Compétences

Caractéristiques et Vertus

Vertus héroïques

Bravoure : Mesure le tempérament du personnage face au danger.
Fidélité : Mesure la dévotion du personnage envers ses origines et ses compagnons d'aventures.
Foi : Mesure la dévotion et la pratique religieuse du personnage.

Caractéristiques

Coordination : Mesure l'adresse, la rapidité, l'agilité, la souplesse, etc. d'un personnage.
Puissance : Mesure la force physique pure, la force de frappe, et la capacité à infliger des blessures d'un personnage.
Sagesse : Mesure l'intelligence, la mémoire, et l'esprit logique du personnage, mais aussi l'acuité de ses sens.
Charme : Mesure le magnétisme, le charisme, la beauté, mais aussi la qualité d'expression d'un personnage.
Souffle : Mesure la capacité d'encaissement d'un personnage, son endurance face à la douleur, aux blessures, à la maladie, ainsi que sa capacité d'action avant l'essoufflement.

Compétences

Agriculture : Travail de la terre, élever des bêtes, raffiner les produits (produits laitiers, vins, légumes et fruits séchés, etc.). (***Coordination, Puissance, Sagesse ou Souffle***)

Armes : Maniement des armes et combat à mains nues. (***Coordination***)

Artisanat : Travail du métal, bois, pierre, terre ou encore verre, tissu, etc. (***Coordination, Puissance, Sagesse ou Souffle***)

Assassinat* : Elaborer un poison, établir le meilleur plan pour l'administrer, tuer sa victime sournoisement. (***Coordination ou Sagesse***)

Comédie : Se mettre en avant en public, jouer un rôle, se faire passer pour autrui. (***Charme, Coordination ou Sagesse***)

Commander : Se faire obéir, élaborer une stratégie, reconnaître les armoiries d'une armée, évaluer les forces ennemies, analyser leur mouvement, etc. (***Charme ou Sagesse***)

Compagnonnage : Se faire aider par sa corporation, son réseau, ses contacts. (***Charme ou Sagesse***)

Contes* : Connaissance des histoires et légendes, habilité à les raconter, mesure la culture populaire. (***Charme ou Sagesse***)

Détrousser : Vol, embuscade, pickpocket, triche… (***Coordination ou Sagesse***)

Discrétion : Se dissimuler dans l'ombre, se cacher, s'approcher furtivement, trouver une cache, savoir tenir sa langue, détourner l'attention... (***Charme, Coordination ou Sagesse***)

Élégance : Choisir un parfum, accommoder ses vêtements, savoir se comporter de façon adaptée en société., danser. (***Charme ou Sagesse***)

Enseigner* : Éduquer, transmettre, enseigner, construire un savoir… Maîtrise de la pédagogie et de la didactique. (***Sagesse***)

Entraînement : Un personnage entraîné se bat mieux, il est plus efficace, et sait mieux s'adapter aux situations de combat. Ajout de Dés Bonus à la déclaration d'une Passe d'Arme. (***Souffle***)

Épreuve : Sauter d'un toit à un autre, enchaîner les acrobaties, enfoncer une porte ou lancer un tronc d'arbre… (***Coordination, Puissance ou Souffle***)

Équitation : Chevaucher une créature (cheval, dromadaire, saurien,…) qui court, nage ou vole. Conduire un attelage. (***Coordination ou Souffle***)

Flatter : Permet de dire ce qu'autrui veut entendre, de caresser dans le sens du poil un guerrier taciturne, de calmer les ardeurs d'un mari jaloux ou de faire fondre les réticences d'une belle de nuit > Séduire et faire l'amour. (***Charme ou Sagesse***)

Galvaniser* : Émouvoir un public, rassurer son peuple, enthousiasmer une assemblée, enflammer les foules, remonter le moral, donner du courage, etc. (***Charme, Puissance ou Souffle***)

Impressionner* : Calmer les ardeurs d'un adversaire trop entreprenant, faire ravaler ses paroles à un arrogant, mettre en fuite des brigands sans honneur. (***Puissance***)

Inspiration* : Percevoir la magie ou lui résister, mener un exorcisme, créer une œuvre. (***Sagesse***)

Musique : Jouer d'un instrument, chanter, mesurer la qualité d'une œuvre ou la qualité de son interprétation. (***Charme ou Sagesse***)

Négoce & Salamalecs : Evaluer un objet, en marchander le prix. Communiquer dans une langue faite de mots et de signes, empruntant à toutes les cultures du monde. (***Sagesse***)

Ne pas perdre la face : avoir le panache qui assurera que l'affrontement ait sa place dans les livres d'histoire. Tirer la situation à son avantage même en cas d'échec. (***Charme***)

Percevoir : Remarquer les détails, entendre à travers une porte, trouver un passage secret, sentir un poison, etc. (***Sagesse***)

Périple : Survivre en milieu hostile, se repérer, reconnaître les racines, les plantes ou les épices qui soignent ou qui nourrissent, suivre une piste, chasser un animal, lui tendre un piège, trouver de l'eau, effectuer les premiers soins. (***Sagesse***)

Peuples&Histoire : Connaître l'histoire du monde, des peuples et des nations. Connaître des langues étrangères. (***Sagesse***)

Poésie : Écrire un poème, un roman ou une pièce de théâtre. Savoir s'exprimer noblement, imprégner de philosophie et de religion le moindre de ses mots. (***Charme ou Sagesse***)

Prière : Invoquer ses dieux et leur rendre hommage. Regagner des points de Foi. (***Souffle***)

Sacrifice : Connaître les rituels de base nécessaires pour apaiser un dieu, ou gagner son soutien. Transformer le prochain Échec Critique en Échec Normal ou Réussite Normale selon la réussite. (***Souffle***)

Science : Connaissance des mécanismes régissant les êtres et l'univers. Opérer un blessé, doser une potion, diagnostiquer une maladie, reconnaître une plante ou un animal, connaître les noms des constellations, analyser l'écosystème d'un mirage, etc. (***Coordination ou Sagesse***)

S'introduire : Trouver le meilleur moyen de s'introduire dans un bâtiment ou de s'en enfuir, crocheter une serrure, déceler les pièges, etc… (***Coordination ou Sagesse***)

Tenir le coup* : Surmonter les épreuves de longue haleine, des intempéries, du soleil mordant. Résister à la faim et à la soif, à la chaleur. Nager, marcher toute la journée… (***Souffle***)

Verbe sacré : Utiliser la magie, mémoriser et lancer un sort... (***Sagesse***)