

# Liste des Capacités

Les diverses *Capacités* que vous pouvez acquérir au long de l'aventure sont listées ici, décrivant leurs effets et leurs pré-requis. Le **Coût** représente le nombre de *points de Progression* (voir « *Expérience et progression* ») nécessaire pour « acheter » la *Capacité*, et les **Pré-requis** sont les exigences que vous devez remplir avant de pouvoir acheter la *Capacité* (ces **Pré-requis** pouvant être validés lors du même niveau que celui auquel vous obtenez la *Capacité*).

## A - Capacités Martiales :

### *Spécialisation martiale*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** L'addition de vos Score de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 30.

**Description :** Vous vous êtes spécialisé dans le maniement d'un groupe d'armes et devenez capable de les utiliser de manière plus efficace.

**Effet :** Choisissez un groupe d'armes. Lorsque vous combattez avec une arme de ce groupe, vous bénéficiez d'un bonus de 1 aux *Modificateurs*. Dégaîner une arme de ce type à partir d'un emplacement « arme » ne compte plus pour une action et peut être fait instantanément. De plus, si vous possédez *Attaque sournoise*, vos *Coups ajustés* avec une arme de ce groupe ignorent 1 point de *Protection* supplémentaire s'ils en ignoraient au moins 3.

### *Maître d'armes*

**Coût :** 2

**Pré-requis :** L'addition de vos Scores de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 45 et vous possédez *Spécialisation martiale* pour le groupe dont l'arme fait partie.

**Description :** Vous avez une telle familiarité avec une arme que vous devenez un maître dans son maniement, vous rendant redoutable au combat lorsque vous l'utilisez.

**Effet :** Choisissez un type d'arme unique appartenant à un groupe dont vous possédez déjà la *Spécialisation martiale*. Lorsque vous combattez avec ce type d'arme, vous bénéficiez d'un bonus de 3 aux *Modificateurs*, et 1 aux *Dégâts*. Dégaîner une arme de ce type à partir d'un emplacement « arme » ne compte plus pour une action et peut être fait instantanément. Enfin, si vous possédez *Attaque sournoise*, vos *Coups ajustés* avec cette arme ignorent 1 point de *Protection* supplémentaire s'ils en ignoraient au moins 2.

Ces bonus remplacent (ne s'additionnent pas) avec ceux de la *Spécialisation martiale* en ce qui concerne l'arme en question – vous bénéficiez bien entendu toujours de la *Spécialisation martiale* pour les autres armes du groupe.

### *Combat sensitif*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Survie* est de 18 ou plus, votre valeur d'Esprit de 12 ou plus, et l'addition de vos Score de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 35.

**Description :** Vos sens aiguisés et votre connaissance approfondie du combat vous permettent de combattre en vous basant sur vos instincts et tous vos sens, diminuant les pénalités lorsque vous êtes aveuglé.

**Effet :** Vous pouvez réduire d'un palier les pénalités dues au manque de visibilité – aucune pour la pénombre, un quart pour de l'obscurité, moitié pour des ténèbres complètes.

### *Combat acrobatique*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** Votre valeur de Mouvement est de 12 ou plus, l'addition de vos Score de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 35.

**Description :** Vous avez développé un style de combat très mobile et très souple.

**Effet :** Vous ne subissez que la moitié des pénalités contre les attaques « imparables ». Vous gagnez également la possibilité d'utiliser certains mouvements acrobatiques en combat. Ce style de combat requiert bien entendu une grande liberté de mouvements : vous ne pouvez en bénéficier que si vous ne portez pas d'équipement vous causant des pénalités

de mouvement, c'est à dire ni d'armure ni de bouclier (si vous disposez du *Combat en Armure*, vous pouvez utiliser une armure légère et bénéficier quand même de cette *Capacité* ; si vous possédez la *Maîtrise des Armures*, vous pouvez en bénéficier en portant une armure moyenne ; si vous disposez de la *Maîtrise des Boucliers*, le fait de porter un bouclier ne vous empêche plus de bénéficier de cette *Capacité*).

#### *Combat en armure*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** L'addition de vos Totaux de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 25, votre valeur de Physique est d'au moins 10.

**Description :** Vous vous êtes habitué à combattre en armure.

**Effet :** Utiliser une armure légère ne vous cause plus aucune pénalité. Une armure moyenne entraîne les pénalité d'une armure légère, et une armure lourde les pénalités d'une armure moyenne. Par conséquent, vous pouvez également bénéficier de *Combat acrobatique* en portant une armure légère.

#### *Maîtrise des armures*

**Coût :** 2

**Pré-requis :** L'addition de vos Totaux de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 35, votre valeur de Physique est d'au moins 12 et vous possédez la *Capacité Combat en armure*.

**Description :** Vous êtes devenu un maître du combat en armure.

**Effet :** Utiliser une armure légère ou moyenne ne vous cause plus de pénalité et une armure lourde entraîne les pénalités d'une armure moyenne (par conséquent, vous pouvez également bénéficier de *Combat acrobatique* en portant une armure légère). Enfin, vous pouvez ignorer 1 point de la *Pénétration* de vos adversaires lorsqu'ils vous portent un coup.

#### *Maîtrise des boucliers*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** L'addition de vos Scores de Base en *Attaque* et en *Défense* est d'au moins 30, votre Score de Base en *Défense* est d'au moins 15 et votre score de Physique est d'au moins 11.

**Description :** Vous avez perfectionné l'utilisation des boucliers en combat, sachant en minimiser l'encombrement et en maximiser l'efficacité.

**Effet :** Vous bénéficiez d'un point de *Défense* supplémentaire lorsque vous utilisez un bouclier, et vous ne subissez plus de pénalité. Par conséquence, vous pouvez bénéficier de *Combat acrobatique* tout en utilisant un bouclier.

### **B – Capacités Générales :**

#### *Mécanismes*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Manipulation* est d'au moins 12.

**Description :** Vous avez appris comment vous attaquez à divers mécanismes.

**Effet :** Vous pouvez crocheter les serrures ou désactiver des pièges que vous avez repéré en utilisant votre total de *Manipulation* de façon *Partielle* (si par exemple vous avez 17 en *Manipulation*, vous pouvez crocheter avec un score de 9). Si vous possédez également *Observation*, vous pouvez utiliser votre *Survie* de manière *Partielle* pour détecter des pièges camouflés.

#### *Léger de main*

**Coût :** 1

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Manipulation* est d'au moins 12.

**Description :** Vous avez appris à manipuler discrètement les objets, que ce soit pour modifier quelque-chose sans être vu, pratiquer du vol à la tire, cacher une petite arme sur vous ou effectuer un tour d'escamotage.

**Effet :** Vous pouvez faire des tentatives de léger-de-main, utilisant votre total de *Manipulation* de façon *Partielle*.

#### *Roublardise*

### **Coût : 2**

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Manipulation* est d'au moins 20, votre Score de Base de *Survie* est d'au moins 15, votre valeur de Mouvement d'au moins 11, et vous possédez *Mécanismes* et *Léger de main*.

**Description :** Vous avez perfectionné l'ensemble de vos connaissances de roublardise, devenant adepte dans leur utilisation.

**Effet :** Toutes les actions concernées par *Mécanismes* et *Léger-de-main* peuvent être à présent utilisées avec votre pleine compétence (de *Survie* ou de *Manipulation* selon les cas).

### *Camouflage*

#### **Coût : 1**

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Survie* est d'au moins 15.

**Description :** Vous vous êtes entraîné au camouflage et à la discrétion. Vous êtes capable de vous déplacer silencieusement, et de prendre en compte de nombreux paramètres tels que le vent, la surface et les zones d'ombre.

**Effet :** Vous pouvez utiliser votre compétence *Survie* de manière *Pleine* lors des tests de camouflage.

### *Observation*

#### **Coût : 1**

**Pré-requis :** Votre Score de Base de *Survie* est d'au moins 15.

**Description :** Votre entraînement à la survie vous a appris à mieux distinguer les sons, ombres et mouvements. Vous êtes naturellement plus attentif et sensibles aux variations.

**Effet :** Vous pouvez utiliser votre compétence *Survie* de manière *Pleine* lors des tests de perception. Si vous possédez *Mécanismes*, vous pouvez utiliser *Survie* de manière *Partielle* pour détecter des pièges camouflés ; si vous possédez *Roublardise*, vous pouvez utiliser *Survie* de manière *Pleine* pour détecter des pièges camouflés.

### *Éloquence*

#### **Coût : 1**

**Pré-requis :** Votre Score de Base de Communication est d'au moins 15, votre valeur de Charisme est d'au moins 13.

**Description :** Vous êtes capable de bluffer, charmer et réagir au quart de tour lors de vos débats, et vous étendez vos connaissances sur les sujets tournant autour de la discussion.

**Effet :** Lorsque vous effectuez un test de *Communication*, si lors de votre lancer de dés le chiffre des unités est supérieur à celui des dizaines, vous avez le droit de les relancer (si vous choisissez de le faire, vous devrez obligatoirement accepter le nouveau résultat quel qu'il soit). Vous obtenez également des connaissances en argot et étiquette.

### *Attaque sournoise*

#### **Coût : 1**

**Pré-requis :** Score de Base d'*Attaque* de 15 ou plus.

**Description :** Vous êtes capables de viser soigneusement les parties vitales d'un adversaire, et si vous utilisez une arme capable de précision, vous pouvez ainsi causer des blessures dévastatrices lorsque vous le prenez par surprise.

**Effet :** Si vous utilisez une arme de petite taille et capable d'infliger des dégâts perforants (dague et poignard) et que votre attaque prend l'adversaire par surprise (frappe dans le dos, sur le côté hors de son champs de vision, lorsqu'il n'est pas prêt, etc.), alors le coup porté inflige automatiquement le maximum de points de *Dégâts*. Vos *Coups ajustés* sont également potentiellement augmentés si vous utilisez une arme quelconque (pas uniquement dagues et poignards) dont vous avez la maîtrise ou la spécialisation (voir *Spécialisation martiale* et *Maître d'armes*).

### *Coup de grâce*

#### **Coût : 1**

**Pré-requis :** Votre Score de Base en *Attaque* est d'au moins 22, et vous possédez *Attaque Sournoise*.

**Description :** Vous avez perfectionné l'efficacité de votre attaque sournoise, qui devient mortelle. Vous pouvez également profiter de votre expertise pour tenter de prendre votre adversaire par surprise lors d'un combat .

Effet : Vous pouvez effectuer une *Attaque Sournoise* avec n'importe-quelle arme à une main, et lorsque que l'une d'elle porte, elle ignore totalement la *Protection* de la cible. Vous obtenez également la possibilité de tenter une attaque surprise sur un adversaire avec lequel vous êtes en combat, une seule fois par combat : si vous réussissez à le toucher avec une attaque ayant une pénalité de 5 points d'*Attaque*, alors celle-ci compte comme une *Attaque sournoise* (avec tous les avantages et dégâts supplémentaires que cela implique). Notez qu'il n'est possible de tenter cette attaque qu'une fois par combat, qu'elle réussisse ou qu'elle échoue, et quelque-soit le nombre d'adversaires.