

# Force

Niveau:

## Une main

**Homme d'armes:** rang 1: ●+1 de dégât  
rang 10: ●+3 de dégât

rang 5: ●+2 de dégât  
rang 15: ●x2 de dégât

**Position de Combat:** rang 5: ●  
Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA

**Brise os:** rang 5: ● Les masses font +1 de dégât  
rang 10: ● Les masses font +2 de dégât

**Fine lame:** rang 5: ● Les épées font +1 de dégât  
rang 10: ● Les épées font +2 de dégât

**Hache sanglante:** rang 5: ● Les haches font +1 de dégât  
rang 10: ● Les haches font +2 de dégât

**Charge Critique:** rang 15: ●  
Permet de courir et d'attaquer sans désavantage

**Coup paralysant:** rang 20: ●  
Les attaques puissante critique destabilise la cible

## Deux mains

**Barbare:** rang 1: ●+1 de dégât  
rang 10: ●+3 de dégât

rang 5: ●+2 de dégât  
rang 15: ●x2 de dégât

**Position du champion:** rang 5: ●  
Les attaques puissante ont un bonus de +1 de CA

**Brise crâne:** rang 5: ● Les marteaux de guerre font +1 de dégât  
rang 10: ● Les marteaux de guerre font +2 de dégât

**Blessure fatal:** rang 5: ● Les épées bâtarde font +1 de dégât  
rang 10: ● Les épées bâtarde font +2 de dégât

**Broyeuse:** rang 5: ● Les haches de combat font +1 de dégât  
rang 10: ● Les haches de combat font +2 de dégât

**Grande charge:** rang 15: ●  
Courir puis attaquer propulsse la cible à 3 mètres si elle est touché

**Maître de guerre:** rang 20: ●  
50% de chance de paralyser la cible lors du premier face à face

## Armure lourde

**Poids lourd:** rang 1: ●+1 de CA  
rang 5: ●+2 de CA

rang 10: ●+3 de CA  
rang 15: ●+4 de CA

**Poings de fer:** rang 8: ●  
Les coups de poings avec des gantelets infligent x2 de dégât

**Amortissement:** rang 10: ●  
Les dégâts de chute sont réduit de moitié (si armure lourde compléte)

**Inébranlable:** rang 10: ●  
-50% de déséquilibre (si armure lourde compléte)

**Conditionnement:** rang 15: ●  
Les armures lourde sont comme une deuxième peau,  
plus de désavantage

**Coup renvoyé:** rang 20: ●  
10% de dégâts absorber (si armure lourde compléte)

## Endurance physique

**Peau tanné:** rang 1: ●+5 PV max  
rang 5: ●+5 PV max  
rang 10: ●+5 PV max

rang 15: ●+5 PV max  
rang 20: ●+10 PV max

**Auto-immune:** rang 5: ●  
Résiste à la plupart des maladie commune

**Antidote:** rang 10: ●  
Divise les effets et les dégât des poison par deux

**Température:** rang 10: ●  
Annule les effets lier aux températures

**Dure à cuire:** rang 15: ●  
Ignore les 5 premier dégât physique d'un coup (1 x par combats)

**Sang-froid:** rang 20: ●  
Si les PV tombe à 0 récupére 1 PV plus concentration (1 x par jour)

## Athlétisme

**Bond de chat:** rang 5: ●  
Permet de sauter plus loin due la plupart des gens

**Course rapide:** rang 5: ●  
sprint 50%plus vite pendant 10 seconde

**Maîtrise du terrain:** rang 10: ●  
Plus de malus de terrain

**Grimpeur:** rang 10: ●  
Permet d'escalader sans corde ni équipement

**Force concentrée:** rang 15: ●  
Peut forcer une porte ou barrièrre fragile automatiquement

**Esquive réfléxe:** rang 20: ●  
Esquive automatiquement une attaque de zone ( 1 x par combat)

## Résistance naturelle

**Immunité partielle:** rang 3: ● Réduction de 25% des dégât élémentaire  
rang 8: ● Réduction de 50% des dégât élémentaire

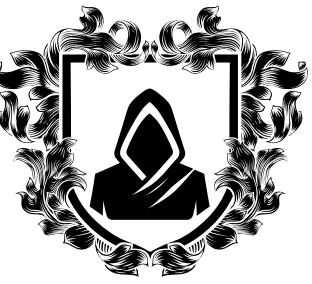
**Résistance runique:**  
rang 5: ● 25% de chance de ne pas subir les effet magique  
rang 10: ● 50% de chance de ne pas subir les effet magique

**Souffle stable:** rang 10: ●  
permet de retenir sa respiration 5 x plus longtemps

**Peau coriace:** rang 12: ●  
Réduction de 1 dégât brut

**Yeux d'obscurité:** rang 15: ●  
Vision nocturne

**Esprit primal:** rang 20: ●  
Les animaux hostiles hésitent avant d'attaquer



# Dextérité Niveau:

## Archerie

**Découvert:** rang 2: ● +1 de dégât  
rang 8: ● +2 de dégât

rang 14: ● +3 de dégât  
rang 18: ● x 2 de dégât

**Tire double:** rang 5: ●  
Permet de tirer une deuxième flèche en même temps sur la cible

**Carquois magique:** rang 10: ●  
Permet de stocker 20 flèches de plus

**Flèche magique:** rang 15: ●  
Crée une flèche à partir de mana (consomme 1 mana par flèche)

**Flèche spectral:** rang 15: ●  
Tire une flèche spectale qui peut traverser les murs ou objets (consomme une flèche et 5 mana)

**Pluie de flèche:** rang 20: ●  
Attaque de zone de 3 mètres. Dégât sur cible: dégât plus +3 puis x3 (consomme 15 flèches et 20 mana)

## Armure légère

**Poids plume:** rang 1: ● +1 de CA  
rang 5: ● +2 de CA

rang 10: ● +3 de CA  
rang 15: ● +5 de CA

**Pas léger:** rang 8: ●  
+1 en discréption (si armure légère complète)

**Liberté de mouvement:** rang 10: ●  
Plus de désavantage (si armure légère complète)

**Marche-vent:** rang 10: ●  
10% de chance à l'esquive (si armure légère complète)

**Bottes de 7 lieux:** rang 15: ●  
Permet de se déplaçer plus loin et plus rapidement (si bottes légère équiper)

**Mouvement habile:** rang 20: ●  
désengagement assurer (si armure légère complète)

## Crochetage

**Verrou simple:** rang 1: ● +1 en crochetage des serrure novice  
rang 5: ● +1 en crochetage des serrure simple

**Main lestes:** rang 5: ●  
Permet de crocheter sans se faire repérer

**Réplique de clé:** rang 10: ●  
Permet de fabriquer une clé en cire d'une clé posséder

**Verrou expert:** rang 10: ●  
Déverrouille les serrures novice et simple automatiquement  
rang 12: ● +1 en crochetage des serrures expert

**Outil magique:** rang 15: ●  
Outil de crochetache magique pour 1 de mana à chaque utilisation

**Serrurier:** rang 20: ●  
Les serrure expert s'ouvre automatiquement et +1 pour les serrure maître

## Eloquence

**Négociation:** rang 1: ● +1 en négociation  
rang 5: ● +2 en négociation  
rang 10: ● +3 en négociation  
rang 15: ● La négociation est toujours à votre avantage

**Corruption:** rang 5: ●  
Permet de soudoyer un garde pour qu'il regarde ailleurs (petit delis)

**Persuasion:** rang 5: ●  
+2 en persuasion

**Intimidation:** rang 10: ●  
+2 en intimedation

**Charme:** rang 15: ●  
+3 pour les relation avec le sexe opposé

**Recéle:** rang 20: ●  
Les marchands ne demanderont jamais d'où proviennent les objets

## Furtivité

**Discréption:** rang 1: ● +1 en discréption  
rang 8: ● +2 en discréption  
rang 16: ● +3 en discréption

**Coup dans le dos:** rang 5: ●  
Les attaques furtif dans le dos obtiennent un bonus de +6 dégât

**Pied léger:** rang 5: ●  
vous n'enclenchez pas les pièges en déplacement furtif

**Mort à distance:** rang 10: ●  
Les tires à distance en furtif obtiennent un bonus de +6 dégât

**Lame d'assassin:** rang 15: ●  
Les attaques furtif avec une dague obtiennent un bonus de +6 dégât

**Silence:** rang 20: ●  
Marcher ou courir n'affecte plus la détection

## Vol à la tire

**Pickpocket:** rang 2: ● +1 pour le vol  
rang 5: ● +2 pour le vol  
rang 15: ● +4 pour le vol

**Voleur nocturne:** rang 5: ●  
+2 pour le vole de nuit

**Argent facile:** rang 10: ●  
+50% d'or en plus par butin au détriment du groupe

**Empoisonné:** rang 10: ●  
Empoisonne les potion ou ration d'une cible (-2 mana par action)

**Maître des clés:** rang 15: ●  
Le vol de clé ne rate presque jamais

**Lupin:** rang 20: ●  
Le vol de bijoux porter ne rate presque jamais



# Sagesse

Niveau:

## Perception

**Champs de vision:** rang 2: ● +1 dans la détection des embuscades  
rang 8: ● +2 dans la détection des embuscades

**Sixième sens:** rang 5: ● +1 dans la détection des pièges  
rang 10: ● +2 dans la détection des pièges

**Détecteur magique:** rang 10: ●  
+1 en détection magique

**Détecteur de mensonge:** rang 15: ●  
50% de chance de savoir si une personne ment

**Vision perçante:** rang 15: ●  
Pour 10 mana révèle les détails d'une pièce

**Intinct de chasseur:** rang 20: ●  
Permet de localiser une proie dans un rayon de 50 M pour 20 mana

## Nature

**Sens des plantes:** rang 2: ●  
Permet d'identifier instantanément une plante

**Cueilleur expert:** rang 5: ●  
Trouve automatiquement une ressource utile par jour

**Main verte:** rang 10: ●  
Accélère la poussée d'une plante pour 5 mana

**Langage des bêtes:** rang 10: ●  
Comprend les émotions des bêtes

**Communication animal:** rang 15: ●  
Permet une communication simple avec les animaux

**Peau d'écorce:** rang 20: ●  
+2 CA naturelle

## Médecine

**Toucher apaisant:** rang 1: ● Soigne 1D4 pour 5 mana

**Remède rustique:** rang 3: ● Prépare un baum rudimentaire sans ingrédient une fois par jour (1D6 PV)

**Diagnosticien:** rang 6: ● identifie avec précision un poison, une maladie ou une malédiction corporelle. Avantage aux soins de + 3

**Traitemet de terrain:** rang 10: ● effectue un soin avancer en plein combat (1D8 PV)

**Toucher des Anciens:** rang 15: ● Un toucher qui guérira la plupart des maux (poison, maladie, effet magique ou malédiction mineur)  
Rituel de 10 minute et ne peut être interrompu pour 30 mana

**Main de vie:** rang 20: ● Une fois par jour le porteur peut sacrifier la moitié de ses PV et de sa mana pour les donner à une cible mourante (0PV pendant 2 minutes)

## Connaissance

**Brocanteur:** rang 3: ●  
Permet d'identifier un objet ancien ou un artefact avec du temps

**Encyclopédie:** rang 3: ●  
Permet de répondre à une question technique ou historique connue

**Érudition magique:** rang 9: ●  
Permet d'apprendre un sort deux fois plus vite

**Analyse tactique:** rang 12: ●  
Permet de deviner le point faible d'un ennemi après deux tours

**Cartographe:** rang 15: ●  
Permet de dessiner une carte d'un donjon si elle est connue

**Calcul rapide:** rang 20: ●  
Permet d'estimer la valeur minimal d'une action

## Enchantement

**Enchanteur:**  
rang 1: ● Permet d'enchanter un objet avec un effet de 20%  
rang 5: ● effet de l'enchetement de 40% rang 10: ● effet de 60%  
rang 15: ● effet de 80%

**Géologue:** rang 5: ●  
Les gemmes sont plus facile à trouver

**Fusion:** rang 10: ●  
Permet de fusionner 2 gemmes identiques pour créer une supérieure

**Retour naturel:** rang 10: ●  
Désenchanter un objet le détruit mais récupération de la gemme

**Rune:** rang 15: ●  
Permet d'inscrire une rune sur un objet pour lui donner un avantage

**Effet supplémentaire:** rang 20: ●  
Permet d'enchanter deux fois le même objet

## Alchimie

**Alchimiste:** rang 1: ● Permet de créer des potions avec 20% d'efficacité  
rang 5: ● 40% d'efficacité rang 10: ● 60% d'efficacité  
rang 15: ● 80% d'efficacité rang 20: ● 100% d'efficacité

**Goutier:** rang 5: ●  
permet de révéler l'effet d'un ingrédient

**Empoisonneur de lame:** rang 10: ●  
permet d'empoisonner les armes

**Vision d'alchimiste:** rang 10: ●  
Permet de voir si des ingrédients sont présents

**Sang de serpent:** rang 15: ●  
50% de résistance aux poisons

**Pureté:** rang 20: ●  
Créer deux potions au lieu d'une avec le même nombres d'ingrédients