



### **Armes orientales**

Le ninja doit se battre uniquement avec des armes orientales. Ces armes sont d'un style un peu différent mise à part le bo qui est pareil au bâton et l'arc. Ces armes ne sont utilisables que par les ninjas, les samourais (Rônins) et certains monstres.

### **Armurerie**

Le personnage peut créer ou réparer des objets. Par jour, le joueur peut soit créer ou réparer une armure ou un bouclier ou encore créer ou réparer trois objets parmi ceux-ci (armes, casques, jambières ou bracelet). Pour ce faire, le joueur doit aller à la forge et demander au forgeron le prix de la réparation ou de l'objet convoité. Il divise ensuite ce montant par 5 et doit passer ce nombre de minutes à la forge pour simuler la forge de l'objet qu'il lui sera remis gratuitement à la fin. (ex : si le coût d'une arme est de 100 écus, le joueur doit passer 20 minutes continues à la forge). Les armes ainsi créées peuvent parfois être de si bonne qualité qu'elles peuvent recevoir un enchantement (voir l'érudit avant la création pour détails).

### **Assassinat**

Règles de surprise, mais tue instantanément la victime.

### **Assommage**

Un coup de gourdin ou de pommeau d'arme peut faire perdre conscience deux (2) minutes à un adversaire surpris. La victime se réveillera à la moindre douleur. Aucune protection ne doit protéger la tête de la victime (tels un heaume, un casque, etc.). Assommer en courant ne fonctionne pas. Pour la sécurité, ne frappez pas sur la tête; un coup léger sur l'épaule suffira.

### **Avatar**

Le clerc doit faire une cérémonie religieuse pour son dieu durant une heure avec 3 témoins bénis par l'érudit pour cette messe. Le clerc doit maquiller ses yeux et parfois porter différents vêtements religieux pour l'événement (voir l'érudit). Un sacrifice est doit également être offert au dieu. Une fois la cérémonie terminée, le clerc est imbu d'une puissance divine et devient l'avatar de son dieu. Il parlera et agira comme s'il était le dieu en question pour la prochaine heure. S'il tombe inconscient ou meurt durant ce temps, le clerc verra ses indices de présence et de maîtrise réduites à 0 jusqu'à ce que le soleil se lève à nouveau et à son réveil, il aura perdu ses pouvoirs divins. Les « pouvoirs » d'un avatar sont tous les mêmes sauf un qui est unique à chacun des dieux pour lequel ont prêchent. (le clerc doit étudier les pouvoirs durant l'heure de la messe)

**POUVOIRS COMMUNS À TOUS LES AVATARS :** Double les points d'endurance (avant ajustement d'armure), les indices de présence et de maîtrise du clerc. Immunité aux armes normales, Immunité totale contre tous les sorts sauf « seuil » et « emprisonnement », Immunité aux maladies et aux poisons, Main divine (si le clerc touche la peau d'un de sa race avec sa main, celui-ci devient un disciple inconditionnel pouvant aller jusqu'à offrir sa vie pour l'avatar), Il fait 8 dégâts avec son arme qui deviendra magique dans sa main

**ANGION :** Redouble les points de vie du clerc **CIBYL :** Une aura de ténèbres l'entoure et seuls les gens ayant l'infra vision peuvent rester les yeux ouverts en sa présence. **CYAN :** Rayon de soleil faisant 50 dégâts aux morts-vivants (une victime à la fois, environ un rayon par minute) **FÉLAM :** En pointant une victime et en disant « Rédemption, Tchak », la victime doit tomber à genou et ne tenir aucune arme tant que l'avatar sera là. **OR :** Il peut causer un tremblement de terre permettant de faire 20 dégâts à toutes les créatures voulu à la portée de la voix de l'avatar. **PLÉIORAK :** En plus de répandre la mort en touchant une créature plus de 10 secondes, il contrôle tous les morts vivants qui doublent leurs points d'endurance et de présence. **RASSOF :** L'avatar a une foudre à chaque fois qu'il reçoit des dégâts. Cette foudre divine fait immédiatement 40 dégâts à celui qui a frappé l'avatar.

### **Boule de fumée**

Le ninja reçoit six (6) boules de fumée (bâtons indiqués « fumée ») par jour. Le ninja doit casser un bâton en disant « fumée tchak ». Il doit alors avertir tous les gens dans un rayon de 10 mètres et qui n'ont pas l'habileté perception de fermer les yeux pendant deux minutes durant lesquelles le combat continue après le « détchak ». Un sort de rafale de vent ou similaire dissipe la fumée et les gens peuvent alors ouvrir leurs yeux. Le ninja peut ainsi utiliser « surprise » sur une victime en la frappant dans le dos.

### **Camouflage**

Si l'utilisateur se cache immobile dans les buissons ou autre, il peut mettre un bandeau d'invisibilité (pour simuler le camouflage).

### **Chant** (une fois par période de repas)

En annonçant un TCHAK et en chantant à voix haute et forte des chants de guerre (ex : Chants des dieux et chant du vent, protégez-nous des incantations mystiques...), le barde et quatre de ses amis sont alors protégés contre la magie des humains, elfes et nains. Les effets des sorts déjà lancés ne sont pas annulés (ex : l'ami du barde est paralysé par un sort, le barde se met ensuite à chanter, l'ami demeure paralysé, mais ne recevra aucun dégât s'il reçoit une boule de feu le temps du chant). Le barde ne peut combattre ni lancer de sort lorsqu'il chante. Si le barde arrête de chanter durant plus de 3 secondes ou s'il reçoit un dégât, l'effet se brise (TCHAK pour avertir la fin de l'effet)

### **Charge** (préparation : 15 minutes)

La charge doit se faire lors de la première tentative d'attaque. Le premier coup porté reçoit un bonus de +4 aux dégâts avec une arme de mêlée seulement. L'attaquant n'a droit qu'à un seul coup (le premier) et doit annoncer les dégâts à voix haute (ex : Charge six (6) !). Que le coup rate la cible, frappe un bouclier ou touche la cible, l'attaquant n'a qu'un coup d'arme à donner ainsi. La charge ne peut être combiné avec surprise, assommage, désarmement, chasse, bris d'armes ou coup critique.

### **Chasse** (le chasseur a la possibilité d'obtenir trois fois cette habileté)

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir combattues cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc. Seulement trois coups d'armes seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créatures :	Nombre de fois combattu :
Créatures :	Nombre de fois combattu :
Créatures :	Nombre de fois combattu :

### **Chasse à l'arc** (L'archer a la possibilité d'obtenir trois fois cette habileté)

Les personnages ayant l'habileté de chasser découvrent les points faibles d'un type de créatures après les avoir tirer cinq fois convenablement. Le type de créature est choisi par le joueur une fois sur le terrain (ex : trolls ou vampire ou goules ou ogres, etc.) Seulement trois flèches seront nécessaires pour abattre une créature chassée. Les dommages effectués seront annoncés comme des dommages de chasse.

Créatures :	Nombre de fois atteint :
Créatures :	Nombre de fois atteint :
Créatures :	Nombre de fois atteint :

### **Chasse aux trésors**

L'expérience et les contacts du mercenaire lui permettent de trouver une carte aux trésors à chaque jour (qui lui sera fourni par l'érudit pour les besoins du jeu). Ce trésor comprend au moins un objet magique, mais peut être protégé par des pièges, monstres ou autres.

### **Clairvoyance** (préparation : 30 minutes)

En touchant une victime tout en disant « Qui es-tu Tchak », le sorcier peut lire dans la tête de sa victime. La victime doit remettre sa feuille de joueur au sorcier pendant un maximum de deux minutes durant lesquels ceux-ci sont hors jeu. Le sorcier peut ainsi voir les pouvoirs et statistiques de la victime avant le détchak. Certains monstres sont immunisés à ce pouvoir.

### **Combat à deux armes**

les personnages ayant cette habileté peuvent se battre avec deux armes. Ces armes doivent être maniées à une main. Une des deux doit être plus courte que l'autre et frappera à un (1) plus les bonus de magie. Aucun autre bonus n'est applicable à l'arme la plus courte.

### **Combat à deux dagues**

Le personnage peut se battre avec deux dagues et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Combat à deux dagues orientales (saï)**

Le personnage peut se battre avec deux dagues orientales et effectuer 2 dégâts avec chacune des lames. Les ajustements supplémentaires ne sont ajoutés qu'à l'arme de la main habile (sauf les armes magiques qui conservent leur bonus même dans la mauvaise main)

### **Contrôler les morts-vivants**

Permet de contrôler les morts vivants qui doivent alors obéir aux ordres du contrôleur. La puissance de ce pouvoir équivaut au niveau de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que l'habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex : Contrôle des morts-vivants puissance 12). Les créatures affectées suivront les ordres de celui qui a l'habileté si leur indice de présence est inférieur ou égal à la puissance du contrôleur. "Ceci n'empêche pas de trouver délicieux les membres du groupe du contrôleur". Même contrôler, un mort-vivant peut-être repoussé. N.B. S'il n'est pas surveillé, un mort-vivant ne fait pas la différence entre un allié ou un ennemi du manipulateur.

### **Coup critique** (Préparation : 15 minutes, valide jusqu'à ce qu'un bon coup soit porté)

Connaissant les points faibles des créatures humanoïdes, le joueur peut effectuer des dommages critiques avec une arme de mêlée (il doit annoncer « coup critique »). Les dommages sont remplacés par un effet faisant perdre l'utilisation du membre touché (bras ou jambe). La victime doit simuler.

### **Coup critique (avec flèche)** (Préparation : 15 minutes, valide jusqu'à ce qu'un bon coup soit porté)

Connaissant les points faibles des créatures humanoïdes, le joueur peut effectuer des dommages critiques avec une flèche (il doit annoncer « coup critique »). Les dommages sont remplacés par un effet faisant perdre l'utilisation du membre touché (bras ou jambe). La victime doit simuler.

### **Craque arme ou bouclier** (préparation : 15 minutes)

Le duelliste frappe si bien qu'il brise l'arme ou le bouclier de l'opposant en frappant l'objet qu'il veut détruire. L'objet devient alors inutilisable à moins d'être réparé par un forgeron ou avec l'habileté armurerie.

### **Création de squelettes (un à la fois)**

Le nécromancien a le pouvoir de transformer une créature morte (ou inconsciente au sol) en squelette. Un masque de squelette (prêté au nécromancien) doit être alors enfilé sur la tête de la victime qui devra, pour la prochaine demi-heure ou jusqu'à sa destruction, obéir au nécromancien et agir en squelette (ce qui veut dire ne pas faire de bruit avec la bouche et bouger en « robot »). *À la fin, la victime revient dans son état original et tombe par terre comme si elle avait été vaincue, mais ne peut-être pillé.* Le squelette ainsi créé possède 20 points d'endurance, une maîtrise de 2 et une présence de 4. Les armes tranchantes (épées, dagues, flèches, etc.) ne font qu'un dégât par coup (même magique). Le squelette ne peut être endormi ou charmé. Il peut se déplacer de jour.

### **Création d'objets magiques**

L'enchanteur peut enchanter un objet étant assez bien construit pour recevoir un tel enchantement (ex : anneau, épée, bouclier, baguette, bâton, etc.) L'objet prend du temps à créer et le mage doit trouver lui-même l'objet et les pouvoirs de l'objet. Pour ce faire, il doit rencontrer l'érudit afin de voir si la confection de l'objet est possible et ce qui doit être fait. Créer un objet affaiblit le mage qui ne pourra lancer de sort pour la période de repas suivant la création de l'objet. Un seul objet par jour peut être ainsi créé.

### **Crochetage**

Certains coffres/portes sont barrés (suivre les indications sur le papier que vous trouverez).

### **Déguisement**

Le joueur doit se déguiser pour le vrai (ex : perruques, fausse barbe, etc) et incarner un autre rôle (se comporter différemment). Il est alors impossible de détecter le vrai visage de l'assassin autre que par des moyens magiques (objets ou sorts).

### **Désarmement (préparation : 15 minutes)**

Cette habileté consiste à désarmer un adversaire qui a une arme de la même longueur ou plus petite que celle de celui qui possède l'habileté. Après avoir été frappée sur son arme, la victime la lance faiblement derrière elle.

### **Détection des pièges et magie (préparation 5 minutes)**

En annonçant un tchak, le barde peut demander si un objet est magique. Il est aussi insensible aux pièges.

### **Détection et protection du mal (préparation : 15 minutes)**

Le chevalier a atteint le statut de paladin et peut maintenant détecter le mal. Pour ce faire, il doit pointer la victime et dire « Tchak ». Il demande alors à la personne de lui dire s'il est hostile (s'il veut du mal au chevalier) et s'il est de moralité mauvaise. La victime est tenue de répondre honnêtement. Une fois la réponse obtenue, le chevalier crie « Détchak » et le jeu reprend. Si la personne a été détectée comme mauvaise, le chevalier possède une aura temporaire contre lui (15 minutes) pendant lesquels tous les dégâts que cette personne lui inflige (par magie, par arme ou pouvoirs spéciaux) sont réduits de moitié.

### **Dévotion**

Le templier est lié au lieu ou à l'objet qu'il défend. À moins de 20 mètres de ceux-ci, il gagne le double de ses points d'endurance (avant ajustements d'armure) et fait +2 dégâts avec une arme de mêlée. L'objet ou le lieu de culte du templier doit être autorisé par l'érudit. L'objet doit être magique et le lieu doit être un sanctuaire, une crypte, un bâtiment, une sculpture ou autre (mais pas une forêt, un lac, un village, etc).

**Disparition** (*préparation :30 minutes*)

Le ninja peut dire « disparition tchak » afin de se téléporter au loin. Pour ce faire, il demande à tous de fermer les yeux pendant dix (10) secondes (même ceux ayant l'habilité pistage). Le ninja doit alors fuir loin de l'endroit où il était.

**Écriture de parchemins**

L'utilisateur peut écrire un parchemin par période de repas (voir l'érudit) à partir desquels peuvent être lancés des sortilèges. Les parchemins ont un sceau les identifiant.

**Empathie animale**

Certains individus ont une affinité avec les animaux de la forêt. Si aucune attaque, geste ou personne hostile ne se présente, l'individu peut approcher, demeurer et communiquer un animal normal.

**Estimation**

Le joueur pourra bénéficier de renseignements privilégiés par rapport aux prix des items ou obtenir un rabais ou une vente enrichie de 5% par niveau aux marchands.

**Évasion**

Un personnage peut tenter de quitter une scène de combat en échappant à une mêlée. En appelant un "TCHAK", les joueurs autour ferment leurs yeux pendant trois (3) secondes (à moins qu'ils n'aient l'habilité pistage), permettant ainsi l'utilisateur de quitter les lieux.

**Exécution**

Une personne peut mettre à mort un condamné ou un monstre en invitant l'archange de Pléiorak . Une cérémonie d'une demi-heure en la présence d'au moins dix (10) témoins tout ce temps, incite l'archange de Pléiorak à venir juger (et éventuellement mettre à mort définitivement) un ou des condamnés.

**Flèches de feu**

L'archer est capable de tirer des flèches enflammées afin de faire des dégâts de feu (équivalent aux dégâts normaux mais dire ex : huit (8) de feu. Il ne peut mettre le feu à des maisons ou des personnages, mais ses dégâts pourront être utiles contre certaines créatures (ex : troll)

**Foudre divine**

Le druide reçoit une foudre par journée de jeu. La foudre fait trois (3) dégâts par niveau à une victime. Pour ce faire, le druide doit dire « Or, donne ma ta puissance, Tchak » et annoncer l'effet de la foudre à la victime.

**Frénésie**

En criant le mot « frénésie », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute quatre (4) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à porter, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Frénésie orientale**

En criant les mots « frénésie orientale », le personnage doit commencer à se battre avec rage (tout en faisant attention de ne pas blesser les autres). Lors de sa frénésie qui dure 5 minutes, il ajoute six (6) aux dégâts qu'il fait avec une arme de mêlée et est immunisé aux charmes, aux effets de la peur et à la guérison. Il ne peut se retirer d'un combat une fois engagé. Si ses ennemis sont vaincus ou ont réussi à fuir, il devra continuer à se battre de façon acharnée avec les gens les plus proches (amis ou ennemis), et ce jusqu'à ce qu'il tombe d'épuisement. S'il ne trouve personne à porter, il cherchera les sentiers à la recherche de combat pour le temps restant. À la fin de sa frénésie, le personnage tombe au sol inconscient. Les règles de mise hors de combat s'appliquent.

### **Guérison**

Un personnage doté de cette discipline peut guérir les blessures. La guérison s'effectue en brisant un (1) bâton de guérison près du blessé. Chaque bâton permet au bénéficiaire de récupérer tous ses Points d'Endurance et la récupération se fait immédiatement, pendant que le bénéficiaire n'est pas en situation de combat. Le personnage reçoit trois (3) bandages par période de repas.

### **Herborisme**

Certaines personnes ont le talent de concocter des potions d'origine naturelle qui ont plusieurs effets particuliers. Le joueur choisit à chaque période de repas, une potion qu'il désire préparer parmi la liste suivante. Ces potions sont disponibles chez l'aubergiste.

Contrepoison, Guérison des blessures, Guérison des maladies, Régénération

### **Immunité aux pillages et aux vols**

Le mercenaire ne peut être pillé après un combat et ne peut être victime de pickpocket (habileté subtiliser) à moins que ceux voulant lui dérober ses biens soient d'un niveau plus élevé que le mercenaire.

### **Infra vision :**

Le joueur voit dans le noir (il doit fournir une lampe de poche dont l'extrémité lumineuse est recouverte d'un filtre rouge. Il a le droit de pointer les autres avec cette lampe de poche.)

### **Intimidation** (préparation 15 minutes)

Le bandit peut piller normalement une victime ayant la moitié de ses niveaux. La victime intimidée capitule sans combattre.

### **Invisibilité** (préparation 30 minutes)

Le ninja peut se rendre invisible aussi longtemps qu'il le veut, mais s'il redevient visible, il doit ensuite attendre une heure avant de réutiliser ce pouvoir. Afin de rester invisible, le ninja ne doit rien avoir dans les mains (car il doit faire des gestes mystiques pour garder son invisibilité). Il ne peut donc utiliser surprise et invisibilité en même temps. L'habileté perception peut le repérer.

### **Leadership**

Celui qui possède leadership partage ses indices de présence et maîtrise avec 4 sentinelles amis ou moins.

### **Liberté**

Une fois le dixième niveau atteint, le samouraï a réussi parfaitement à acquiescer sa tâche et ne devient plus sous la gouverne d'un maître. Il conserve tous ses pouvoirs et reçoit une récompense « héritage » de son maître. Il s'agit de 300 écus, d'une arme ou armure magique et d'un objet magique. Ces objets font partie de « l'héritage familial du Samouraï » (voir règles de pillage).

## **Les résistances**

Le samouraï partage toutes ces résistances avec son maître si ce dernier est à moins de 20 pieds de lui. Si le maître s'éloigne au-delà de cette distance, il peut alors subir les effets de la peur, de la paralysie, etc. et ceux-ci l'affecteront même si le samouraï s'approche à nouveau près de son daimyo.

## **Métamorphose en animal**

Le druide peut changer son corps en animal et obtenir les habilités d'un animal. La transformation prend une minute ou deux durant laquelle le druide est vulnérable aux attaques (un masque ou costume lui sera prêté et il devra le revêtir pour devenir l'animal). Le druide peut alors transporter son équipement, mais ne peut utiliser de sorts ou d'armes autres que celles de l'animal. Les statistiques de l'animal seront données au Druides lorsqu'il atteindra le 10<sup>ème</sup> niveau.

## **Mouvements éclairs** (préparation : 15 minutes)

En disant « mouvements éclairs » le Samouraï manie ses armes à une très grande vitesse due aux arts martiaux ce qui lui permet de faire des attaques « mitrailleurs » (ne pas se soucier du poids des armes, mais celles-ci doivent au moins bouger d'un pied à chaque impact). Cela lui permet également de courir et de faire des mouvements de grande souplesse malgré son armure. Les mouvements éclairs se terminent immédiatement à la fin du combat et ne peuvent être utilisés avant 15 minutes de repos. S'il porte un coup dans la figure d'un adversaire, le samouraï est hors de combat pendant 10 secondes. **(faire attention à ne pas frapper trop fort sinon les animateurs pourraient vous faire perdre ce pouvoir)**

## **Obéissance**

Le samouraï doit au premier niveau, trouver son Daimyo (maître) et lui devoir protection et obéissance. La vie du samouraï est désormais selon les désirs de son maître qui sera choisi par le samouraï lui-même. **LES SEULES CHOSES QU'UN SAMOURAÏ NE FERA PAS ET POURRAIT MENER À LE FAIRE CHANGER DE MAÎTRE ET SI CE DERNIER LUI DEMANDE DE FAIRE DU MAL À DES INNOCENTS, SE FAIRE LUI-MÊME DU MAL OU ENCORE DEMANDER DES FAVEURS D'ORDRE SEXUEL.** La répartition des trésors appartient en totalité au Daimyo et le samouraï ne recevra que ce que son maître veut bien lui donner. Le Maître doit être bon et avoir l'une des classes suivantes : un noble, un clerc, un templier, un barde, un archer, un chevalier, un guerrier, un duelliste, un chasseur, un druide, un enchanteur, un moine, un illusionniste, un alchimiste ou un psionique. Le choix du maître doit être montré à un animateur et si le serment de protection n'est pas rempli (si le maître meurt), le samouraï doit s'harakiri (tuer son personnage avec son katana en le plantant dans son ventre) ou s'il croit ne pas avoir failli à sa tâche, en aviser un animateur afin d'établir s'il trouve un autre maître ou s'il devient un ronin.

## **Parade** (préparation : 30 minutes)

La parade permet d'éviter les dégâts reçus lors des 2 premières attaques en mêlée (on doit annoncer la parade lorsque l'on reçoit les coups). La parade est inutile si le joueur est surpris ou à la merci d'un adversaire.

## **Pénitence**

Le Rônin a une chance de faire pénitence et de retrouver son statut de samouraï. Pour réussir, il doit faire cinq choses

- 1-) Venger définitivement la mort de son ancien maître.
  - 2-) Prouver son courage en réussissant une épreuve d'adresse, de courage et/ou de sagesse. (voir les animateurs).
  - 3-) Vivre une journée dans la peau d'un humble paysan en donnant à l'aubergiste son armure et toutes ses armes en échange d'un bâton qui sera sa seule arme en cas de défense.
  - 4-) Trouver un nouveau maître prêt à lui donner une seconde chance. Ce sera à ce maître de trouver les écus servant à équiper le rônin.
  - 5-) Aller voir un animateur pour se retransformer en Samouraï ayant un niveau de moins que le rônin.
- Un personnage ayant débuté Rônin ne peut jamais devenir samouraï, car il ne pourra pas combler la condition 1.

### **Perception**

Doté de cette habileté, un personnage est très attentif à ce qui se passe autour et par conséquent est difficile à surprendre et ne peut être assommé. Il peut aussi atténuer les effets dévastateurs d'une surprise ne recevant que deux (2) points de dégâts maximum.

### **Persuasion** (préparation : 15 minutes).

En parlant en privé avec la victime durant cinq (5) minutes d'un sujet relié à la suggestion l'utilisateur réussit à convaincre la victime qui doit alors se soumettre aux exigences de l'utilisateur. La victime demeure consciente de ce qu'elle fait, mais l'utilisateur peut la persuader de faire des actions allant contre son gré. Elle n'est pas charmée, mais elle est contrainte à obéir (par peur ou par manipulation). Par contre, les ordres défiant la moralité de la victime ou les ordres aux suicides brisent l'effet. La persuasion dure quinze (15) minutes par niveau de l'utilisateur.

### **Pistage**

Le joueur n'est pas affecté par l'habileté d'évasion. De plus, une personne ou une créature invisible à moins de cinq (5) mètres de lui sera repérée et peut-être attaquée avec un œil fermé.

### **Poser des pièges**

L'érudit donnera 2 pièges par périodes de repas. Le fonctionnement des pièges sera expliqué à ce moment sur un papier.

### **Prières** (préparation : 30 minutes)

En faisant une courte prière à son dieu, le templier se voit, pour une durée de 5 minutes, doté des mêmes pouvoirs que dévotion (voir ci-dessus) peu importe la distance qui le sépare de son objet ou lieu de culte. Si l'objet ou lieu de culte est à moins de 20 mètres du templier, ce dernier bénéficie des deux pouvoirs (donc, quadruple les points de vie avant ajustement d'armure et +4 dégâts avec une arme de mêlée).

### **Profession**

Un salaire est versé (par l'aubergiste) après le repas du midi pour payer les services rendus.

### **Pseudo-vampirisme** (une fois par soir)

En faisant une cérémonie d'une demi-heure durant laquelle le nécromancien se maquille le visage blanc (et porte de fausses dents de vampire) celui-ci peut se transformer en pseudo-vampire pendant la nuit et ne peut mettre fin à cet état avant l'aube à moins d'être vaincu. Une fois transformé, le nécromancien devient semblable à un vampire à quelques exceptions près. Il est affecté par les armes normales, mais ne peut être contrôlé ou repoussé (mais peut faire semblant). Il acquiert cinq fois ses points d'endurance et les regagne tous s'il se repose 10 minutes. Il a une maîtrise de 7 et une présence de 20. Il peut utiliser des griffes faisant 4 dégâts chacune (non fournies) et peut utiliser toutes les armes (3 dégâts). Il peut encore utiliser toutes ses habilités habituelles, y compris lancer des sorts.

### **Repousser les morts-vivants**

Permet de faire fuir divinement des morts-vivants. La puissance de ce pouvoir équivaut à l'indice de présence de l'utilisateur multiplié par le nombre de fois que cette habileté a été sélectionnée. Lors de l'utilisation, la puissance est annoncée aux créatures visées (ex: repousser les morts-vivants : puissance 12). Les créatures affectées par le vade retro fuiront loin de celui qui a l'habileté. Par contre, cela ne fonctionnera pas si les créatures sont coincées et ne peuvent s'enfuir. Parfois la puissance peut être si imposante que les créatures seront instantanément détruites.

**Richesse :** Tous les jours de jeu, le joueur reçoit 300 écus.

### **Subtiliser**

L'objet ciblé doit pouvoir se tenir facilement entre deux mains. Le personnage n'aura qu'à poser sa main sur l'objet pendant douze (12) secondes pour pouvoir s'en emparer. Le temps est réduit d'une (1) seconde pour chaque niveau du personnage. Une fois le temps écoulé, la victime doit remettre l'objet visé et continuer sa vie comme si elle ne s'était pas immédiatement aperçue du méfait.

### **Surprise**

En frappant avec une dague ou une épée courte, l'utilisateur peut surprendre la victime qui reçoit alors trois (3) points de dommage par niveau de l'assaillant, en plus de tout autre boni dû aux habiletés ou la magie.

### **Téléportation** (préparation : 30 minutes)

Le sorcier peut, en criant « arcane lointaine et plan mystique, donne-moi le pouvoir de téléportation, tchack » téléporter lui-même où une créature située à moins de 15 mètres vers un autre endroit à porté de vue du sorcier et situé à moins de 50 mètres (150 pieds). Lors du tchak, les gens doivent demeurer immobiles le temps que la victime ou le sorcier se *déplace en courant* jusqu'au lieu déterminé de l'apparition.