

Chapitre 3 – Compétences générales

Les compétences générales sont accessibles à toutes les classes, en plus de leurs compétences régulières. Certaines de ces compétences sont gratuites pour certaines classes, et n'ont donc pas à être achetées individuellement. Il est toutefois impossible d'acheter une compétence qui entrerait dans les restrictions d'une classe (par exemple, s'il est indiqué explicitement qu'une classe ne peut utiliser d'armes lourdes, alors le joueur ne peut pas acheter la compétence « Port d'armes lourdes »). De plus, le nombre de langues maximal est limité en fonction des classes; si le personnage possède déjà le maximum de langues permises pour sa classe, il ne peut acheter la compétence.

AMBIDEXTRIE (A volonté)

Le personnage contrôle parfaitement les outils qu'il utilise avec ses deux mains.

Un personnage ayant cette compétence peut utiliser et se battre avec deux armes légères à la fois.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Voir système général

AVANTAGE CONCURRENTIEL

Le personnage est un opportuniste.

Les acteurs économiques peuvent posséder une carte supplémentaire dans leur main, augmentant ainsi leur nombre à 4.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	-
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Ne s'applique qu'aux acteurs économiques

BOURGEOISIE

Le personnage travaille pour gagner sa vie.

Cette compétence offre la possibilité au joueur de travailler durant la semaine pour gagner 5 pièces par soir, parmi les emplois suivants :

- Maître d'échoppe
- Maître forgeron
- Maître Boulanger
- Maître Cuisinier
- Professeur
- Bourgeois

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	-
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Ne se cumule pas avec Métier I et II. Nécessite Métier II.

COMPÉTENCE RACIALE I

Le stéréotype racial est plus fort chez ce personnage.

Le personnage a accès à la deuxième compétence raciale de niveau 8.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Voir Système racial

COMPÉTENCE RACIALE II

Le stéréotype racial est plus fort chez ce personnage.

Le personnage a accès à la deuxième compétence raciale de niveau 14.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Voir Système racial

FALSIFICATION

(A volonté)

Être maître de la tromperie et la déceler.

Un joueur acquérant cette habileté peut falsifier des documents, leur donnant l'apparence de vrais. Le personnage peut aussi détecter les falsifications de documents en se concentrant et en identifiant le dit document pendant 2 minutes.

Cible :	1 objet
Portée :	Toucher
Durée :	Instantanée
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Prend 2 minutes d'activation, pour la détection.

FOI INDÉTECTABLE

(A volonté)

La foi du personnage est indétectable.

Un personnage ayant cette compétence peut mentir sur sa religion sans que personne ne puisse le savoir. Si un joueur connaît déjà la religion du personnage, la compétence est inutile.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	-

GUÉRISON RAPIDE

(A volonté)

La constitution du personnage est exceptionnelle.

Un personnage étant sur sa phase de survie et se faisant guérir par la compétence *Premiers soins* reprend 1 point de vie (PV) supplémentaire, reprenant 2 PV au total.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : Instantanée
Catégorie(s) : -
Limitation : Ne s'utilise qu'en recevant *Premiers soins*.

LANGUE (A volonté)

Le personnage sait parler plus de langue que ses confrères.

Le joueur a accès à une langue supplémentaire parmi celles-ci :

- Alphanet arcanique (écrit seulement)
- Commun
- Draconique
- Elfique
- Gobelinoïde
- Profondeur

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -
Limitation : -

LECTURE DE PARCHEMINS (Limité)

Le personnage sait comprendre l'art complexe des parchemins magiques.

Le joueur peut lancer des sorts de Sphère I et II, une fois par temps de repos, en lisant l'incantation inscrite sur le parchemin. Dès que le parchemin est consommé, l'utilisateur doit le déchirer pour signifier sa disparition. Aucune parade occulte n'est nécessaire, mais les mots de pouvoir doivent tous être dits à voix haute et le parchemin bien visible.

Cible : Voir le sort contenu
Portée : Voir le sort contenu
Durée : Voir le sort contenu
Catégorie(s) : Voir le sort contenu
Limitation : Voir le sort contenu. Ne peut s'agir de sort de Sphère III.

MARCHANDAGE

Le personnage est maître dans les transactions.

Le joueur possédant cette compétence peut, durant l'inscription de début de soirée, acheter les objets en vente avec un rabais de 10%, arrondi à la hausse si le chiffre n'est pas rond.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : -
Catégorie(s) : -

Limitation : Ne peut être utilisée qu'à l'inscription

MÉTIER I

Le personnage travaille pour gagner sa vie.

Cette compétence offre la possibilité au joueur de travailler durant la semaine pour gagner 1 pièce par soir, parmi les emplois suivants :

- Fermier
- Domestique
- Pickpocket
- Laboureur de champs
- Palefrenier
- Allumeur public

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : -
Catégorie(s) : -
Limitation : -

MÉTIER II

Le personnage travaille pour gagner sa vie.

Cette compétence offre la possibilité au joueur de travailler durant la semaine pour gagner 3 pièces par soir, parmi les emplois suivants :

- Boulanger
- Cuisinier
- Forgeron
- Employé d'échoppe
- Fermier superviseur
- Garde du corps
- Crieur public

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : -
Catégorie(s) : -
Limitation : Ne se cumule pas avec Métier I. Nécessite Métier I.

MYTHOMANIE

(A volonté)

Le personnage est un expert dans l'art de mentir.

Cette compétence empêche quiconque d'extirper la vérité par des moyens physiques. Le personnage n'aura donc pas besoin de dire la vérité sous la «Torture» exception faite de la religion.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -

Limitation : Ne permet pas de cacher sa religion.

PORT D'ARMES LÉGÈRES

(A volonté)

Le personnage sait utiliser les armes légères.

Un personnage ayant cette compétence peut utiliser les armes légères, soit les armes à une main et les bâtons.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -
Limitation : Voir système général

PORT D'ARMES LOURDES

(A volonté)

Le personnage sait utiliser les armes lourdes.

Un personnage ayant cette compétence peut utiliser les armes légères, soit les armes à deux mains et les lances. Pour acquérir cette compétence, il faut préalablement avoir accès à *Port d'armes légères*.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -
Limitation : Voir système général

PORT D'ARMURES

(A volonté)

Le personnage peut porter une armure.

Un personnage ayant cette compétence peut porter n'importe quel type d'armure, du cuir à l'armure de plaques.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -
Limitation : Voir système général

PORT DE BOUCLIERS

(A volonté)

Le personnage sait porter le bouclier.

Un personnage ayant cette compétence peut utiliser n'importe quel genre de bouclier, de la targe au pavois.

Cible : Soi
Portée : Personnelle
Durée : En tout temps
Catégorie(s) : -
Limitation : Voir système général

PREMIERS SOINS

(A volonté)

Le personnage sait comment arrêter les hémorragies mortelles.

Le joueur ayant cette compétence peut ramener un autre joueur étant sur sa phase de survie, moyennant 30 secondes de travail, à 1 point de vie (PV). Des bandelettes sont cependant nécessaires pour que le travail soit fait. L'utilisation d'une trousse de premiers soins est fortement encouragée.

Cible :	1 personne
Portée :	Toucher
Durée :	Instantanée
Catégorie(s) :	Guérison naturelle
Limitation :	Ne peut ramener quelqu'un à la vie. Ne peut redonner des points de vie à quelqu'un n'étant pas sur sa phase de survie.

SENSIBILITÉ À LA MAGIE

(A volonté)

La 7^e Flamme dans le personnage lui permet de détecter la magie dans un objet.

Le personnage possédant cette compétence peut, s'il se concentre durant 30 secondes, détecter si un objet est magique ou pas, peu importe la source. Cela ne permet pas de savoir les effets, seulement si c'est magique.

Cible :	1 objet
Portée :	Toucher
Durée :	Instantanée
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Ne permet pas de déceler la magie sur une personne ou un lieu.

SURVIE

(A volonté)

La résilience du personnage est telle qu'il ne peut mourir au bout de son sang.

Le joueur ne mourra pas au bout du temps prescrit lorsqu'il est sur sa phase de survie. Il peut ramper, murmurer doucement pour demander de l'aide, mais jamais ne peut marcher, crier ni utiliser de compétence. Ses contre-pouvoirs tombent à néant, par la même occasion, puisque le personnage est sur sa phase de survie.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	Tant que le joueur n'est pas achevé ou guéri
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Le joueur peut être achevé, puisqu'il est sur sa phase de survie.

UTILISATION D'ARMES DE JET / ARC

(A volonté)

Le personnage sait utiliser les arcs, arbalètes et les armes de jet.

Un personnage ayant cette compétence peut utiliser les arcs, les arbalètes et les armes de jet, telles que les dagues de jet, etc.

Cible :	Soi
----------------	-----

Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Voir système général

VÉCU

Le personnage a un vécu trouble se répercutant sur son apparence.

Un joueur ayant cette compétence doit choisir, une fois par achat de la compétence, un des ajouts suivant, qui sera apposé au maquillage au début de chaque soirée. À noter qu'il est obligatoire de passer au maquillage faire cet ajout. Dans le cas contraire, il s'agira de triche.

Les ajouts sont :

- Cicatrice à l'œil
- Cicatrice à la joue
- Cicatrice à la bouche
- Cicatrice à la gorge
- Brûlure à la joue (Alchimiste et Arcaniste seulement)
- Lignes de forces magiques. Bleues pour les Arcanistes, violettes pour les Ensorceleurs (Mage de niveau 13 et plus)
- Symbole divin. Gobelet noir pour Bélissar; Livre vert pour Cérune; Miroir violet pour Danaïs; Bouclier bleu pour Keltys; Ronces rouge pour Nihilia; et croix blanche pour Pélésias. (Prêtre niveau 13 et plus)
- R bleu pour Arcaniste ou R violet pour Ensorceleur, symbole des Sorciers. (Mage seulement)
- R noir, symbole des alliés des Sorciers.

Cible :	Soi
Portée :	Personnelle
Durée :	En tout temps
Catégorie(s) :	-
Limitation :	Passer au maquillage pour avoir le maquillage approprié.