

Attaque surprise **(voir description)**

Permet d'ajouter des dommages à une attaque fait de dos à la cible. Les dommages et coûts augmentent comme suit :

+ 3 points de dommages coûte **10 / 20 / 30 / 40 / 60**

+ 4 points de dommages coûte **80 / 100 / 120 / 150 / 180**

+ 5 points de dommages coûte **210 / 240 / 280 / 320 / 360**

+ 6 points de dommages coûte **400 / 450 / 500 / 550 / 600**

Pour pouvoir acheter les points, ils doivent être achetés dans l'ordre des coûts. L'attaque surprise doit être fait au niveau du dos, du flanc ou du torse pour indiquer la gorge.

Cacher dans l'ombre **100**

Permet de se cacher en croisant les bras, à condition de se trouver dans une zone d'ombre suffisamment grande pour vous recouvrir. Si quelqu'un vous voit au moment où vous croisez les bras, elle vous voit même lorsque vous êtes camouflé. Il est impossible de se déplacer tout en étant camouflé.

Camouflage **100**

Permet de se camoufler en croisant les bras, à condition de se trouver dans un endroit couvert (feuilles, branches, etc.) et propice à la dissimulation. Si quelqu'un vous voit au moment où vous croisez les bras, elle vous voit même lorsque vous êtes camouflé. Il est impossible de se déplacer tout en étant camouflé.

Décryptage **25 / 50 / 100**

Permet de décrypter les messages codés. Le nombre de fois que la compétence a été achetée détermine les indices comme suit :

À 1 = Donne des indices pour décrypter le message (4 à 6 lettres)

À 2 = Donne des indices supplémentaire pour décrypter le message (4 à 6 lettres et quelques mots)

À 3 = Donne des indices supplémentaires et supérieurs pour décrypter le message (le message est presque décrypté en entier)

Désamorçage de pièges **10 / 20 / 30 / 40 / 50**

Permet de faire un R/P/C après avoir étudié le piège pendant 2 minutes pour le désamorcer. Il faut avoir la compétence « Désamorçage de pièges » au niveau égal ou supérieur à celle de « Fabrication de piège » utilisé pour pouvoir désamorcer le piège.

Si la compétence de désamorçage est inférieure, vous devez étudier le piège pendant 2 minutes supplémentaires par niveau de différence. Si le R/P/C est perdu ou égal le piège se déclenche et vous subissez les effets.

Déverrouillage **10/30/60**

Permet de faire un R/P/C par achat de la compétence lors d'une tentative de déverrouillage. Chaque tentative prend 5 minutes.

Fabrication de pièges**10 / 20 / 30 / 40 / 50**

Permet de fabriquer un piège avec les dommages suivants :

La personne doit passer 10 minutes à soigneusement préparer son piège (rôleplay). Il doit être représenté par des branches ou un traçage au sol. La personne doit rester proche pour indiquer les effets.

Les effets des pièges peuvent être l'un des suivants : 5 points de dommages, projection de 5 mètres ou immobilisation pendant 30 secondes.

Les effets sont cumulables selon le niveau de fabrication de pièges.

Ex : Une personne ayant fabrication de piège 3 pourrait faire un piège qui inflige 5 points de dommages, une projection de 5 mètres et une immobilisation pendant 30 secondes OU peut faire un piège qui inflige 15 points de dommages seulement (3 x 5 points de dommages).

Faux papiers**10 / 30 / 60**

Les papiers doivent être faits sur de vrais papiers (parchemin en jeu). Le niveau de la compétence doit être indiqué dans le bas du parchemin (exemple faux papiers 2). Le nombre de fois que la compétence a été achetée détermine, par des 'R/P/C', la qualité de votre travail. (Exemple : à 1, un R/P/C, à 2, deux R/P/C, à 3, trois R/P/C)

Cette compétence peut aussi servir à détecter un faux papier. Le niveau de la compétence indique le nombre de R/P/C pour le découvrir. On procède de la manière suivante : annuler le nombre de R/P/C équivalent et ensuite faire les jets.

(Exemple : un papier créé par Arthur (faux papiers 1) est remis à Loic (faux papiers 3), on enlève 1 R/P/C de chaque côté, donc Loic a le droit de refaire deux R/P/C s'il échoue le premier jet pour découvrir la supercherie.

Feindre la mort**75**

Permet de maîtriser son organisme au point de réussir à cacher ses signes vitaux et faire croire à son décès. Lorsqu'une personne vérifie si vous avez un pouls, en étant inconscient par terre, il n'en découvre aucun.

Fil à la patte**100**

Une fois / Solstice, permet d'assener un coup au niveau des jambes. Le coup inflige + 10 dommages supplémentaires. La victime ne peut plus courir et doit obtenir 10 point de vie de soin magique ou obtenir des premiers secours pendant 10 minutes pour guérir.

Non cumulable avec l'attaque surprise.

Frappe hémorragique**100**

Une fois / Solstice permet d'assener un coup qui saigne continuellement. Le coup inflige + 10 de dommages supplémentaires et la cible perd 1 point de vie / 10 secondes. Doit obtenir 10 point de vie de soin magique ou obtenir des premiers secours pendant 10 minutes pour arrêter l'hémorragie.

Non cumulable avec l'attaque surprise

Pickpocket

20 / 40 / 60

1. Permet de voler un objet sur une cible de la grosseur d'un poing. (Exemple : bourse). Vous devez poser votre main sur l'objet en question pendant 5 secondes sans vous faire voir.

Ensuite, vous effectuez un Roche/Papier/Ciseau avec l'adversaire. Si vous gagnez, vous avez réussi à voler l'objet sans que votre cible s'en rende compte, match nul, vous n'avez pas réussi mais il ne vous a pas vu, si vous perdez vous n'avez pas réussi et il vous a vu.

Lorsque vous achetez la compétence à 2, vous pouvez refaire un R/P/C si vous avez perdu le premier R/P/C.

Lorsque vous achetez la compétence à 3, vous pouvez refaire un R/P/C si vous avez perdu le deuxième R/P/C.

Poignet rapide

300

Une fois / Solstice permet d'assener une attaque surprise par devant même si la cible vous regarde. Le coup inflige + 10 de dommages supplémentaires. Cette attaque peut être faite en plein combat.

Cumulable avec attaque surprise.

Point vital

200

Permet de cibler un point vital, ajoute 20 au dégât de l'arme, l'attaque doit être fait par surprise (de dos à la cible), cumulable avec surprises. Utilisable 1 fois par solstice.

Torture

75

Permet de torturer une personne pour avoir de l'information. En jeu, la personne doit faire semblant de torturer tout en décrivant comment il le fait et ce pendant 5 minutes. À chaque minute de la torture, la cible reçoit un point de dommage pour indiquer la souffrance. Après les 5 minutes, la cible doit répondre la vérité sur une question posée par le bourreau.