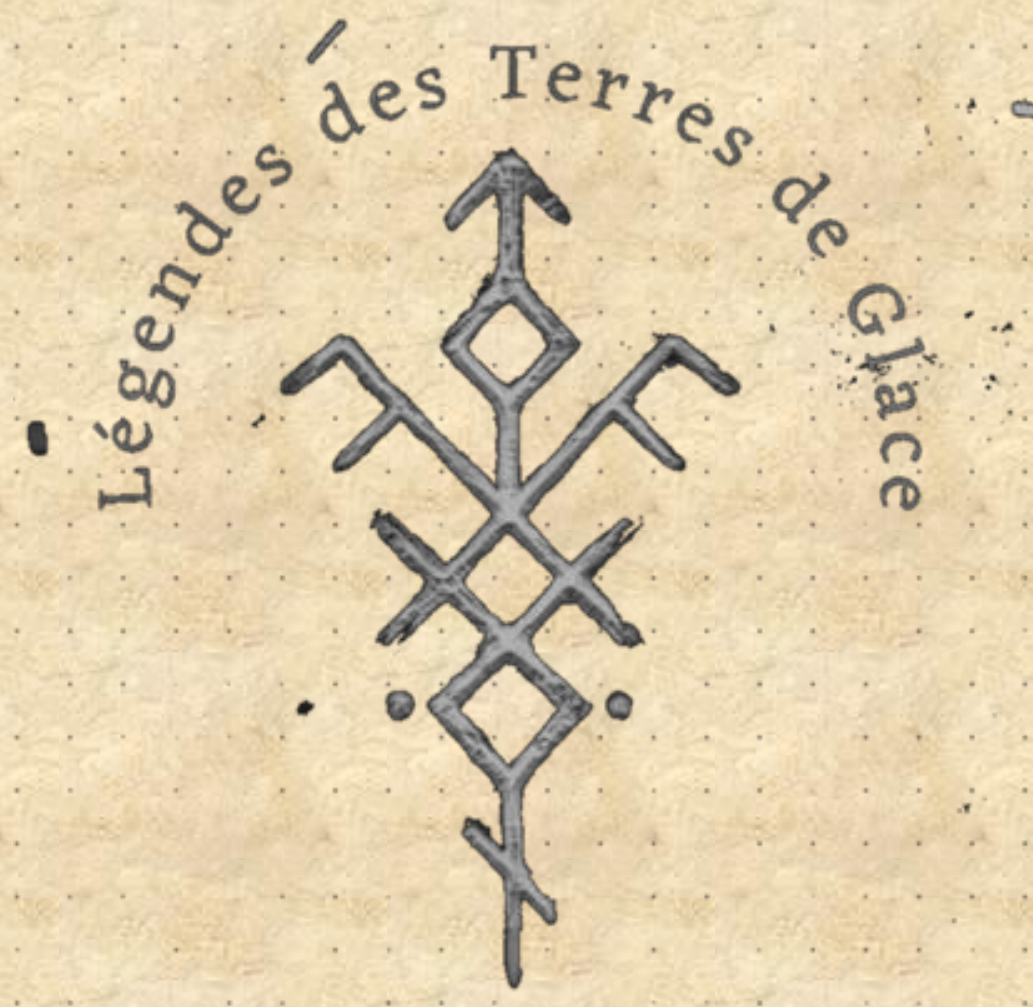


Légendes de Terres de Glace
Les arbres de compétence et les
compétences



Introduction

Les compétences coûtent 2 points d'expériences pour être acquises sauf si elle possède l'une des caractéristiques suivantes, où dans ce cas elle ne coûtera que 1 point d'expérience :

- La compétence appartient à un arbre de compétence de votre métier
- La compétence appartient à un arbre de compétence offert par votre référent à sa création
- La compétence possède une astérisque "*" à la fin de son nom

Vous possédez automatiquement et gratuitement la première compétence de chacun des trois arbres de compétence de votre métier.

Vous ne pouvez acquérir que les compétences du même niveau d'expertise, ou d'un niveau d'expertise inférieur, à votre métier. Si votre métier est au niveau d'expertise Apprenti, vous ne pouvez pas acheter des compétences de niveau Compagnon ou Maître. Si votre métier est au niveau d'expertise Compagnon, vous ne pouvez pas acheter de compétence de niveau Maître.

Certaines compétences offrent la possibilité d'utiliser des annonces ou de faire des dégâts supplémentaires lors d'une touche avec une arme. Les annonces verbales ne peuvent se cumuler, il n'est par exemple pas possible d'annoncer "Chute, Brise" ou "Perce, 2". En revanche, les dégâts supplémentaires peuvent se cumuler dans une même annonce. Par exemple, une arme à deux mains inflige de base 2 points de dégâts, ces dégâts de base peuvent être augmentés grâce à une compétence augmentant les dégâts de 1 mais aussi grâce à une amélioration de forgeron augmentant les dégâts de 1. Avec ces deux bonus elle permet de faire une annonce "4" lors de la touche. Si plusieurs sources d'augmentation de dégâts demande d'utiliser des PE, il faut en dépenser autant que le nombre de compétences le demandant.

Compétences génériques

Tout le monde les possède gratuitement

Maniement des armes courtes

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'utiliser des armes courtes sans aucune contrainte.

Port des armures légères

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de porter une armure légère et de bénéficier de sa protection.

Assommer

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous pouvez utiliser l'annonce "**Assommé**" sur une cible hors-combat et surprise tel qu'indiqué dans la liste des annonces.

Alchimie

Apprenti

Fabrication de potion simple

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de transformer des ressources en un réactif alchimique auprès de l'orga artisanat. Permet de fabriquer des potions simples.

Analyse

Pré-requis : Fabrication de potion simple

Effet : Il vous est possible d'analyser n'importe quel potion ou enduit pour en connaître les effets. En sacrifiant la potion, vous pouvez en apprendre les effets.

Compagnon

Fabrication de potion supérieure

Pré-requis : Fabrication de potion simple

Effet : Permet de fabriquer des potions supérieures.

Maîtrise des réactifs

Pré-requis : Fabrication de potion supérieure

Effet : Lors de la fabrication d'une potion, il vous est possible d'ignorer un réactif de votre mélange. A spécifier au maître alchimiste avant validation de la potion.

Maître

Fabrication de potion majeure

Pré-requis : Fabrication de potion supérieure

Effet : Permet de fabriquer des potions majeures.

Arcs

Apprenti

Maniement des arcs *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'utiliser des arcs sans aucune contrainte.

Tir précis

Pré-requis : Maniement des arcs

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Perce**" avec un arc.

Compagnon

Tir percussif

Pré-requis : Maniement des arcs

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Étourdi**" avec un arc.

Tir dans les jambes

Pré-requis : Maniement des arcs

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Chute**" avec un arc.

Maître

Précision mortelle

Pré-requis : Tir percussif

Effet : Vous pouvez annoncer "**Agonie**" si vous arrivez à tirer dans le dos de la cible sans que cette dernière ne soit en situation de combat ou conscient de votre présence. Cette annonce ne vous coûte pas de PE

Armes à deux mains

Apprenti

Maniement des armes à deux mains

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'utiliser des armes à deux mains sans aucune contrainte.

Destructeur

Pré-requis : Maniement des armes à deux mains

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Brise**" avec une arme à deux mains.

Compagnon

Balayage

Pré-requis : Maniement des armes à deux mains

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Chute**" avec une arme à deux mains.

Percussion

Pré-requis : Destructeur

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Étourdi**" avec une arme à deux mains.

Maître

Tenir la distance

Pré-requis : Balayage

Effet : Une fois par combat, avec une arme à deux mains, vous pouvez annoncer "Par Baldr, à 2 mètres, Recule et personne n'approche pendant 30 secondes", vous devez rester un minimum statique pendant cette durée. Si une personne ne respecte pas cette annonce et s'approche à moins de 2 mètres, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Baldr, Chute" gratuitement sans même devoir la toucher.

Armes longues

Apprenti

Maniement des armes longues *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'utiliser des armes longues sans aucune contrainte.

Dégagement

Pré-requis : Maniement des armes longues

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Reculé**" avec une arme longue.

Compagnon

Dégagement enchaîné

Pré-requis : Dégagement

Effet : Si l'annonce "**Reculé**" est contrée par un "**Résiste**" de votre cible. Vous pouvez sur la prochaine touche faite, si celle-ci est sur la même cible, annoncer de nouveau "**Reculé**" gratuitement. Cet effet ne peut se déclencher plus d'une seule fois.

Escrimeur

Pré-requis : Maniement des armes longues

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Désarmé**" avec une arme longue.

Maître

Coup puissant

Pré-requis : Escrimeur

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez ajouter **1 point de dégât** sur votre touche avec une arme longue.

Assassinat

Apprenti

Achever *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'achever une cible en Agonie ou en Coma. N'oubliez pas que la Mort est définitive et que ce geste n'est pas anodin pour la personne derrière le personnage. Il vous est demandé de simuler une mise à mort crédible pendant un certain temps. Si vous êtes dérangé ou interrompu pendant cette scène, la mise à mort ne fonctionne pas.

Mithridatisation

Pré-requis : Achever

Effet : Vous pouvez réduire l'effet de n'importe quel poison qui vous touche. Un poison agissant dans le temps agira deux fois moins longtemps, un poison agissant au bout d'un certain temps en mettra deux fois plus ou un poison infligeant des dégâts en infligera deux fois moins.

Compagnon

Assassinat

Pré-requis : Achever

Effet : Vous pouvez assassiner une cible. Pour ce faire vous devez poser une arme courte sur le dos de la cible sans que celle-ci ne vous voit arriver ni quel soit en situation de combat. La cible passe en "**Agonie**".

Geste rapide

Pré-requis : Assassinat

Effet : Vous êtes capable d'assassiner une personne de face. Pour ce faire vous devez poser une arme courte sur l'épaule de la cible par surprise et sans qu'elle soit en situation de combat. La cible passe en "**Agonie**".

Maître

Maître assassin

Pré-requis : Assassinat

Effet : Assassinat ne fait plus passer la cible en agonie mais le tue immédiatement. Annonce "**Par Hodr, Mort**".

Bouclier

Apprenti

Maniement des boucliers légers *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet d'utiliser des boucliers légers sans aucune contrainte.

Bouclier solide

Pré-requis : Maniement des boucliers légers

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre un "**Brise**" visant et touchant votre bouclier.

Compagnon

Maniement des boucliers lourds

Pré-requis : Maniement des boucliers légers

Effet : Vous permet d'utiliser des boucliers lourds sans aucune contrainte.

Mur protecteur

Pré-requis : Bouclier solide

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre toute annonce visant et touchant votre bouclier.

Maître

Protecteur

Pré-requis : Maniement des boucliers lourds

Effet : **Une fois par combat**, si vous maniez un bouclier, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Thor, je protège mon peuple**", pendant **60 secondes** vous devenez invulnérable aux dégâts et à toute annonce de combat. Vous devez annoncer "**Résiste**" à chaque fois que vous recevez une touche. Durant l'effet, vous n'avez plus le droit ni de vous déplacer, ni d'attaquer et vous devez chercher à vous défendre des attaques.

Charme

Apprenti

Amical

Pré-requis : Aucun

Effet : Une fois par GN, en vous adressant à un personnage qui n'est pas hostile, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Baldr, tant que je suis amical avec toi, tu dois être amical avec moi".

Semer le doute

Pré-requis : Amical

Effet : Une fois par GN, pendant les 30 premières secondes d'un combat, en vous adressant à un personnage, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Baldr, pendant 1 minute, tu ne prend part à ce combat que si on t'attaque".

Compagnon

Piège rhétorique

Pré-requis : Amical

Effet : Une fois par GN, après 5 minutes de RP, en posant une question à un personnage, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Loki, répond à cette question par oui ou non, sincèrement et sans mentir".

Emissaire de la paix

Pré-requis : Semer le doute

Effet : Une fois par GN, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Loki, pendant 5 minutes, tout le monde doit m'écouter, arrêtez de vous battre". Vous devez faire un discours inspirant la paix pendant ce temps là.

Maître

Convaincre

Pré-requis : Piège rhétorique

Effet : Une fois par GN, après 5 minutes de RP, en vous adressant à un personnage, vous pouvez utiliser l'annonce "Par Loki, si cela ne te met pas en danger, tu dois m'aider sincèrement". Avant de partir, vous devrez signifier à votre cible "Par Loki, dans 5 minutes, tu te rendras compte que je viens de t'arnaquer".

Combat sournois

Apprenti

Ambidextrie*

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous pouvez manier une arme dans chaque main.

Armes de jets

Pré-requis : Ambidextrie

Effet : Vous pouvez utiliser des armes de jets et les lancer.

Compagnon

Prise en tenaille

Pré-requis : Ambidextrie

Effet : Gratuitement, vous pouvez ajouter **1 point de dégât** sur votre touche avec une arme courte si celle-ci touche le dos de la cible.

Expert en armes de jets

Pré-requis : Armes de jets

Effet : Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Perce**" avec une arme de jet.

Maître

Exfiltration

Pré-requis : Prise en tenaille

Effet : **Deux fois par GN**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Loki, pendant 30 secondes, personne ne peut me suivre**" Après cette annonce vous devez au moins fuir le combat jusqu'à ne plus pouvoir le voir et vous pouvez annoncer gratuitement "**Résiste**" à toute personne vous touchant pendant ce délai. Si une personne vous poursuit, à la fin de l'effet, vous pouvez lever le poing pour vous mettre hors-jeu pour simuler le fait que votre poursuivant vous a perdu.

Commandement

Apprenti

Chef

Pré-requis : Aucun

Effet : **Deux fois par GN**, en vous adressant à une personne sous votre commandement, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Hödr, si tu me considères comme ton chef, fait [...]**" suivi d'un ordre simple (Par exemple: "**Réponds à ma question sans mentir**", "**Vas tuer cet homme**", etc.).

Il ne peut pas refuser cet ordre et se doit de l'accomplir. Si vous utilisez cette compétence sur une personne qui n'est pas sous votre autorité, il se doit d'annoncer son refus explicitement s'il ne souhaite pas obéir (ex: "**Je refuse de faire ça**", "**Allez vous faire voir**", etc.).

Motivation

Pré-requis : Chef

Effet : **Une fois entre chaque combat**, après **5 minutes de RP**, **deux personnes** de votre choix qui vous ont écouté bénéficie de **1 PE maximum** supplémentaire pour le prochain combat. Si le combat n'arrive pas dans l'heure à venir, l'effet s'estompe. Plusieurs Motivation ne peuvent se cumuler.

Compagnon

Leader

Pré-requis : Chef

Effet : L'effet de Chef passe de **deux fois par GN** à **quatre fois par GN**.

Stimulation

Pré-requis : Motivation

Effet : L'effet de Motivation passe de **deux personnes** à **quatre personnes**. En plus des bonus de Motivation, les personnes bénéficient de **1 PV maximum** supplémentaire pour le prochain combat.

Maître

Galvaniser

Pré-requis : Stimulation

Effet : L'effet de Stimulation passe de **quatre personnes** à **huit personnes**. En plus des bonus de Stimulation, les personnes bénéficient d'une annonce "**Résiste**" gratuite supplémentaire pour le prochain combat.

Commerce

Apprenti

Promesse de troc

Pré-requis : Aucun

Effet : Deux fois par GN, lors d'une transaction, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Loki, tu acceptes que je te paye plus tard**". Rien ne vous oblige à respecter cette parole.

Estimation

Pré-requis : Promesse de troc

Effet : Deux fois par GN, lors d'une transaction, en indiquant un objet, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Loki, tu dois me dire la vérité sur cet objet sans rien omettre**". Vous pouvez poser des questions supplémentaires sur l'objet et votre interlocuteur doit y répondre (Par exemple: si l'objet a été volé, s'il est vraiment magique, etc.)

Compagnon

Entrepôt

Pré-requis : Promesse de troc

Effet : Vous possédez un entrepôt contenant **10 places** pour y stocker des **ressources** ou des **objets** à la fin d'un GN. Ces objets ne peuvent être ni volés ni perdus jusqu'au prochain GN où vous participez. Certains objets peuvent être stockés en lot pour un seul emplacement, d'autres peuvent prendre plusieurs emplacements. Il vous faudra faire la liste de ce que vous mettez dans votre entrepôt avec l'orga règles à la fin de chaque GN.

Expédition commercial

Pré-requis : Estimation

Effet : A la fin d'un GN, vous pouvez décider de dépenser un certain nombre de ressources dans une caravane marchande. En fonction de ce que vous avez mis dedans vous recevrez des récompenses au GN suivant.

Maître

Réseau commercial

Pré-requis : Entrepôt

Effet : Votre entrepôt possède maintenant **20 emplacement**. **Une fois par GN**, il est possible d'échanger n'importe quel nombre d'une ressource de base contre une autre auprès de l'orga règle. (10 de fer contre 10 de cuir par exemple).

Divin

Apprenti

Connaissance du divin

Pré-requis : Aucun

Effet : Le personnage connaît les dogmes des divinités de sa faction.

Influence supérieure

Pré-requis : Connaissance du divin

Effet : Deux fois par GN, après 2 minutes de RP, en vous adressant à un personnage avec une blessure grave, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Odin, tu peux ignorer les effets de ta blessure grave même si elle n'est pas soignée**". La blessure grave ne possède plus aucun effet négatif mais est toujours présente, en cas de cumul de blessure grave le personnage peut toujours mourir.

Compagnon

Connaissance des cultes païens

Pré-requis : Connaissance du divin

Effet : Le personnage connaît un secret lié à une divinité d'une autre faction.

Apporter le mauvais oeil

Pré-requis : Influence supérieure

Effet : Deux fois par GN, après 1 minute de RP, en vous adressant à un personnage avec une blessure grave, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Loki, ta blessure grave ne peut plus être soignée par un guérisseur jusqu'à ce que je lève cette malédiction**". L'effet de cette malédiction ne disparaît pas si vous deviez mourir.

Maître

Intervention divine

Pré-requis : Apporter le mauvais oeil

Effet : Une fois par GN, après 5 minutes de RP et un sacrifice de ressource, le personnage peut aller voir un organisateur pour demander une intervention divine. Elle peut se manifester par une réponse à une question via des signes ou par une action concrète. Il n'existe aucune garantie de succès à l'effet de l'intervention divine, même si elle aura toujours lieu. Plus le sacrifice est important et pertinent, plus la réponse sera précise ou l'action importante.

Eclaireur

Apprenti

Eclaireur niv. 1 *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de voir les personnes utilisant de Camouflage niv. 1 ou Dissimulation niv. 1

Escarmouche

Pré-requis : Eclaireur niv.1

Effet : Gratuitement, la première attaque d'un combat cause **1 dégât supplémentaire**. Vous devez reculer du combat pendant au moins 5 sec après cet effet.

Compagnon

Connaissance du terrain

Pré-requis : Eclaireur niv.1

Effet : **Deux fois par GN**, vous pouvez demander à l'organisateur artisanat une information au sujet du terrain (Position d'un gisement de ressource important, piste de chasse, gibier rare, etc.)

Eclaireur niv. 2

Pré-requis : Eclaireur niv. 1

Effet : Vous permet de voir les personnes utilisant de Camouflage niv. 2 ou Dissimulation niv. 2

Maître

Eclaireur niv. 3

Pré-requis : Eclaireur niv. 2

Effet : Vous permet de voir les personnes utilisant de Camouflage niv. 3 ou Dissimulation niv. 3

Entraînement au combat

Apprenti

Entraînement physique basique *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous obtenez **1 PE maximum** supplémentaire.

Solide

Pré-requis : Entraînement physique basique

Effet : Vous obtenez **1 PV maximum** supplémentaire. Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre une annonce "**Reculé**" vous touchant ou touchant votre bouclier.

Compagnon

Entraînement physique supérieur

Pré-requis : Entraînement physique basique

Effet : Vous obtenez **1 PE maximum** supplémentaire.

Corps d'acier

Pré-requis : Entraînement physique supérieur

Effet : Vous obtenez **1 PV maximum** supplémentaire. Pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre une annonce "**Chute**" ou "**Étourdi**" vous touchant.

Maître

Entraînement physique maître

Pré-requis : Entraînement physique supérieur

Effet : Vous obtenez **2 PE maximum** supplémentaires et **2 PV maximum** supplémentaires.

Forestier

Apprenti

Chasse basique *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous pouvez ramasser les pistes de chasse tel que décrit dans le document [LTG - Ressources et Artisanats](#). Lorsque que vous rapportez une piste de chasse complète à l'orga artisanat, vous pouvez choisir jusqu'à **deux ressources** de chasse en échange. Il est possible de rapporter une piste de chasse à plusieurs chasseurs et de cumuler cet effet pour récupérer plus de ressource.

Camouflage niv. 1

Pré-requis : Chasse basique

Effet : Vous avez la capacité de vous cacher hors des milieux urbains, aucune tente du campement ne doit être visible ou être trop proche. Pour indiquer votre camouflage, il vous suffit de lever une main en tendant autant de doigt que votre niveau de camouflage.

Compagnon

Chasse avancée

Pré-requis : Chasse basique

Effet : En échange d'une piste de chasse complète, vous pouvez prendre **quatre ressources** au choix à la place de **deux ressources**.

Camouflage niv. 2

Pré-requis : Camouflage niv. 1

Effet : Votre Camouflage passe au niveau deux.

Maître

Camouflage niv. 3

Pré-requis : Camouflage niv. 2

Effet : Votre Camouflage passe au niveau trois.

Forge

Apprenti

Minage *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de ramasser les ressources minérales en jeu.

Apprenti forgeron

Pré-requis : Minage

Effet : Vous permet de fabriquer les objets de forge simple. Vous pouvez réparer une armure ou un bouclier en dépensant des ressources et du temps. Si l'objet a été complètement détruit, les effets supplémentaires qu'il pouvait avoir disparaissent (amélioration de Forge, Rune présente, etc.).

- **Armure légère :** 1 cuir et 5 minutes
- **Armure moyenne :** 2 cuir, 1 métal et 10 minutes
- **Armure lourde :** 4 métal et 15 minutes
- **Bouclier léger :** 1 cuir et 5 minutes
- **Bouclier lourd :** 1 cuir, 1 métal et 10 minutes

Compagnon

Compagnon forgeron

Pré-requis : Apprenti forgeron

Effet : Vous permet de fabriquer les objets de forge supérieurs.

Réparation minutieuse

Pré-requis : Apprenti forgeron

Effet : Quand vous réparez un objet complètement détruit, les effets supplémentaires restent.

Maître

Maître forgeron

Pré-requis : Compagnon forgeron

Effet : Vous permet de fabriquer les objets de forge majeurs.

Guérison

Apprenti

Herboriste *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous pouvez ramasser les **plantes** dans la nature. Vous êtes capable d'utiliser des objets de soins.

Apothicaire

Pré-requis : Herboriste

Effet : Vous êtes capable de fabriquer des objets de soins.

Compagnon

Soins

Pré-requis : Herboriste

Effet : **Deux fois par demi-journée, après 5 minutes de RP**, sans aucun objet, vous pouvez **soigner 1 PV** à un personnage qui en possède plus de 0 PV.

Rebouteux

Pré-requis : Apothicaire

Effet : **Après 5 minutes de RP**, vous êtes capable de reconnaître n'importe quel poison et de connaître un remède si celui-ci existe. Il vous sera fourni la recette du remède après l'analyse du poison.

Maître

Maître guérisseur

Pré-requis : Soins

Effet : **Deux fois par GN, après 10 minutes de RP**, sans aucun objet de soin, vous êtes capable de **soigner une blessure grave** sur un personnage.

Protection

Apprenti

Port des armures moyennes *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de porter des armures moyennes.

Encaisser les coups

Pré-requis : Port des armures moyennes

Effet : Quand vous portez au moins une armure moyenne, pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre un "**Brise**" visant et touchant l'un de vos membres.

Compagnon

Port des armures lourdes

Pré-requis : Port des armures moyennes

Effet : Vous permet de porter des armures lourdes.

Dévier les coups

Pré-requis : Port des armures lourdes

Effet : Quand vous portez au moins une armure moyenne, pour **1 PE**, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" contre un "**Perce**" vous touchant.

Maître

Positionnement avantageux

Pré-requis : Port des armures lourdes

Effet : **Une fois par combat**, gratuitement, vous pouvez utiliser l'annonce "**Résiste**" face à une annonce de dégât de **3 ou plus**.

Pugilat

Apprenti

Pugiliste *

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous obtenez **1 PP** supplémentaire.

Honneur du Pugiliste

Pré-requis : Pugiliste

Effet : **Une fois par GN**, vous pouvez annoncer en désignant une cible **“Par Thor, pugilat forcé, tu ne peux pas fuir”**. L’adversaire est obligé de participer à votre combat de pugilat, et aucun de vous deux n’a le droit de fuir. Il peut cependant se faire aider par ses compagnons ou décider de sortir une arme s’il en a le temps.

Compagnon

Pugiliste expérimenté

Pré-requis : Pugiliste

Effet : Vous obtenez **1 PP** supplémentaire.

Pugilat armé

Pré-requis : Pugiliste expérimenté

Effet : **Une fois par pugilat**, si un adversaire devait sortir une arme après l’annonce du score de pugilat, gratuitement, vous pouvez lui annoncer **“Par Thor, Désarmé”**.

Maître

Pugiliste maître

Pré-requis : Pugiliste expérimenté

Effet : Vous obtenez **2 PP** supplémentaires. A la fin d’un pugilat, si vous avez gagné, vous pouvez annoncer **“Agonie”** à votre adversaire au lieu de **“Assomé”**

Roublardise

Apprenti

Crochetage

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous pouvez crocheter des serrures.

Dissimulation niv. 1

Pré-requis : Crochetage

Effet : Vous avez la capacité de vous cacher en milieu urbain, au moins une tente du campement visible et à distance correcte. Pour indiquer votre dissimulation, il vous suffit de lever une main en tendant autant de doigt que votre niveau de dissimulation.

Compagnon

Dissimulation niv. 2

Pré-requis : Dissimulation niv. 1

Effet : Votre dissimulation passe au niveau deux.

Vol à la tire

Pré-requis : Crochetage

Effet : Vous pouvez accrocher une pince à linge à une sacoche ou une poche de quelqu'un sans que celui-ci ne le remarque. Après cela aller voir n'importe quel orga ou PNJ en hors jeu (poing levé) pour lui demander d'aller chercher votre butin.

Maître

Dissimulation niv. 3

Pré-requis : Dissimulation niv. 2

Effet : Votre dissimulation passe au niveau trois.

Runomancie

Apprenti

Connaissance des runes

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de comprendre la signification des runes classiques. Vous avez accès à la liste des runes classiques.

Contrôle des runes simple

Pré-requis : Connaissance des runes

Effet : Vous pouvez maintenir actif un total de 3 runes par GN. Vous ne pouvez désactiver l'une de vos runes actives qu'avec le maître runniste qui vous expliquera les conditions pour cela.

Compagnon

Contrôle des runes supérieur

Pré-requis : Contrôle des runes simple

Effet : Vous pouvez maintenir actif un total de 5 runes par GN. Vous ne pouvez désactiver l'une de vos runes actives qu'avec le maître runniste qui vous expliquera les conditions pour cela.

Secrets des runes

Pré-requis : Connaissance des runes

Effet : Vous permet de comprendre la signification des runes anciennes.

Maître

Contrôle des runes majeure

Pré-requis : Contrôle des runes supérieur

Effet : Vous pouvez maintenir actif un total de 8 runes par GN. Vous ne pouvez désactiver l'une de vos runes actives qu'avec le maître runniste qui vous expliquera les conditions pour cela.

Skald

Apprenti

Connaissance du folklore

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous avez connaissance des lois et traditions de votre faction. **Au début de chaque GN**, vous recevez une information liée au GN sous forme de mythe ou de légende.

Conteur

Pré-requis : Connaissance du folklore

Effet : **Deux fois par GN**, après avoir raconté une histoire, en vous adressant à un personnage, vous pouvez utiliser l'annonce "**Par Odin, pendant 5 minutes, tu es persuadé que mon histoire est vraie**".

Compagnon

Connaissance des mythes

Pré-requis : Connaissance du folklore

Effet : Vous avez connaissance des lois et traditions de deux autres factions proches. **Au début de chaque GN**, vous recevez une information supplémentaire liée au GN sous forme de mythe ou de légende.

Historien

Pré-requis : Conteur

Effet : L'effet de Conteur passe de **deux fois par GN** à **quatre fois par GN**.

Maître

Connaissance des légendes

Pré-requis : Connaissance des mythes

Effet : Vous avez connaissance des lois et traditions de deux autres factions lointaines. **Au début de chaque GN**, vous recevez une information supplémentaire liée au GN sous forme de mythe ou de légende.

Soigneur

Apprenti

Premiers secours

Pré-requis : Aucun

Effet : Vous permet de sauver quelqu'un à l'agonie ou dans le coma. Après **2 minutes de RP** sur le personnage, il se retrouve à **1 PV**. Vous devez tirer au hasard avec un dé à 20 faces cette blessure sur le tableau des blessures graves et lui décrire l'effet. Il conserve les effets de la blessure grave jusqu'à ce qu'il se fasse soigner par un guérisseur.

Autres : Il vous sera remis un dé à 20 faces et le tableau des blessures graves.

Premiers soins

Pré-requis : Premiers secours

Effet : **Deux fois par jour**, vous pouvez relancer le dé lors de l'utilisation de Premiers secours. Vous êtes obligé de conserver le nouveau résultat.

Compagnon

Soigneur de combat

Pré-requis : Premiers soins

Effet : L'effet de Premiers soins passe de **deux fois par jour** à **quatre fois par jour**.

Calme dans la tempête

Pré-requis : Premiers soins

Effet : Lors de l'utilisation de la compétence Premiers soins, vous pouvez choisir entre utiliser le score du nouveau jet de dé ou bien conserver l'ancien score.

Maître

Rappel de la mort

Pré-requis : Soigneur de combat

Effet : L'effet de Premiers soins passe de **quatre fois par jour** à **six fois par jour**. **Deux fois par GN**, il vous est possible d'utiliser Premiers secours sur quelqu'un mort depuis **moins de dix minutes**.