

Liste des capacités

Nom	Description	Simulation	Classes et ajustement
Arme de jet	Permet à la personne possédant cette capacité d'utiliser des arme de jet comme des couteaux ou fronde.	Posséder et utiliser ce type d'arme	Guerrier Rôdeur Roublard
Attaque sournoise fatale	L'utilisateur de cette capacité sera le seul à maîtriser cette technique pour tomber sa cible à 1 PV et la rendre inconsciente. A lui après de lui prendre sa vie par un dernier coup fatal	Même procédure que pour l'attaque sournoise normale. (Se référer aux règles de base).	Roublard Hobbits Gobelins
Bouclier	Permet d'utiliser un bouclier	Posséder et utilisation possible d'un bouclier	Guerrier : Bouclier grand et moyen et petit Rôdeur : Bouclier moyen et petit Nains : Bouclier grand et moyen et petit Maître des rune : Idem Nains
Brise bouclier	Permet de briser un bouclier 1 fois par jour dans un combat	Frapper le bouclier avec son arme et signaler à son propriétaire qui est détruit	Guerrier : Brise tous les boucliers Nains : Idem
Collations revigorantes [Racial]	Permet de confectionner des rations qui rendent des PV.	Chaque ration produite redonnent 2 PV a celui qui en mange. (Limitation du nombre de ration : 3 par demie journée) ,(simulation avec des biscuits).	Elfes : acquit d'office : Lambas Hobbits : acquit d'office
Concentration [Magie]	Permet de faire le vide en soit et d'être à 200% dans l'action à accomplir.	Permet de diviser par 2 le temps de confection d'un potion, d'un sort ou d'un rituel.	Sorcier Prêtre Druide
Contre-poison	L'utilisateur de cette capacité connaît tous les contres poisons de la nature et peut faire un contre poison en 20/40 min en prenant des plantes dans son environnement	Trouver au moins 5 plantes différentes durant une recherche de 10 min. Puis l'action de préparation du contre poison dure lui aussi 10 min. Pour un poison de contact le joueur mélange de l'eau et des herbes prises au alentour pour faire une patte de contact sur la blessure empoisonné. Pour un poison d'ingestion prévoir un peut de sirop de mente pour préparer une décoction avec de l'eau (après avoir cherché des plantes dans les environs)	Druide Rôdeur : Doubler le temps Gobelins Elfes
Courage	Permet d'infliger +1 point de dégât par combat pour les 2 premiers assauts du combat	Crier "COURAGE" avant le premier assaut et attaquer sur-le-champ	Guerrier Barbares Uruk Hai Nains
Crochetage	Permet d'ouvrir toutes sortes de serrure si l'on possède les outils nécessaires	Manipuler avec les outils la serrure un temps nécessaire à l'ouverture de cette dernière. Un organisateur donnera le top quand le temps est effectif	Roublard Hobbits Gobelins
Endurance du taureau [Racial]	Permet de supporter un poids considérable sans en souffrir les inconvénients.	Permet de courir même quand on porte une armure totale.	Nains
Escamotage	Permet de subtiliser (voler) un objet précieux (pas d'argent puisqu'il n'y en aura pas en jeu)	Prendre la ficelle pendue à la ceinture de la victime sans se faire remarquer. Si l'action est réussie, allez la voir et demandez lui l'objet volé, la victime NE SAIT PAS qui l'a volée.	Roublard Hobbits Gobelins
Estimation	Permet de déterminer la valeur d'un objet	demander à un organisateur la valeur d'un objet puis dire « J'estime que c'est objet vaut... »	Roublard : valeur vénale. Hobbits : valeur vénale. Sorcier : valeur magique.
Evasion	Permet de se défaire de ses liens si l'on est attacher	Prévenir un organisateur que vos liens sont défaits	Roublard Elfes Hobbits Gobelins
Foi [Magie]	Permet de donner l'équivalent de 'Courage' à 2 compagnons juste avant un combat. (Pour rappel / Courage : Permet d'infliger +1 point de dégât par combat pour les 2 premiers assauts du combat)	Le joueur prend à part 2 autre joueur leur tenant la tête pleine main et leur crie 'Ai foi en moi et mon dieu' 3 fois. Les joueurs attaquent sur-le-champ en criant 'J'ai la foi'	Prêtre
Forge	Permet de réparer des armures (10 min par point d'armure)	Posséder un maillé et taper l'armure le temps de la réparation	Guerrier Barbares Nains Maître des runes
Furie sanguinaire [Racial]	Lorsque le barbare tombe à la moitié de ses PV, il peut rentrer en furie sanguinaire et infliger +1 à toutes ses attaques. Mais il ne pourra pas se calmer et tapera sur tout se qui bouge. C'est état de transe lui permet de combattre jusqu'à -2PV mais dès qu'il quitte cet état il meurt dans les 2 minutes qui suivent s'il n'est pas soigné.	Crier « FURIE » quand le joueur entre en furie sanguinaire	Barbares Uruk Hai
Graveur de rune [Special]	Permet de graver des rune pour ameliorer un équipement	Avec une une craie ou autre type d'accessoire marquer l'objet de façon à voir la marque sans détériorer l'objet.	Nains Maitre des runes = Acquit d'office

Nom	Description	Simulation	Classes et ajustement
Herboristerie	Permet de connaître les plantes et de confectionner des potions.	Donne la possibilité de faire des potions.	Druide : acquit d'office Prêtre Hobbits Gobelins Rôdeur
Manier 2 Armes	Permet d'utiliser 2 armes à une main en même temps.	Utilisation d'une arme d'une main dans chaque main.	Guerrier : 2 armes normales Barbares : 1 arme normale et une arme longue Rôdeur : 1 arme courte et une arme normale Nain : 1 arme courte et une arme normale
Mécanique [Racial]	Permet de maîtriser les engins mécanique ou artefact mécanique	Seul ceux possédant cette compétences seront à même de construire, d'assembler, de manipuler ou d'étudier des objet ou artefact mécanique.	Gobelins Nains
Muscle d'acier [Racial]	Le culte voué à son corps permet au barbare de développer une telle musculature qu'il gagne l'équivalent d'une armure +2PV	Peinture rouge sous les yeux	Barbares Uruk Haï
Pièges	Permet de confectionner ou désamorcer des pièges	Un piège est symbolisé par une ficelle de laine tendue dans un passage. AUCUNE personne ne peut voir le piège SAUF ceux qui en cherche un ET ont la compétence. Le piège fait 2 points de dégâts dans un rayon de 3m.	Roublard Rôdeur Elfes Hobbits Gobelins
Pistage	Permet de trouver des traces ou de lire des signes pour guider vers une direction.	Demander à un organisateur s'il existe des signes ou des traces remarquables sur le lieu de l'observation.	Rôdeur : acquit d'office Elfes
Poison (voir détail dans le chapitre poison)	Permet de confectionner des poisons de tous types pour un usage sur les armes ou ingestion	Pour l'ingestion beaucoup de sel dans de l'eau. Pour les armes vernis à ongle rouge.	Roublard Gobelins = acquit d'office
Premier Soins	Permet d'administrer les premiers soins à un joueur mais pas sur sois.	Redonne 2 PV un fois par heure à un personne qui vient d'être blessé dans les 10 dernière minutes.	Rôdeur Prêtre Druide
Protection contre la magie [Racial]	La personne n'est pas affectée par le premier sort de magie qu'elle reçoit par demi-journée. (ne se cumule pas)	Quand on reçoit un sort dire au mage que l'on est insensible.	Barbares : acquit d'office Nains : acquit d'office
Récupération de point : - Magique - Divin [Magie]	Cette pratique permet pour 20mn d'isolement de remonter ses points de magie/divin. Sorcier : +15 PM Prêtre : +10 PM Druide : +10 PM Maître des runes : +17 PM	Le joueur s'éloigne des groupes et seul entre en méditation durant 20 min sans être dérangé	Sorcier : Méditation Prêtre : Prière Druide : Retraite Maître des runes : Etude
Résistance à la douleur [Racial]	Le corps est soit habitué à la douleur, soit moins sensible. Dans tous les cas la douleur se ressent plus légèrement grâce à cette compétence.	Permet de ne pas tomber inconscient quand on perd plus de la moitié de ses PV d'un coup ou que l'on est à 1 PV.	Barbares Nains Hুরু Haï
Rêve prémonitoire [Special]	Permet de connaître des événements par l'intermédiaire des rêves. Ces événements peuvent être passés, contemporains ou futurs.	Le joueur annonce qu'il part dormir pour faire un rêve. La durée minimale du « sommeil » est de 15min. Un organisateur vient alors le « réveiller » et lui explique son rêve. Au joueur à l'interpréter.	Elfes : Acquit d'office Prêtres
Simulation de mort [Special]	Permet à la personne possédant cette capacité de simuler la mort. Cette faculté ne peut être exécuté que si le personnage est conscient.	Le joueur tombe et se met sur le ventre dans la position d'un mort. Aucun signe externe ne peut révéler son véritable état. Bien sûr le personnage ne répond pas au sort touchant les morts.	Sorcier Roublard
Tir a l'Arc	Permet d'utiliser un arc	Posséder et utiliser un arc	Guerrier Rôdeur Barbares Uruk Haï Elfes