

# Les compétences par classe

## 1. Généralités sur les compétences :

Chaque joueur possède des compétences spécifiques lui permettant de réaliser des effets ou des actions en relation avec son personnage. Pour activer les compétences, il lui faudra respecter les conditions particulières d'activation décrites ci-après.

Pour plus de simplicité dans l'explication des compétences et dans leur fonctionnement, on en distingue quatre types permettant génériquement de visualiser leur utilisation. Ainsi on aura à faire à des compétences : permanentes, à volonté (ou de représentation), de combats et cycliques.

L'attribution des compétences est propre à la classe de chaque personnage et se fait lors de la création de ce dernier. Les tableaux suivants détaillent les points disponibles par type de compétence pour chaque classe. Le choix est fait par le joueur et doit être en accord avec la description de la classe faite dans le livret de peuple.

Certaines compétences peuvent posséder des niveaux relatifs au degré de maîtrise de celle-ci. Si un joueur veut acquérir une compétence niveau 2, il devra acheter auparavant la même compétence au niveau 1 et ainsi de suite. (Niveau 3 > niveau 1 puis 2 puis 3...)

Pour acquérir ces compétences les joueurs vont pouvoir acheter à la création un nombre défini de compétences suivant le tableau suivant. Attention la classe du personnage est important dans ce choix.

Type de Compétence/Classe	Permanente	A volonté (ou de représentation)	De combat	De cycle	Total
<b>Guerriers</b>	7	1	1	1	<b>10</b>
<b>Rôdeurs</b>	7	1		1	<b>10</b>
<b>Mages</b>	8 (dans les deux)		1	1	<b>10</b>

Précision pour les mages : Un mage ne fait pas de différence entre les compétences permanentes et à volonté. Il dépense ses 8 points de création comme il le souhaite parmi ces 2 catégories. Pour cette classe il s'agit uniquement d'effets, les rituels d'incantation, les procédés d'appel à la magie sont propres à chaque peuple. Les effets sont communs pour une égalité entre les peuples.

## 2. Les compétences permanentes :

Comme ce nom l'indique, ces compétences opèrent en continu, il s'agit de la capacité à s'équiper, de l'aptitude à manier des armes, de connaissances ou tout simplement d'états.

## 3. Les compétences à volonté et de représentation :

Les compétences « à volonté » peuvent être utilisées autant de fois que le joueur le désire, pour limiter cela et éviter un enchaînement ininterrompu, son déclenchement nécessite un effort particulier. Un mage devra déclamer une incantation longue, un guerrier devra réaliser une passe risquée.

*Exemple 1 : Meldan est runiste et voudrait utiliser sa capacité à pétrifier sa cible par magie, il devra tracer au sol avec son bâton trois runes sinueuses avant de pouvoir déclencher l'effet.*

*Exemple 2 : Skarin est un guerrier brutal, il voudrait utiliser sa capacité à dunker pour sonner une cible, il saute dans les airs au risque de recevoir une pluie de coup et doit toucher sa cible en atterrissant pour déclencher l'effet.*

Au-delà de l'intérêt ludique de se tester à réaliser des figures en plein combat, ces compétences ont pour but de dynamiser le combat ainsi que d'apporter de l'esthétique aux affrontements.

Les compétences de « représentation » sont réservées aux bardes, aux ménestrels, aux skalds ou tout autre pratiquant artistique de la magie. Ces chanteurs stimulent le coeur des combattants par des balades galvanisantes. La limitation s'opère ici par le fait que le joueur doit interpréter un air aussi longtemps qu'il souhaite que l'effet persiste. De plus il ne peut chanter qu'un seul air à la fois et ne peut rien faire d'autre. Ces effets sont donc très puissants mais mobilisent un personnage à ne faire que ça durant le combat. Au-delà de l'ambiance agréable instaurée, ces compétences tendent à stimuler la cohésion de groupe.

## 4. Les compétences de combat :

Ces compétences ne peuvent être utilisées que lors d'un combat, et une seule fois. Une fois les hostilités terminées, le compteur revient à zéro et à la prochaine échauffourée, la compétence pourra être à nouveau utilisée. Ce niveau de compétence a pour but d'amener de la violence au combat mais aussi un aspect stratégique par le fait que le moment où les utiliser doit être choisi intelligemment.

De plus, aucune autre difficulté ne doit les entraver : les incantations doivent être minimalisées à l'exigence du rôle play, l'effet est annoncé avant que le coup soit lancé (les esquives évitent tout effet qui n'est pas magique).

*Exemple 1 : Alakyr est un maître archer, ses compagnons et lui sont tombés dans une embuscade. Il localise le chef des bandits qui taille et tranche parmi ses amis, il décide d'utiliser sa compétence de*

*précision qui double les dégâts. Il bande son arc, crie fort et distinctement « précision !! », mais le chef a un pas de recul et esquive la flèche. Alakyr (surnommé depuis ce jour « le borgne ») ne pourra plus utiliser cette compétence durant cette bataille. S'il survit à l'embuscade, il pourra à nouveau utiliser la compétence « précision » à la prochaine échauffourée.*

*Exemple 2 : Anaëlle est une mage, ses compagnons et elle ont attaqué des morts-vivants qui traînaient par là. Les créatures sont lentes et peu nombreuses, son chef s'apprête à achever la dernière créature mais elle déclame « Blamatorium !! Toi 4 points de dégât » et le zombie s'écroule devant le chef frustré. Elle pourra à nouveau utiliser cette compétence à la prochaine bataille.*

## 5. Les compétences de cycle :

Ce dernier niveau de compétences regroupe des capacités particulièrement puissantes. Il apporte l'aspect épique aux héros que les joueurs incarnent. Il est limité par le fait que ces compétences ne peuvent être utilisées qu'une fois par cycle (4 cycles au total : journée du vendredi, nuit du vendredi au samedi, journée du samedi, nuit du samedi au dimanche matin).

*Exemple 1 : Amitia est une mage, la bataille qui vient de se dérouler a été particulièrement violente, nombre des siens sont morts. Fort heureusement elle a la capacité de ramener à la vie, seulement étant donné qu'il s'agit d'une compétence de cycle elle a le lourd fardeau de choisir qui elle ressuscitera.*

*Exemple 2 : Akiryn est un guerrier particulièrement brutal et il n'a pas eu l'occasion d'utiliser sa capacité « Berserk », le soleil commence à être dévoré par l'horizon quand il aperçoit 3 sagouins. Il pousse ses camarades afin qu'ils ne s'emmêlent pas, crie très fort « Berserk » et charge les sagouins. Dès que le soleil aura disparu il pourra à nouveau utiliser cette compétence.*

**Les compétences, hormis permanentes, ne sont pas cumulables.**

## **Compétence Guerriers :**

Nom	Effet	Périodicité
Armes à 1 main niv 1	Permet de manier toutes les armes courtes (arme courte <70 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 2	Permet de manier toutes les armes longues (70 cm< épée longue <100 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 3	Confère +1 aux dommages de l'arme tranchante.	Permanent
Armes d'hast (2 mains) niveau 1	Permet de manier une lame ou une arme contondante à 2 mains (>1 m).	Permanent
Armes d'hast (2 mains) niveau 2	Confère +1 aux dégâts de l'arme à deux mains.	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Armure intermédiaire	Maximum de 10 points d'armure.	Permanent
Armure lourde	Maximum de 15 points d'armure.	Permanent
Archerie 1	Permet le maniement des armes de jet.	Permanent
Archerie 2	Permet le maniement des armes de trait.	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<50 cm de ø)	Permanent
Bouclier 2	Permet le maniement des grands boucliers (>50 cm de ø)	Permanent
Bouclier 3	Le bouclier est indestructible.	Permanent
Dur à cuire	Permet d'avoir deux états de santé « sain ».	Permanent
Ambidextrie 1	Permet de manier 2 armes à 1 main courte.	Permanent
Ambidextrie 2	Permet de manier 2 armes à 1 main longue.	Permanent
Recul	Après 5 pas d'élan, le coup asséné fait reculer la cible de 5 pas, même s'il est paré.	À volonté
Coup bas	En posant un genou au sol si le coup touche un membre inférieur, la cible est immobilisée durant 5 secondes.	À volonté
Dunk	En sautant, si le coup touche, la cible ne peut que se défendre durant 5 secondes.	À volonté

Brise bouclier	Détruit le bouclier touché par ce coup.	1 f/combat
Impact	Le coup inflige ses dégâts même s'il est paré.	1 f/combat
Charge	Après 5 pas d'élan en courant au moins, le coup asséné fait reculer la cible de 2 pas, même s'il est paré.	1 f/combat
Coup puissant	Multiplie par 2 les dégâts du coup (Charge et coup puissant ne peuvent pas être faits en même temps.)	1 f/combat
Quake	En frappant du pied au sol, le guerrier fait tomber jusqu'à 3 ennemis en face en les désignant.	1 f/ cycle
Rage	Le guerrier ignore les 5 prochains coups.	1 f/cycle
Berserk	Confère un bonus de +1 à tous les coups du guerrier jusqu'à la fin du combat.	1 f/ cycle
Frappe	Après un cri de guerre de 2 secondes minimum, les dégâts du coup sont multipliés par 2, la cible doit reculer de 5 pas et ne peut alors que se défendre durant 5 secondes et ce même si le coup est paré.	1 fois par cycle

## Compétences Rôdeurs :

Nom	Effet	Périodicité
Ambidextrie 1	Permet de manier 2 armes courtes	Permanent
Ambidextrie 2	Le bonus de dégât d'un maniement niveau 3 est conféré aux 2 mains.	Permanent
Ambidextrie 3	Le bonus de dégât d'un maniement niv 3 est conféré aux 2 mains.	Permanent
Armes à 1 main niv 1	Permet de manier les armes courtes (épée courte <70 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 2	Permet de manier les armes longues (70 cm < épée longue <100 cm).	Permanent
Armes à 1 main niv 3	Confère +1 aux dommages de l'arme.	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Armure intermédiaire	Maximum de 10 points d'armure.	Permanent
Archerie 1	Permet le maniement des armes de jet.	Permanent
Archerie 2	Permet le maniement des armes de trait.	Permanent
Archerie 3	Confère +1 aux dégâts des armes à distance.	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<40 cm de ø)	Permanent
Piège 1	Permet de poser et désamorcer des pièges.	Permanent
Piège 2	Permet de créer 5 pièges par cycle.	Permanent
Crochetage	Permet d'ouvrir les serrures.	Permanent
Poison	Permet d'appliquer un poison sur une arme ou une flèche.	Permanent
Evasion	Permet de se défaire de ses liens quels qu'ils soient.	Permanent
Pistage	Permet de décoder et suivre les pistes.	Permanent
Coup sournois	Si le coup est porté dans le dos, la cible ne peut que se défendre pendant 5 secondes.	À volonté

Rotatif	Après un tour sur soi-même, toucher un membre inférieur fait tomber la cible.	À volonté
Coup double	Tirer deux flèches en même temps à l'arc permet de compter les dégâts des deux projectiles.	À volonté
Esquive	Permet de ne pas subir les dégâts d'un coup.	1 f/combat
Epieu	Le projectile immobilise la cible durant 5 secondes.	1 f/combat
Attaque Sournoise	Double les dégâts lors d'une attaque de dos.	1f/combat
Précision	Multiplie par deux les dégâts d'un projectile	1 f/combat
Flèche mortelle	Enlève un état de santé à la cible.	1 f/cycle
Désarmer	Après avoir tapé dans l'arme de l'adversaire, ce dernier la lâche.	1 f/cycle
Égorger	Fait tomber la cible en agonie en glissant une lame courte sur sa gorge par surprise.	1 f/cycle

## Compétences Mages :

Nom	Effet	Périodicité
Arme à 1 main niveau 1	Permet de manier les armes tranchantes courtes (épée courte <70 cm). Hors bâton qui fait 0 dommage mais sert à parer.	Permanent
Bouclier 1	Permet le maniement des petits boucliers (<40 cm de ø)	Permanent
Arme à distance	Permet de manier une arme à distance (arc, arbalète).	Permanent
Arme d'hast	Permet de manier une lame ou une arme contondante à 2 mains (>1 m).	Permanent
Armure légère	Maximum de 5 points d'armure.	Permanent
Linguistique 1	Connaît 1 autre langage.	Permanent
Linguistique 2	Connaît 2 autres langages.	Permanent
Linguistique 3	Connaît 4 autres langages.	Permanent
Chant de Rage	Confère +1 dégât à ses hommes.	Représentation
Chant de ferveur	Confère +2 point d'armure à ses hommes.	Représentation
Chant de courage	Immunise à la peur.	Représentation
Chant de liberté	Immunise à l'immobilisation.	Représentation
Chant de Médusa	Immunise à la pétrification.	Représentation
Chant de racine	Immunise au renversement.	Représentation
Projectile Magique	Inflige 1 point de dégât (à portée de voix).	À volonté
Peur	Peur, fait fuir la cible durant 5 secondes (à portée de voix).	À volonté



Renversement	Renverse la cible (à portée de voix).	À volonté
Recul	Fait reculer la cible de 5 pas (à portée de voix).	À volonté
Immobilisation	Immobilise les jambes de la cible durant 5 secondes (à portée de voix).	À volonté
Pétrification	Pétrifie la cible durant 5 secondes (au toucher). Le corps entier est pétrifié. S'estompe au toucher.	À volonté
Protection magique	Donne 1 point d'armure magique (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Sort dissipé	Dissipe un sort (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Affaiblissement dissipé	Dissipe l'effet affaibli sur une cible (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Affaiblissement	Affaiblit la cible durant 5 secondes, elle ne peut que se défendre (à portée de voix).	À volonté
Protection mage	Donne 1 point d'armure magique (sur soi).	À volonté
Vampirisme	Vole 1 état de santé (au toucher). Un mage blessé peut redevenir sain et son ennemi passe de sain à blessé.	À volonté
Dégât empiré	Ajoute 1 point de dégât au prochain coup (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Immobilisation dissipée	Dissipe l'effet immobilisé sur une cible (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Peur dissipée	Dissipe l'effet peur (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	À volonté
Silence	Silence, la cible ne peut pas lancer de sort durant 5 secondes (à portée de voix).	1 f/combat
Immobilisation générale	Immobilisation générale durant 3 secondes (à portée de voix).	1 f/combat
Balayette	Fait glisser tous les ennemis au sol (à portée de voix).	1 f/combat
Recul général	Tous les ennemis reculent de 5 pas (à portée de voix).	1 f/combat
Armure magique	Confère 4 points d'armure magique (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	1 f/combat
Foudre	Inflige 4 dégâts à la cible (à portée de voix).	1 f/combat

Soin	Fait récupérer un état de santé (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	1 f/combat
Pétrification générale	Pétrification générale durant 5 secondes (à portée de voix).	1 f/cycle
Renversement général	Renverse tout le monde et les maintiens ainsi tant que l'incantation continue (à portée de voix).	1 f/cycle
Domination	La personne répond à tous les désirs du mage durant 5 minutes (au toucher).	1 f/cycle
Résurrection	Ramène un cadavre frais de 5 minutes (agonisant) à la vie (état blessé).	1 f/cycle
Immunité aux états	Immunité à tous les états durant le combat.	1 f/cycle
Confusion	Confusion, la cible attaque la personne la plus proche durant 30 secondes (à portée de voix).	1 f/cycle
Kaboum	Tous les ennemis subissent 3 points de dégâts (à portée de voix).	1 f/cycle
Blessure dissipée	Ramène à l'état sain une victime encore vivante (au toucher). Peut toucher avec main, arme ou bâton.	2 f/cycle