

Concentration **25 / 50 / 100 / 150 / 200**

Détermine le nombre de dommage que vous pouvez endurer sans nuire à l'incantation du sort :

Concentration 1 donne 2

Concentration 2 donne +1

Concentration 3 donne +1

Concentration 4 donne +1 / 2 rang

Concentration 5 change le +1 / 2 rang par +1 / rang

Exemple un mage avec concentration 4 de rang 8, aura une concentration de 8 et ne perdra pas l'incantation tant qu'il ne recevra pas 9 de dommages en un coup.

Corps intuable **75**

Lors d'un combat vous ne tombez pas à 0 points vie comme les autres mais à -10 points de vie. Cependant à la fin du combat vous tombez inconscient si vous étiez entre 0 PV et -10 PV. En plus, cette compétence permet de résister à l'effet de la torture mais pas aux dommages.

Esprit Impénétrable **25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175 / 200 / 225**

L'esprit impénétrable permet de résister aux effets de sorts mentaux tels que la confusion et la domination. Cette compétence peut-être achetée jusqu'à neuf fois. En règle générale, un esprit impénétrable de niveau 1 permettra de résister aux sorts mentaux de niveau 1 et ainsi de suite.

Infra-vision **50**

Permet de voir dans la nuit comme si vous étiez nyctalope. Permet d'utiliser une lampe de poche produisant une lumière rouge la nuit. Cette lumière représente le fais que vous voyez dans le noir, elle n'est donc pas enjeu. Les lampes frontales doivent être enlevées si vous n'utilisez pas la compétence.

***NE PAS POINTEZ AUX VISAGES DES PERSONNES QUE VOUS RENCONTREZ.**

Résistance à la peur **25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175 / 200 / 225**

La résistance à la peur permet de résister aux effets des sorts de peur. En règle générale, une résistance à la peur de niveau 1 permettra de résister aux sorts de peur de niveau 1 et ainsi de suite.

Sixième sens **50**

Enlève 10 de dommages à une attaque surprise subie.

Sixième sens avancé **100**

(Pré-requis : Sixième sens)

Enlève 5 de dommages + 2 / rang à une attaque surprise subie.

Volonté de Fer **25 / 50 / 75 / 100 / 125 / 150 / 175 / 200 / 225**

La volonté de fer permet de résister aux effets de sorts mentaux tels que les charmes et les sorts de sommeil. Cette compétence peut-être achetée jusqu'à neuf fois. En règle générale, une volonté de fer de niveau 1 permettra de résister aux sorts mentaux de niveau 1 et ainsi de suite.