage, un runiste ou un alchimiste pour forger des armes spéciaux ou magiques.

Fortune 1Coût = 1

Classe : général

Pré requis: aucun

Description : le joueur commence avec 100 écus au premier gn et reçoit 10 écus à chaque autres gn.

Fortune 2Coût = 1

Classe : général

Pré requis: fortune 1

Description : le joueur commence le gn avec 200 écus une fois et reçoit 20 écus au début de chaque gn suivant. Les montant reçu par gn par habiletés fortune ne sont pas cumulable.

Fortune 3Coût = 1

Classe : général

Pré requis: fortune 2

Description : le joueur commence le gn avec 300 écus, une fois, et reçoit 30 écus au début de chaque gn suivant

Fortune 4 Coût = 1

Classe : général

Pré requis: fortune 3

Description : le joueur commence le gn avec 400 écus, une fois, et reçoit 40 écus au début de chaque gn suivant.

Fortune 5Coût = 1

Classe : général

Pré requis: fortune 4

Description : le joueur commence le gn avec 1000 écus, une fois, et reçoit 100 écus au début de chaque gn suivant.

Fouille spirituelleCoût = 1

Classe : mystique, pretre

Pré requis: aucun

Description : le mystique se concentre en tenant la tête d'une cible pendant 2 minutes, et si le prêtre n'est pas dérangé dans sa litanie il peut connaître si les intentions de l'individu sont honnêtes ou non. Avec 10 minutes de concentrations de plus il pourra sentir la motivation de l'individu et ses intentions, mais seulement une seule intention. Ce pouvoir peut être utilisé 2 fois dans la même journée sans conséquence fâcheuse et une troisième fois cela provoque l'inconscience de la cible et une quatrième fois, la mort.

Frénésie guerrièreCoût = 2

Classe : guerrier

Pré requis: aucun

Description: quand le joueur tombe à zéro il se relève d'un bond avec un retentissant cri de rage et il continue le combat avec 3pts d'endurance. Après le combat il tombe dans l'inconscience et il doit être soigné dans les 5 minutes ou c'est la mort. Cette compétence dénote un caractère instable ou un traumatisme particulier chez le personnage. Cette situation doit être expliquée lors de l'achat de la compétence. Un joueur présentant une raison non valable se verra refuser l'achat.

Herboristerie.....Coût = 1 pts

Classe: général

pré requis: aucun

Description: donne accès à la première liste d'herboristerie. L'herboristerie est l'art de créer des potions et des mixtures à partir de plantes et autres végétaux naturels

Herboristerie 2.....Coût = 2 pts

Classe: aventurier

pré requis: herboristerie 1

Description: Donne accès à la deuxième liste d'herboristerie

Maître herboriste.....Coût= 2 pts

Classe: aventurier

Pré requis: herboristerie 2

Description: permet de créer, avec l'aide d'un maître, de nouvelles recettes.

Identification (1)Coût = 1

Classe : mage, artiste

Pré requis : aucun

Description : Permet au personnage d'identifier et d'utiliser les pouvoirs d'objets magiques mineurs en présence d'un organisateur.

(bientôt vous aurez une liste de 50 objets numérotés avec une explication et une descriptions dû dit objet et de ses caractéristiques, cette liste ne peut être donné, vendu ou prît par personne, cela reflète le savoir du possesseur et n'a aucune existence réel. Cette habileté pourra être prise autant de fois que vous le pouvez et cela vous donnera une autre liste de 50 objets divers avec ses explications etc.

Identification (2)Coût = 1

Classe : Mage

Pré requis : Sorts (1) et Identification (1)

Description : Permet la même chose que identification (1) et permet d'identifier des objets magiques intermédiaire, et vous aurez une liste qui comprend 100 objets. et cette habileté peut être choisi autant de fois que vous le pouvez.

Immunité aux poisons 1Coût = 1pts

Classe : général

Pré requis: aucun

Description : les poisons vous affecte mais à seulement à la moitié de la durée.

Immunité aux poisons 2Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: immunité aux poisons 1

Description : les poisons du sommeil et de charmes ne vous affecte pas

Immunité aux poisons 3coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: immunité aux poisons 2

Description : tout les poisons de niveau 1 et 2 ne fonctionne plus.

Immunité aux poisons 4coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: immunité aux poisons 3

Description : les poisons naturels ne vous affectent pas. Seul quelques rares et puissant poisons peuvent vous affecter.

Initiation aux prièresCoût = 2 pts

Classe : Guerrier, Mage, Voleur

Pré requis : Aucun

Description : le personnage peut suivre l'enseignement d'un prêtre et se convertir à une religion. Il devra bien comprendre le dogme du dieu qu'il aura choisi et se montrer religieux dans la vie de tout les jours. Devra avoir sur lui un objet religieux avec lequel il priera pour lancer sa prière. ce qui lui confère 2 pts de karma par jour ainsi qu'une prière.

Initiation aux sortsCoût = 2 pts

Classe : Général

Pré requis : Aucun

Description : le joueur pourra suivre l'enseignement d'un mage et apprendre l'utilisation d'un sort. il devra trouver une source de mana et se recueillir auprès d'un mage pour être immergé du pouvoir de la Toile et ainsi avoir accès à 2 pts de mana par jour.

Intuition du paladinCoût = 2 pts

Classe : Paladin

Pré requis: aucun

Description : celui-ci sent le danger. Il est immunise au vol, aux attaques surprises, aux assomages et à l'éborgement/coup sours/poignarder, à la consommation de poison.

Bref! tout ce qui est dangereux envers lui est détecté avant qu'il en soit victime. Ce n'est pas une forme de détection du mal, il sent tout simplement le danger. Aucun tchac n'est nécessaire avec cette habileté. Exemple, un voleur vient le voler, le paladin pourra le surprendre en plein délit. On l'attaque dans le dos avec coup sournois, le paladin déclare son "intuition du paladin" et ignore l'attaque mais fait face tout de même à son assaillant sans que le coup est été porté etc.

Lancer d'adresseCoût = 1 pts

Classe : guerrier, voleur, gitan

Pré requis: arme de jet

Description : Tout arme lancer par le personnage fait 1 pts de dégâts supplémentaire. Il doit se concentrer 10 secondes sur une cible avant de lancer l'arme. (Tout arme peut être lancé, et doit se faire en toute sécurité et l'arme ne doit avoir aucun corps rigide dans la lame, la pointe ou le pommeau. Votre arme doit absolument être homologué (doit se faire à l'inscription) pour le lancer avant de pouvoir l'utiliser).

Langue ancienneCoût = 1 pts

Classes : général

Pré requis : Aucun, peut être appris en suivant un long cours

Description : Le personnage peut lire et écrire une langue ancienne du continent.

L'arme obscureCoût = 1 pts

Classe : voleur

Pré requis : 1 force, 2 d'endurance, dague

Description : Permet de camoufler une dague dans la peau de l'assassin. Rien ne peut détecter l'arme, à moins qu'elle soit magique et quelqu'un fasse une détection de la magie sur lui. En pratique, l'assassin peut garder sa dague même si il se fait arrêter et fouiller.

Lecture et Écriture magique.....Coût = 1 pts

Classe: mage, gitan

Prérequis: aucun

Description: Permet de lire et écrire la magie en fonction du niveau du personnage et de ses connaissances en magie. Le mage, le mage de guerre et le nécromancien sont obligé d'avoir cette habileté pour transcrire ses sorts dans son livre de sort

L'Oeil du hibouCoût = 2

Classe : mystique

Pré requis: aucun

Description : permet de voir l'invisible

LoyautéCoût = 1

Classe : chevalier, champion, paladin, champion, templier

Pré requis: doit avoir un maître à servir

Description : Tant qu'il demeure loyal envers son suzerain ou à celui qui l'a adoubé il recevra, en début de chaque gn une certaine somme d'argent et le joueur aura aussi le droit de correspondre avec son suzerain lui demandant conseil et aide si nécessaire. Un

abus de se service sera mal vu aux yeux du suzerain.

Magie Innée:Coût = 1

Classe: mage

Pré-requis: Doit être prise au niveau Un. (1)

Cette habileté reflète un fort potentiel magique chez le mage. Celui-ci obtient 2 pts de mana supplémentaires à chaque GN.

MalchanceGratuit

Classe : général

Pré requis: Aucun *

Description : Ce joueur attire sur lui le mauvais oeil des Dieux (des organisateurs) Malheurs à ceux qui sont copains avec ce joueur.)

Malédiction du gitanCoût = 1

Classe : Gitan

Pré requis: aucun

Description : le gitan jette sa malédiction sur une cible quand il meurt ou quand il tombe à zéro d'endurance. Alors le gitan se lève la tête, pointe la cible et lance sa malédiction. Quand cela se produit personne ne peut interrompre ou empêcher le gitan de parler, même pas avec un sort de silence. On ne peut empêcher la voix d'outre-tombe de parler. Le gitan doit avertir un animateur et donner le nom de sa cible. La cible connaîtra les conséquences selon le choix des organisateurs. le gitan pourra réutiliser cette habileté quand la première sera faites et terminer.

Marchandage (1)Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Aucun

Description : Lorsque le personnage négocie un prix avec un marchand, il aura un rabais(10%). Le personnage pourra aussi convaincre le marchand de lui vendre des objets qu'il n'offre pas à tous.

Marchandage (2)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Marchandage (1)

Description : Lorsque le personnage négocie un prix (25%) avec un marchand, il aura un rabais(25%). Le personnage pourra aussi convaincre le marchand de lui vendre des objets qu'il n'offre pas à tous.

Marchandage (3).....Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Marchandage (2)

Description : Lorsque le personnage négocie un prix avec un marchand, il aura un rabais(40%). Le personnage pourra aussi convaincre le marchand de lui vendre des objets qu'il n'offre pas à tous.

Maître marchand.....Coût = 1 pts

Classe : général

Pré-requis : Avoir une profession

Description : Lorsque le personnage négocie un prix avec un marchand, il aura un rabais(50%). Le personnage pourra aussi convaincre le marchand de lui vendre des objets qu'il n'offre pas à tous. Cette habileté donne droit à une reconnaissance officiel d'une guilde de marchand et aussi les moyens de partir son propre commerce (la guilde se chargeant de lui fournir du matériel à vendre) . ps. le joueur est automatiquement dans une guilde de marchand connu. il aura 2 gn pour se trouver une guilde apres quoi c'est le dm qui choisira. le joueur devra se soumettre aux règlements de sa guilde.

Méditation Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: Aucun

Description : Le joueur a appris à contrôler son esprit et à laisser l'énergie qui l'entoure faire qu'un avec lui. Le joueur prépare un petit site de méditation et doit passer 30 minutes à méditer (il doit avertir un animateur avant de commencer). Il doit rester calme et ne pas être dérangé ni perdre son sang froid. Il doit garder sa concentration. S'il réussit il aura atteint une plénitude avec son environnement. Ce qui pourra lui faire voir des choses plus ou moins utile et même entendre son dieu lui parler. Beaucoup de choses peuvent être réalisé avec cette habileté, même soigner des blessures au rythme de 1 pts par 30 minutes de méditation.

Messe..... Coût = 1 par messe que l'on veut acquérir

Classe: pretre

prérequis: apprendre la messe d'un évêque ou un membre élevé de sa congrégation

Description: Permet de célébrer des messes au nom de son dieu ou de sa déesse.

Métamorphose Coût = 2 pts

Classe : Druide, hybride

Pré requis: aucun

Description : le druide peut se transformer en un animal de son choix 1 fois par jour, ca prend 10 minutes à la transformation. le joueur doit avoir un costume approprié à l'animal qu'il veut se transformer. on n'en prete aucun alors inutile de m'achaler avec ca. chaque coup de griffes inflige un demi point de dégats, ce qui veut dire 1 pts chaque 2 coups de griffes.

Métamorphose mystique Coût = 2 pts

Classe : mystique

Pré requis: un linceul blanc

Description : le mystique peut se transformer en fantôme ou esprit de son choix 1 fois par jour, la transformation prend 10minutes, mais il faut être prudent, les morts et la mort peut capturer l'esprit du mystique. Le corps reste inerte au sol, vulnérable au attaque ou au vol. Doit laisser un mannequin à son effigie et coller une photo dans la face de celui-ci. Plus longtemps le fantôme du mystique se promène et plus le danger est grand. Pas de limite de temps.

Moulinet défensifCoût = 2 pts

Classe : guerrier

Pré requis: niveau 3

Description : avec son adresse de maître le joueur se défend d'une manière exceptionnel, il n'a droit à aucune attaque durant l'utilisation de cette habileté. Cette habileté doit être apprise auprès d'un maître d'armes. Aucun bouclier ne peut être utilisé et seulement l'armure de cuir peut être portée avec cette habileté. De préférence avec aucune armure. Il voit ses points d'endurance doubler temporairement. À la fin du combat si il a perdu plus de point qu'il possède il a 5 minutes pour se faire soigner sinon c'est la mort instantané.

Moulinet d'attaquesCoût = 1 pts

Classe : guerrier

Pré requis: moulinet défensif

Description : Même chose que moulinet défensif sauf qu'il a le droit de porter une attaque après chaque coup reçu ou bloqué.

Noblesse 1Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: Aucun

Description : confère un titre de noblesse au joueur, mais sans plus. L'acquisition de 3 terrains reconnu par une haute autorité de la noblesse donne droit à cette habileté gratuitement.

Noblesse 2Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: Noblesse 1

Description : Confère le titre de baron au joueur. L'acquisition de 2 terrains supplémentaire reconnu par une haute autorité de la noblesse donne droit à cette habileté gratuitement. Sauf que les terrains doivent être contigu les uns des autres.

Noblesse 3Coût = 1

Classe : général

Pré requis: Noblesse 2

Description : Confère le titre de ViComte, l'obligation d'acheter un terrain si le joueur en possède pas déjà et une rente à déterminer selon l'état de son comté et de l'entretien et dépense qu'il y fait. De base il reçoit 20 écus par gn.

Noblesse 4Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: Noblesse 3 et posséder un terrain

Description : confère le titre de Comte et une rente à déterminer selon l'état de sa Comté et de l'entretien et dépense qu'il y fait. De base il reçoit 40 écus (remarque que cela peut être plus ou moins selon les événements qui se déroulent sur sa Comté et doit lancer 2 fois les dé par gn pour son terrain principal)

Noblesse 5coût = 1

Classe : général

Pré requis: Noblesse 4

Description : ceci confère au joueur le titre de Marquis avec un titre de propriété ainsi qu'une rente à déterminer selon l'état de sa Marche et de l'entretien et dépenses qu'il y fait. de base il reçoit 60 écus par gn (remarque que cela peut être plus ou moins selon l'état de sa Marche)

Noblesse 6coût = 1

Classe : général

Pré-requis: Noblesse 5

Description: Ceci Confère le titre de Duc avec le titre de propriété et une rente à déterminer selon l'état de son duché et de l'entretien et des dépenses qu'il y fait. De base il reçoit 100 écus par gn (remarque que cela peut être plus ou moins, selon l'état de son duché (seul facon de devenir prince ou roi)).

Odorat accrueCoût = 2

Classe : hybride, druide, rodeur

Pré requis:aucun

Description : permet de sentir si quelqu'un d'invisible (5 pied autour du personnage) passe tout prêt et permet de sentir si la nourriture est bonne (évite de manger des aliments pas frais mais ne dit pas si c'est empoisonné ou autres).

OrroboréeCoût = 2

Classe : shaman

Pré requis: aucun

Description : le shaman fabrique un personnage avec des racines et de l'herbe. Il lance son incantation sur la figurine et la dépose aux pieds de la cible. il lance une autre incantation et la cible se voit totalement guéri de toutes ses blessures. cela prend 15 minutes à faire.

Osselets des esprits 1 à 3Coût = 1 pts par niveau

Classe : shaman

Pré requis: un maracas, ou des osselets tenu sur un petit bâton fourni par le joueur et non pas par l'organisation.

Description : c'est comme repousser les morts vivants, mais le shaman a besoin de son gri-gri ou de ses osselets ou maracas pour chasser les morts-vivants.

Peinture de guerre 1-2-3Coût = 1 pts par niveau

Classe : shaman

Pré requis: maquillage, niveau 3 et doit etre en guerre contre quelqu'un ou un groupe de joueurs. le maquillage doit etre enlevé quand le conflit est terminé.

Description : donne 1 pts par niveau de l'habileté de point d'endurance aussi longtemps que le joueur porte les peintures de guerres. Quand il porte les peintures il devient irascible, il ne supporte pas les âneries, les insultes, les menaces et tout geste suspect, il doit attaquer sur le champs le responsable. Aucune excuse n'est acceptable quand on porte des peintures de guerres, c'est pour le combat. Une danse de la guerre doit etre faite

autour d'un feu de camp. les participants clament leurs colères contre la ou les cibles. Un tambour doit être nécessaire. durée de la danse 30 minutes. les organisateurs doivent toujours être avertis avant l'utilisation de cette habileté. durée de l'habileté, une bataille ou 4hpm et 1 fois par gn.

Poignarder Coût = 2 pts

Classe : aventurier, artiste, voleur

Pré requis :

Description : Permet au personnage de faire 2 points de dégât avec sa dague, en le surprenant par un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire.

Poignarder (2)..... Coût = 1 pts

Classe : voleur

Pré requis : Niveau 2

Description : Permet au personnage de faire 3 points de dégât avec sa dague, en le surprenant par un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire.

Poignarder (3)..... Coût = 1 pts

Classe voleur

pré requis : niveau 3

Description : permet au personnage de faire 4 pts de dégâts avec sa dague, en le surprenant par un coup dans le dos. Attention, la dague utilisée doit être sécuritaire et approuvée par l'organisation.

Poisons (1) Coût = 1

Classe : - tout les "évils" et voleur.

Pré requis :

Description : Douleur (Ingéré), Sommeil (Ingéré), Silence (Contact).

Poisons 2 Coût = 1

Classe : évils et voleur.

Pré-requis: poison 1

Description : capacité de fabriquer des poisons de type 2.

Prestige de guerre Coût = 1 pts

Classe : paladin, champion, templier

Pré requis: aucun

Description : Le joueur doit faire un discours passionné pour démontrer sa noble cause à ceux qui l'écoutent, et si le message est convaincant tous prendront les armes et le suivront vers la bataille. Tous se verront obtenir un bonus temporaire de 1pts d'endurance qui ne peut être soignée lors du combat. Le discours doit durer un minimum de 5 minutes et on doit avertir un organisateur avant.

Protection de la Foi..... Coût = 1 pts

Classe: prêtre

pré requis: niveau 3

Description: Permet d'éviter les effets suivants: un effet magique d'un objet ou un sort une fois par niveau. Le prêtre doit tendre son symbole religieux avant l'effet arrive sur lui. Le prêtre doit dépenser 1 pts de karma pour chaque utilisation.

Protection de la foi 2.....Coût = 1

Classe :prêtre

prérequis: niveau 6

Description: Permet d'éviter les effets suivants: un sortilège ou un pouvoir utiliser par une créature ou un monstre envers le prêtre. Une fois par niveau par gn. Doit tendre son symbole religieux avant que l'effet soit lancer sur le prêtre. Le prêtre doit dépenser 1 pts de karma pour chaque utilisation.

PuretéCoût = 1 pts

Classe : Paladin

Pré requis: aucun

Description : donne 2pts d'endurance permanent au paladin et ne peut être reçu que par le souffle de son Dieu lors d'un rituel dans un lieu saint. Transgresser le dogme du paladin fait perdre automatiquement cette habileté.

Rituel de protection.....Coût: 2

Classe : Druide

Pré requis: Niveau 3

Description : Le Druide peut faire appel à l'union entre le ciel et la terre pour créer un espace inviolable. Pour se faire, il doit délimiter un cercle au sol (tracé, marqué par des branches, des pierres...). Il doit ensuite faire appel au pouvoir de la terre, puis du ciel (10 minute de cérémonie pour chacun) en leur demandant de lui accorder leur protection. au terme de l'invocation, seules les personnes désignées par le Druide pourront rester dans le cercle, et aucune attaque physique (mais pas magique) ne pourra franchir la barrière. La protection restera active aussi longtemps que le Druide priera de manière active (on doit l'entendre communier avec la nature ou il doit poser des gestes cérémoniels concrets). Le Druide peut également choisir de cesser de communier et dépenser 1 point de magie pour maintenir la barrière 5 minutes (il peut répéter cette opération autant de fois qu'il a de points de magie, mais il ne peut plus recommencer à communier pour continuer la protection). Une fois le délais écoulé (S'il arrête de communier sans dépenser de point, ou 5 minutes après le dernier point dépensé), la protection tombe. Cette barrière est de type magique et de niveau égale au Druide(Elle peut donc être dissipée)

PuretéCoût = 1 pts

Classe : Paladin

Pré requis: aucun

Description : donne 2pts d'endurance permanent au paladin

Rage :Coût = 4

Classe : barbare et orque

Pré requis: aucune

Description : 2 fois par jour le fou de guerre sombre dans une telle rage qu'il combat en

faisant 1pts de dégâts de plus par coup porté. Dure le temps d'une bataille, après quoi il a besoin d'être calmé par ses amis ou sinon il demeure violent pendant la prochaine heure, frappant tout ceux s'approchant trop près.

RanggaCoût = 1

Classe : Shaman

Pré requis: aucun

Description: le shaman est capable de sculpté sur un bout d'écorce ou de bois un masque, gros comme un visage. Quand on le met devant son visage cela nous protège des maléfices de l'esprit lancés par les morts-vivants. Prend 20 minutes à faire, et il faut le faire vraiment.

Renommée guerrière 1Coût = seulement par le mérite

Classe : guerrier

Pré requis: aucun

Description : Le joueur doit faire un show lors de chaque combat. Ce qui veut dire qu'il parle fort, fait des menaces, exagère ses attaques et dit tout haut qui il est. Selon la réussite de ses prestations cela va lui valoir au début de l'autre gn un certain nombre d'écus offerts par ses admirateurs.

Renommée de mage 1Coût = seulement par le mérite

Classe : mage

Pré requis: aucun

Description : Le joueur doit exagérer chaque utilisation de ses habiletés de magicien comme quand il lance ses sorts avec beaucoup de gestes etc. Au début de ch. gn le mage recevra des écus ou autres choses venant de ses admirateurs suite à ses prestations.

Renommée de prêtre 1Coût = seulement par le mérite

Classe : Prêtre

Pré requis: aucun

Description : Le joueur doit exagérer chaque utilisation de ses habiletés de prêtre comme quand il prit, il fait ses messes etc. Au début de chaque gn le prêtre recevra des écus ou autres choses venant de ses admirateurs suite à ses prestations.

Renommée de voleur 1Coût = seulement par le mérite

Classe : Voleur

Pré requis: aucun

Description : Le joueur doit exagérer chaque utilisation de ses habiletés de voleur, comme laisser une carte de visite lors de ses mauvais tours. Au début de chaque gn le voleur recevra des écus ou autres choses venant de ses admirateurs suite à ses prestations.

Repos shamaniqueCoût = 2 pts

Classe : Shaman

Pré requis: aucun *

Description : Si le shaman dort en symbiose avec la terre (en priant) et touche une autre personne pendant 30 minutes, lui et l'autre personne récupère tout leurs points d'endurance. 1 personnes par niveau du shaman peuvent participer à ce repos. Exemple,

le shaman est de niveau 5, il s'étend en priant la terre, il va guérir lui et 4 autres personnes. Comme ils sont en transe ils ne sont pas conscient de ce qui se passe à l'extérieur de leurs repos et seront donc vulnérable à tout.

Repousser les morts-vivants niveau 1Coût = 1 pts

Classe : prêtre, paladin

Pré requis : foi inébranlable

Description : Permet au personnage de repousser les morts-vivants de niveau 1 (squelette seul et zombie seul) en montrant un symbole religieux . Utilisation une fois par jour et par niveau du personnage. Exemple : prêtre niveau 3, il peut repousser 3 morts-vivants par jour. Si le prêtre n'a pas de symbole religieux alors ca lui coûte 1 pts de karma par utilisation.

Repousser les morts-vivants niveau 2Coût = 1 pts

Classe : Prêtre, paladin

Pré requis : Repousser les morts-vivants niveau 1,

Description : Idem au niveau 1, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 2 (goule, fantôme). Utilisation 2x par niveau du personnage. Exemple : prêtre niveau 3, il peut repousser 6 les morts-vivants par jour. Si le prêtre n'a pas de symbole religieux alors ca lui coûte 1 pts de karma par utilisation.

Repousser les morts-vivants (3)Coût = 1 pts

Classe : Prêtre, paladin

Pré requis : Repousser les morts-vivants niveau 3

Description : Idem au niveau 2, mais le personnage peut repousser les morts-vivants de niveau 3 (spectre, vampire) et détruire ceux de niveau 1 en les touchants d'un symbole divin. Utilisation 3x par niveau du personnage. Exemple : prêtre niveau 4, il peut repousser 12 les morts-vivants par jour. Si le prêtre n'a pas de symbole religieux alors ca lui coûte 1 pts de karma par utilisation.

RespectCoût = 1 pts

Classe : paladin, champion, barbare, templier

Pré requis: aucun

Description : D'un simple mot imposé avec sévérité et force par lui, le joueur imposera jusqu'à 10 joueurs le silence pour le laisser parler. Cela empêche même les sorts d'être lancés. Ceci a les mêmes effets que immobilisations qui durent 1 minute. Tout acte de combat extérieur brise ce pouvoir. 4 fois par jour.

Résistance 1Coût = 1 pts

Classe : barbare, guerrier

Pré requis: il doit avoir été victime 3 fois de l'habileté assomé

description: Dû à un intense entraînement le guerrier est maintenant capable de résister à l'habileté assomé.

Résistance 2Coût = 1 pts

Classe : barbare, guerrier ,voleur

Pré requis: avoir été victime de maîtrise 2 fois.

Description : Dû à un intense entraînement le guerrier est maintenant capable de résister à l'immobilisation magique ou physique.

Résistance 3Coût = 1 pts

Classe : barbare, guerrier

Pré requis: avoir été victime de ce sort au moins 2

Description : Dû à un intense entraînement le guerrier est maintenant capable de résister aux sorts de sommeil ou tout ce qui peut causer un sommeil non désiré.

Résistance aux charmes (1)Coût = 1 pts

Classe : - (Accessible aux Elfes) artiste, gitan

Pré requis : Aucun

Description : Le personnage résiste aux effets suivant : Prière de Charme, Charme de masse, Charms (1) du Barde, charme gitan.

Résistance à l'effroiCoût = 1 pts

Classe : Prêtre, guerrier, paladin

Pré requis : niveau 8

Description : La foi ou le courage du personnage lui procure une résistance à l'effroi une fois par 4h de jeu.

Résistance aux maladies (1)Coût = 1

Classe : paladin, barbare, pretre, shaman, druide

Pré requis : Niveau 3

Description : Le personnage résiste à la plupart des maladies naturelles.

Résistance à la peur (courage)Coût = 1

Classe : général

Pré requis : Niveau 3 et avoir été victime une fois du sort Peur.

Description : La foi (prêtre) ou le courage (guerrier) du personnage lui procure une résistance à la peur.

Résistance aux poisons (1)coût = 1pts

Classe : racial et doit etre prit à la création du personnage

Pré requis : aucun

Description : Le personnage peut résister, une fois par jour à un poison normal que le joueur a choisi. (voir un organisateur pour la procédure à suivre)

Résistance à la terreurCoût = 1 pts

classe : Prêtre, guerrier

Pré requis : niveau 5

Description : La foi ou le courage du personnage lui procure une résistance à la terreur une fois par plage de jeu.

Rêve de mortCoût = 1pts

Classe : Mystique, shaman

Pré requis: aucun *

Description : si un mystique utilise cette habileté sur un individu qui est presque mort, dont le temps est presque terminé (si avant la trentième de minute le mystique a su entrer en contact avec l'esprit du futur défunt alors il sera momentanément sauvé. c'est le mystique et son pouvoir qui retient l'âme du défunt pour éviter qu'il aille vers la lumière de l'au-delà.) cela permet au corps de se conserver 30 minutes de plus, ce qui donnera plus de temps pour le soigner ou trouver un remède etc. Le mystique doit prendre la tête de la victime et la tenir entre ses deux mains et se concentrer pendant 5 minutes sans parler, sans rien faire d'autres. La victime aura l'impression de rêver.

Rigidité de la peau.....Coût = 2 pts

Classe : orque, hybride

pré requis: aucun

Description: la peau rigide de l'orque ou de la fourrure de l'hybride le protège toujours du premier coup reçu lors d'une bataille. Donc, le premier point de dégâts n'est jamais compté lors d'un combat contre quelqu'un ou un monstre.

Rituel de l'espritCoût = 1 pts

Classe : shaman, mystique.

Pré requis: aucun *

Description : Après une bataille le shaman prend un objet personnel d'un ennemi tué (ça peut être un cheveux, un bout de tissu, ou un objet personnel) et il célèbre le courage et le respect du guerrier mort aux combats. Et demande à leurs dieux de lui ouvrir les portes de la paix éternelles. Après quoi quand le joueur mort ira voir la mort il lui dira ce qui s'est passé. Cela empêchera le mort de revenir en mort-vivant et permettra à la mort d'être plus conciliant. Cette habileté ne sert que pour les ennemis morts aux combats.

Rituel du clanCoût = 1 pts

Classe : shaman

Pré requis: aucun

Description : c'est la même chose que le rituel de l'esprit, sauf que cela affecte seulement un guerrier de son clan. Bref! le Dieu du clan voit d'un bon oeil ce rituel de respect envers ses fidèles morts aux combats. Cela peut finir par être bénéfique pour l'ensemble. Plus le shaman fait de rituel et plus il sera bien vu aux yeux de son Dieu, ce qui pourra entraîner quelques bénéfices mystiques.

Runiste (1)Coût = 1 pts

Classes : mage, aventurier

Pré requis : Aucun, habileté qui peut être apprise en suivant l'enseignement d'un maître

Description : Permet au personnage d'activer les runes permanentes.

Runiste (2)Coût = 1 pts

Classes : Mage, runiste

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage de désactiver certaines runes permanentes et de désactiver les runes temporaires mineures.

Runiste (3)Coût = 1 pts

Classes : runiste

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage d'activer les runes majeurs et de désactiver les intermédiaires.

Sens du dangerCoût = 1 pts

Classe : Rôdeur, voleur

Pré requis: niveau 3

Description : neutralise les tentatives d'attaques sournoises.

SermentCoût = 2 pts

Classe : paladin ,templier

Pré requis: aucun

Description : Le personnage prête serment à l'une des 3 divinités, et ceci doit se faire durant la partie devant un représentant religieux du dieu concerné. Alors, si son serment a été fait avec vigueur, ardeur et détermination le dieu lui confèrera 1 pts d'endurance et 1 pts de vie supplémentaire de façon permanente.

Sphère divine mineure.....Coût = 1 pts chaque sphère

Classes : Prêtre

Pré requis : Aucun

Description : Le personnage peut utiliser une sphère mineure qu'il choisit dans la liste suivante : bénédiction, malédiction, nature, guérison, ordre, chaos, esprit, nécromancie. Chaque achat de cette habileté donne 2 pts de karma

Sphère divine intermédiaireCoût = 2 pts chaque sphère

Classes : Prêtre

Pré requis : Niveau 4, Sphère mineure du même nom

Description : Le personnage peut utiliser le niveau intermédiaire d'une sphère mineure qu'il possède. Chaque achat de cette habileté donne 3 pts de karma.

Sphère divine majeure..... Coût = 3 pts chaque sphère

Classes : Prêtre

Pré requis : Niveau 7, Sphère intermédiaire du même nom

Description : Le personnage peut utiliser le niveau majeur d'une sphère intermédiaire qu'il possède. Chaque achat de cette habileté donne 4 pts de karma.

Premiers Soins.....Coût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Aucun

Description : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages. À ce niveau, les bandages redonnent 1 point d'endurance au patient. Les bandages sont en vente chez la marchande et seulement ceux ayant cette habileté qui peuvent l'utiliser. Les bandages n'ont aucun pouvoir, seul ceux ayant cette habileté

peuvent se servir correctement des bandages. Il ne peut placer que 2 bandage par joueur qui doit le porter pendant 3h.

médecineCoût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : Soins (1)

Description : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit acheter. À ce niveau, les bandages redonnent 2 points d'endurance au patient. La victime peut porter jusqu'à 3 bandages pendant 3h

chirurgieCoût = 1 pts

Classe : général

Pré requis : médecine

Description : Le personnage peut se soigner ou soigner un autre personnage à l'aide de bandages qu'il doit acheter. À ce niveau, les bandages redonnent 3 points d'endurance au patient.. De plus, vous pouvez détecter si une victime est atteint d'une maladie, est en catalepsie ou a un poison en lui. La victime peut porter 3 bandages pendant 2h.

DocteurCout = 2pts

Classe : général

Pré requis : chirurgie

Description : Le personnage peut arreter les saignements, les os brisés, faire des chirurgies grave, permet de préparer les potions, les bandages etc. 5 min. plus vite. Il gagne automatiquement l'habileté "contact 1". permet de fabriquer une béquille pour un blessé grave avec lequel ce dernier va pouvoir se déplacer plus rapidement. Il peut placer 5 bandages par victime pendant 2 h.

PharmacienCoût = 1 pts

Classe : général

pré requis : médecine

Description : permet de créer 2 bandages apres 20 minutes de préparation. il doit avoir les éléments de fabrications avec lui et les faire in-game. (Cependant, il peut commencer avec 2 bandages en début de ch. gn). Il devra apprendre la recette en jeu.

Sphère de magie mineure (1)Coût = 1 pts par sphère

Classes : Mage

Pré requis : lecture et écriture magique

Description : Le personnage peut choisir une école de magie dans l'une des sphères suivantes : à voir avec le maître de magie (npc)

Sphère de magie intermédiaire.....Coût = 2 pts par sphère

Classes : Mage

Pré requis : niveau 4, avoir la sphère mineure correspondant à celle désirée.

Description : Le personnage peut choisir une école de magie dans l'une des sphères suivantes : sphère de magie générale, de divination, de l'air, de feu, de terre, d'eau et de l'esprit.

Sphère de magie majeure.....Coût = 3 pts par sphère

Classes : Mage

Pré requis : niveau 7, avoir la sphère mineure correspondant à celle désirée.

Description : Le personnage peut choisir une école de magie dans l'une des sphères suivantes : sphère de magie générale, de divination, de l'air, de feu, de terre, d'eau et de l'esprit.

TacticienCoût = 2 pts

Classe : guerrier , templier

Pré requis: niveau 5

Description : Dû à sa grande expérience du combat, le guerrier est insensible aux sorts de l'esprit tel que charmes, possession, peur, et ce seulement durant les combats.

Terreur guerrièreCoût = 2 pts

Classe : barbare, orque, hybride,

Pré requis: aucun

Description : 4 fois par jour le joueur lance un terrible cri à sa cible, alors celle-ci se met à fuir de peur pendant 30 secondes.

Totem SacréCoût = 1 pts

Classe :shaman, druide, rôdeur

Pré requis: aucun

Description : Le joueur ayant cette habileté peut fabriquer un totem (qui doit être volumineux) qu'il devra installer quelque part sur le terrain. Ceci fait le totem attirera un esprit qui en fera son logis. Après quoi le joueur pourra occasionnellement y trouver des trucs ou informations divers susceptible de l'aider. Et même, si il prie son totem sacré, entendre des voix...

Transe mystiqueCoût = 1pts

Classe : shaman, mystique

Pré requis: aucun

Description : le shaman reçoit la visite des esprits qui viennent lui transmettre différents message. Le joueur ne peut pas imposer ses questions ou contrôler cette habileté. Cela peut lui arriver n'importe quand, n'importe où. Par contre, il peut créer un environnement susceptible d'attirer les esprits. 30 minutes de cérémonie et d'accessoires pour réaliser une séance de spiritisme. Il faut avertir un animateur avant d'utiliser cette habileté.

VigilanceCoût = 1 pts

Classe : général

Pré requis: niveau 4

Description : neutralise les effets du pickpockets de niveau inférieur à lui. l'habileté ne fonctionnera pas si le voleur est d'un niveau supérieur à la victime.

Vin aux féesCoût = 1 pts

Classe : réservé aux elfes peu importe la classe

Pré requis: aucun

Description : Un élixir puissant que seul les elfes peuvent fabriquer. Quand ils en boivent cela les soignent de 2 pts d'endurance, et ce une fois aux 4 heures et par consommation. Et les autres races tombent dans un profond sommeil que juste une attaque ou un violent impacte peut réveiller, mais cela ne leur redonne aucun point.

Vol (1)Coût = 1 pts

Classe : Voleur

Pré requis : Aucun

Description : Permet au personnage de voler un objet porté par un autre personnage. Pour se faire, il doit toucher l'objet en question pendant 30 secondes sans être vu ou senti par sa victime. S'il réussit, la victime doit lui remettre l'objet en question et faire comme si elle ne s'en était jamais rendue compte. Si l'objet en question est un contenant comme une bourse ou un sac, le voleur pige rapidement un objet ou une poignée d'écu contenu dans sa bourse.

Vol (2)Coût = 1 pts

Classe : Voleur

Pré requis : Vol (1)

Description : Idem que l'habileté Vol (1), mais le temps est réduit à 20 secondes.

Vol (3)Coût = 1 pts

Classe : Voleur

Pré requis : Vol (2)

Description : Idem que l'habileté Vol (2), mais le voleur peut prendre tout le contenu de la bourse ou du sac, tout ce que la main du voleur va être capable de prendre. Prend 10 secondes.

Vrai mensongeCoût = 1 pts

Classe : Paladin

Pré requis:

Description : le paladin est toujours capable de discerner la vérité du mensonge mais sans plus de précision. la victime n'est pas obligé de dire la vérité mais doit dire quand elle ment. Cela n'oblige pas la victime de répondre aux questions du paladin.