

Ambidextrie

25 / 50 / 100

Permet d'utiliser 2 armes sans malus :

1er stade permet de manier deux armes courtes sans malus

2ème stade permet de manier une arme courte et une arme longue sans malus

3ème stade permet de manier deux armes longues sans malus

Sans la compétence la deuxième arme fait toujours un de dégât et aucune compétence ne peut augmenter les dégâts.

Arme de prédilection

50 / 100

Ajoute +1 dommage par niveau de la compétence à l'arme choisie, cette compétence peut être choisie plus d'une fois mais seulement pour des armes différentes. Ex : Arme de prédilection (épée courte) et Arme de prédilection (épée longue) est accepté

Arracher d'arme

150

Permet, en combat, d'arracher l'arme des mains de votre adversaire. Avec votre arme, vous devez faire un rond autour de l'arme de votre adversaire et ce dernier doit lancer son arme dans les airs à 1m vers vous.

Charge

100

Permet de faire une charge par solstice. Doit courir sur une distance de 5 mètres en ligne droite et le coup ne doit pas être bloqué. La charge ajoute 10 de dommages +1 / rang. Cumulable avec coup puissant et coup divin. Non cumulable avec Coup Critique.

Charge chevaleresque

300

Pré requis : Charge en puissance

Permet de faire une charge chevaleresque par solstice. Doit courir sur une distance de 5 mètres en ligne droite et le coup ne doit pas être bloqué. La charge ajoute + 30 de dommages + 3 / rang. Cumulable avec coup puissant et coup divin. Non cumulable avec Coup Critique.

Charge en puissance

200

Pré requis : Charge

Permet de faire une charge en puissance par solstice. Doit courir sur une distance de 5 mètres en ligne droite et le coup ne doit pas être bloqué. La charge ajoute + 20 de dommages + 2 / rang. Cumulable avec coup puissant et coup divin. Non cumulable avec Coup Critique.

Combat à 2 armes défensives

150 / 300

Quand vous vous battez à 2 armes, vous confère un bonus de +1 à l'armure par niveau de la compétence. Cumulable avec tous les types d'armure.

Combat aveugle

150

Permet de garder les yeux ouverts lors d'un combat où vous êtes aveuglé (ex. : dans un globe de ténèbres). Lorsque vous n'êtes plus en combat, il faut refermer les yeux.

Contre-charge **200**

Permet d'utiliser la force de la charge reçue pour donner une riposte considérable. La personne qui reçoit la charge doit porter un coup en même temps qu'il reçoit la charge. Il ne peut pas utiliser la contre-charge s'il évite la charge. La personne encaisse la charge, cette compétence n'enlève pas les dégâts reçus.

- contre charge : rajoute +1 de dommage par rang au coup porté
- contre charge en puissance : rajoute 5 + 1 de dommage par rang au coup porté
- contre charge chevaleresque : rajoute 10 + 1 de dommage par rang au coup porté

Coup puissant **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Permet d'ajouter son rang au dégât de son arme une fois par Solstice. La compétence peut être achetée jusqu'à 5 fois permettant l'utilisation 1 fois de plus par Solstice. (Maximum de 5 fois par Solstice)

Ex : Une personne de rang 3 fait un coup puissant, il frappe normalement de 5, le coup fera alors : $5 + 3 = 8$ de dégâts

Coup dévastateur **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Permet de porter un coup dévastateur par achat de la compétence. Ce coup ne fait aucun dégât mais affaiblit l'armure, l'arme ou le bouclier. Le nombre de point d'armure ou d'arme perdu sont définis par le rang du porteur du coup:

1 et 2 = 1 point de dommage, 3 et 4 = 2 points de dommages,
5 et 6 = 3 points de dommages, 7 et 8 = 4 points de dommages,
9 et 10 = 5 points de dommages, 11 et 12 = 6 points de dommages,
12 et 14 = 7 points de dommages, 15 et 16 = 8 points de dommages,
17 et 18 = 9 points de dommages, 19 et 20 = 10 points de dommages,

Lorsqu'une arme prend un point de dommage, elle perd un point d'arme, donc une épée à deux mains, qui frappe normalement à 4, après avoir subi un coup dévastateur par un rang 5 (donc 3 point de dommage) frappera à 1 ($4-3=1$). Si une arme ou armure tombe à 0 point de d'arme ou d'armure, elle se détruit. Les objets magiques ne sont pas affectés par cette compétence, mais certains objets peuvent être détruits avec cette compétence.

Coup critique **150**

Permet une fois par Solstice de porter un coup critique. Ce coup fait le double des dommages.

Critique - Ennemi Favori **200**

Permet une fois par Solstice de porter un coup critique sur un ennemi favori. Ce coup fait le double des dommages.

Désarmement **100**

Permet, en combat, de désarmer votre adversaire. Avec votre arme, vous devez faire un rond autour de l'arme de votre adversaire, ce dernier doit jeter son arme à 1m de lui par terre.

Ennemis favoris **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

À chaque achat de la compétence, la personne choisit un ennemi favori sur lequel il aura un bonus de +1 au dommage. Chaque fois qu'elle en choisit un nouveau, il augmente de +1 tous les autres. (Exemple : 3 achats de la compétence = trolls +3, orcs + 2, elfes noirs +1.)

Esquive **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Augmente l'armure de +1.

Chaque achat de la compétence ajoute un +1 supplémentaire jusqu'à un maximum de +5.

Cette compétence peut s'accumuler avec l'armure jusqu'à un maximum de 5 d'armure.

Exemple :

Un aventurier qui porte une cotte de maille (3 d'armure) peut avoir un maximum de Esquive 2 seulement (pour un total de 5 d'armure)

Un aventurier qui porte une armure de cuir (1 d'armure) peut avoir un maximum de Esquive 4 seulement (pour un total de 5 d'armure)

Évasion **150**

Permet de réduire de moitié (1/2) les dommages infligés par un sort à zone d'effet ou un piège.

Évasion avancée **300**

Permet de faire un « roche, papier, ciseau » avec la personne qui a fait le sort ou le piège. Si vous gagnez, vous faites une roulade sur le côté et vous n'avez reçu aucun dommage. Si vous perdez, vous subissez la moitié des points de dommages infligés par le sort à zone d'effet ou le piège.

Expertise du combat **100**

Permet de réduire vos dommages pour augmenter vos points d'armure jusqu'à un maximum de 5 points d'armure.

Force **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Augmente les dégâts de l'arme de +1. Chaque achat de la compétence ajoute un +1 supplémentaire jusqu'à un maximum de +5. Cette compétence permet aussi d'effectuer certaines tâches requérant plus de force que celle d'une personne normale.

Frappe surnaturel **200**

Comme le sort arme magique, l'arme tenue par la personne frappe magique.

Maîtrise de la charge **100 / 300**

(Pré requis : Charge)

Permet d'infliger les dégâts d'une charge même lorsque celle-ci est bloquée.

- au premier niveau de la compétence, la moitié des dégâts de la charge passent tout de même suite à un blocage.
- au deuxième niveau de la compétence, la totalité des dégâts de la charge passent tout de même suite à un blocage.

Maîtrise de la rage

100 / 300

(Pré requis : rage)

Permet d'arrêter la rage au moment voulu.

- au premier niveau de la compétence la personne en rage tombe inconscient pendant 5 minutes et subit les malus de la fatigue pendant 30 minutes
- au deuxième niveau de la compétence la personne en rage subit les malus de la fatigue pendant 30 minutes

Maîtrise du critique

300

(Pré requis : Coup critique)

Permet une fois par Solstice de porter un coup critique.

Ce coup fait le triple des dommages.

Points de vie additionnels

(voir descriptions)

Tableau des achats de points de vie :

Points de vie additionnels	Coûts (points de compétences)
+3	5
+3	10
+6	20
+6	30
+9	45
+9	60
+12	80
+12	100
+15	125
+15	150
+18	180
+18	210
+21	250
+21	290
+24	340
+24	390
+27	450
+27	510
+30	580
+30	650

Rage

50 / 100 / 150 / 200 / 250

Permet d'entrer en rage 1 fois / achat de la compétence par Solstice. La rage dure 2 minutes et confère un bonus de + 2 aux dommages, Il confère + 2 points de vie / rang temporaire (peuvent dépasser le maximum), donne une immunité aux effets mentaux de plus 2 niveaux durant la rage. À la fin de la rage, la personne est épuisée pendant 5 minutes. La personne doit de se crinquer pendant 30 secondes.

Rage de Berserker **200**

Pré requis : Rage

Permet d'entrer en rage Berserker 1 fois / par Solstice. La personne doit attaquer la personne la plus proche de sa vision. La rage dure 2 minutes et confère un bonus de + 3 aux dommages, Il confère + 3 points de vie / rang temporaire (peuvent dépasser le maximum), donne une immunité aux effets mentaux de plus 4 niveaux et moins durant la rage. Elle donne un malus de - 2 à l'armure. À la fin de la rage, la personne ressent une grande fatigue, elle ne peut pas courir ni crier pendant 10 minutes.

Rage de Fury **300**

Pré requis : Rage du Berserker

Permet d'entrer en rage du grand barbare 1 fois / par Solstice. La personne doit attaquer la personne la plus proche de sa vision. La rage dure 2 minutes et confère un bonus de + 4 aux dommages, Il confère + 4 points de vie / rang temporaire (peuvent dépasser le maximum), donne une immunité aux effets mentaux de plus 6 niveaux et moins durant la rage. Elle donne un malus de - 2 à l'armure. À la fin de la rage, la personne ressent une grande fatigue, elle ne peut pas courir ni crier pendant 10 minutes.

Rage indomptable **150**

Pré requis : Rage

Ajoute 2 niveaux à l'immunité aux sorts mentaux.

Rage intimidante **150**

Pré requis : Rage

Donne les mêmes bonus et effets que la rage (voir ci-haut) De plus, elle ajoute l'effet de Peur niveau 1, dans un rayon de 3 mètres. La Peur affecte seulement les cibles présentes lors du début de la rage intimidante.

Rage longue durée **200**

Pré requis : Rage

Augmente la durée de la rage à 5 minutes.

Rage sans fatigue **200**

Pré requis : Rage

La personne n'est pas affectée par l'effet de fatigue à la fin de la rage.

Réception de charge **25 / 50 / 100 / 200 / 250**

Permet de réduire les dégâts reçus d'une charge de 5 par niveau de la compétence.

Réduction des dommages

100 / 150 / 200 / 250 / 300

*** Pré requis : Rage**

Cette compétence fonctionne seulement lorsque vous êtes en Rage.

Elle réduit les dommages reçus selon le niveau de la compétence

On enlève le nombre de points de dommage égal au rang de la compétence. Si les points de dommage sont négatifs ou égal à 0, aucun dommage n'est subit. S'il est égal ou supérieur à 1, on enlève les points de l'armure de ce chiffre. Minimum après réduction de l'armure est de 1.

(Exemple °1 : Attaque de 5, réduction de dommage au rang 3 = 2 points de dommages – l'armure de 3 = 0 dommages donc le minimum de dommage possible est de 1.)

(Exemple °2 : Attaque de 4, réduction de dommage au rang 5 = -1, vue que les dommages ne passe pas la résistance aucun dommage n'est subie.)

Spécialisation Martiale

100 / 200

Ajoute +1 dommage par niveau de la compétence à l'arme choisie, cette compétence peut être choisis pour une seule arme au contraire de la compétence « Arme de prédilection »

Tir Précis

50 / 100 / 200

Confère un bonus de + 1 de dommage par niveau de la compétence avec une arme de jet.