

Compétences



ous trouverez ci-dessous la description de toutes les compétences professionnelles. Pour chaque compétence, vous trouverez entre parenthèses le nom de la ou des spécialisations à laquelle elle est associée, ainsi que base ou avancée. Votre héros ne peut commencer sa carrière d'aventurier en maîtrisant une compétence au-delà du rang 3. Le rang maximum dans une compétence est le rang 5. Mais, en certaines circonstances, il est possible d'atteindre le rang 6. Pour commencer, le héros doit forcément posséder cette compétence au rang 5. Puis il doit trouver un grand maître, qui l'entraînera durant une période de un mois à un an (à la discrétion du MJ). Enfin, le héros doit dépenser 25 XP. Notez toutefois qu'il ne devient pas lui-même grand maître ; il acquiert juste le niveau 6 dans cette compétence. Pour éviter tout déséquilibre, seuls les PNJ et les héros choisissant de se retirer peuvent devenir grand maître.

Liste récapitulative

1. Acrobatie	37. Autres (préciser)
2. Acupuncture	38. Aveugler
3. Agitation	39. Balayage
4. Agriculture	40. Banquier
5. Alchimie	41. Barbier
6. Aménagement d'intérieur	42. Blocage
7. Amortir une chute	43. Blocage d'articulation
8. Architecture	44. Boucher
9. Artillerie	45. Bouilleur de cru
10. Artillerie navale	46. Boulanger
11. Assommer	47. Brasseur
12. Astronomie	48. Bricoleur
13. Attaque (Arme d'hast)	49. Calcul
14. Attaque (Arme improvisée)	50. Calligraphie
15. Attaque (Armes exotiques jumelées)	51. Cancanier
16. Attaque (Art martial offensif)	52. Canotage
17. Attaque (Bâton)	53. Cartographie
18. Attaque (Bouclier)	54. Cartomancie
19. Attaque (Combat de rue)	55. Casser un membre
20. Attaque (Couteau)	56. Céramiste
21. Attaque (Epée à deux mains)	57. Chandelon
22. Attaque (Escrime)	58. Chant
23. Attaque (Eventail)	59. Chapelier
24. Attaque (Fléau)	60. Charlatanisme
25. Attaque (Fouet)	61. Charpentier
26. Attaque (Fronde)	62. Chaudronnier
27. Attaque (Gant de combat)	63. Chiromancie
28. Attaque (Hache à deux mains)	64. Chirurgie
29. Attaque (Hache)	65. Claque sur l'oreille
30. Attaque (Lance de cavalerie)	66. Code secret
31. Attaque (Lance légère)	67. Comédie
32. Attaque (Masse)	68. Commander
33. Attaque (Matraque)	69. Compère
34. Attaque (Pugilat)	70. Comportementalisme
35. Aubergiste	71. Composés
36. Augures	72. Compositeur

73. Comptabilité	131. Evaluation
74. Conduite d'attelage	132. Examen d'artefact
75. Conduite de traîneau	133. Examiner
76. Confiseur	134. Fabricant d'Arme à feu
77. Connaissance de la mer	135. Fabricant de dards
78. Connaissance des animaux	136. Fabricant de vitraux
79. Connaissance des bas-fonds	137. Fabricant de voiles
80. Connaissance des herbes	138. Fabrication de médicaments
81. Connaissance des nœuds	139. Facteur d'arcs
82. Connaissance des pièges	140. Falsification
83. Connaissance des runes	141. Filature
84. Connaissance des Sidhe	142. Fileur
85. Connaissance des Syrneath	143. Fleuriste
86. Construction navale	144. Fonderie
87. Contact	145. Forgeron
88. Contorsion	146. Fouille
89. Cordonnier	147. Fourreur
90. Corps à corps	148. Galvaniser
91. Corruption	149. Géomancie
92. Coup à la gorge	150. Gréer
93. Coup aux yeux	151. Guet-apens
94. Coup de pied	152. Harmonie
95. Coup de tête	153. Haubergier
96. Course d'endurance	154. Haute école
97. Course de vitesse	155. Héraldique
98. Création littéraire	156. Histoire
99. Crochetage	157. Horloger
100. Cuisinier	158. Hypnotisme
101. Danse	159. I Ching
102. Débrouillardise	160. Imprimeur
103. Déguisement	161. Interposition
104. Dentiste	162. Interrogatoire
105. Déplacement silencieux	163. Intimidation
106. Désarmer (Mains nues)	164. Intrigant
107. Dessin	165. Jardinier
108. Diagnostic	166. Jenny
109. Diplomatie	167. Jeu de jambes
110. Direct	168. Joaillier
111. Discrétion	169. Jonglerie
112. Dissimulation	170. Jouer
113. Dressage	171. Lancer
114. Droit	172. Lancer (Arme de jet exotique)
115. Double parade (Armes exotiques jumelées)	173. Lancer (Arme improvisée)
116. Ebéniste	174. Lancer (Bolas)
117. Ecrivain public	175. Lancer (Couteau)
118. Eloquence	176. Lancer (Grenade)
119. Embaumeur	177. Lancer (Hache)
120. Emmêler	178. Lancer (Harpon)
121. Empêtrer	179. Lancer (Lance légère)
122. Enigmes	180. Lancer de fusée
123. Entraîner	181. Langage des signes
124. Equilibre	182. Lier
125. Equilibriste	183. Lire sur les lèvres
126. Equitation	184. Logistique
127. Escalade	185. Luthier
128. Esquive	186. Maçon
129. Etiquette	187. Majordome
130. Etreinte	188. Manchette

189. Marchandage	247. Projection
190. Masseur	248. Qui-vive
191. Mathématiques fondamentales	249. Ralentir
192. Mèche	250. Réception de charge
193. Méditation	251. Recharger (Arbalète)
194. Mémoire	252. Recharger (Chu-ko-nu)
195. Mendicité	253. Recharger (Mousquet)
196. Meunier	254. Recharger (Pistolet)
197. Miroitier	255. Recherches
198. Mode	256. Régisseur
199. Musique (instrument à préciser)	257. Roulé-boulé
200. Nager	258. Sabotier
201. Narrer	259. Saisir un objet
202. Navigation	260. Sauter
203. Numismatique	261. Sauter en selle
204. Observation	262. Savonnier
205. Occultisme	263. Sciences de la nature
206. Orfèvre	264. Sculpture
207. Orientation citadine	265. Se balancer
208. Osselets	266. Se dégager
209. Papetier	267. Séduction
210. Parade (Arme d'hast)	268. Sellier
211. Parade (Arme improvisée)	269. Sens de l'orientation
212. Parade (Armes exotiques jumelées)	270. Sens des affaires
213. Parade (Bâton)	271. Serrurier
214. Parade (Bouclier)	272. Service
215. Parade (Cape)	273. Sher da Shi
216. Parade (Couteau)	274. Signes de piste
217. Parade (Epée à deux mains)	275. Sincérité
218. Parade (Escrime)	276. Soins des chevaux
219. Parade (Eventail)	277. Soins des oiseaux
220. Parade (Filet)	278. Souffleur de verre
221. Parade (Gant de Combat)	279. Soulever
222. Parade (Hache à deux mains)	280. Spectacles de rue
223. Parade (Hache)	281. Stratégie
224. Parade (Lance légère)	282. Survie
225. Parade (Masse)	283. Tâches domestiques
226. Parade (Matraque)	284. Tactique
227. Parfumeur	285. Tailleur
228. Parier	286. Tailleur de pierres
229. Pas de côté	287. Tanner
230. Pêche	288. Teinturier
231. Perception du temps	289. Théologie
232. Perruquier	290. Tir à l'arc monté
233. Philosophie	291. Tir d'adresse (Arme de jet exotique)
234. Pickpocket	292. Tir réflexe
235. Piéger	293. Tirer (Arbalète)
236. Piloter	294. Tirer (Arc)
237. Pique-assiette	295. Tirer (Mousquet)
238. Pister	296. Tirer (Pistolet)
239. Poison	297. Tirer (Sarbacane)
240. Politique	298. Tisserand
241. Potamologie	299. Tonnelier
242. Potier	300. Tour de force
243. Poudrier	301. Traits d'esprit
244. Premiers secours	302. Tricher
245. Prestidigitation	303. Uppercut
246. Prise	304. Valet

305. Vannier
306. Vétérinaire

307. Vigneron
308. Voltige

Acrobatie

Base : Acrobat

Avancée : Athlétisme, Monte-en-l'air

Le héros sait se balancer avec adresse à une corde, un lustre... S'il est attaqué à ce moment-là, cette compétence lui servira de défense passive.

Acupuncture

Avancée : Cao Yao

En plantant des aiguilles à des points particuliers du corps d'une personne, vous pouvez retirer la douleur, la tension, et la maladie. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Acupuncture. Le ND est de 15, plus 5 par dé de pénalité ou par malus de +5 au ND que subit le patient à cause de l'affection que vous tentez de soigner. Un succès retire un dé de pénalité (ou réduit le malus au ND de -5), plus un par Augmentation prise sur le jet. Vous ne pouvez soigner un patient par l'acupuncture qu'une fois par acte.

Par exemple, un guérisseur essaie d'utiliser l'acupuncture pour traiter un patient dont une douleur articulaire lui cause une pénalité de 2 dés non gardés (2g0). Le ND de ce jet est de 25, mais guérir complètement les pénalités exigera un jet avec un ND de 30.

Agitation

Avancée : Politicien

Vous êtes capable de rassembler une foule et de lui insuffler certaines émotions fondamentales. La compétence Agitation diffère de Sincérité et d'Eloquence car elle fait uniquement appel aux sentiments. La foule ne se soucie guère des mots que vous employez et la démagogie est quasi instinctive. Il vous suffit donc de lui instiller un sentiment. Cette compétence peut être utilisée pour rassembler une foule sur une place publique (utilisez le système de répartition pour déterminer si vous parvenez à faire pencher la foule en votre faveur).

Agriculture

Base : Paysan

Cette compétence permet de s'occuper de terres et de les cultiver correctement. Elle permet de connaître les périodes de récolte, de labourage, d'ensemencement, mais aussi de savoir se servir d'une charrue et de tous les autres outils dont on se sert dans une ferme.

Alchimie

Base : Alchimiste.

Cette compétence regroupe toutes les connaissances d'un alchimiste. Elle peut lui permettre d'identifier une substance, d'utiliser correctement du matériel d'alchimie, de connaître les principes qui sous-tendent les recherches ésotériques, mais également de réaliser un soluté à base de substances naturelles.

Aménagement d'intérieur

Base : Feng Shui Shi

Vous avez un certain talent pour aménager l'intérieur d'une maison ou d'autres bâtiments pour les rendre à la fois fonctionnels et agréables.

Amortir une chute

Avancée : Acrobate, Arts martiaux défensifs, Arts martiaux offensifs, Athlétisme, Hors-la-loi, Mont-en-l'air, Pauvre Chevalier

Les aventuriers ont une curieuse tendance à faire sans cesse des chutes, mais le héros a appris à les amortir ; il sait absorber l'impact de l'épaule et accompagner sa chute en roulant (ce qui ne lui sera pas d'une grande utilité s'il tombe dans une fosse pleine de pieux). Pour chaque rang dans cette compétence, le héros subit un dé de moins de dommages dus à la chute (minimum 0).

Architecture

Base : Ingénieur

Avancée : Incendiaire, Cambrioleur

Vous saisissez la structure des constructions, qu'il s'agisse de simples huttes de terre ou des plus magnifiques cathédrales du Vaticine. Un jet réussi permet de localiser les fondations, points vitaux et autres informations essentielles. Cela permet même de déterminer s'il y a des pièces ou passages secrets dans l'édifice, mais pas d'en trouver l'entrée. Vous êtes également capable de bâtir un édifice en respectant un cahier des charges précis et pouvez gérer des hommes dans ce sens.

Artillerie

Avancée : Commandement

Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence Artillerie de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

Artillerie navale

Avancée : Capitaine, Commandement

Il est particulièrement difficile de s'habituer aux mouvements de roulis et de tangage d'un navire, surtout quand on essaie de faire feu avec un canon. Les marins qui maîtrisent cette compétence savent calculer le meilleur moment pour la mise à feu. Lorsque les servants d'une pièce d'artillerie font feu, on utilise la compétence Artillerie navale de leur commandant pour faire le jet d'attaque.

Assommer

Base : Matraque

Avancée : Souteneur

Les matraques ont plus pour but d'assommer un adversaire que de lui causer de graves blessures. L'assaillant effectue un jet d'Assommer + Gaillardise contre le ND de la victime. En cas de réussite, la victime effectue un jet de Gaillardise avec un ND égal à trois fois les dommages infligés. Si ce jet est un échec, la victime est alors inconsciente. Si le jet est réussi, elle encaisse les dommages et peut continuer le combat. Si l'attaque est effectuée sans que la victime en soit consciente (embuscade, etc.), le ND est incrémenté de deux augmentations.

Astronomie

Base : Navigateur

Avancée : Cartographe, Erudit, Estudiant, Feng Shui Shi

Connaître le nom et la position des étoiles peut permettre de briller en société mais également d'éviter de se perdre en mer. Votre héros lit dans le ciel comme dans un livre ouvert : en utilisant cette compétence, il peut mesurer l'écoulement du temps, les distances entre deux lieux ou tout simplement impressionner les damoiselles.

Attaque (Arme d'hast)

Base : Arme d'hast, Mercenaire, Soldat

Avancée : Garde, Mousquet

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'hast.

Attaque (Armes exotiques jumelées)

Base : Armes exotiques jumelées

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec des armes exotiques jumelées.

Attaque (Arme improvisée)

Base : Bagnard, Détrousseur, Mercenaire

Avancée : Combat de rue

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme improvisée. Vous l'utiliserez quand votre héros attaquera avec une arme dont l'utilisation n'est pas couverte par une compétence particulière, telle une table, une caisse ou un autre être humain. Votre MJ trouvera les règles relatives aux armes improvisées dans le Guide du maître.

Attaque (Art martial offensif)

Base : Art martial offensif

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire en ayant recours à un art martial offensif.

Attaque (Bâton)

Base : Bâton, Mercenaire

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un bâton.

Attaque (Bouclier)

Base : Mercenaire

Avancée : Bouclier

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un bouclier. Un bouclier inflige 1g1 de dommages quand on s'en sert pour attaquer.

Attaque (Combat de rue)

Base : Bagnard, Combat de rue, Mercenaire, Souteneur

Avancée : Garde du corps

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire. Elle peut être utilisée, d'une façon générale, pour effectuer tous les jets d'attaque qui ne sont pas couverts par une compétence particulière. Il s'agit d'une attaque à mains nues qui inflige 0g1 dés de dommages.

Attaque (Couteau)

Base : Couteau, Mercenaire

Avancée : Acolyte, Assassin

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un couteau.

Attaque (Épée à deux mains)

Base : Épée à deux mains, Mercenaire

Avancée : Ecuyer, Soldat

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une épée à deux mains.

Attaque (Escrime)

Base : Escrime, Forban, Marine, Mercenaire, Pauvre Chevalier

Avancée : Assassin, Mousquetaire, Précepteur, Torero

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arme d'escrime.

Attaque (Éventail)

Base : Éventail, Mercenaire

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un éventail.

Attaque (Fléau)

Base : Fléau, Mercenaire

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fléau.

Attaque (Fouet)

Base : Fouet, Mercenaire

Avancée : Bourreau, Palefrenier

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un fouet.

Attaque (Gant de combat)

Base : Gant de combat, Mercenaire

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un gant de combat.

Attaque (Hache à deux mains)

Base : Hache à deux mains, Mercenaire

Avancée : Soldat

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une hache à deux mains.

Attaque (Hache)

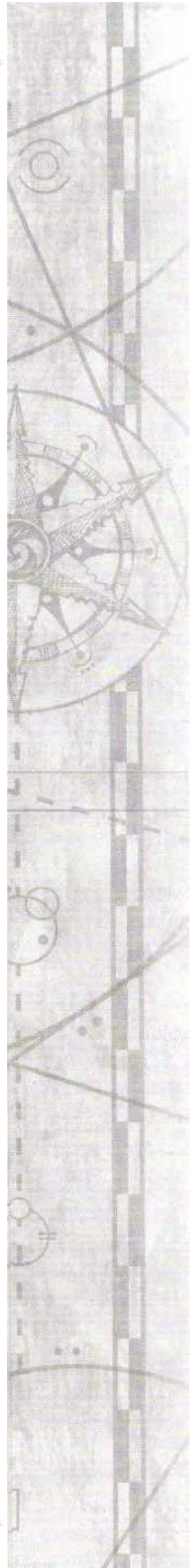
Base : Hache, Mercenaire

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une hache.

Attaque (Lance de cavalerie)

Base : Lance de cavalerie

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire au corps à corps avec une lance de cavalerie. Pratiquement toutes les armes d'hast peuvent être utilisées comme lance de cavalerie dès qu'elles sont tenues sous le bras et que son utilisateur est monté à cheval. Mais les armes les plus efficaces pour ce style de combat restent la lance lourde et l'épieu de guerre.



Attaque (Lance légère)

Base : Lance légère

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire au corps à corps avec une lance légère.

Attaque (Masse)

Base : Masse

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une masse.

Attaque (Matraque)

Base : Matraque

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une matraque.

Attaque (Pugilat)

Base : Bourreau, Mercenaire, Pugilat

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire que l'on affronte à mains nues. Vous l'utiliserez quand votre héros fera une attaque qui n'est couverte par aucune compétence particulière. Une attaque à mains nues inflige 0g1 dés de dommages.

Aubergiste

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait tenir une auberge.

Augures

Avancée : Bonne aventure

Il s'agit de prédire l'avenir à grande échelle. Cela englobe donc les événements et choix qui dépassent de loin un individu unique. Du coup, les augures sont souvent vagues et obscurs.

Autre (préciser)

Avancée : Bonne aventure

C'est une compétence fourre-tout qui embrasse de nombreuses méthodes de prédiction de l'avenir, des feuilles de thé aux runes, des entrailles aux bosses qui figurent sur le crâne du consultant.

Aveugler

Avancée : Cape

Semblable au Coup aux yeux, cette attaque a pour objectif d'aveugler et d'embrouiller temporairement votre adversaire. Pour l'exploiter, vous devez tenir une cape dans votre main non directrice. Vous déclarez ensuite l'utilisation de cette compétence et effectuez votre jet de dés en l'utilisant comme compétence d'attaque. Si cette dernière est couronnée de succès, vous n'infligez aucun dommage mais obligez votre cible à augmenter son dé d'action suivant de deux points, plus 1 par augmentation réussie. Si le dé d'action passe ainsi au-dessus de 10, il disparaît.

Balayage

Avancée : Bâton

Un fauchage est une attaque agressive où le bastonneur fait tourner rapidement son bâton au-dessus de lui avant d'envoyer l'une des extrémités de son arme contre votre adversaire. Vous devez déclarer effectuer un Balayage à la place de votre attaque classique. Vous lancez deux dés supplémentaires (+2g0) lors de votre jet de dommages si votre attaque réussie. Cependant, pendant cette phase uniquement, votre ND pour être touché tombe à 5 et vous ne pouvez utiliser aucune défense active.

Banquier

Avancée : Antiquaire, Marchand

Le héros sait s'occuper d'une banque, évaluer la valeur d'un patrimoine, pratiquer des taux d'intérêts...

Blocage

Base : Arts martiaux défensifs, Arts martiaux offensifs

Le blocage est l'acte de placer votre bras ou votre jambe entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active lorsque vous êtes désarmé.

Barbier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait couper et donner forme aux cheveux, barbes et moustaches de ses clients, selon le goût de chacun d'eux.

Blocage d'articulation

Avancée : Arts martiaux défensifs

Un Blocage d'articulation est un type spécial de prise qui peut être utilisé pour soumettre un opposant en appliquant une pression sur l'une de ses articulations de telle manière que s'il cherche à se dégager, il risque de se blesser lui-même. Pour utiliser cette attaque, déclarez que vous tentez d'effectuer un Blocage d'articulation sur votre adversaire et précisez le type de blocage que vous souhaitez obtenir. Effectuez un jet de Finesse + Blocage d'articulation contre le ND de votre cible, en prenant autant d'augmentations que nécessaire pour atteindre l'articulation visée comme s'il s'agissait d'une attaque localisée classique. Si vous réussissez, vous le bloquez momentanément. Tandis qu'il est coincé de cette manière, votre ennemi peut seulement tenter de briser votre prise ou effectuer une action qui ne nécessite que peu de mouvement, comme appuyer sur la gâchette d'un pistolet. Contrairement à une Prise, votre opposant ne peut pas utiliser un Coup de tête contre vous.

Pour tenter de se libérer de votre prise, il doit dépenser une action (rappelez-vous des règles d'interruption et de mise en réserve), et effectuer un jet d'opposition avec au choix Finesse + Prise ou Finesse + Blocage d'articulation contre votre Finesse + Blocage d'articulation. S'il gagne, la prise est rompue; sinon, elle persiste. Vous, d'un autre côté, pouvez dépenser une action (toujours suivant les règles d'interruption et de mise en réserve) pour raffermir votre prise. Chaque action dépensée vous donne une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tentera de se libérer de votre blocage. La compétence Se dégager l'aide en annulant ces augmentations comme pour la compétence Prise.

Quand votre opposant échoue en tentant de se libérer, il reçoit des dommages en fonction du type de Blocage d'articulation que vous lui appliquez, et votre prise est maintenue. S'il réussit à se libérer, il reçoit les dégâts et n'est plus bloqué. S'il utilise autant d'augmentations que vous avez dû en prendre pour localiser votre blocage, il se libère et ne reçoit aucune blessure.

Articulation	Augmentations	Dégâts (utilisez la Gaillardise de votre adversaire)
Doigt	1	0g2
Poignet	2	1g2
Coude	3	3g2
Epaule	4	4g2
Chevill	2	1g2
Genou	3	3g2

Boucher

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait préparer la viande destinée à la consommation.

Bouilleur de cru

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer de l'alcool fort, comme de l'eau-de-vie.

Boulangier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence sert à faire du pain, des gâteaux, etc.

Brasseur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer de la bière et de l'ale.

Bricoleur

Avancée : Artisan, Cambrioleur, Ingénieur, Professeur

Cette compétence représente votre capacité pratique à réparer et construire des objets mécaniques. On s'en sert pour retaper ou améliorer de petits objets comme les pendules et boîtes à musique, mais également pour en réaliser depuis des plans abstraits.

Calcul

Base : Artificier, Artisan, Collecteur d'impôts, Erudit, Estudiant, Gwai Liao, Incendiaire, Ingénieur, Marchand

Avancée : Mousquetaire, Précepteur, Recruteur

« les chiffres définissent le monde » disent-ils et le héros sait qu'ils ont raison. Système métrique, navigation, déplacement des troupes, et même les négociations commerciales font appel aux mathématiques. Heureusement que le héros a été attentif en classe.

Calligraphie

Base : Artisan, Faussaire, Moine, Rahib

Avancée : Cartographe, Chroniqueur

Le héros sait écrire de manière précise et décorative pour mettre en valeur un ouvrage. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Cancanier

Base : Jenny

Avancée : Chroniqueur, Courtisan, Courtisane, Domestique

Une rumeur se répand deux fois plus vite que la flèche la plus rapide et est deux fois plus mortelle. Les amateurs de ragots ne sont jamais loin de leurs sources habituelles et connaissent toujours les derniers potins avant les autres, mais ils savent aussi déterminer lesquels sont assis sur un fond de vérité et lesquels sont importants.

Canotage

Base : Contrebandier, Pêcheur

Avancée : Forban, Marin, Marine, Navigateur

Le héros est compétent dans le maniement de la rame et instruments assimilés (comme la pagaie ou la gaffe). Ils peuvent conduire de petites embarcations efficacement et sans dangers. Aptitude vitale pour la plupart des pêcheurs.

Cartographie

Base : Cartographe, Explorateur, Navigateur

Avancée : Capitaine, Commandement, Eclaireur, Feng Shui Shi, Guide, Incendiaire, Marin, Pilote fluvial

Le héros est capable de tracer des cartes relativement précises en utilisant le matériel approprié. Une carte de bonne qualité peut se vendre à prix d'or si l'on trouve le bon acheteur. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'une carte précise et détaillée ; en cas d'échec, son navire pourrait bien se retrouver en plein milieu de la septième mer...

Cartomancie

Avancée : Bonne aventure

Le personnage se sert d'un jeu unique dont on croit qu'il vient de l'Empire du Croissant. L'interprétation des cartes exige la connaissance de traditions et symboles, et bien évidemment la compréhension de la nature duale de chaque lame. La faculté d'extrapolation se révèle aussi utile, comme c'est le cas pour toutes les autres compétences de la spécialisation Bonne aventure. Cette compétence n'a aucun lien avec les pouvoirs de cartomancie des sorcières de la destinée. Bien que les deux arts offrent des similitudes, ils font appel à des techniques totalement différentes qui ne sont pas compatibles.

Casser un membre

Avancée : Lutte

Cette compétence permet, à certaines conditions, de briser un membre à un adversaire. Votre héros doit tout d'abord être parvenu à empoigner son adversaire (voir la compétence Prise), puis vous devez désigner le membre qu'il va tenter de briser et enfin faire un jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte, vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire de votre héros au lieu de faire un jet de dommage. La prise en cours est brisée si ce jet de compétence est réussi.

Céramiste

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait sculpter et cuire des objets en terre ou tirés de matériaux similaires.

Chandélon

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des chandelles à base de suif ou de cire d'abeille, qui sont souvent parfumées ou sculptées. Il lui arrive aussi d'arrondir ses revenus en vendant le miel que donnent ses ruches.

Chant

Base : Artiste, Barde, Bateleur, Feng Shui Shi, Skalde, Rahib

Avancée : Jenny, Moine, Prêtre

Le héros a une voix pure comme le cristal, mais ce n'est que la partie visible de son talent ; le contrôle de la respiration, ainsi que la qualité de l'élocution sont aussi importants. Cette compétence permet au héros de tirer le maximum de ses capacités vocales.

Chapelier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence sert à fabriquer et réparer les chapeaux.

Charlatanisme

Avancée : Apothicaire, Cao Yao, Colporteur, Fournisseur de drogues, Gitan, Herboriste, Homme-médecine, Maquignon, Médecin

Le héros sait concocter comme pas deux des remèdes « invisibles » (comme des pastilles de sucre, de l'eau colorée...), plus efficaces pour l'esprit du patient que pour son organisme et sait donner l'impression à ses « patients » qu'ils se portent mieux. S'ils en tirent un quelconque bénéfice, tant mieux pour eux ; si ce n'est pas le cas, peu importe car vous serez loin lorsqu'ils voudront récriminer.

Charpentier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence sert à construire du mobilier ou des structures de bois. Pour construire ou modifier un navire, on utilise cependant la compétence Construction navale.

Chaudronnier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer marmites et chaudrons.

Chiromancie

Base : Bonne aventure

Cette compétence exige d'avoir une connaissance parfaite des différentes lignes de la main. Elle ne s'intéresse pas simplement aux lignes de chance, de cœur et de vie, mais également aux marques obscures déterminant l'enfance et la réussite financière.

Chirurgie

Avancée : Médecin

Si les compétences chirurgicales des médecins officiant dans Seventh Sea sont pour le moins limitées, elles peuvent parfois faire la différence entre la vie et la mort. Votre héros sait amputer des membres gangrenés, extraire les balles et recoudre convenablement une blessure.

Un héros maîtrisant cette compétence peut soigner les blessures graves en réussissant un jet d'Esprit + Chirurgie contre un ND égal à (nombre de blessures graves du patient) x 10 – un jet réussi de Diagnostic permet de réduire ce ND à (nombre de blessures graves) x 5. Un jet réussi permet de soigner une blessure grave, plus une toutes les deux augmentations utilisées. Un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Claque sur l'oreille

Avancée : Pugilat

Cette compétence permet d'asséner un coup sec sur l'oreille d'un adversaire, de manière à le désorienter et à temporairement lui faire perdre le sens de l'équilibre. déclarez votre intention, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de votre adversaire est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (si elle n'est donc pas évitée par une défense active), votre héros inflige automatiquement une blessure grave à son adversaire au lieu de faire un jet de dommages.

Code secret

Avancée : Cartographe, Diplomate, Espion, Faussaire

On utilise souvent des codes pour chiffrer le contenu d'un message afin de le mettre à l'abri de la curiosité de ceux qui n'ont pas à en connaître le contenu. Cette compétence permet au héros d'en prendre connaissance, même s'il fait partie de ceux qui n'ont pas « à en connaître ».

Comédie

Base : Arnaqueur, Bateleur, Courtisane

Avancée : Mendiant, Comédie

Le héros sait se glisser à la perfection dans la peau de divers personnages. Il peut très facilement se faire passer pour un représentant de n'importe quelle couche sociale, jouant tour à tour l'humilité d'un mendiant ou l'arrogance d'un noble. Bien évidemment, la supercherie a plus de poids quand on porte le costume approprié.

Commander

Avancée : Capitaine, Commandement, Intendant, Maître d'armes, Rasoir

Une fois que le héros aura galvanisé ses hommes, cette compétence lui permettra de se montrer à la hauteur de leurs aspirations. Elle lui permettra aussi de répartir les différentes tâches au mieux des aptitudes de ses hommes et de les conseiller afin qu'ils s'améliorent sans leur donner l'impression de se mettre en travers de leur route. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Compère

Avancée : Bateleur

Le compère est le complice du bateleur, placé dans la foule pour soutenir l'artiste. Parfois, il est nécessaire de pousser la foule pour qu'elle applaudisse. Parfois, une question pertinente émanant de la foule révèle toute la splendeur du bateleur. Et de temps en temps, il faut convaincre les spectateurs qu'ils ont toute leur chance de découvrir sous quel gobelet se cache la balle.

Comportementalisme

Base : Bourreau, Rasoir, Recruteur

Avancée : Arnaqueur, Assassin, Avoué, Bateleur, Bonne aventure, Chasseur de primes, Chroniqueur, Collecteur d'impôts, Courtisane, Diplomate, Escamoteur, Fouineur, Fournisseur de drogues, Guide, Jenny, Marchand, Missionnaire, Shirbaz, Souteneur

Cette compétence est l'art de savoir des éléments de la personnalité d'un individu en observant son apparence et ses attitudes. On peut ainsi déterminer si un individu est droitier ou gaucher en regardant ses mains ; de même, un infime mouvement de paupière trahissant une certaine nervosité peut apprendre bien des choses à un observateur expérimenté. Grâce à cette compétence, le héros pourra toujours engager une conversation en disposant d'un minimum d'informations sur son interlocuteur. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang de Détermination ou de l'une des compétences de l'interlocuteur de votre héros.

Composés

Avancée : Herboriste, Homme-médecine, Moine

Vous êtes capables de traiter les matières végétales et de mélanger différentes plantes afin de produire des effets bénéfiques : baume de soin, cataplasmes, somnifères, etc. Veuillez noter que de tels mélanges ne correspondent en rien aux potions magiques. Il s'agit tout simplement de composés végétaux normaux que tout ermite ou sage-femme sait préparer.

Compositeur

Base : Artiste

Des mélodies envoûtantes ne cessent de naître et de rouler dans l'esprit du héros, un don de Theus que peu savent exploiter. Cet apprentissage, qui recouvre également la capacité du héros à maîtriser parfaitement le rythme, les harmonies et les instruments de musique, est une première étape dans cette direction.

Comptabilité

Base : Collecteur d'impôts, Intendant

Avancée : Antiquaire, Domestique, Gwai Liao, Ingénieur, Marchand

Cette compétence permet de suivre avec précision les revenus et dépenses d'une grosse entreprise ou d'un domaine important. On peut aussi l'utiliser pour détecter des fraudes ou en commettre.

Conduite d'attelage

Base : Cocher, Colporteur, Gitan,

Avancée : Contrebandier, Domestique, Explorateur, Palefrenier, Paysan, Prospecteur, Soldat

Diriger un attelage et monter à cheval sont deux choses bien différentes. Dans le premier cas, les animaux doivent être attachés très soigneusement afin qu'ils ne projettent pas l'attelage contre un mur et qu'ils restent calmes dans une rue encombrée d'une foule vociférante d'hommes et d'animaux. Un attelage représente une masse importante qu'il est difficile de stopper, un véritable danger pour les piétons qui ne seraient pas assez vifs. Votre héros sait accomplir toutes ces tâches.

Conduite de traîneau

Avancée : Domestique, Palefrenier

Conduire un traîneau n'a rien à voir avec monter un cheval ou conduire un attelage. Les animaux doivent être harnachés, ne pas pousser le traîneau contre des obstacles et apprendre à travailler en équipe. Pire, il est parfois difficile d'arrêter un traîneau, et ceux qui se trouvent sur son chemin ont intérêt à être vifs. Vous savez donc gérer tous ces détails.

Confiseur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence permet de fabriquer des bonbons.

Connaissance de la mer

Avancée : Baleinier, Forban, Marin, Navigateur, Pêcheur

Le héros connaît les légendes et les histoires que les marins aiment à se raconter. Si on raconte qu'une île est hantée, il est fort probable qu'il en connaîtra la légende.

Connaissance des animaux

Base : Chasseur, Paysan, Veneur.

Avancées : Bûcheron, Eclaireur, Erudit, Explorateur, Fauconnier, Maquignon, Torero.

Vous êtes capable d'identifier l'espèce et les caractéristiques principales des animaux communs, et pouvez faire des conjectures quant à certaines des spécificités des nouvelles espèces découvertes (venimeux, grégaire, carnivore, etc.). Cela ne remplace pas la compétence de Pistage. La connaissance des animaux peut vous aider à savoir quel type d'animal vous pister, pas les méthodes pour le suivre.

Connaissance des bas-fonds (cité à préciser)

Base : Bagnard

Avancée : Cambrioleur, Contrebandier, Détrouseur, Escamoteur, Fouineur, Fournisseur de drogues, Garde, Jenny, Malandrin, Mendiant, Monte-en-l'air, Receleur, Souteneur

Dans chaque cité, il existe un quartier dans lequel les membres de la garde ont peur de s'aventurer. Les bandits, assassins et détrouseurs en ont fait leur domaine, et c'est là que le héros pourra les contacter. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros trouvera la personne qu'il recherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Connaissance des herbes

Base : Bûcheron, Fournisseur de drogues, Herboriste, Homme-médecine

Avancée : Apothicaire, Barde, Colporteur, Erudit, Gitan

Vous connaissez très bien les plantes, et vous pouvez dire lesquelles sont comestibles et lesquelles possèdent des vertus curatives. Cette compétence est différente de Premiers secours car vous ne savez pas pour autant poser un bandage. Toutefois, avec suffisamment de temps, et dans les conditions adéquates, vous pouvez trouver les herbes qui vous permettront de ne pas mourir ou d'empêcher une blessure de s'infecter.

Connaissance des nœuds

Base : Baleinier, Marin, Pêcheur, Pilote fluvial

Avancée : Forban, Marine

Grâce à cette compétence, le héros peut faire la plupart des nœuds nécessaires aux marins. Il pourra ainsi faire la différence entre un nœud de chaise et une double clé.

Connaissance des pièges

Base : Cambrioleur

Avancée : Archéologue, Monte-en-l'air

Les Syrneth prenaient grand soin de leurs biens de valeur. Cette compétence permet de détecter et d'éviter les pièges en lançant des dés supplémentaires sur le jet de Perception visant à le remarquer. Ainsi, un héros qui dispose d'un Esprit de 2 et d'une Connaissance des pièges de 3 fait un jet de Perception de 5g2 pour les détecter.

Connaissance des runes

Avancée : Skalde

Vous saisissez parfaitement bien la nature de la mythologie Vestenmannavnjar et connaissez les contes qui se cachent derrière les runes. Lorsqu'il vous faut connaître la légende mythologique d'une rune en particulier, vous pouvez utiliser cette compétence.

Connaissance des Sidhe

Avancée : Barde

Vous avez une certaine expérience des Sidhe ; vous avez appris un peu de leur sagesse et connaissez quelques-uns de leurs secrets. Vous pouvez identifier certains types de Sidhe à leur apparence et vous savez comment vous comporter pour ne pas vous attirer leur ire.

Connaissance des Syrneath

Avancée : Antiquaire, Archéologue, Erudit

Alors que l'Occultisme est l'étude de la sorcellerie, la Connaissance des Syrneath représente ce que vous savez des races disparues. Un simple rang dans cette compétence vous permet de savoir qu'il existait plus d'une race disparue et peut-être leurs noms.

Construction navale

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence est utilisée pour construire et modifier des bateaux.

Contact (*cité à préciser*)

Base : Chasseur de primes, Estudiant, Garde, Guide, Malandrin, Politicien, Receleur, Souteneur

Avancée : Chroniqueur, Colporteur, Fouineur, Marchand

Savoir où rencontrer les bonnes personnes peut se révéler vital. Votre héros semble savoir où chaque diplomate va boire une bière et dans quelle taverne recruter un équipage. Cette compétence est différente de Connaissance des bas-fonds, qui concerne les individus les moins recommandables d'une ville. Si vous réussissez votre jet de Contact, votre héros trouvera la personne qu'il cherche. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Contorsion

Avancée : Acrobate, Monte-en-l'air

Un artiste disposant de cette compétence est capable de plier et de tordre son corps pour lui donner des formes que Theus n'avait certainement pas imaginées. Bien que cette compétence serve principalement à étonner et divertir un public, elle permet également de se faufiler dans des passages particulièrement étroits.

Cordonnier

Base : Artisan

Avancée : Pauvre Chevalier

Cette compétence permet d'effectuer tous les travaux de cordonnerie tels que réparation de chaussures, fabrication de selles ou de vêtements de cuir.

Corruption

Base : Bagnard

Avancée : Arnaqueur, Avoué, Capitaine, Chroniqueur, Collecteur d'impôts, Contrebandier, Diplomate, Escamoteur, Espion, Intendant, Jenny, Marchand, Pilote fluvial, Rasoir, Recruteur

Utilisé à bon escient, l'argent peut ouvrir les portes, accélérer le traitement d'une formalité administrative et faire changer des gardes de camp. Votre héros sait où, quand et comment l'utiliser.

Corps à corps

Avancée : Arts martiaux offensifs

Cette compétence recouvre l'art du combat rapproché avec une arme. Vous devez annoncer que votre PJ utilise cette compétence à la place de sa compétence d'attaque habituelle. Si l'attaque porte, vous n'infligez que 0g1 de dommages en attaque à mains nues, mais votre adversaire peut tomber à terre. Vous devez pour cela lui infliger au moins 5 x Gaillardise de dommages. S'il chute, votre adversaire perd toutes ses actions gardées et il devra dépenser une action pour se relever. Au sol, ses défenses actives et passives sont basées sur la compétence Roulé-boulé. S'il essaie d'attaquer en étant au sol, il ne peut le faire qu'en utilisant une augmentation (à moins d'utiliser la compétence coup de pied) et le MJ est le seul juge de ce qui est possible ou non (pas de corps à corps à Corps à corps ou de Coup de pommeau par exemple). Pendant la phase au cours de laquelle il se relève, sa défense passive tombe à 5, mais il peut tout de même effectuer une défense active avec deux augmentations. S'il subit une blessure grave alors qu'il se relève, il retombe aussitôt. Cette action ne peut permettre d'envoyer au sol un adversaire dont le poids est au moins trois fois supérieur au vôtre.

Coup à la gorge

Avancée : Arts martiaux offensifs, Combat de rue

Déclarez votre intention avant d'utiliser cette compétence, puis faites votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros est augmenté de 15 lorsque vous utilisez cette compétence, mais si l'attaque porte (et n'est donc pas évitée par une défense active), vous infligez automatiquement une blessure grave à l'adversaire au lieu de faire un jet de dommages. Vous pouvez utiliser cette compétence avec tout ce qui vous tombe sous la main, ce qui inclut une arme généralement utilisée pour des coups plus « nobles », comme la rapière ou la main gauche.

Coup aux yeux

Avancée : Combat de rue

Cette compétence permet de porter un coup destiné à aveugler temporairement un adversaire (le héros doit obligatoirement avoir une main libre pour pouvoir l'utiliser). Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si l'attaque porte, l'adversaire de votre héros subira 0g1 de dommages (mains nues) et devra augmenter la valeur de son prochain dé d'action de 1, plus 1 par augmentation utilisée. Si la valeur du dé dépasse 10, le dé est abandonné.

Coup de pied

Avancée : Arts martiaux offensifs, Combat de rue

Un coup de pied inflige 0g2, mais le ND pour toucher est augmenté de 10. Vous devez déclarer votre intention avant de faire votre jet d'attaque en utilisant cette compétence.

Coup de tête

Avancée : Lutte

Ce coup peut handicaper terriblement l'adversaire du héros, mais ce dernier devra aussi accepter de souffrir. Vous ne pouvez attaquer de la sorte que si votre héros emprisonne son adversaire par une prise ou l'inverse. Si l'attaque porte, votre héros inflige 3g1 dés de dommages à mains nues à son adversaire et subit lui-même 1g1 dés de dommages à mains nues (n'oubliez pas d'ajouter son rang de Gaillardise à ces deux jets). Si l'adversaire de votre héros subit une blessure grave à la suite de ce coup de tête alors que c'est lui qui maintenait la prise, celle-ci est brisée. Attention, n'oubliez pas qu'en ce qui concerne votre personnage, vous avez tout intérêt à choisir le dé de dommages le plus faible afin d'encaisser le moins de dégâts possibles.

Course d'endurance

Avancée : Athlétisme, Eclaireur, Escamoteur, Garde, Mercenaire, Soldat

Le héros peut courir sur de longues distances sans s'effondrer ; il sait trouver son rythme et régler sa respiration en course.

Course de vitesse

Base : Athlétisme, Escamoteur, Torero

Avancée : Chasseur de primes, Garde, Pauvre Chevalier, Rasoir

Quand le danger est trop grand, le héros peut courir à une vitesse phénoménale. Il ne pourra pas maintenir un tel rythme très longtemps, mais durant ce court laps de temps, peu d'hommes sont capables de rivaliser avec lui. Lorsqu'il court, cette compétence lui sert de défense passive.

Couturier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait repriser vêtements et tissus et tisser une grande variété de matières afin d'obtenir des habits ou d'autres pièces (drapeau, nappe...).

Création littéraire

Base : Artiste, Chroniqueur, Gwai Liao, Moine, Prêtre, Professeur, Rahib, Skalde

Avancée : Avoué, Ingénieur

La plume du héros effleure et survole les pages blanches. Il manie la prose comme nul autre et ses phrases peuvent amuser le lecteur, offusquer la noblesse, ou pousser le peuple à prendre les armes. D'une sentence, il peut transformer des mendiants en rois et provoquer la chute du tyran le mieux installé. Cette compétence regroupe toutes les formes de littérature (poésie, théâtre...).

Crochetage

Base : Cambrioleur

Les portes n'auraient pas de serrures si elles ne protégeaient pas des biens de valeur. Avec cette compétence et un fil de fer ou un jeu de crochets, les portes fermées à clé ne constituent plus un obstacle pour le héros. Votre MJ trouvera les règles concernant serrures et crochetage dans le Guide du Maître.

Cuisinier

Base : Artisan, Herboriste

Avancée : Ecuyer, Moine

Aucun domestique n'est plus apprécié qu'un bon chef. De nombreux maîtres seraient prêts à se mettre en quatre pour ne pas perdre le leur et de nombreux autres seraient prêts à tout pour les débaucher. En bref, la maîtrise de l'art culinaire est l'assurance de revenus confortables.

Danse

Base : Bateleur, Courtisan, Courtisane, Gitan, Précepteur

Avancée : Jenny

Le héros évolue avec grâce et maintien dans les salles de bal. Les bons danseurs de salon sont toujours très demandés dans les réceptions organisées par la noblesse ; les danseurs de ballet pourront gagner leur vie lors de spectacles ou en accompagnant des récitals.

Débrouillardise

Base : Bagnard, Etudiant

Avancée : Galopin, Gitan, Guide, Malandrin, Mendiant, Pauvre Chevalier, Prospecteur, Rahib

Le héros sait toujours où trouver des débris susceptibles de servir encore et même s'il y a peu de chance qu'il dénicher jamais un diamant, il sait où se nourrir, s'habiller et récupérer une arme de fortune. Si vous réussissez des jets de Débrouillardise, votre héros pourra trouver ce dont les habitants des villes se débarrassent, dans les limites fixées par votre MJ.

Déguisement

Avancée : Arnaqueur, Assassin, Bateleur, Espion, Mendiant

Un individu encapuchonné attire souvent bien plus l'attention qu'il ne le souhaiterait. Un peu de suie dans les cheveux, une démarche voûtée, des vêtements miteux et cette compétence permettra au héros de ressembler à n'importe quel passant anonyme. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND du jet de ceux qui seront suffisamment près pour tenter de voir qu'il s'agit d'un déguisement.

Dentiste

Avancée : Médecin

Difficile de remporter un duel ou de conseiller correctement un monarque quand on souffre d'une rage de dents. Un héros maîtrisant la compétence Dentiste sait nettoyer les dents pourries, préparer et utiliser les plombages et les ersatz de dents. Il s'agit plus ici d'une compétence professionnelle que d'une véritable technique de soin et qui, à ce titre, peut donc permettre au héros d'augmenter ses revenus.

Déplacement silencieux

Base : Acolyte, Assassin, Cambrioleur, Chasseur, Contrebandier, Détrouseur, Eclaireur, Espion, Galopin, Guérillero, Monte-en-l'air, Palefrenier

Avancée : Bûcheron, Chasseur de primes, Explorateur, Guide, Hors-la-loi, Mendiant, Souteneur, Veneur

Cette compétence est l'art de se déplacer sans éveiller l'attention. Votre héros peut l'utiliser pour se glisser dans des endroits qui lui sont normalement interdits, échapper à des poursuivants ou éviter d'être pris dans une situation embarrassante. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Désarmer (*Main*s nues)

Avancée : Arts martiaux défensifs

Vous ne pouvez utiliser cette compétence que si l'attaque de votre adversaire vient d'échouer contre votre défense passive. Utilisez un dé d'action afin d'effectuer un jet d'opposition entre votre Gaillardise + Désarmer et Gaillardise + Attaque (Arme utilisée) de votre adversaire. Si vous remportez l'opposition, vous lui faites sauter son arme des mains. Si vous remportez l'opposition en utilisant deux augmentations, vous pouvez même vous retrouver avec l'arme de votre adversaire en main si vous le désirez.

Dessin

Base : Artiste, Cartographe, Ingénieur

Le héros n'a besoin que d'un morceau de craie ou de charbon pour donner vie à tout un monde imaginaire. Cette compétence lui permettra de recopier à l'identique d'anciens dessins ou des runes ou de dessiner une fleur délicate pour le plaisir d'une dame.

Diagnostic

Base : Apothicaire, Cao Yao, Herboriste, Homme-médecine, Maquignon, Médecin

Avancée : Bourreau, Fournisseur de drogues

Détecter une fracture d'un membre ou un poumon percé fait partie des compétences les plus élémentaires d'un médecin. Comment en effet soigner les gens si l'on ne peut pas diagnostiquer leurs affections ? Le ND du jet de Diagnostic est égal à 5 + (blessures graves du patient) x 5. Réussir ce jet de compétence permettra de diminuer le ND d'un éventuel jet de Chirurgie. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une seule fois par patient et par acte.

Diplomatie

Base : Diplomate, Rasoir

Avancée : Barde, Capitaine, Commandement, Courtisan, Explorateur, Gwai Liao, Intendant, Missionnaire, Pilote fluvial, Politicien, Prêtre, Rahib, Skalde

L'art de la diplomatie est l'art de la paix ; les mots ont évité plus de guerres que les armes n'en ont provoqué. La tranquille assurance du héros peut apaiser même les spadassins les plus agressifs et lui permet de ne pas faire couler inutilement le sang – et en premier lieu, le sien. Grâce à vous, des hommes courroucés empruntent la voie de la raison, et il vous est ensuite possible de les mener par le bout du nez. Avec suffisamment de temps, vous sauriez vendre de la neige à un vesten.

Direct

Base : Arts martiaux offensifs, Pugilat

Lorsque vous utilisez cette compétence, votre héros effectue deux attaques à mains nues rapides contre son adversaire. Vous devez déclarer votre intention, puis effectuer vos deux jets d'attaque en utilisant cette compétence. Le ND pour toucher l'adversaire de votre héros est augmenté de 10 lorsque vous utilisez cette compétence.

Discrétion

Base : Courtisane, Domestique, Garde du corps, Jenny, Discrétion

Avancée : Arnaqueur, Chroniqueur, Ecuyer, Escamoteur, Garde, Palefrenier

La plus grande qualité d'un domestique est parfois de passer inaperçu quand son maître est, par exemple, en proie à un violent accès de colère. Pas de se cacher, mais plutôt de se fondre dans le paysage. Cette compétence joue sur la tendance naturelle des nobles à ignorer les domestiques et produit donc les meilleurs effets sur eux. A l'instar de la compétence Déplacement silencieux, cette compétence est utilisée, pour fixer le ND, en opposition de l'Esprit des personnes qui tentent de repérer le domestique concerné.

Dissimulation

Base : Bagnard, Escamoteur, Fournisseur de drogues, Garde du corps

Avancée : Assassin, Colporteur, Contrebandier, Courtisane, Espion, Faussaire, Galopin, Incendiaire, Jenny, Mendiant

Une femme qui dissimule une dague dans son corsage a un moyen de défense, même si elle paraît vulnérable. Et le héros aura besoin de cette compétence pour introduire un pistolet dans une salle de bal soigneusement gardée ou un crochet dans une cellule. Pour faire appel à cette compétence, faites un jet simple : le résultat obtenu sera le ND à battre par ceux qui sont assez près pour tenter de percer à jour la tentative de dissimulation de votre héros. Tout personnage le fouillant rapidement bénéficie d'une augmentation gratuite ; deux, si cette fouille est minutieuse.

Dressage

Base : Veneur

Avancée : Bateleur, Cavalier, Chasseur, Cocher, Fauconnier, Maquignon, Palefrenier, Paysan

Cette compétence permet de domestiquer un animal et de lui apprendre à exécuter certains tours, ainsi qu'à attaquer sur commande. Votre MJ trouvera des règles optionnelles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du Maître.

Droit

Base : Avoué, Collecteur d'impôts, Mousquetaire, Rasoir

Avancée : Erudit, Etudiant, Fouineur, Gwai Liao, Intendant, Professeur

Les lois diffèrent de pays à pays, parfois de jour en jour et même les lois les plus claires peuvent être retournées contre vous si vous ne les comprenez pas. Grâce à cette compétence, le héros connaît non seulement les lois en vigueur dans son pays, mais également comment les utiliser à son avantage afin de se sortir de situations délicates.

Double parade (Armes exotiques jumelées)

Base : Armes exotiques jumelées

Une double parade s'effectue en croisant vos armes devant vous. Vous devez déclarer que vous utilisez cette compétence au lieu de votre compétence de Parade pour votre Défense Active. Vous devez alors prendre deux Augmentations pour faire votre jet. Un succès vous donne un dé d'Héroïsme, qui peut être utilisé pendant un nombre de phases égal à votre rang de Double Parade. Ce dé est perdu si vous ne l'utilisez pas avant la fin de ce délai.

Ébéniste

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer de beaux meubles.

Écrivain public

Base : Artisan

Avancée : Chroniqueur, Moine

Le héros sait parfaitement bien écrire, et peut indifféremment recopier des ouvrages ou écrire sous la dictée. Un héros ne peut utiliser cette compétence qu'avec les langues qu'il sait lire et écrire ou celles qui ont le même alphabet.

Éloquence

Base : Avoué, Barde, Bateleur, Feng Shui Shi, Gwai Liao, Missionnaire, Politicien, Précepteur, Prêtre, Professeur, Shirbaz, Skalde

Avancée : Chroniqueur, Collecteur d'impôts, Courtisan, Diplomate, Erudit, Explorateur, Marchand, Rahib, Recruteur

Le héros complimente aussi facilement qu'il décroche ses piques à voix basse, il sait s'exprimer avec éloquence et cérémonie. Cette compétence l'aide à persuader ses interlocuteurs de la justesse de ses points de vue. C'est donc une compétence politique indispensable car elle permet de prononcer des discours et de soutenir des débats.

Embaumeur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros maîtrise les techniques de conservation des dépouilles d'êtres vivants, qu'il s'agisse d'un homme ou d'un animal.

Emmêler

Avancée : Fouet

Vous utilisez votre fouet pour qu'il s'enroule autour du bras de votre adversaire afin de le gêner (surtout si vous tirez dessus). On ne peut se défendre contre un enchevêtrement par une parade (à moins de vouloir perdre son arme, en effet, il suffira au fouetteur de réussir un jet d'opposition de Gaillardise contre la Détermination du pareur pour lui arracher son arme dans ces circonstances). Bien entendu, on ne peut enchevêtrer qu'une seule personne à la fois. Celle-ci se bat alors avec 1 dé de moins (à jeter et à garder), voire 2 dés si le fouetteur ne fait rien d'autre que tirer sur la poignée du fouet.

Empêtrer

Avancée : Filet

Vous pouvez utiliser votre filet en le jetant sur votre adversaire ; ainsi empêtré, il subit un malus de 2 dés (à jeter et à garder) sur toutes ses défenses et ne peut plus attaquer. Il peut essayer de l'éviter en réussissant un jet de défense active, sinon, il se retrouve empêtré dans les rets. Un jet de Finesse contre un ND de 30 et la dépense d'un dé d'action permettront à la victime de se sortir de ce guêpier.

Énigmes

Avancée : Barde, Skalde

Vous comprenez la nature des énigmes et la sagesse qu'elles dissimulent. Il ne s'agit pas seulement de pouvoir les résoudre, mais également de déchiffrer le message qui se cache derrière elle et de l'utiliser au quotidien.

Entraîner

Avancée : Maître d'armes, Professeur

Cette compétence permet d'entraîner et de former des personnages, y compris des Héros, des Hommes de main et des Brutes. En passant l'intégralité d'une scène avec une bande de brutes, ou n'importe quel élève (en cours particuliers), le professeur peut essayer de la former "temporairement" dans une compétence jusqu'à la fin de l'acte. Pour cela, vous devez effectuer un jet d'Esprit + Entraîner contre un ND de 40, diminué de cinq fois l'Esprit de l'étudiant (le rang de menace pour une bande de brutes). Un succès permet aux élèves de bénéficier d'un rang de bonus dans n'importe laquelle des compétences dont dispose le professeur. Un professeur ne peut enseigner que des compétences dans lesquelles il a un rang d'au moins 2 et il ne peut entraîner quelqu'un qui dispose déjà d'une compétence supérieure à la sienne. Pour chaque augmentation prise par le professeur sur le jet d'Entraîner, l'étudiant bénéficie d'un rang supplémentaire.

Si le professeur prend deux augmentations (sans aucun autre bénéfice) et dépense un dé d'héroïsme, le coût en points d'expérience de l'étudiant pour améliorer sa compétence est réduit de 1 point. Les entraîneurs ne peuvent pas réduire le coût d'une compétence plus d'une fois par rang (il conviendra donc de l'identifier par un moyen ou un autre). Une compétence de spadassin ou de sorcier peut également voir son coût réduit de cette manière.

Équilibre

Base : Acrobat, Arts martiaux défensifs, Arts martiaux offensifs, Baleinier, Cocher, Forban, Marin, Marine, Monte-en-l'air, Pêcheur, Pilote fluvial

Avancée : Navigateur

Lorsque le navire est ballotté par la tempête et que le capitaine ordonne au héros de monter dans le gréement pour soulager le mât, cette compétence lui sauvera peut-être la vie. Dit simplement, elle évite de tomber dans des circonstances délicates. Cette compétence est utilisée comme une compétence de défense par ceux qui combattent à bord d'un navire en mer ou qui se retrouvent dans une situation d'équilibre instable. Le MJ vous indiquera le ND des jets correspondant à certaines actions effectuées à bord d'un navire en mer ou sur des surfaces instables.

Équilibriste

Avancée : Acrobat, Bateleur

Le travail d'un équilibriste est proche de celui du jongleur, si ce n'est que plutôt que d'essayer de maintenir des objets en l'air, vous cherchez à les soulever à l'aide de supports précaires. En l'occurrence, vous pouvez placer une assiette en équilibre au bout d'un bâton, dont vous ne tenez l'autre extrémité qu'avec un seul doigt. Maintenir un seul objet en équilibre avec un main est facile, d'où un ND de 10. Vous pouvez tenter des tours plus difficiles, avec plusieurs objets, ou avec des choses plus grandes, de forme inhabituelle, ou dangereuses comme des torches enflammées, ainsi que des manoeuvres complexes, mais tout cela ajoute une Augmentation pour chaque difficulté supplémentaire.

Par exemple, maintenir en équilibre une assiette sur chaque main, avec une théière sur la tête, et un bol sur le pied droit en vous tenant sur la jambe gauche, puis pencher la tête pour que l'eau de la théière coule dans le bol, demanderait 5 Augmentations [3 objets supplémentaires, un objet de forme spéciale (la théière pleine d'eau), et le fait de se pencher pour faire couler l'eau].

Équitation (type d'animal à préciser)

Base : Cavalier, Ecuyer, Maquignon,

Avancée : Acolyte, Chasseur de primes, Cocher, Eclaireur, Explorateur, Fauconnier, Guérillero, Mousquetaire, Précepteur, Rasoir, Recruteur, Torero, Veneur

Cette compétence représente le fait de monter un animal dans ses aspects les plus basiques. Le MJ pourra vous faire faire des jets de compétence si votre héros veut accomplir des actions plus difficiles ou se retrouve dans des situations inhabituelles : galoper (ND 10), rester en selle sur un cheval qui se cabre (ND 15) ou faire franchir une haie à sa monture (ND 20). Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Les animaux les plus courants sont : les équidés (chevaux, mules et autres ânes) ; les bovins (taureaux, vaches, bisons et autres yacks), les chameaux et dromadaires (dans l'Empire du Croissant) ; les éléphants (au Cathay).

Escalade

Base : Athlétisme, Bûcheron, Hors-la-loi, Marin, Monte-en-l'air

Avancée : Assassin, Eclaireur, Forban, Guide, Marine, Navigateur, Pêcheur

Le héros trouve naturellement les endroits où s'agripper des mains et des pieds lors d'une ascension, sait utiliser du matériel d'escalade et déterminer la meilleure voie d'accès à une hauteur. S'il est attaqué lors d'une ascension, cette compétence lui servira de compétence de défense.

Esquive

Base : Arts martiaux défensifs

Plutôt que d'attaquer vos adversaires, vous préférez retourner leurs attaques contre eux. Au lieu de bloquer une attaque, vous l'entraînez dans la direction qu'elle prenait déjà, et vous en écartez. Le mouvement de votre ennemi et le fait qu'il ne rencontre pas la résistance à laquelle il s'attendait provoquera son déséquilibre. Vous ne pouvez utiliser Esquive comme compétence de défense que contre des attaques au corps à corps, et uniquement comme Défense Active. Elle n'est pas utilisée pour déterminer votre ND. Vous pouvez aussi choisir d'utiliser Esquive sur une attaque qui n'a pas réussi à atteindre votre ND pour être touché.

Si vous réussissez votre jet d'Esprit + Esquive, l'attaque échoue et votre adversaire se retrouve au sol face contre terre à l'opposé de sa position initiale par rapport à vous. Si vous utilisez deux augmentations sur votre jet d'Esquive, votre ennemi reçoit en plus les dégâts de sa propre attaque (vous lancez le jet de dommages). S'il en est ainsi, les augmentations qu'il a pu prendre pour vous faire plus de dégâts ne sont pas prises en compte dans votre jet de dommages. Toutefois, vous pouvez vous-même prendre des augmentations sur votre défense active pour lui faire plus de dégâts, comme pour une attaque normale contre quelqu'un d'autre.

Etiquette

Base : Courtisan, Barde, Courtisane, Diplomate, Domestique, Gwai Liao, Intendant, Mousquetaire, Pauvre Chevalier, Politicien, Précepteur, Shirbaz, Veneur

Avancée : Avoué, Cartographe, Chroniqueur, Ecuyer, Fauconnier, Fouineur, Garde, Maître d'armes, Marchand, Prêtre, Rasoir, Torero

Si, dans certaines régions, on ne s'offusque pas de vous voir jeter les reliefs de votre repas par terre, certains nobles pourraient s'évanouir devant le geste ample d'un ruffian décorant leur nouveau tapis de ses restes gras. Votre héros, lui, sait comment se comporter lors des événements organisés par la noblesse et évitera facilement un tel faux pas. Lorsque votre héros utilise cette compétence dans un endroit dont il ne connaît pas les us et coutumes, vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins (les dés que vous gardez sont toujours les mêmes).

Etreinte

Avancée : Lutte

Si l'adversaire de votre héros tente de briser une prise et s'il échoue ou si le tour s'achève, lancez (rang d'Etreinte) dés et n'en gardez qu'un. L'adversaire de votre héros subit immédiatement (résultat de ce jet) points de dommages et doit aussitôt faire un jet de blessures (comme toute attaque normale).

Evaluation

Base : Antiquaire, Contrebandier, Maquignon, Marchand, Receleur

Avancée : Artisan, Collecteur d'impôts, Colporteur, Intendant, Prospecteur

Cette compétence permet d'apprécier la valeur approximative d'un objet, une des fonctions primordiales d'un bon marchand. Car si l'on ne sait pas acheter à bas prix pour revendre plus cher, on ne reste pas bien longtemps marchand. Les ND des jets d'Evaluation vous seront indiqués par votre MJ (il dispose d'une liste indicative dans le Guide du Maître).

Examen d'artefact

Avancée : Archéologue

L'une des plus importantes compétences de l'archéologue est sa capacité à déterminer la fonction d'un artefact Syrneth. En utilisant cette compétence, l'archéologue s'amuse avec l'objet dans l'espoir d'obtenir une réponse. Il s'agit d'un jet d'Esprit + Examen d'artefact (ND 20). Un échec signifie que l'artefact se retourne contre l'archéologue. Un succès révèle l'une des fonctions de l'objet – évidemment, s'il s'agissait d'une utilisation unique, il est fichu. Chaque augmentation révèle une fonction supplémentaire. Un jet d'Esprit + Examen d'artefact (ND 15) réussi permet de déterminer le lieu d'origine de l'objet.

Examiner

Avancée : Médecin

Des traces de sang ou d'autres indices laissés sur les lieux d'un combat peuvent constituer des sources inattendues d'informations. De même, les restes d'individus décédés (fragments d'os et autres éléments de ce type) peuvent être grossièrement classés par type (la plupart du temps, en fonction de leur apparence et de leur origine géographique). D'autres utilisations de cette compétence peuvent être envisagées en accord avec votre MJ.

Fabricant d'Arme à feu

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer et réparer pistolets et mousquets. Il ne fabrique pas la poudre de ces armes, ce travail incombe au poudrier.

Fabricant de cerfs-volants

Base : Artisan

Le héros sait fabriquer toutes sortes de cerfs-volants.

Fabricant de dards

Base : Sarbacane

Vous savez comment fabriquer ou réparer des dards pour une sarbacane. Cette compétence est très utile dans des lieux avec peu de réserves de dards. Après chaque combat dans lequel vous en avez tiré, vous pouvez faire un jet d'Esprit + Fabricant de dards. Pour chaque tranche de 15 points au résultat, vous retrouvez un des dards que vous avez tiré en bon état.

Fabricant de feux d'artifice

Base : Artisan

Non seulement le héros sait fabriquer et utiliser des "fleurs de feu", mais également préparer et mettre en place de véritables spectacles pour des festivals et des occasions spéciales.

Fabricant de vitraux

Base : Artisan

Le héros sait fabriquer des vitraux pour les églises du Vaticane ou de la Protestation.

Fabricant de voiles

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait réparer et entretenir les voiles d'un navire.

Fabrication de médicaments

Base : Apothicaire

Avancée : Cao Yao

Le héros sait créer potions, élixirs et onguents qui permettent à ses patients de guérir plus rapidement de leurs blessures et maladies.

Facteur d'arcs

Base : Arbalète, Arc, Artisan

Avancée : Hors-la-loi, Moine

Le héros sait fabriquer et réparer arcs, arbalètes et flèches. Cette compétence ne regroupe que la fabrication de l'empennage et du corps de la flèche ; les pointes sont obtenues auprès des forgerons. Cette compétence, particulièrement utile aux archers, leur permet d'entretenir leur réserve de flèches. A l'issue de chaque combat au cours duquel votre héros a utilisé son arc, faites un jet d'Esprit + Facteur d'arcs : votre héros récupère une flèche en bon état par tranche de 10 obtenue.

Falsification

Base : Faussaire

Avancée : Cartographe, Espion

La signature et le sceau de son auteur sont les seules preuves de l'authenticité d'un message. Votre héros sait, grâce à cette compétence, contrefaire ces marques distinctives (reportez-vous à la section consacrée à cette compétence dans le Guide du maître).

Filature

Base : Espion, Fouineur

Avancée : Assassin, Chasseur de primes, Détrouseur, Escamoteur, Mendiant, Rasoir, Souteneur

Le héros sait disparaître dans une foule et suivre ses cibles en zone urbaine sans se faire repérer. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Filateur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait filer la laine ainsi que d'autres matières afin qu'elles puissent servir à la confection de vêtements.

Fleuriste

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence permet de faire pousser les fleurs et constituer des ensembles floraux.

Fonderie

Avancée : Ingénieur, Prospecteur

Votre héros est capable de construire canons et autres pièces d'artillerie. Le tout est de disposer d'ouvriers et de suffisamment de métal. Cette compétence est particulièrement recherchée en Castille et en Montaigne, où l'on a un besoin désespéré d'artillerie pour mener la guerre.

Forgeron

Base : Artificier, Artisan

Avancée : Moine, Pauvre Chevalier, Palefrenier

Le héros sait forger divers objets en métal (clous, charnières, fers à cheval, têtes de hache, pointes de flèches...) et en fait le commerce. Ce métier impose de disposer de suffisamment d'espace mais assure des revenus confortables.

Fouille

Base : Archéologue, Cambrioleur, Chasseur de primes, Courtisane, Espion, Fouineur, Garde, Monteen-l'air, Prospecteur,

Avancée : Détrousseur, Forban, Garde du corps, Hors-la-loi, Jenny, Malandrin, Marine, Soldat, Souteneur

Le héros sait effectuer une fouille minutieuse, que ce soit d'une personne ou d'un lieu. Il connaît les endroits et les méthodes utilisées pour dissimuler quelque chose.

Fourreur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer, réparer et nettoyer les fourrures et les garnitures en fourrure.

Galvaniser

Avancée : Capitaine, Commandement, Maître d'armes, Politicien, Skalde

Le héros sait inspirer ses hommes, leur faire sentir le parfum de la victoire. Ils l'écoutent avant et pendant la bataille et savent qu'ils ne peuvent être vaincus. Ils savent que le héros prendra les bonnes décisions et que, s'ils meurent, leur sacrifice n'aura pas été inutile. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Géomancie

Avancée : Feng Shui Shi

Le héros a mémorisé les règles qui indiquent quels aspects d'un lieu affectent son feng shui, et il sait si un endroit possède une énergie positive ou négative en fonction des formes et des angles du lieu. Effectuez un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 20 pour jauger les énergies d'un endroit. Vous pouvez également tenter de réguler les énergies d'un lieu en plaçant des miroirs spéciaux pour refléter l'énergie et en ajustant ses contours. Cela prend du temps, et vous ne pouvez augmenter ou réduire le Rang de Feng Shui (voir le paragraphe sur le Feng Shui) de plus d'un point. Cela demande un jet d'Esprit + Géomancie contre un ND de 40. Ce processus prend une semaine, plus un nombre de semaines égal à l'actuel Rang de Feng Shui du lieu.

Gréer

Base : Forban, Marin, Pilote fluvial

Les gréements d'un navire, malgré leur complexité, n'ont pas de secrets pour le héros. Ce dernier sait ce qu'est un foc, où se trouve la grand-voile, comment condamner les panneaux et manipuler les voiles de manière à appareiller. Il peut, de plus, aider à réparer un mât ou une voile endommagée.

Guet-apens

Base : Assassin, Chasseur de primes, Détrousseur, Guérillero, Hors-la-loi

Avancée : Acolyte, Capitaine, Chasseur, Cocher, Commandement, Eclaireur, Garde du corps, Guide, Maître d'armes, Pilote fluvial, Rasoir

Le héros sait repérer les meilleurs endroits pour tendre une embuscade, ainsi que les traces de ceux qui y attendent dans l'ombre. Cette compétence permet donc à la fois de tendre et de déjouer une embuscade. Vous trouverez les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du joueur.

Harmonie

Avancée : Cavalier

Cette compétence permet de ressentir complètement sa monture : ses humeurs, ses peurs, ses envies. Les cavaliers apprennent ainsi à "penser" cheval, à ne faire plus qu'un avec lui. En termes de jeu, le héros rajoute deux points par rang d'Harmonie à n'importe quel jet lorsqu'il se trouve à cheval.

Exemple : Diego possède deux rangs dans la spécialisation Harmonie. Le MJ lui demande, lors de sa petite promenade matinale, d'effectuer un jet d'esprit : une bande de brutes est dissimulée dans les fourrés, en embuscade. Comme le héros a senti une certaine nervosité naître en sa monture, il s'attend plus ou moins à ce qu'il se passe quelque chose et rajoute 4 au résultat de ses dés.

Haute école

Avancée : Cavalier

Avec cette compétence, basée sur la concentration et la discipline, le héros est capable de faire de la pire carne qui soit un cheval acceptable et d'un animal dressé une monture hors pair. En termes de jeu, deux utilisations sont possibles. Le héros possédant cette spécialisation peut effectuer un jet de Détermination + Equitation, d'une difficulté de 40, moins 5 x rang dans la compétence Haute Ecole et, s'il réussit, sa monture possédera, de manière virtuelle et pour une durée limitée un tour mineur ou un tour majeur de dressage qu'elle ne connaît pas. La seconde utilisation agit directement sur le système de répartition : pour chaque point que le héros possède dans la compétence Haute école, il ajoute un dé non gardé à toutes ses actions (à cheval s'entend !) visant à charmer et courtiser, impressionner et intimider ou encore provoquer et humilier son adversaire.

Exemple : le cheval d'un jeune noble, ami du héros est un véritable danger public. Il est beau, certes, mais pour ce qui est du reste... Son compagnon est tellement terrorisé (d'autant que son père lui a offert pour en faire "un homme responsable") que le héros s'est décidé à l'accompagner voir le monstre. Un cheval caracolant, excité et visiblement nerveux lui a été amené, sellé et harnaché par deux palefreniers tremblants. Après avoir passé un bon quart d'heure à le faire tourner en longe, le héros décide de le monter — au moins pour que son ami ne le craigne plus. Pour soumettre l'animal et lui faire effectuer des tours simples (passer du pas au galop, du galop à l'arrêt, le mettre en place...), le héros effectue donc un jet de Détermination + équitation difficulté 30 (40 — rang de haute école x 5). S'il réussit le cheval se soumettra à ses ordres.

Haubergier

Base : Artisan

Avancée : Acolyte, Ecuyer, Moine

Le héros sait fabriquer des armures ; aujourd'hui, on trouve la plupart d'entre eux en Eisen.

Héraldique

Base : Courtisan

Avancée : Barde, Diplomate, Erudit, Etudiant, Précepteur

Le héros sait lire les blasons sur les boucliers ou autres objets, sait à qui ils appartiennent et disposent d'éléments sur l'histoire et la généalogie de ses détenteurs.

Histoire

Base : Antiquaire, Barde, Erudit, Skalde, Rahib

Avancée : Chroniqueur, Diplomate, Estudiant, Précepteur

Cette compétence recouvre, bien sûr, la connaissance des faits passés, mais également la compréhension des leçons qu'on peut en tirer. Par leur savoir, des historiens ont ainsi transformé des batailles perdues en victoires glorieuses ; d'autres se sont familiarisés avec les enseignements d'anciennes manœuvres politiques. Votre héros connaît le passé et sait comment l'exploiter aujourd'hui.

Horloger

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer et réparer horloges et montres, c'est un spécialiste de la tocante.

Hypnotisme

Avancée : Bateleur, Espion, Médecin

Cette connaissance ne peut être enseignée que par quelques bateleurs itinérants, médecins ou mystiques. Pour hypnotiser un individu, un personnage doit retenir son attention pendant au moins une minute. Lorsque la victime est hypnotisée, le personnage pourra alors lui poser des questions auxquelles il répondra par ce qu'il sait. Une fois qu'il aura fourni la dernière réponse, le sujet émergera de sa transe 1D6 Minutes après ou plus tôt si l'hypnotiseur le réveille.

I Ching

Avancée : Bonne aventure

vous connaissez la signification de chacun des 64 Hexagrammes et des 8 Trigrammes de base desquels ils sont tirés. Vous êtes conscient des nuances subtiles de l'utilisation de ces éléments comme moyen de divination.

Imprimeur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait se servir d'une presse d'imprimerie. Il est également capable de réparer une machine cassée. Un imprimeur doit savoir lire et écrire.

Interposition

Base : Garde du corps

Une interposition est l'action par laquelle vous mettez votre propre corps entre quelqu'un et l'attaque qui la vise. Quand vous utilisez cette compétence pour protéger quelqu'un, votre ND pour être touché est réduit de 10 (minimum 5) et votre client peut utiliser votre rang en Interposition comme compétence défensive pour calculer son ND pour être touché. L'interposition peut être utilisée comme une compétence active pour protéger quelqu'un d'autre. Pour cela, utiliser un dé d'action, et pas un dé d'action de la personne que vous protégez. Vous lancez alors Esprit + Interposition comme défense active. Si vous réussissez, vous recevez les dommages qu'aurait dû subir la victime. Si vous recevez plus de deux Blessures Graves du fait de l'interposition comme défense active, vous gagnez un dé d'héroïsme.

Interrogatoire

Base : Bourreau, Fouineur

Avancée : Avoué, Chasseur de primes, Espion, Garde

La pression psychologique et la brutalité peuvent, tout comme la douceur de la main d'une femme, faire parler un homme. Votre héros maîtrise les techniques d'interrogatoire, sait découvrir les limites de chacun et comment faire le tri entre ce qui est faux et ce qui est vrai.

Intimidation

Base : Détrousseur, Rasoir, Souteneur

Avancée : Acolyte, Bagnard, Bourreau, Capitaine, Chasseur de primes, Collecteur d'impôts, Commandement, Forban, Fouineur, Garde, Garde du corps, Gitan, Maître d'armes, Marine, Mercenaire, Mousquetaire, Précepteur, Prêtre

Parfois, votre héros est capable d'éviter un incident avec un potentiel fauteur de troubles grâce à sa capacité d'intimidation. Quand vous utilisez le système de répartition pour Intimider, vous lancez Détermination + Intimidation et vous gardez Détermination.

Intrigant

Avancée : Courtisan, Diplomate, Gwai Liao, Politicien

Les grands esprits se rencontrent. Comme les plus vils. Quand le héros envisage l'univers complexe des machinations politiques, il distingue clairement les fils grâce auxquels chaque participant peut agir. Avec suffisamment de pratique, il parviendra même à identifier le marionnettiste qui les anime depuis les coulisses.

Jardinier

Base : Artisan, Feng Shui Shi

Avancée : Moine

Le héros sait dessiner, créer et entretenir un jardin.

Jenny

Base : Courtisane, Jenny

Le héros pratique l'art délicat de la compagnie, ainsi que ses aspects moins raffinés. Elle peut être utilisée pour marchander le prix de sa prestation ou pour déterminer la qualité de l'acte amoureux prodigué par la jeune femme. Elle peut également servir à attirer les clients avec de subtils regards et un flirt suggestif. Dans un groupe de Jennys, c'est également grâce à cette compétence que la fille pourra se mettre suffisamment en avant pour être choisie par le client potentiel. Cela comprend également quelques capacités linguistiques permettant à la Jenny de se faire comprendre de n'importe quel client grâce à l'association du langage des signes et d'un pidgin de mots universels sur les pratiques sexuelles.

Jeu de jambes

Base : Acrobate, Arts martiaux défensifs, Arts martiaux offensifs, Athlétisme, Maître d'armes, Pugilat

Avancée : Mercenaire, Pauvre Chevalier, Soldat, Torero

Cette compétence permet d'éviter la trajectoire de l'arme d'un adversaire. Cette compétence peut servir de défense passive, même si le héros attaqué n'est pas armé. Si cette compétence est utilisée comme compétence active de dépense, le ND est augmenté de 5.

Joaillier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait tailler, polir et monter les bijoux.

Jonglerie

Avancée : Acrobate, Bateleur

Cette compétence, qu'il est très facile d'apprendre, étonne toujours les profanes. Elle représente la capacité de votre personnage à garder un certain nombre d'objets dans les airs en donnant l'impression de défier les lois de la gravité. Jongler avec trois balles est le plus facile, et le ND est alors de 10. En ce qui concerne les tours plus compliqués (des objets plus nombreux, plus gros, aux formes bizarres, dangereux, ou des manœuvres audacieuses), il faut obtenir une augmentation par difficulté supplémentaire. Exemple : jongler avec cinq poignards et d'une seule main exigera quatre augmentations (une pour chaque objet en plus des trois premiers, une pour le danger et une pour l'utilisation d'une seule main).

Jouer

Avancée : Arnaqueur, Courtisan, Estudiant, Prospecteur, Recruteur

Les nobles se distraient en pratiquant des heures durant des jeux compliqués, qu'il s'agisse de joutes verbales, des jeux de stratégie éminemment compliqués ou de stupides jeux de chance. Votre héros doit avoir étudié ces jeux pour en saisir toutes les subtilités, ainsi que l'aperçu qu'ils peuvent donner de la façon de raisonner de ses adversaires.

Lancer

Base : Athlétisme

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer une pierre avec un message à travers une fenêtre. Mais attention, cette compétence permet de lancer des objets de façon « utilitaire » mais jamais pour causer des dommages (comme couper une corde à distance, lancer un pistolet à un ami désarmé, etc. mais pas lancer un couteau ou une pierre à la tête d'un ennemi). Pour lancer un couteau, il vous faudra la compétence lancer (couteau) issue de l'entraînement Couteau et pour lancer un objet dans le but de faire des dommages à un adversaire, il vous faudra la compétence lancer (arme improvisée) issue de l'entraînement Combat de rue. La portée de l'objet variera en fonction de son poids mais sera généralement de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

Lancer (Arme de jet exotique)

Base : Arme de jet exotique

Quand le héros lance une arme de jet exotique, il doit utiliser cette compétence pour effectuer son attaque. La portée du tir est déterminée par le type de l'arme lancée.

Lancer (Armes improvisées)

Avancée : Combat de rue

Le héros lance plus loin et avec plus de précision que les personnes ne maîtrisant pas cette compétence, laquelle peut s'avérer particulièrement utile s'il veut lancer un pistolet au visage d'un adversaire ou arrimer un grappin à une prise précise. Si le héros attaque un adversaire en lui lançant un objet, cette compétence lui servira de compétence d'attaque. La portée de l'arme variera en fonction de son poids, mais sera généralement (pour les objets jusqu'à la taille d'une bouteille de vin) de 5 mètres + (rang de Gaillardise x 2 mètres).

Lancer (Bolas)

Base : Bolas

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant des bolas, c'est cette compétence que vous devez utiliser.

Lancer (Couteau)

Avancée : Couteau

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant un couteau, c'est cette compétence que vous devez utiliser au lieu de sa compétence d'attaque habituelle.

Lancer (Grenade)

Base : Grenade

Si votre héros attaque un adversaire en lui lançant une grenade, c'est cette compétence que vous devez utiliser.

Lancer (Hache)

Avancée : Hache

Vous pouvez lancer votre hachette en guise d'attaque. Pour ce faire, utilisez cette compétence plutôt que Attaque (Hache).

Lancer (Lance légère)

Base : Baleinier, Lance légère

Lorsque vous lancez une lance légère, vous devez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'Attaque (lance légère). Cette compétence est une compétence avancée de l'entraînement Lance légère. Pour les spadassins de l'école Nahgem, il s'agit d'une compétence de base.

Lancer de fusée

Avancée : Commandement

Lorsqu'un détachement lance des fusées, la compétence de Lancer de fusées de son commandant est utilisée pour effectuer le jet d'attaque.

Langage des signes

Avancée : Cambrioleur, Chasseur, Eclaireur, Escamoteur, Espion, Guérillero, Monte-en-l'air, Sentinelle

On pouvait entendre vos paroles et lire sur vos lèvres, jusqu'à l'apparition d'un système de communication, développé par les natifs de Vodacce et reposant sur de discrets mouvements de doigts. Votre héros sait donc, grâce à cette compétence, communiquer des informations sans avoir à prononcer ou écrire un mot.

Lier

Avancée : Fléau

On ne peut utiliser la compétence Lier que contre des armes d'escrime. Elle permet de coincer une épée avec votre chaîne. Annoncez votre intention d'y recourir, puis effectuez votre jet d'attaque en utilisant cette compétence. Si vous réussissez, vous immobilisez momentanément l'épée de votre adversaire en enroulant votre chaîne autour. Durant ce laps de temps, aucun des deux protagonistes ne peut utiliser l'arme coincée. Pour tenter de se dégager, votre adversaire doit utiliser un dé d'action (souvenez-vous des règles concernant les interruptions et les actions en réserve), puis effectuer un jet d'opposition de Gaillardise + Parade (arme coincée) contre votre Gaillardise + Lier. S'il remporte l'opposition, il débloque son arme. Dans le cas contraire, elle reste coincée. De votre côté, vous pouvez utiliser un dé d'action pour renforcer votre prise. Chaque dé d'action utilisé vous fait bénéficier d'une Augmentation Gratuite lorsque votre adversaire tente de dégager son arme. Votre adversaire peut également choisir de lâcher son arme, mais vous en aurez alors deux.

Lire sur les lèvres

Avancée : Courtisan, Espion

Un secret n'en est plus un si le héros peut voir le mouvement des lèvres de qui le murmure. Cette compétence lui permet de percer à jour les complots et les machinations qui se trament à l'autre bout de la pièce dans la quelle il se trouve. Les courtisans prudents ou expérimentés portent souvent des voiles ou se dissimulent la bouche de leur éventail afin d'éviter une telle chose.

Logistique

Avancée : Capitaine, Commandement, Intendant, Marchand

Dans un combat, le vainqueur est souvent celui dont le camp a été le mieux approvisionné et dont les troupes sont les plus fraîches. Cette compétence permet d'évaluer l'approvisionnement nécessaire à une armée et de déterminer comment l'acheminer au bon endroit. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Luthier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer et réparer des instruments de musique comme le luth ou la guimbarde.

Maçon

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence sert à construire des structures en bois, en briques, en béton ou en ciment.

Majordome

Avancée : Domestique, Moine

Le héros a un statut privilégié – pour un domestique s'entend. Il a su montrer son goût du détail et ses qualités d'organisation. Il est – ou a été – l'administrateur des biens de son maître, celui qui fait collecter les impôts qui lui reviennent, dirige ses domestiques et est, d'une façon générale, chargé de régler tous les petits détails que son maître juge trop insignifiants pour s'en occuper lui-même.

Manchette

Avancée : Art martiaux offensifs

Cette attaque à mains nues inflige 1g1 dé de dommages, mais augmente de 5 le ND que vous essayez d'atteindre. Vous devez déclarer votre intention avant d'effectuer votre jet, et utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque normale.

Marchandage

Base : Colporteur, Ecuyer, Fournisseur de drogues, Marchand, Recruteur

Avancée : Antiquaire, Apothicaire, Artisan, Bonne aventure, Contrebandier, Domestique, Explorateur, Guide, Intendant, Jenny, Maquignon, Mercenaire, Prospecteur, Receleur

Savoir troquer est la base quand on désire acquérir des biens. Ensuite, il faut aussi savoir marchander – se souvenir de tous les éléments de l'échange pour les utiliser à son avantage. Bien sûr, il faudra être plus doué que votre interlocuteur, qui ne manquera certainement pas de faire de même...

Masseur

Base : Artisan, Cao Yao, Courtisane

Avancée : Moine

Le héros pratique l'art du massage, une compétence très appréciée des représentants de la noblesse.

Mathématiques fondamentales

Avancée : Erudit

Les mathématiciens croissantins ont percé les secrets des mathématiques les plus abstraites. Vous connaissez les concepts fondamentaux tel que le calcul intégral ou différentiel, ce qui inclut les intégrales, les limites et les dérivées, le calcul des valeurs minimales et maximales et la géométrie analytique. Votre rang dans cette compétence ne peut être supérieur à celui que vous avez en Mathématiques. Cette compétence ne peut être acquise par un personnage non-croissantin à sa création.

Mèches

Avancée : Artificier

Vous savez comment fonctionnent les mèches à canon et pouvez dire lesquelles brûlent le plus rapidement. Les mèches à combustion rapide ne laissent aucun droit à l'erreur et vous savez quelle longueur leur donner pour parvenir au résultat escompté. Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, vous pouvez ajouter ou retrancher une phase au temps de combustion de toute mèche sur laquelle vous avez travaillé pendant au moins dix minutes. Quant aux mèches à combustion lente, vous pouvez ajouter ou retrancher une minute par rang de compétence au temps de combustion. Le MJ peut infliger des pénalités à cette compétence en fonction des circonstances (vous ne pouvez par exemple allonger une mèche courte sans matériel).

Méditation

Avancée : Arts martiaux défensifs, Feng Shui Shi

Votre quête de paix intérieure vous donne une perception de votre balance émotionnelle et une aptitude à rester calme et rationnel. Vous pouvez utiliser cette compétence pour résister à toute utilisation du Système de Répartie à votre rencontre.

Mémoire

Avancée : Bateleur, Courtisan, Espion, Shirbaz

Cette compétence se révèle utile quand un personnage souhaite réciter, répéter, jouer ou imiter quelque chose qu'on a joué, chanté, dit ou réalisé devant lui. Le ND visant à mémoriser quoi que ce soit est égal au ND utilisé dans le cadre de l'action originelle. Evidemment, plus la pièce originale est longue, plus il est difficile de la mémoriser. Une blague de comptoir grivoise aura un ND de 10 – à la fois pour la conter et la mémoriser – alors que l'ensemble d'un drame historique aura un ND de 30.

Mendicité

Base : Mendiant

C'est une compétence apprise sur le tas et habituellement par pure nécessité. Le personnage connaît alors toutes les astuces de mendiant : supplier, se prosterner, pleurnicher, prétendre être un héros de guerre... cette compétence permet de gagner un peu d'argent. Sur un test réussi, on peut obtenir 2d10 cents. Un test pourra être tenté toutes les heures de mendicité. Tout le succès de la chose dépend du bon endroit et de la bonne heure : le MJ peut modifier les chances de succès et les sommes récoltées selon les circonstances.

Meunier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait utiliser et entretenir un moulin.

Miroitier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des miroirs, qu'ils soient simples ou complexes.

Mode

Base : Courtisan, Courtisane, Domestique, Gwai Liao, Précepteur, Shirbaz

Avancée : Mousquetaire

C'est faire affront aux sens délicats des représentants de la noblesse que de se présenter mal habillé devant eux. Le courtisan méticuleux gardera précieusement trace des dernières modes, qu'elles soient ridicules ou pas. Avec suffisamment de connaissances, le héros parviendra à confectionner rapidement avec les moyens du bord une tenue présentable.

Musique (instrument à préciser)

Base : Artiste

Lorsqu'il joue de l'instrument concerné, le héros peut transporter son auditoire vers d'autres mondes ou faire naître une grande variété d'émotions, du ravissement le plus pur au désespoir le plus tragique. Aucune soirée ou dîner n'est inaccessible aux héros qui savent jouer d'un instrument.

Nager

Avancée : Athlétisme, Baleinier, Forban, Marin, Marine, Navigateur, Pauvre Chevalier, Pêcheur, Pilote fluvial

Le héros, s'il n'est pas trop lourdement chargé, parvient plutôt bien à se maintenir à flot (si l'on oublie les tempêtes et les requins, bien sûr). Les règles concernant la nage (et la noyade) figurent dans le Guide du maître.

Narrer

Avancée : Bateleur, Chroniqueur, Homme-médecine, Maître d'armes, Missionnaire, Prospecteur, Prêtre, Rahib, Skalde, Soldat

Assis autour d'un feu crépitant, le héros est au centre des regards. Il joue sur sa voix et ses expressions afin de mieux captiver son auditoire. Les grands narrateurs peuvent parfois gagner un peu d'argent en se servant de leur talent.

Numismatique

Avancée : Collecteur d'impôts, Erudit, Estudiant, Faussaire, Marchand, Receleur

Les personnages dotés de cette compétence sont familiarisés avec les pièces de monnaies venant de tous les coins du monde. Peut-être ont-ils travaillés comme commerçant, ou toute autre profession en liaison étroite avec la monnaie. Ils connaissent toutes les pièces qui sont couramment en circulation, ainsi que leurs origines, leurs noms, les types d'alliage qui les composent et leur valeur ; ils sont capables de repérer celles qui sont « allégées »... En effet, les numismates sont capables d'identifier les pièces contrefaites ou rognées. Ils sont également capables de reconnaître l'origine de pièces anciennes, inhabituelles ou étrangères.

Navigation

Base : Navigateur

Avancée : Forban, Marin

En utilisant des cartes maritimes et des instruments de navigation, le héros peut calculer une route sûre en haute mer. Cette compétence permet également de communiquer efficacement ces informations au pilote du navire. Un jet réussi permet de maintenir le navire sur le bon cap ; en cas d'échec, le héros pourrait bien être passé sous la quille du navire pour avoir perdu tout l'équipage. Les règles concernant la navigation figurent dans le Guide du maître.

Observation

Base : Acolyte, Alchimiste, Antiquaire, Archéologue, Arnaqueur, Artisan, Assassin, Baleinier, Bonne aventure, Cao yao, Capitaine, Cartographe, Chasseur, Chasseur de primes, Chroniqueur, Cocher, Collecteur d'impôts, Commandement, Contrebandier, Courtisan, Courtisane, Diplomate, Domestique, Eclaireur, Espion, Explorateur, Fauconnier, Faussaire, Feng Shui Shi, Fouineur, Fournisseur de drogues, Galopin, Garde, Garde du corps, Hors-la-loi, Guide, Gwai Liao, Homme-médecine, Incendiaire, Maître d'armes, Malandrin, Maquignon, Marchand, Marine, Médecin, Mendiant, Palefrenier, Pilote fluvial, Prospecteur, Rahib, Receleur, Recruteur, Shirbaz, Soldat, Souteneur, Torero

Avancée : Avoué, Cambrioleur, Détrouseur, Ecuyer, Escamoteur, Forban, Guérillero, Jenny, Mercenaire, Missionnaire, Monte-en-l'air, Mousquetaire, Navigateur, Pauvre Chevalier, Précepteur, Prêtre, Rasoir, Veneur

A l'aide de cette compétence, vous pouvez observer votre environnement à la recherche de quelque chose de particulier. Votre niveau peut être limité par une autre compétence, à la discrétion du MJ.

Occultisme

Base : Archéologue

Avancée : Alchimiste, Antiquaire, Bonne aventure, Erudit, Estudiant, Feng Shui Shi, Intendant, Professeur, Rahib

En matière d'occultisme, il existe peu de faits avérés et solides. Cependant, le héros a réussi à en acquérir quelques-uns et à les utiliser, qu'il s'agisse d'un renseignement banal sur un certain type de sorcellerie ou la solution à une énigme séculaire.

Osselets

Avancée : Bonne aventure

Pour lancer les osselets, il faut avant tout bien choisir ces derniers (généralement, le consultant s'en charge). Ensuite, il faut interpréter les motifs résultant du jet. Il s'agit sans doute de la plus vieille méthode de bonne aventure et l'une des plus difficiles. On se sert souvent des osselets dans le cadre des augures.

Orientation citadine (cité à préciser)

Base : Détrouseur, Escamoteur, Estudiant, Fouineur, Galopin, Garde, Guide, Incendiaire, Malandrin, Mendiant

Avancée : Fouineur, Fournisseur de drogues, Garde du corps, Monte-en-l'air, Souteneur

Le n'est pas quand le héros sera pourchassé en pleine nuit dans les rues d'une ville qu'il aura l'occasion de se familiariser avec la disposition de ces rues. Sans cette compétence, il va en effet se perdre très vite ou s'engouffrer dans un cul-de-sac. Si vous réussissez votre jet de compétence, votre héros disposera d'informations sur les lieux, à la discrétion du MJ. Vous faites votre jet de compétence en lançant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas (le nombre de dés que vous gardez est toujours le même).

Orfèvre

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des bijoux à partir de métaux et pierres précieux.

Papetier

Base : Artisan

Avancée : Cartographe, Faussaire, Moine

Le héros maîtrise les procédés de fabrication du papier. En outre, vous êtes capable d'identifier les différents types de papiers existants et savez où on les trouve.

Parade (Arme d'hast)

Base : Arme d'hast, Mercenaire

Un héros peut utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire au moyen d'une arme d'hast, comme compétence de défense s'il combat avec une arme d'hast.

Parade (Arme improvisée)

Base : Bagnard, Mercenaire

Avancée : Combat de rue

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'une arme improvisée.

Parade (Armes exotiques jumelées)

Base : Armes exotiques jumelées

Parer est l'action de placer votre arme entre vous et les coups de votre ennemi. Cette compétence peut être utilisée comme compétence de Défense active tant que vous maniez une arme exotique. Vous n'avez pas besoin de manier deux armes pour utiliser cette compétence, une seule suffit.

Parade (Bâton)

Base : Bâton, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un bâton.

Parade (Cape)

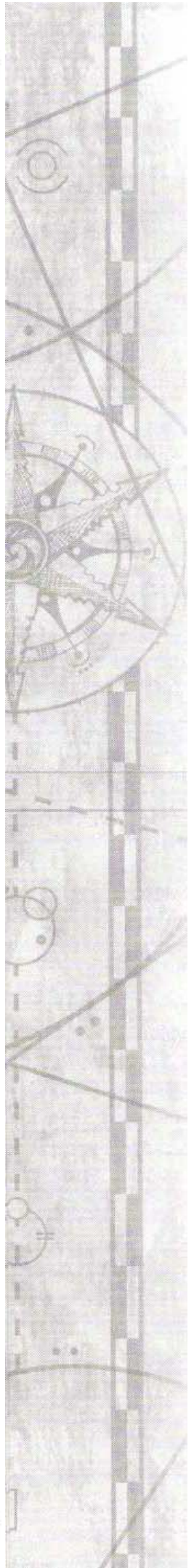
Base : Cape, Mercenaire

La parade consiste, pour votre héros, à placer sa cape entre les coups de son ennemi et lui-même. Cette dernière peut faire office de compétence de défense lorsque vous enrroulez votre manteau autour de votre main non directrice.

Parade (Bouclier)

Base : Bouclier, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un bouclier.



Parade (Couteau)

Base : Couteau, Mercenaire

Avancée : Assassin

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec un couteau.

Parade (Épée à deux mains)

Base : Épée à deux mains, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une épée à deux mains.

Parade (Escrime)

Base : Escrime, Mercenaire

Avancée : Assassin

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec une épée.

Parade (Éventail)

Base : Éventail, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros combat avec un éventail.

Parade (Filet)

Base : Filet, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un filet.

Parade (Gant de combat)

Base : Mercenaire

Avancée : Gant de combat

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'un gant de combat.

Parade (Hache à deux mains)

Base : Hache à deux mains, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une hache à deux mains.

Parade (Hache)

Base : Hache, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si le héros est équipé d'une hache.

Parade (Lance légère)

Base : Mercenaire

Avancée : Lance légère

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une lance légère.

Parade (Masse)

Base : Masse, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une masse.

Parade (Matraque)

Base : Matraque, Mercenaire

Vous pouvez utiliser cette compétence, qui sert à bloquer le coup d'un adversaire, comme compétence de défense si votre héros combat avec une matraque.

Parfumeur

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des parfums.

Parier

Avancée : Malandrin

Le hasard est toujours du côté de « la banque ». Pourtant, le héros sait jouer avec le hasard, parier son argent à bon escient et déduire certains renseignements des expressions des autres joueurs. Ce qui ne veut pas dire qu'il triche : il joue selon les règles, sans les enfreindre et se contente d'évaluer les meilleures chances. Votre MJ trouvera les règles concernant les paris dans le Guide du Maître.

Pas de côté

Avancée : Arts martiaux défensifs, Athlétisme, Maître d'armes, Rasoir, Torero

Les combattants les plus aguerris trouvent instinctivement la meilleure position d'attaque, même s'ils se mettent hors de portée de leur adversaire. Si vous utilisez une défense active avec succès, vous pouvez diminuer le résultat de votre prochain dé d'action de (rang de Pas de côté) points. Vous ne pouvez pas réduire un dé au-delà de la phase d'action actuelle.

Pêche

Base : Pêcheur

Avancée : Paysan

Savoir où jeter ses filets ou harponner un poisson a sauvé la vie à plus d'un marin ou un chasseur affamé. Cette compétence permet de pêcher sa nourriture et de vendre le surplus ou de le faire sécher pour le consommer plus tard.

Perception du temps

Base : Paysan

Avancée : Baleinier, Eclaireur, Explorateur, Marin, Navigateur, Pêcheur, Pilote fluvial

Que ce soit parce que ses vieilles blessures ou ses articulations le font souffrir ou parce qu'il a appris à reconnaître les signes avant-coureurs d'un changement de temps, le héros sait quand un orage menace et peut facilement prédire sa violence. Les règles concernant le temps figurent dans le Guide du maître.

Perruquier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Cette compétence sert à confectionner et réparer des perruques.

Philosophie

Base : *Erudit, Feng Shui Shi, Missionnaire, Moine, Prêtre, Rahib*

Avancée : *Estudiant*

Au-delà des faits, il y a les idées, et les idées peuvent changer la face du monde. Votre héros adore les grandes discussions philosophiques et fait souvent triompher son point de vue grâce à cette compétence.

Pickpocket

Base : *Escamoteur*

Avancée : *Mendiant, Fouineur, Gitan, Shirbaz*

Pourvu de doigts de fée et maîtrisant tout un arsenal de techniques permettant de distraire les passants, le héros est passé maître dans l'art de déléster ses prochains de leurs richesses sans qu'ils s'en aperçoivent. Cette compétence peut aussi bien être utilisée pour glisser un objet compromettant dans la poche d'un individu que pour subtiliser discrètement un objet traînant sur une table. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra faire d'ordinaire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Piéger

Base : *Assassin, Chasseur, Guérillero, Hors-la-loi*

Avancée : *Paysan, Veneur*

Un chasseur sait confectionner de petits collets comme creuser de grandes fosses hérissées de pieux. Ces pièges, destinés à capturer les animaux, sont d'ordinaire sans danger pour les êtres humains. Dans des régions giboyeuses, le héros pourra facilement vivre en vendant la peau des animaux qu'il aura attrapés.

Piloter

Avancée : *Marin, Navigateur, Pilote fluvial*

En utilisant un compas et le soleil ou les étoiles comme points de repère, le héros est capable de suivre la route qui lui a été indiquée par le navigateur. Cette compétence lui permet également de repérer les récifs et les eaux peu profondes. Votre héros sait aussi manœuvrer un navire afin d'éviter qu'il ne fasse naufrage dans une tempête. Votre MJ dispose des règles concernant le pilotage dans son Guide du maître.

Pique-assiette

Avancée : *Arnaqueur, Courtisan, Courtisane, Prêtre, Professeur*

En combinant adroitement une conversation intéressante, des promesses vides de sens et une étonnante audace, le héros est capable de convaincre les autres de subvenir à ses besoins. Il devra cependant prendre garde de ne pas vivre trop longtemps aux crochets du même « bienfaiteur » car même le plus généreux des hôtes peut finir par se lasser.

Pister

Base : *Eclaireur.*

Avancée : *Chasseur, Chasseur de primes, Fauconnier, Hors-la-loi, Veneur*

Le héros sait reconnaître les traces que laissent les animaux ou les hommes dans les bois : une brindille cassée, une feuille écrasée ou l'empreinte boueuse d'une trace de pas. Plus difficile à déterminer, mais bien plus impressionnant, le héros peut également dire à quand remontent ces traces. Pour utiliser cette compétence, vous ferez d'ordinaire votre jet contre un ND égal au résultat du jet de Déplacement silencieux de la cible qui est passée à l'endroit étudié.

Poison

Base : Assassin

Avancée : Acolyte, Alchimiste, Apothicaire, Artificier, Baleinier, Courtisane, Espion, Fournisseur de drogues, Herboriste, Sarbacane

Quand la diplomatie échoue et quand une victoire militaire paraît impossible, une once d'arsenic peut suffire à régler une difficulté. Grâce à cette compétence, le héros sait quel poison utiliser, quelle quantité en administrer et comment le manipuler. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation des poisons dans le Guide du maître.

Politique

Base : Diplomate

Avancée : Avoué, Chroniqueur, Courtisan, Courtisane, Gwai Liao, Intendant, Mousquetaire, Politicien, Professeur

La politique c'est le pouvoir, et les courtisans vraiment intelligents l'ont parfaitement compris. Votre héros perçoit les hauts et les bas de l'influence des représentants de la noblesse et sait déterminer lequel d'entre eux constitue le meilleur tremplin vers les sommets. Votre héros comprend comment les lois, la société et le pouvoir interagissent jusqu'à constituer les fondements de la civilisation. Quand on entend la politique, on cerne l'humanité, ses désirs comme ses craintes. Vous savez comment promulguer ou révoquer une loi, et êtes capable d'estimer le pouvoir d'un fonctionnaire sur son seul titre.

Potamologie (fleuve à préciser)

Base : Pilote fluvial

Avancée : Prospecteur

Vous avez appris tout ce qu'il y a d'important à connaître au sujet d'une étendue de 75 kilomètres d'une rivière en particulier. Vous savez où se trouvent les rondins et rochers immergés, et il ne vous est jamais nécessaire d'effectuer un jet de Piloter lorsque vous manœuvrez dans cette zone. Vous connaissez 75 kilomètres de berges supplémentaires par rang dans cette compétence.

Potier

Base : Artisan

Avancée : Moine, Pauvre Chevalier

Avec un tour et un four, le héros peut fabriquer de magnifiques poteries.

Poudrier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer de la poudre à mousquet ou à canon.

Premiers secours

Base : Acolyte, Apothicaire, Cao Yao, Ecuyer, Herboriste, Médecin, Missionnaire, Pauvre Chevalier, Prêtre, Soldat

Avancée : Bourreau, Fournisseur de drogues, Maître d'armes, Mercenaire, Moine, Rasoir

Il est possible, même sans formation spécifique, de venir à bout de problèmes médicaux simples, tels que recoudre et cautériser une blessure ou préparer un baume pulmonaire pour des problèmes respiratoires. Le ND du jet de Premiers secours est égal au nombre de blessures légères du patient ; en cas de réussite, toutes ses blessures légères disparaissent. L'utilisation de cette compétence requiert une action ; un héros ne peut y faire appel qu'une fois par action et par acte. Un héros maîtrisant la compétence Premiers secours peut l'utiliser sur lui-même, aux mêmes conditions que ci-dessus ; il devra en outre utiliser une augmentation en raison de la difficulté qu'il peut y avoir à bander seul ses propres blessures.

Prestidigitation

Avancée : Bateleur, Shirbaz

Le héros sait faire des tours de magie simple reposant sur la manipulation de petits objets : faire disparaître et réapparaître des pièces, manipuler des jeux de cartes et faire sortir des fleurs de nulle part... Il peut en vivre, en donnant des représentations, ou simplement s'en servir pour épater les damoiselles dans les bals. Pour utiliser cette compétence, il vous faudra d'ordinaire faire un jet d'opposition contre le rang d'Esprit de la victime de votre héros.

Prise

Base : Arts martiaux défensifs, Lutte

Cette compétence permet d'effectuer le mouvement de base utilisé par tous les lutteurs. Ils s'approchent au corps à corps puis tentent de s'agripper et de s'immobiliser l'un l'autre. Pour utiliser cette attaque, vous devez déclarer votre intention puis faire un jet de (Finesse + Prise) contre le ND pour être touché de l'adversaire de votre héros. Si vous réussissez votre jet, votre héros est parvenu à empoigner son adversaire ; ce dernier ne peut que tenter de briser la prise qui l'emprisonne, donner un coup de tête ou accomplir une action qui requiert très peu de mouvement (comme appuyer sur la détente d'un pistolet, par exemple). Pour tenter de se dégager, cet adversaire doit utiliser un dé d'action (reportez-vous aux règles sur les interruptions et les actions de réserve dans le Guide du joueur) et faire un jet d'opposition de (Gaillardise + Prise) contre (Gaillardise + Prise) de votre héros. S'il remporte l'opposition, il parvient à se dégager ; si ce n'est pas le cas, le héros maintient sa prise et peut même, en utilisant un dé d'action, renforcer sa prise. Chaque dé d'action utilisé dans ce but vous fera bénéficier d'une augmentation gratuite lorsque l'adversaire de votre héros tentera de briser son étreinte.

Projection

Avancée : Arts martiaux défensifs

Une fois que vous avez agrippé quelqu'un, vous pouvez choisir de le relâcher d'une manière plus dynamique qu'en le lâchant simplement. Au lieu de cela, vous pouvez le projeter loin de vous et sur le sol ou contre un mur ou tout autre obstacle.

Pour projeter quelqu'un, vous devez d'abord le saisir avec une Prise. Effectuez un jet de Finesse + Projection contre un ND égal à 5 fois la Gaillardise de votre adversaire, plus 10. Vous pouvez projeter une personne à un nombre de mètres égal à votre Gaillardise. Si elle est Grande, retirez un mètre, et ajoutez en un si elle est Petite. Vous pouvez augmenter cette distance de un mètre par augmentation prise sur votre jet. Si vous réussissez, vous lancez votre adversaire au sol et il reçoit des dégâts comme s'il avait chuté de 2 fois votre Gaillardise en mètres, et tombe face contre terre.

Vous pouvez tenter de viser autre chose que le sol en prenant des augmentations pour cela. Heurter un mur ou une autre structure (comme une table) demandera une augmentation ; lancer une personne contre une autre augmentera le ND de la Projection du ND pour être touché de la personne visée. Un échec sur votre jet de Finesse + Projection signifiera que vous avez lâché votre opposant, qu'il ne subit pas de dommages et ne se retrouve pas au sol.

Qui-vive

Base : Bagnard, Garde du corps, Maître d'armes, Shirbaz, Torero

Avancée : Acolyte, Archéologue, Assassin, Capitaine, Cambrioleur, Cao Yao, Chasseur, Chasseur de primes, Cocher, Commandement, Contrebandier, Détrouseur, Eclaireur, Ecuyer, Escamoteur, Espion, Explorateur, Fauconnier, Fouineur, Fournisseur de drogues, Garde, Guérillero, Guide, Hors-la-loi, Mercenaire, Monte-en-l'air, Pauvre Chevalier, Pilote fluvial, Rasoir, Soldat, Souteneur

Un personnage doté de cette compétence sera rarement surpris par une embuscade ou un événement inattendu. Elle lui permettra de remarquer des choses qu'il n'aurait, sinon, pas vu, comme le pot de fleur qui tombe de la fenêtre sur un camarade ou l'attaque surprise d'une bande de marins en goguette.

Ralentir

Avancée : Fléau

Plutôt que d'essayer d'infliger des dommages à votre adversaire, vous pouvez embrouiller et gêner ses mouvements en attrapant temporairement ses membres avec votre chaîne. Vous devez annoncer l'utilisation de cette compétence et effectuer votre jet d'attaque avec elle. Si l'attaque réussit, elle n'inflige aucun dégât, mais force votre opposant à augmenter son prochain dé d'action de 2, plus 1 pour chaque Augmentation prise sur votre attaque. Si le dé d'action est augmenté à plus de 10, il est perdu.

Réception de charge

Avancée : Arme d'hast, Lance de cavalerie, Lance légère

Si votre héros utilise une arme d'hast contre un adversaire qui le charge, qu'il soit à pied ou à cheval, vous pouvez utiliser cette compétence à la place de votre compétence d'attaque habituelle ; vous devez annoncer votre intention avant de faire votre jet d'attaque. Si l'attaque porte, vous pouvez ajouter votre valeur actuelle totale d'initiative aux dommages.

Recharger (Arbalète)

Avancée : Arbalète

Le temps nécessaire pour recharger une arbalète est réduit de (rang dans cette compétence) action(s). Ainsi, un héros maîtrisant cette compétence au rang 5 sait réarmer une arbalète d'un seul mouvement (six actions – cinq rangs).

Recharger (chu-ko-nu)

Avancée : Arbalète

Pour chaque rang que vous possédez dans cette compétence, votre temps de rechargement d'un chu-ko-nu est réduit d'une action. D'ordinaire, le temps requis pour recharger un chu-ko-nu vide est de 6 actions, plus le nombre de projectiles que vous souhaitez placer dans le chargeur, jusqu'à la capacité maximale de 12. Par exemple, si vous avez un rang de 4 dans cette compétence, vous pouvez complètement recharger votre arme en 14 actions au lieu de 18. La réduction de temps s'applique uniquement au premier projectile placé dans le chargeur.

Recharger (Mousquet)

Avancée : Mousquet

Pour chaque rang dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger un mousquet est réduit de deux actions.

Recharger (Pistolet)

Avancée : Pistolet

Pour chaque rang dans cette compétence, le temps nécessaire pour recharger un pistolet est réduit de trois actions.

Recherches

Base : Alchimiste, Archéologue, Avoué, Chroniqueur, Erudit, Faussaire, Gwai Liao, Professeur

Avancée : Estudiant, Maître d'armes, Moine

La découverte de l'inconnu justifie toutes les recherches et le héros est passé maître dans l'art de découvrir de nouvelles informations. Il sait comment accéder au savoir – où chercher et à qui s'adresser.

Régisseur

Base : Intendant

Avancée : Marchand, Moine

Le héros sait diriger une maison : acheter la nourriture, diriger les domestiques...

Roulé-boulé

Avancée : Acrobate, Athlétisme

C'est la compétence que vous utiliserez lorsque votre héros glissera ou roulera au sol. Elle peut servir à plonger sous une table ou glisser sous une grille en train de s'abaisser. Dans ce cas, cette compétence vous sert de défense.

Sabotier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des sabots.

Saisir un objet

Avancée : Fouet

Le héros peut utiliser son fouet pour attraper un objet particulier comme la fiole que votre adversaire s'apprête à lancer au sol, le collier de la reine ou la fleur que votre s'apprête à offrir concurrent à la dame de votre cœur.

Sauter

Base : Cocher, Forban, Marine, Torero

Avancée : Acrobate, Arts martiaux défensifs, Arts martiaux offensifs, Athlétisme, Baleinier, Bûcheron, Hors-la-loi, Marin, Marine, Monte-en-l'air, Pauvre Chevalier, Pêcheur

Le héros saute plus haut et plus loin que la plupart de ses semblables, ce qui peut s'avérer utile lors de l'exploration de tombeaux poussiéreux ou d'une course poursuite sur les toits. Cette compétence est utilisée comme compétence de défense lorsque le héros est en train de sauter.

Sauter en selle

Avancée : Cavalier

Il est parfois nécessaire de sauter sur son cheval et de partir au grand galop le plus rapidement possible. Cette compétence permet de sauter sur un cheval en courant (ND 15) ou du premier étage d'un bâtiment (ND 20).

Savonnier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer du savon et des produits cosmétiques.

Sciences de la nature

Avancée : Alchimiste, Artificier, Erudit, Etudiant, Incendiaire, Ingénieur, Professeur, Prospecteur

Cette compétence recouvre la connaissance de la chimie et de la physique. Votre héros comprend la plupart des lois immuables qui régissent le monde physique, comme la gravité ou l'inertie, et peut fabriquer, avec les bonnes formules, des acides ou différents alliages de métaux.

Sculpture

Base : Artiste

Le héros peut, de ses mains, modeler la souplesse de l'argile ou tailler dans la dureté du marbre et tirer de la matière brute des sculptures reflétant non seulement l'image d'une personne ou d'un objet, mais aussi sa présence et son aura. Si le sculpteur est doué, une statue peut attirer l'œil plus sûrement qu'aucun portrait en deux dimensions. Les sculpteurs doués sont courtisés aussi bien par la noblesse que par l'église.

Se balancer

Avancée : Fouet

Lorsque le héros utilise cette compétence, il peut utiliser son fouet et l'enrouler autour d'une branche, d'un lustre, etc. puis s'en servir comme d'une corde afin de se balancer jusqu'à l'endroit qu'il veut atteindre. Enfin, d'un mouvement du poignet, il pourra le décrocher.

Se dégager

Avancée : Arts martiaux défensifs, Lutte

Lorsque le héros tente de se dégager d'une prise de son adversaire, chaque rang dans cette compétence vous permet d'annuler une augmentation gratuite gagnée par son adversaire en renforçant sa prise.

Séduction

Base : Courtisane, Guide, Jenny

Avancée : Arnaqueur, Barde, Bateleur, Courtisan, Espion, Mousquetaire, Pauvre Chevalier, Recruteur, Skalde, Souteneur, Torero

Le murmure parfumé d'une femme sensuelle a causé la perte de plus d'un empire. Avec cette compétence, le héros est potentiellement plus dangereux pour la stabilité d'un royaume que des centaines de soldats. Quand vous utilisez le système de répartition pour Charmer, vous lancez Séduction + Panache et vous gardez Panache.

Sellier

Base : Artisan

Avancée : Palefrenier

Le héros sait fabriquer et réparer des selles. Il ajoute également 2 x son rang dans cette compétence pour rester en selle quand on cherche à l'en déloger.

Sens de l'orientation

Base : Colporteur, Eclaireur, Explorateur, Gitan, Navigateur, Prospecteur

Avancée : Fauconnier, Guérillero, Guide, Hors-la-loi, Marin, Paysan, Pêcheur, Veneur

En observant les étoiles ou le soleil, votre héros sait toujours où est le nord. Cela lui permet également de revenir sur ses pas dans une ville ou une forêt qu'il ne connaît pas. Par contre, il est difficile de s'y retrouver dans des passages identiques ou sombres.

Sens des affaires

Base : Intendant

Avancée : Arnaqueur, Colporteur, Malandrin, Marchand, Receleur

Le héros a déjà traité avec la plupart des marchands de la ville et sait lesquels lui feront les meilleurs prix. Si on y ajoute un peu de marchandage, cette compétence peut permettre au héros de faire d'excellentes affaires. Vous faites votre jet de compétence en gardant deux dés de moins quand votre héros fait appel à cette compétence dans une ville qu'il ne connaît pas.

Serrurier

Base : Artisan

Avancée : Cambrioleur, Moine

Le héros sait fabriquer et réparer des serrures. Il ajoute un +5 à son jet de Crochetage quand il atteint le rang 2, +10 au rang 3...

Service

Avancée : Artisan

Le héros, en tant que propriétaire d'une taverne, sait servir des boissons à ses clients, non seulement avec efficacité et diligence, mais aussi avec un certain style. Cette compétence sous-estimée permet non seulement de diriger un établissement servant des boissons, mais aussi et surtout de développer suffisamment de flair pour se faire une réputation dans le métier.

Sher da Shí (Charmeur de serpents)

Avancée : Bateleur

Vous pouvez vous asseoir près d'un dangereux serpent et bouger avec le rythme et les mouvements appropriés qui le rendront attentif envers vous, mais sans vouloir vous attaquer. Ceci requiert un jet d'opposition de votre Esprit + Charmeur de Serpent contre la Détermination + Jeu de Jambes du serpent. Si vous gagnez, vous pouvez mener un spectacle avec lui. Si le serpent gagne, il essaie de vous mordre.

Signes de piste

Base : Bûcheron

Avancée : Chasseur, Eclaireur, Fauconnier, Hors-la-loi, Veneur

Les chasseurs ont une forme de communication visuelle bien à eux qui prend la forme de brindilles soigneusement tordues, de pierres empilées et d'entailles sur les branches. Votre héros peut ainsi laisser des indications (point d'eau, zone poissonneuse, danger...). Votre MJ dispose d'une liste des ND généralement utilisés pour cette compétence ; en cas de réussite, la personne à laquelle est destiné le signe le verra automatiquement dès qu'elle passera à proximité (votre MJ trouvera la description des différents signes de piste dans le Guide du maître).

Sincérité

Base : Arnaqueur, Avoué, Bonne aventure, Chroniqueur, Recruteur

Avancée : Courtisan, Courtisane, Diplomate, Domestique, Espion, Fouineur, Galopin, Gitan, Guide, Gwai Liao, Mendiant, Politicien, Shirbaz

Le mensonge le plus élaboré est inutile face à un interlocuteur capable de discerner un frisson d'appréhension ou un éclair de nervosité dans le regard. Si la compétence Eloquence permet de noyer son auditoire sous un déluge de mots, afin de l'amuser ou de l'interpeller, cette compétence permet au héros de donner à ses paroles toutes les apparences de la vérité et donc de dissimuler le mensonge le plus patent derrière un masque de parfaite honnêteté. Elle est utilisée dans le cadre de l'action *Bluffer* avec le système de répartie.

Soin des oiseaux

Base : Fauconnier

Cette compétence vous permet de prendre soin de votre faucon. Mais elle vous permet également d'utiliser un faucon dressé à la chasse. Elle mesure aussi vos connaissances et techniques dans l'utilisation des outils du métier, comme le chaperon, les gants et les objets de communication dont on se sert à la chasse.

Soin des chevaux

Base : Cavalier, Ecuyer, Palefrenier

Avancée : Maquignon

Cette compétence permet de prendre soin d'une monture, pour tout ce qui concerne les nécessités du quotidien (pansage, nourriture, etc.), de remettre un fer sur un pied (c'est très différent de ferrer un cheval) et soigner ses petites blessures du quotidien (ses Blessures légères).

Souffleur de verre

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer des objets en verre (vitres, verres, assiettes...).

Soulever

Avancée : Acrobate, Athlétisme

Il y a deux façons de soulever une charge, une bonne et une mauvaise. Si le héros utilise la seconde, il est quasiment sûr de se blesser. Cette compétence permet de soulever de lourdes charges à moindre risque.

Spectacle de rue

Base : Gitan

Avancée : Acrobate, Bateleur

Le héros maîtrise assez bien certaines des attractions classiques des spectacles de rue : peut-être sait-il cracher le feu, avaler des épées, dire la bonne aventure ou jongler. Il n'y est parvenu qu'après de longues heures de préparation et d'entraînement ; cette compétence est bien moins efficace sur le vif. Et si le héros sait, par exemple, jongler avec des couteaux devant une foule ébahie, il n'en sera pas moins incapable d'intercepter le poignard lancé par un assassin.

Stratégie

Base : Capitaine, Commandement

Avancée : Mousquetaire

Cette compétence permet de concevoir des plans de bataille et d'imaginer les mouvements des troupes qu'ils impliqueront. Votre héros sait déterminer le meilleur moment pour faire charger la cavalerie et quelle partie du champ de bataille sera la plus facile à tenir. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Survie (milieu à préciser)

Base : Eclaireur, Explorateur, Fouineur, Guérillero, Missionnaire, Prospecteur

Avancée : Bûcheron, Chasseur

Se mettre à la recherche de baies comestibles ou de fruits secs n'est certes pas une quête bien passionnante, mais cela devient parfois nécessaire en hiver ou en territoire inconnu. Cette compétence permet au héros de toujours trouver assez de nourriture pour survivre, même si cela veut dire des mets aussi fins que des rongeurs, des vers et des insectes. Votre MJ trouvera les règles concernant l'utilisation de cette compétence dans le Guide du maître.

Voici quelques types de milieux possibles : désert, étendue glacée, forêt, île déserte, jungle, marais, montagne, océan, steppe.

Tâches domestiques

Base : *Acolyte, Domestique, Ecuyer, Moine, Palefrenier, Pauvre Chevalier, Rahib*

Cette compétence regroupe toutes les tâches habituelles qui incombent à un domestique (nettoyer et entretenir les biens de son maître, faire la lessive, aller ouvrir la porte...). Un échec dans l'utilisation de cette compétence peut provoquer un renvoi, voire pire...

Tactique

Base : *Capitaine, Commandement*

Avancée : *Guérillero, Mercenaire, Mousquetaire, Rasoir*

Cette compétence permet au héros de commander un groupe d'homme à la bataille, tout en suivant les ordres de ses supérieurs (qui, espérons-le, maîtrisent la compétence Stratégie). Le héros sait faire adopter à ses hommes les formations spécifiques, les motiver avant de monter à l'assaut et les entraîner au combat. On utilise (principalement) cette compétence avec les règles de combat de masse décrites dans le Guide du maître.

Taillleur

Base : *Artisan*

Avancée : *Moine, Pauvre Chevalier*

Le héros sait fabriquer, réparer et modifier les vêtements de ses clients.

Taillleur de pierre

Base : *Artisan*

Le héros sait tailler les blocs de pierre et les rochers.

Tanner

Avancée : *Chasseur*

Cette compétence permet de dépecer les animaux et de tanner leur peau pour l'utiliser ou la vendre. Le tannage évite à la peau de pourrir et augmente sa valeur.

Teinturier

Base : *Artisan*

Avancée : *Moine*

Le héros sait préparer et utiliser les encres.

Théologie

Avancée : *Erudit, Estudiant, Feng Shui Shi, Missionnaire, Moine, Prêtre, Professeur, Rahib, Skalde*

Les desseins divins sont un délicat sujet d'étude – tant tout le monde est persuadé d'avoir raison. Votre héros, lui, a étudié toutes les croyances avec recul et sérénité, cherchant les corrélations et les liens invisibles qui les unissent, en mettant de côté ses propres croyances. Votre héros sait comment les autres prient, comment ils font leurs dévotions et l'influence de leur religion sur leur vie quotidienne.

Tir à l'arc monté

Avancée : *Arc*

On utilise cette compétence à la place de Attaque (Arc) quand on tire à l'arc depuis un cheval.

Tir d'adresse

Avancée : Arme de jet exotique

Cette compétence vous permet de réduire les pénalités gênant le tir (portée, cible cachée, etc.) de votre rang en Tir d'adresse * 5. L'utilisation de cette compétence ne permet pas de faire tomber votre ND en dessous du ND pour être touché de base.

Tir réflexe

Avancée : Arc, Fronde, Sarbacane

Les archers et frondeurs les plus aguerris parviennent à se concentrer tout autant (si ce n'est plus) sur la vitesse de leur tir que sur la précision. Grâce à cette compétence, on peut bander un arc (ou armer une fronde ou une sarbacane) et tirer en une seule action, mais vous devrez réussir votre jet avec deux augmentations pour y parvenir. Si vous y parvenez, cette compétence remplacera alors votre compétence Attaque (Arc, Fronde ou Sarbacane). Cette compétence ne peut pas être utilisée à cheval.

Tirer (Arbalète)

Base : Arbalète, Mercenaire

Avancée : Assassin, Guérillero

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une arbalète. Il faut six actions pour recharger une arbalète.

Tirer (Arc)

Base : Arc, Mercenaire

Avancée : Chasseur, Guérillero, Hors-la-loi

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec un arc. Il faut une action pour bander l'arc et une autre pour relâcher la flèche encochée.

Tirer (Fronde)

Base : Fronde

Cette compétence est simplement la capacité de frapper votre ennemi. Les frondes demandent une action pour être rechargées et une action pour tirer.

Tirer (Mousquet)

Base : Mousquet, Mercenaire, Mousquetaire

Avancée : Guérillero, Marine

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un mousquet. Il faut trente pour un mousquet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du lance grenades.

Tirer (Pistolet)

Base : Pistolet, Mercenaire

Avancée : Chasseur de primes

Cette compétence représente votre capacité à toucher un adversaire avec un pistolet. Il faut vingt actions pour recharger un pistolet (en clair, inutile d'y penser au milieu d'un combat ; il sera fini bien avant que vous n'ayez fini de recharger votre arme). Cette compétence couvre également l'utilisation du pistolet lance-grappin. Le ND de base pour parvenir à accrocher le grappin est de 5, plus les modificateurs de portée.

Tirer (Sarbacane)

Base : Sarbacane

Cette compétence représente la capacité à toucher un adversaire avec une sarbacane.

Tisserand

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait confectionner des pièces de tissu. Les maîtres tisserands sont capables de réaliser de somptueuses tapisseries, et autres créations équivalentes.

Tonnelier

Base : Artificier, Artisan

Avancée : Moine, Pauvre Chevalier

Le héros sait fabriquer barriques et tonneaux.

Tour de force

Avancée : Acrobate

L'un des aspects les plus importants de toute acrobatie est l'équipe et la précision avec lesquels on travaille. Un acrobate possédant cette compétence a appris à aider mais aussi à compter sur les autres quand il s'agit de rattraper quelqu'un à temps, de lancer un objet ou d'aider un coéquipier (avez-vous déjà tenté de bâtir une pyramide humaine ?).

Trait d'esprit

Base : Maître d'armes

Avancée : Avoué, Bateleur, Barde, Chroniqueur, Courtisan, Courtisane, Diplomate, Espion, Politicien, Précepteur, Prêtre, Professeur, Skalde

Le héros a un grand sens de l'humour. Il a développé ce talent au fil du temps et est maintenant capable de l'utiliser pour agacer, énerver ou ridiculiser ses ennemis. Un trait d'esprit bien envoyé peut être aussi mortel qu'une lame à la cours. Lors de l'utilisation du système de répartition, le joueur lance Trait d'esprit + Esprit afin de *Provoquer* ses ennemis.

Tricher

Avancée : Arnaqueur

Le héros est hanté par des visions de ruelles sombres où les hommes jettent inlassablement les dés. En utilisant des dés pipés, des cartes marquées, en faisant appel à des techniques simples de manipulation ou plus simplement en détournant l'attention des autres joueurs, le héros sait faire tourner la chance en sa faveur. Votre MJ trouvera les règles concernant le jeu et la triche dans le Guide du maître.

Uppercut

Avancée : Gant de combat, Pugilat

Cette compétence permet de porter une brutale attaque à mains nues pendant laquelle la garde du spadassin est ouverte. Déclarez l'utilisation de cette compétence et servez-vous-en pour faire le jet d'attaque : si le coup porte, vous ferez votre jet de dommages en lançant (sans les garder) deux dés de dommages supplémentaires. En contrepartie, le ND pour être touché de votre héros passe à 5 pendant cette phase et vous ne pouvez pas utiliser de défense active jusqu'à la fin de cette phase. Attention, pour les gants de combat, cette compétence n'est pas utilisable avec un katar ou des griffes.

Valet

Avancée : Acolyte, Domestique, Ecuyer, Soldat

La raison d'être du héros, c'est l'impression que son maître fait sur les autres. Il achète ses vêtements, se charge de ses bagages lors de ses déplacements et délivre des messages en son nom. Votre héros est, ou a été, le plus dévoué des domestiques, et cette compétence regroupe toutes les tâches qu'impose ce statut.

Vétérinaire

Base : Veneur

Avancée : Acolyte, Ecuyer, Maquignon, Médecin, Pauvre Chevalier, Paysan, Torero

Un animal, un cheval ou une vache notamment, peut souvent être le bien le plus précieux d'une famille. S'il tombe malade ou s'il se blesse, cette dernière peut se trouver dans une situation dramatique. Votre héros, qui peut diagnostiquer et soigner les affections des animaux grâce à cette compétence, est un membre indispensable de la communauté dans laquelle il s'est établi.

Voltige

Avancée : Cavalier

Cette compétence permet d'effectuer un certain nombre d'acrobaties, telles que se tenir debout sur un cheval durant une chevauchée (ND 15), glisser sur le côté du cheval afin de bénéficier d'une certaine protection (ND 20)... Une monture particulièrement bien dressée peut permettre de réduire ces ND de 5.

Vannier

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait fabriquer et réparer des paniers et panières en osier.

Vigneron

Base : Artisan

Avancée : Moine

Le héros sait produire du vin.

