

Les Compétences

Explication de base

Chaque personnage a une fiche avec toutes ses actions possibles.

Ces actions sont réparties dans un des trois domaines généraux :

- **Savoir-faire** : est la connaissance des moyens qui permettent l'accomplissement d'une tâche.
- **Savoir-être** : définit le personnage dans ses rapports aux autres, à lui-même et au monde.
- **Savoir** : désigne ce qui est acquis, construit et élaboré par l'étude ou le résultat d'une activité d'apprentissage.

Ces domaines sont divisés en macro-compétences qui se déclinent en capacités.

Les capacités sont divisées en 10 niveaux. Le niveau de base est de 2/10.

Si un joueur souhaite faire une action (qu'importe l'action), nous jugeons sa réussite en fonction de son rôle-play et de son niveau dans la capacité la plus proche.

Exemple : Le PJ souhaite nager pour traverser la rivière en crue. Nous assimilons cela à sa capacité « athlétisme » qui est à 3/10 : Il coule à pic...

Création de personnage et règles d'évolution

La fiche de PJ/PNJ sera unique : la même pour tout le monde. Elle comporte une liste de capacités avec un niveau de 0 à 10, représenté par 10 boules vides à remplir. Mettre des points dans une capacité donne des avantages en jeu.

Lors de sa création, le personnage doit choisir un ordre de préséance entre savoir, savoir-faire et savoir-être. Dans le domaine choisi en 1, il pourra devenir "grand-maître" (niveau 10) ; le second plafonne l'accès au statut d'affranchi (niveau 6) et le dernier à celui de novice (niveau 4).

Chaque personnage commence avec 2 boules noircies dans chaque capacité et 4 boules à placer au choix ainsi que 2 points de modifications. Un point de modification permet de déplacer une boule d'une capacité vers une autre. Un personnage, à la création, ne peut avoir plus de 4 boules dans une capacité.

Le personnage ne "grossit" pas : Il évolue, se transforme. Entre chaque évènement, les joueurs reçoivent 2 points de modification à appliquer dans des capacités ou non. Les points de modification ne sont pas conservables.

Tableau récapitulatif

Domaine	Compétenc	Capacité
Faire	Combat	Mêlée brute
		Mêlée finesse
		Défense active
		Défense passive
	Art	Représentation
		Raffinement
		Dissimulation
	Kraft	Potilogie
		Officine
		Forge
		Bourrelier
	Mécanique	Crochetage
Piégeage		
Être	Mysticisme	Ferveur
		Utilisation du focal
		Magnétisme
		Sens extra planaires
	Expression	Discours
		Marchandage
		Psychologie
	Athlétisme	Endurance physique
		Résistance physique
		Force pure
	Mental	Concentration
		Volonté
Savoir	Occulte	Art divinatoire
		Ritualisme
	Science	Graphologie
		Jurisme
		Médecine
		Technologie
	Arcanisme	Éveil
		Enchantement
	Nature	Récolte minérale
		Récolte végétale
		Récolte sur créatures

Détail des compétences

SAVOIR FAIRE - Combat

Mêlée brute

Explication

Utilisation des armes longues.

Évolution

niveau

description

0	Aucune arme longue
1	Limitation au bâton
2	Accès à toutes les armes longues
3	
4	Accès à une compétence spécialisée (Bersek, coup puissant, etc.)
5	
6	Accès à une compétence d'expert (Bris de membre, assommement, etc.)

Mêlée finesse

Explication

Utilisation des armes courtes.

Évolution

niveau

description

0	Aucune arme courte
1	Limitation à la dague
2	Accès à toutes les armes courtes
3	
4	Accès à une compétence spécialisée (Passe-armure, désarmement, etc.)
5	
6	Accès à une compétence d'expert (Retour de coup, Shoryuken, etc.)

Défense active

Explication

Utilisation des boucliers

Évolution

niveau	description
0	Pas de bouclier
1	Limitation à la targe
2	Limitation à l'écu
3	
4	Limitation à l'écu et 1 esquive/rechargeable à minuit
5	
6	Limitation au pavois et 1 esquive/rechargeable à midi et à minuit

Défense passive

Explication

Port de l'armure

Évolution

niveau	description
0	Limitation au port de la chemise
1	Limitation à la gambison
2	Limitation au cuir léger
3	Limitation au cuir clouté
4	Limitation à armure moyenne
5	
6	Limitation à armure lourde

SAVOIR FAIRE - Art

Représentation

Explication

Capacité à attirer l'attention sur soi

Évolution

nivea	description
0	Les sorts de représentation n'ont aucun effet. Tu n'as aucun sens artistique
1	Les bardes, ce sont des boys-band
2	S'exprimer, c'est agréable
3	
4	Accès aux sorts de représentation niveau 1
5	
6	Accès aux sorts de représentation niveau 2

Raffinement

Explication

Accès joaillier, peintre, cuisinier, sculpteur, etc.

Évolution

nivea	description
0	Le brut, c'est beau. tu vois l'utilité plus que la forme
1	Tu apprécies les aspects primitifs
2	Tu différencies les objets selon leur valeur esthétique
3	
4	Création à partir de composantes communes
5	
6	Création à partir de composantes peu communes

Dissimulation

Explication

Capacité à passer inaperçu

Évolution

nivea	description
0	Impossibilité de dissimuler (potions et dissimulation d'autrui)
1	On te remarque tout le temps mais les boosts fonctionnent
2	Commun des mortels
3	
4	1 dissimulation/rechargeable à minuit
5	
6	1 dissimulation/rechargeable à midi et à minuit

SAVOIR FAIRE - Kraft

Potiologie

Explication

Création de potions diverses

Évolution

nivea		description
0	Allergique à la potiologie	
1	Ton corps ne réagit qu'aux potions de soin	
2	Toutes les potions fonctionnent sur toi	
3		
4	Accès aux potions de niveau 1	
5		
6	Accès aux potions de niveau 2	

Officine

Explication

Création d'herboristerie, phytothérapie

Évolution

nivea		description
0	Allergique à l'herboristerie	
1	Seuls les effets de soins sont acceptés par ton organisme	
2	Tous les effets	
3		
4	Accès aux potions de niveau 1	
5		
6	Accès aux potions de niveau 2	

Forge

Explication

Création d'objets forgés

Évolution

nivea		description
0	Trop chaud, trop viril, trop de sueur. L'armure, c'est pour les tarlouzes	
1	Tu sais tordre un clou 1 fois	
2	Tu sais tordre un clou et le redresser	
3		
4	Accès aux recettes de niveau 1	
5		
6	Accès aux recettes de niveau 2	

Bourellier

Explication

Création d'objets en cuir

Évolution

niveau	description
0	Tuer des petits lapins pour du cuir ? Beurk !
1	Limitation au port de chaussures en cuir et ca gratte
2	Peut porter du cuir
3	
4	Accès aux recettes de niveau 1
5	
6	Accès aux recettes de niveau 2

SAVOIR FAIRE - Mécanique

Crochetage

Explication

Capacité à crocheter

Évolution

nivea	description
0	C'est le bien d'autrui, pas intéressé – malchance
1	Juste choper les coffres
2	Tu peux crocheter sans aide de jeu
3	
4	Lockpick niveau 1
5	
6	Lockpick niveau 2

Piégeage

Explication

Faire des piéééges

Évolution

niveau	description
0	Double les dégâts et la durée des pièges
1	Double les dégâts ou la durée des pièges
2	Dégâts et durée normaux
3	
4	Recettes de pièges niveau 1, désamorçage niveau 1
5	
6	Recettes de pièges niveau 2, désamorçage niveau 2

SAVOIR ETRE - Mysticisme

Ferveur

Explication

Représente la force entre la personne et son dieu/esprit

Évolution

nivea	description
0	aucun sort divin/clérical bénéfique ne fonctionne sur toi
1	plus de boost : seuls les soins fonctionnent sur toi
2	néant
3	utilisation objets magiques cléricaux/shamaniques
4	accès aux sorts de niveau 1. (sorts 3/0/0/0)
5	accès aux sorts de niveau 1. (sorts 5/0/0/0)
6	accès aux sorts de niveau 2. (sorts 5/2/0/0)

Utilisation du focal

Explication

Réserve de pouvoir arcanique. Permet de charger son/ses focal magique(s). Le focal est le remplaçant des pierres de mana.

Évolution

nivea	description
0	toucher un focal : pompe tes PM au contact (tombe à 0 pm) et perds ta vie (tombe à 1pv)
1	toucher un focal : pompe tes PM au contact (tombe à 0 pm)
2	utilisation d'un focal possible. PM max du focal : 4PM
3	PM max du focal : 8PM
4	PM max du focal : 12PM
5	PM max du focal : 16PM
6	PM max du focal : 20PM

Magnétisme

Explication

Permet d'enchanter son corps et d'utiliser la magie de manière passive

Évolution

niveau	description
0	tout enchantement corporel (positif ou négatif) te fait tomber à 1 pv
1	impossibilité de recevoir un enchantement corporel positif
2	néant
3	
4	1 point d'enchantement corporel - choix dans une liste de base
5	
6	2 point d'enchantement corporel - choix dans une liste de base

Sens extra planaire

Explication

Représente les interactions du personnage avec les créatures extra planaires (esprits, morts vivants, démons, anges, élémentaires, ...)

Évolution

niveau	description
0	les extra planaires te sont invisibles
1	tu es effrayé par les créatures extra planaires
2	néant
3	comprendre une sorte d'extra planaire
4	comprendre une deuxième sorte d'extra planaire
5	communiquer avec une sorte d'extra planaire
6	communiquer avec une deuxième sorte d'extra planaire

SAVOIR-ETRE - Expression

Discours

Explication

Savoir parler

Évolution

nivea	description
0	Muet/bourré/langage de charretier
1	Langage primitif
2	Langage commun
3	
4	Diacre (sort de niveau 1 en rapport avec le mana du réceptacle messe)/ exhorteur
5	
6	Prêtre (sort de niveau 2 en rapport avec le mana du réceptacle messe)/ Porteur de

Marchandage

Explication

Maitrise du commerce et des mathématiques

Évolution

niveau	description
0	Tu ne sais pas compter
1	Tu sais compter jusqu'à 10
2	Tu sais compter et résoudre les opérations simples (+*-/ en dessous de 10^6)
3	
4	Marchandage niveau 1
5	
6	Marchandage niveau 2

Psychologie

Explication

Savoir écouter (Voie de l'Empathe) ou savoir faire parler (Voie du Tortionnaire)

Évolution

niveau	description
0	Tu n'as aucune psychologie. D'ailleurs, c'est ou ?
1	Tu n'as aucune étiquette, tu mets les pieds dans le plat tout le temps
2	Tu as un savoir-vivre de base
3	
4	1 information par live /empathie ou torture. Tu dois toucher l'épaule de l'autre.
5	
6	2 informations par live /empathie ou torture. Tu dois toucher l'épaule de l'autre.

SAVOIR-ETRE - Athlétisme

Endurance physique

Explication

Évolution

niveau	description
0	2 PV de base
1	4 PV de base
2	6 PV de base
3	8 PV de base
4	10 PV de base
5	12 PV de base
6	14 PV de base

Résistance physique

Explication

Évolution

niveau	description
0	Toujours malade
1	Malade sans incubation
2	Normal
3	
4	Résistance aux maladies
5	
6	Résistance aux poisons/ assommement

Force pure

Explication

Évolution

niveau	description
0	Pas de combat physique. Aucun boost possible
1	Frappe toujours à 1 et ne sait peut pas utiliser les armes contondantes (masses, haches, castors)
2	Frappe normale
3	
4	Coup brisant, coup tombant, armes exotique
5	
6	Défonce les portes en bois/intimidation (peur)

SAVOIR-ETRE - Mental

Volonté

Explication

Représente la réserve de PM du personnage.

Évolution

nivea	description
0	0PM
1	4PM
2	8PM
3	12PM
4	16PM
5	20PM
6	24PM

Concentration

Explication

Permet la régénération du mana

Évolution

nivea	description
0	pas de mana au début du live, pas de régénération naturelle
1	commence le live 1/2 mana, pas de régénération naturelle
2	commence le live full mana, pas de régénération naturelle
3	régénération 1pm/pt de volonté à minuit
4	régénération 2pm/pt de volonté à minuit
5	régénération 3pm/pt de volonté à minuit
6	régénération 4pm/pt de volonté à minuit

SAVOIR - Occulte

Art divinatoire

Explication

Représente l'art de deviner l'avenir, que ce soit par les astres, le marc de café, la forme des feuilles, la concentration, etc.

Évolution

nivea	description
0	tu détestes la divination et empêche les gens de pratiquer
1	aucune de divination a ton sujet n'est possible
2	néant
3	
4	une heure de divination : 1 rumeur. max une fois par jour
5	
6	Avec une demi-heure de divination, tu obtiens une rumeur. limite : 3x par jour max

Notes : Dans les faits, nous répondons directement à la question/divination en donnant le papier avec la réponse au pratiquant. Il en prendra connaissance à la fin de sa divination, s'il a su aller jusqu'au bout de son travail. Dans tout autre cas, il détruit le message

Ritualisme

Explication

Les rituels permettent de manier la magie de manière brute. Toute manipulation du monde tangible est possible mais ce type de magie à un coût élevé et un risque élevé pour le pratiquant

Évolution

nivea	description
0	tu ne bénéficies d'aucun rituel et ne peut pas participer à son incantation sous peine de mort
1	tout rituel qui t'affecte, t'affecte négativement aussi (deuxième effet kisskool)
2	tu peux conduire un rituel. néanmoins, tu y perdras la vie (pas de résurrection possible)
3	
4	tu peux résister au choc d'un rituel de niveau 1 sans mourir (si tu le fais bien)
5	
6	tu peux résister au choc d'un rituel de niveau 2 sans mourir (si tu le fais bien)

Graphologie

Explication

Évolution

niveau

description

0	Tu ne sais ni lire, ni écrire. D'ailleurs, ferme ce bouquin, tricheur !
1	Tu sais recopier des symboles, relier des points
2	Lire / écrire
3	
4	Faussaire/ cryptage/décryptage niveau 1
5	
6	Faussaire/ cryptage/décryptage niveau 2

Jurisme

Explication

Évolution

niveau

description

0	Sociopathe (tu respectes tes propres règles que tu trouves justes et ignore les autres)
1	Loi du plus fort/sélection naturelle
2	Connaissance des lois de base
3	
4	Accès aux professions : sergent niveau 1
5	
6	Accès aux professions : trésorier niveau 2

Médecine

Explication

Évolution

niveau

description

0	Tu es terrifié par le sang
1	Si tu soignes, tu fais pire que mieux
2	Tu connais les gestes de base
3	
4	Soin +2 PV, réparation fractures
5	
6	Soin des maladies

Technologie

Explication

Évolution

niveau

description

0	Hermétique à toute technologie
1	Incapacité d'utiliser les technologies
2	Utilisation d'objets connus : porte/coffre
3	
4	Utilisation d'objets mécaniques inconnus (pistolet, grille pain, ...)
5	
6	Utilisation d'objets technologiques inconnus (ascenseur, zeppelin, ...)

SAVOIR - Arcanisme

Éveil arcanique

Explication

Pour chaque point d'éveil, tu peux choisir une magie arcanique que tu pourras manipuler. Plusieurs points dans la même magie améliorent ta maîtrise. Magie niveau 1 (3/0/0/0) - magie niveau 2 (5/3/0/0) - magie niveau 3 (6/4/3) - magie niveau 4 (8/7/5/4). Les magies arcaniques enseignées gratuitement sont le feu, l'eau la terre et l'air. En trouvant un maître (il doit être niveau 3 dans cette magie) tu pourras apprendre une autre magie arcanique (illusion, magie pure, les 4 éléments, draconique, vampirique, thermodynamique, terraformation, ...). Certains préfèrent minimiser la magie arcanique, ce qui les rend naturellement plus résistants à la magie.

Évolution

nivea

description

0	une résistance et un retour de sort rechargeable à midi/minuit
1	une résistance au sort rechargeable a midi/minuit
2	
3	
4	1 niveau d'accès à une sphère arcanique
5	
6	1 niveau d'accès à une sphère arcanique

Enchantement

Explication

Enchanter des objets

Évolution

nivea	description
0	tu ne peux pas utiliser les objets magiques permanents
1	tu ne peux pas utiliser les objets magiques non permanents (parchemins, glyphes,...)
2	tu es capable d'utiliser les objets magiques
3	
4	création de parchemins et autres supports physiques
5	
6	création d'objets a charge coûtant de PM

SAVOIR - Récolte

Récolte minérale

Explication

Permet d'effectuer des récoltes sur tous minéraux. Affinité avec l'élément minéral.

Evolution

nivea	description
0	Tu as une répulsion quasi magnétique de tout ce qui est minéral
1	Toute composante minérale est inintéressante. Tu t'en débarrasses .
2	Tu es sensible à la beauté minérale. Tu en reconnais les valeurs.
3	
4	Tu peux récolter des gemmes communes. et Mineur 1 (1 question /live)
5	
6	Tu peux récolter des gemmes peu communes et Mineur2 (2 questions / live)

Récolte végétale

Explication

Permet d'effectuer des récoltes sur tous végétaux et d'accéder à l'alphabet des pisteurs.

Evolution

nivea	description
0	« gratte-gratte » au contact d'une plante / si ingestion, malade + aucun effet appliqué
1	Tu te débarrasses de toutes les composantes végétales car inintéressantes
2	Tu es sensible à la beauté végétale. Tu en reconnais les valeurs.
3	
4	Récolte de plantes communes. 1 indice/live - Alphabet des pisteurs 1
5	
6	Récolte de plantes peu communes. 2 indices/live - Alphabet des pisteurs 2

Récolte sur créatures

Explication

Permet d'effectuer des récoltes sur toutes les dépouilles de créatures. Accès à dépouilleur

Evolution

nivea

description

0	Petite nature. Tu vomis
1	Tu détériorés les composantes si tu les touches. Double temps de fouille
2	La Mort fait partie de la Vie. Fouille permise mais récolte interdite
3	
4	Récolte de composantes alchitaliques communes et (1 question fermée/1 mort/live)
5	
6	Récolte de composantes alchitaliques peu communes et (2 questions fermées/2 morts/live)