

## Modele

# Liste des compétences I

Compétence	Effet	Défaut	Type (diff)	Carac
Acrobatie	Sauts, roulade,... (jet pour chaque action)	DX-6	Ardue	DX
Armes de jet	4 sous-compétences: couteau/hache/javelot/shuriken	DX-4	Facile	DX
Armes de mêlées	Armes de chocs (Haches & Masses) Parade ou Attaque	DX-5	Moyen.	DX
	Armes d'escrime(Rapière/ Fleuret) 1 main	DX-5	Moyen.	DX
	Armes longues (Armes d'hast/Epieu/Bâton[-2 Parade])	DX-5	Moyen.	DX
	Epées: Couteau (-1 Parade)	DX-4	Facile	DX
	Epées: courtes/ longues/ à deux mains	DX-5	Moyen.	DX
	Fléaux & nunchakus: blocage -de Fléau 2 Parade -4	DX-6	Ardue	DX
Armes de tir	Arbalètes	DX-4	Facile	DX
	Arc	DX-5	Moyen.	DX
	Armes à poudre noire(Bonus: QI>10 +1; QI>12 +2)	DX-4	Facile	DX
	Frondes et lance-pierre	DX-6	Ardue	DX
	Sarbacanne	DX-6	Ardue	DX
Armurerie/NT	1 jet pour détecter un défaut, 1 jet pour réparer (1 comp/NT)	QI-5	Moyen.	QI
Arts Martiaux	pas de malus coup de poing mauvaise main, coup de pied: Jet -2 si Arts Martiaux = DX : +1/dé aux dommages d'estoc si Arts Martiaux > DX : +2/dé aux dommages d'estoc (seulement pour les attaques sans armes)	----	Ardue	DX
Bagarre	combat mains nues "normal"	---	Facile	DX
	jet bagarre: coup de poing , jet -2 coup de pied			
Beaux -Arts	Peindre/dessiner 1 jet/création	QI-6	Ardue	QI
Bibliothèque	Capacité à trouver une info dans une bibli si elle y est	QI-5	Moyen.	QI
Bouclier	Blocage avec bouclier: (Compétence/2+3) arrondi à l'entier inférieur	DX-4		DX
Camouflage	1jet par objet/personnage	QI-4	Facile	QI
Chant		SA-4	Facile	SA
Comédie	duel rapide Comédie vs QI pour tromper sur les émotions	QI-5	Moyen.	QI
Commandement	pousser des PNJ à suivre dans une situation dangereuse	QI-5	Moyen.	QI
Commerce	Acheter et vendre sans se faire rouler	QI-5	Moyen.	QI
Influence	Diplomatie : négociations&compromis	QI-6	Ardue	QI
	Baratin:Tromperies et mensonges	QI-5	Moyen.	QI
	Intimidation: Menaces et violences	QI-5	Moyen.	QI
	Etiquette: Bonnes manières de la haute	QI-4	Facile	QI
	Séduction	SA-3	Moyen.	SA
	Connaissance de la rue: contact & intimidation des truands	QI-5	Moyen.	QI
Compétences Pro	ex: Administration, Comptabilité, Charpenterie, Forge, Maçonnerie,Pêche,Soufflage du verre, Agronomie,...	variable	variable	variable
Conduite	1jet au démarrage, 1 par danger. 1 comp/type de véhicule			
	charrette	DX-4	Facile	DX
	carosse	DX-5	Moyen	DX
	Trois-mâts	DX-6	Ardue	DX
Connaissance de la nature	permet de savoir si un champignon est comestible s'il va pleuvoir ou de trouver un abri	QI-6	Ardue	QI

## Modele

### Liste des compétences II

Compétence	Effet	Défaut	Type (diff)	Carac
Contrefaçon/NT	fabriquer un faux: 1 jet à la création: succès critique: pas de différence avec un vrai sinon: 1 jet / inspection 1 compétence/NT	QI-6	Ardue	QI
Criminalistique/NT	police scientifique: 1jet/indice;1 comp/NT	----	Moyen.	QI
Crochetage/NT	ouvrir des serrures sans clé. 1 tentative: 1 jet+1minute réussite: marge de réussite x5 = gain de sec (temps)	QI-5	Moyen.	QI
Cuisine	1 jet/repas	QI-4	Facile	QI
Danse	1 jet/soirée	DX-5	Moyen.	DX
Déguisement	se déguiser: 1 duel rapide déguisement vs QI pour tromper 1jet/personne ou groupe à tromper	QI-5	Moyen.	QI
Diagnostic/NT	trouver ce qui ne va pas chez un blessé, un malade ou les causes de décès de qqn pas précis à 100% mais permet d'éliminer l'impossible	QI-6	Ardue	QI
Discretion	Se cacher/se déplacer sans bruit duel discretion PJ vs Perception Sentinelle	DX-5	Moyen.	DX
Dissimulation	permet de cacher des objets sur soi-même ou sur d'autres Personnes. 1 jet/objet +(bonus/malus de -6 à +4 selon la taille)	QI-5	Moyen.	QI
Dressage	1jet/jour pour dressage 1jet par tâche compliquée	QI-6	Ardue	QI
Droit	permet de gérer un procès (par un duel rapide) ou de trouver la réponse à une question de droit(sur un jet)	QI-6	Ardue	QI
Ecriture	Savoir écrire un texte clair et/ou divertissant 1 jet par article/ oeuvre courte 1 jet/jour pour une oeuvre plus longue	QI-5	Moyen.	QI
Eloquence	Parler en public/faire des discours,...	QI-5	Moyen.	QI
Enseignement	Permet de former un autre personnage avec un rabais sur les points de compétence	QI-5	Moyen.	QI
Equitation	savoir monter à dos d'animal(chevaux, chameaux,...) 1compétence par type d'animal 1 jet au debut + 1 par danger	DX-5	Moyen.	DX
Escalade		DX-5	Moyen.	DX
Evasion	savoir se dégager de liens, menottes,... 1ere tentative: 1 minute 10 minutes/tentatives suivantes	DX-6	Ardue	DX
Filature	1 duel rapide filature vs Vue/10 min raté: on perd la cible marge d'échec>5 s'est fait repéré	QI-6	Moyen.	QI
Fouille	rechercher des objets	QI-5	Moyen.	QI
Géographie(locale)	1jet / infos 1 compétence/région	QI-4	Facile	QI
Humanités	Littérature, Philosophie, Histoire, Théologie,Héraldique,...	QI-6	Ardue	QI
Informatique/NT	savoir se servir d'un ordinateur	QI-4	Facile	QI
Ingénierie/NT	savoir concevoir et construire des machines complexes	---	Ardue	QI
Instrument de musique	1compétence / instrument	---	Ardue	QI
Interrogatoire	interroger un prisonnier: duel Interrogatoire vs Vol Réussite:info, Echec:rien, marged'echec >5: bobard gobé	QI-5	Moyen.	QI

## Modele

### Liste des compétences III

Compétence	Effet	Défaut	Type (diff)	Carac
Jeu	jet réussi: s'apercevoir qu'une partie est truquée, identifier un joueur professionnel, "calculer les chances"	QI-5	Moyen..	QI
Lancer	Lancer un petit objet	DX-3	Moyen.	DX
Mécanique	diagnostic et réparation des pb mécaniques	QI-5	Moyen.	QI
Médecine	soulager les malades, accélérer la guérison	QI-7	Ardue	QI
Météorologie	nécessite instrument appropriés (vieille blessure de guerre) 1 jet/ prédiction	QI-5	Moyen.	QI
Natation	1 jet/action (sauter plonger,tentative de sauvetage) pour éviter la fatigue prendre le meilleur score entre Natation et SA	SA-4	Facile	SA
Navigation	se repérer aux étoiles, aux courants,....	---	Ardue	QI
Occultisme	Etude du surnaturel et de ses mystères: 1jet pour identifier un rituel, une théorie mystique,...	QI-6	Moyen.	QI
Photographie/NT	savoir manier un appareil photo	QI-5	Moyen.	QI
Pickpocket	1 jet/vol	DX-6	Ardue	DX
Piégage	1 jet pour construire/repérer/désarmer/armer	QI-5	Moyen.	QI
Pistage	lire les traces d'un animal: 1 jet +1 jet pour ne pas perdre la piste	QI-5	Moyen.	QI
Politique	Analyser une situation politique décoder les rapports de force et savoir ou se placer	QI-5	Moyen.	QI
Premiers soins/NT		QI-4	Facile	QI
Programmation/NT	Concevoir/implémenter/débugger/comprendre des logiciels	----	Ardue	QI
Saut	possibilité d'utiliser cette compétence à la place de DX pour sauter, 50% du score pour la dist de saut à la place de Mouvement	----	Facile	DX
Sciences de la nature	1 compétence/ branche: Astronomie, Biologie,Chimie,Géologie,Physique,...	QI-6	Ardue	QI
Sciences sociales	Regroupe: Anthropologie, Archéologie, Psychologie,...	QI-6	Ardue	QI
Survie	1 compétence/ type de terrain(dont espace B) permet de vivre sur le pays 1jet/jour. Echec 2d-4 PdV	QI-5	Moyen.	QI
Tactique	Préparer une embuscade, placer des sentinelles, 1 jet de Tactique pour se préparer	QI-6	Ardue	QI
Thaumaturgie	Etude technique des forces magiques: Etude des objets magiques, comprendre le fonctionnement d'un sort,...	QI-6	Ardue	QI
Langues Etrangères	1 compétences/langues (difficulté variable)	---	Variable	QI
Langues des signes	connaître une langue des signe définie	---	Moyen.	QI
Pantomime	savoir communiquer à l'aide de geste non définis 1 jet/ idée "simple"	QI-4	Facile	QI
Alchimie	identifier substance magique + faire des opérations thaumaturgiques de base	QI-6	Ardue	QI
Astrozoologie	Etude de la mégafaune qui soutient le disque	---	Ardue	QI
Bouffonnerie	histoires à chutes, gags visuels standardisés, plaisanteries préformatés: un jet de volonté pour ne pas embrayer sur une histoire amorcée	QI-5	Moyen.	QI

## Modele

### Liste des compétences IV

Compétence	Effet	Défaut	Type (diff)	Carac
Crier sur étrangers	1 jet de dé par idée simple pour essayer de passer la barrière de la langue	SA-6	Ardue	SA
Ingénierie Magique	<i>Pré-requis : Thaumaturgie</i> permet de construire des objets mécaniques ayant une composante magique	---	Ardue	QI
Programmation (Cercle de Pierre)	<i>Pré-requis: au moins 12 en Astronomie, Météorologie ou Rites druidiques</i> les cercles de pierre permettent de prédire le temps qu'il fera, de faire des observations astronomiques et d'organiser des sacrifices	---	Ardue	QI
Programmation(Sort)		---	Ardue	QI
Théorie espace B	<i>pré-requis : Bibliothèque (15)</i> permet de pénétrer volontairement dans l'espace B ou d'éviter d'y entrer pas inadvertance	---	Ardue	QI
Vol(Balais)	permet de piloter un balais	DX-5	Moyen	DX

### Difficultés d'apprentissage

Score	Facile	Moyen.	Ardue
Cara-3			
Cara-2			1 point
Cara-1		1 point	2 points
Cara-0	1 point	2 points	4 points
Cara+1	2 points	4 points	8 points
Cara+2	4 points	8 points	12 points
Cara+3	8 points	12 points	16 points
++	+4/Niv	+4/Niv	+4/Niv

# Modele

## Liste des métiers (Pauvre =>Moyen)

Métier	Pré-requis		
Pauvres		Autres métiers(Statuts variables)	
Apprenti	pas de carac <7	Héros Barbare	habits: cache sexe en cuir
Marmotton	DX8+, SA 7+	Ingénieur	comp Ingénierie
Mendiant	rien	Médium	variation sorcière
Mimes des rues	Comédie9+, Signaux 9+	Primitif	
Ouvrier	SA 11+	Touriste	
Petit voleur hors guilde	compétences Vol 30+		
Sous-payé			
Acteur	Comédie14+		
Assistant d'artisan	Artisanat 14+		
Bandit	Arme11+,Camoufl12+		
Bouffon	Eloqu10+,Bouff15+		
Caravanier	Dressage15+		
Couturière	SA9+,Séduction10+		
Etudiant de l'UI	Homme,Don Magie		
Fée des dents	Femme, Lire SA10+DX10+		
Musicien de bar	Eloquence, Musique 14+		
Nervi d'une guilde	Artisanat10+,(Combt+Intim)30+		
Nouveau membre guilde Voleur	total vol 40+		
Paysan	hérititaire		
Pêcheur	Pêche 12+		
Serveuse/Barman	SA11+,DX9+		
Thaumaturge	QI8+		
Truand	SA13+,1comp combat ou itim14+		
Videur/Ejecteur	SA13+(Combt+Intim)30+		
Moyen			
Agent du guet	(combt+Conn rue+Intim)40+		
Alchimiste	Alchimie14+		
Artisan	Artisanat14+		
Boutiquier	Commerce13+		
Brigand de grand chemin	1Arme dist12+ Equit14+,Eloq8+		
Colporteur	Commerce14+		
Cuisinier	Cuisine14+		
Diplômé de l'UI	Don de la Magie, Thaumato14+		
Fonctionnaire	Savoir lire, Administration 13+		
Joueur pro	(Barat+Jeu+Conn de la rue)30+		
Manipulateur	DX10+,Thaumatologie10+		
Marin	Navigation14+		
Membre Guilde Voleur	tot vol 60+		
Mercenaire	3 comp combat à 14+		
Petit propriétaire terrien	avoir du terrain, Agronomie 11+		
Prêtre itinérant	Ordination, Eloquence13+		
Professeur	Savoir lire, Enseigner 13+		
Socière de village	Etre sorcière, avoir sa chaumière		

## Modele

### Liste des (Dés)avantages

\* conditionné à des jets de maîtrise de soi

Avantage	Effet	coût	Infériorité sociale	femme, mort-vivant,golem,...	-5 à -20
Lettre	savoir lire et écrire(norme: Illettré)	5	Manie exaspérante		-5 à -15
Ambidextre	pas de malus -4 mauvaise main	5	Délirant	Léger Réaction -1: -5pts	-5 à -15
Bon sens	conseil MJ sur acte stupide(jet QI)	10		Important Réaction -2:-10 pts	
Chanceux	relancer dés: 3 niveaux selon fréq	10/30/60		Profond :Réaction -3: -15pts	
Défenses++	Blocage++,Esqu++ ou Parade++	5/15/10		nécessite de jouer le délire	
Don Magie	3 niveaux	15/25/35	Cupidité Naine	préfère les offres en or à d'autres	-15
Don Langues	Apprentissage rapide langues	2pt/niveau		éventuellement plus avantageuses	
Empathie	permet de "sentir" un PNJ	15		incompatible avec cupidité	
Empath. Animale	liens facile avec animaux	5		qqn prenant avarice en plus ne	
Guérison (très) rapide	SA+5 pour recup très:regain 2PV	05/15		recevrait que -5 à la place de -10	
Intrépide	+1/niv sur jet de peur/resist intim	2pt/niveau	Mauvaise vue	-6 jets de vue, -2 chances de toucher	-25
Musicien né	Bonus comp chant/instrument	1pt/niveau		au combat	
Nyctalope	Annule -1/niv causé par l'osbscur	1pt/niveau	Dépendance		-5 à -20
Origine inhabituelle	ex: "élevé par les nains"	10++	Dur d'oreille	-4 au jets d'ouïe et apparentés	-10
Réflexes aiguisés	Jet de déf +1, jets de Peur+2 pas de paralysation par la surprise +6 au jets de QI en urgence	15	Faible volonté	score de volonté reduis de 1/niv	-8/niv
Résistance douleur	+3 jet SA sonné/renversé +3 resist torture +3 jet Vol/douleur	10	Fidèle	ne trahira pas une personne ou un groupe et les aidera tt le tps	variable
Résistance magie	incompatible avec Don de la magie bonus resist aux sorts "resistables"	2pt/niveau		Individu: -2pts, petit groupe -5pts Groupe important :-10 pts tt votre espèce: -15 pts Ts les êtres vivants: -20 pts	
Résistance poison	+3 jets SA au poison	5	Franc*	a du mal à mentir, -5 en Baratin	-5
Resist Maladies	+8 jets de SA pour contagion	5	Goinfre*	une faiblesse pour la bonne chère	-5
Immunité Maladies	Immunité totale – nécessite SA12+	10	Honnête*	doit respecter la loi, se denonce	-10
Robuste	RD nu +1/+2	10/25		s'il les transgresse	
Sens aiguisé	+1/niveau sur le sens aiguisé	2pt/niveau	Impulsif*	ne peut s'arrêter pour réfléchir	-10
Sens de l'orientation	+3 jets de Navigation	5	Infirme	Boiteux,unijambiste, cul-de-jatte	-15,-25,-35
Sens du danger	jet de perception du MJ en cas de danger, en cas de reussite: un picoti d'avertissement	15	Irritable*	controle mal ses émotions	-10
			Jaloux	réagit mal aux +beaux,riches, intel	-10
			Lache*	refuse de se mettre en danger	-10
Souple	+3 jets d'Escalades, pour se libérer des entraves, et des jets de méca	5	Malchanceux	laissé au sadisme du MJ	-10
			Manchot		-20
Téméraire	+1 aux jets en cas de risque inutiles	15	Obsession*	petites habitudes (vices ou pas...)	-5 à -15
Tenace	+3 aux tâches longues -5 pour s'interrompre	5	Pacifiste	2 versions: autodéfense tolérée ou "Tu ne tuera point"(peut se battre et provoquer mais pas tuer)	-15
Vigilant	+1/niv aux jets de sens	5pt/niveau			
Volonté de fer	+1 en volonté	4pt/ niveau	Paresseux	horreur du travail ou des efforts	-10
Désavantage	Effet	coût	Phobie		-5 à -15
Alcoolique*	1 jet/jour pour ne pas se saouler	-15/20	Présomptueux*	se croit + intelligent qu'il ne l'est	-5
Assoifé de sang*	1 jet pour ne pas tuer les ennemis	-10	Primitif	vient d'un NT plus bas	-5/NT
Code de l'honneur	en fonction du code	-5 à -15	Séducteur impénitent	doit séduire (- sur beau, -10 superbe)	-15
Cupide *	accepte les propositions en argent	-15	Serment	il faut le prendre au sérieux	-1 à -15
Curieux*	"Et si j'appuie sur ce bouton, il se passe quoi?"	-5	Têtu	très dur de le faire changer d'avis -1 de réaction	-5
Borgne	DX-1 si besoin de coordination -3 armes tir/conduite sauf charette Réact°-1 sauf beau, superb, charism	-15	Tyran*	aime pousser les gens à bout -2 de réaction	-10
			Avare*	1 jet pour dépenser de l'argent	-10

## Les non-humains

### Les nains

Coût: 20 points

Caractéristiques	FO+2 Limitations : pas de bonus de saut, n'affecte pas les compétences par défaut SA+1
Avantages	Resistance aux Dommages +1 Longévité étendue +2
Compétences	compétence Haches/Masses=DX +2 sur toutes les compétences en rapport avec le travail, l'étude du métal (Armurerie, Forgeron, Orfèvre, Mécanique, Ingénierie, Géologie, Métallurgie, Prospection)
Désavantages	Cupidité ou Cupidité naine Prosaïque Intolérants envers les Trolls
Travers	Aggressifs quand ils ont bu Fiers de leur barbe aiment porter du métal considèrent que leur sexe ne regarde qu'eux Incapable de courrir sur de longues distances
Langue	Nain
Taille/poids	a FO égale, les nains mesure 60 cm de moins que les humains mais pèse seulement 5kg de moins

### Les gobelins

Coût: -30 pts

Caractéristiques	FO-6 DX+2 Fatigue +6 -6 PV
Avantages	Besoins vitaux limités
Compétences	Camouflage +3 Discretion +1
Désavantages	Taille peu pratique Mouevement reduit -2 Petits bras
Travers	Légèrement paranoïaques
Langue	Ankhien
Taille/poids	ceux qui mesurent moins de 25 cm doivent prendre esquiv +1 (pour 10 pts) et peuvent influer sur leur mouvement réduit +-1(5pts) la taille n'est pas liée à la FO(entre 10 et 60 cm) poids: de 500g à 5kg en fonction du poids

les gnomes se fabriquent en général leur propres vêtements en peau de rat ou équivalent: air misérable ou négligé (5 à 50 sous)

ils peuvent aussi porter des vêtements de poupée (25 sous à 1 piastre)

# Les non-humains

**Les trolls et leur cousin** Coût: 145 points

Les gnolls sont une variété de trolls particulièrement bornée capable de digérer des substances organiques aussi pourries soit elles.  
Leur chevelure surabondante et crasseuse leur donne l'aspect d'un tas de fumier ambulant

les yétis sont des trolls de haute montagne adaptés à la vie dans les neiges éternelles de couleur claire

**Les Vampires** Coût: 175 à 220 pts

**Les Loups-garou** Coût: 28 pts

Avantages	Odorat affiné :(+4 jet odeur,Pistage +4, possibilité de reconnaître les gens à leur odeur)
Compétences	Métamorphose (loup-garou) à volonté mais est obligé de se métamorphosé lors de la pleine lune Vigilance +1
Désavantages	Si connu: infériorité sociale Ne pas se dévoiler: secret honteux
Travers	Regarder pensivement la gorge de ses interlocuteurs

**Les hommes-loups** Coût: 12 pts

Les hommes-loups se changent en créature humanoïde féroce et velue à la pleine lune (soit 8 nuits/ mois)

forme d'homme-loup:

Caractéristiques	FO+2 DX+2 QI-1 RD+2 (total avantages RD) SA+3
Avantages	Vigilance +2 Courtes griffes (+2 dommages mains nues) Résistance aux dommages+1 Odorat affiné :(+4 jet odeur,Pistage +4, possibilité de reconnaître les gens à leur odeur) Mouvement amélioré +1 Fourrure peu épaisse (RD+1) Résistance à la douleur Vitesse +1 Dents pointues (dommages calculés sur FO)
Désavantages	Apparence monstrueuse Problème de préhension Phobie du feu Assoiffée de sang Muette Secret/infériorité sociale
Langue	Chien