

Annexes

Infos pratique à savoir

- [Compétence Seul](#)
- [Passifs](#)

Compétence Seul

Les Compétence seul sont des pouvoir obtenu a part au cours de l'aventure

Nom	Description	Effet	Cara c	Coût	Duré e	Cool dow n	Passi f	Nive au
Alchimie	Maîtrise de l'alchimie	Peut créer des potions	-	-	-	-	VRAI	
Animorphose	Donne la possibilité de se transformer en un animal bien défini (certains sorts ou compétences ne sont pas disponibles une fois transformé)	Transformation	Pouvoir	1 PC	-	-	FAUX	
Dressage	Permet de dresser <u>un</u> compagnon	-	Charisme	-	-	-	FAUX	
Forgeron	Permet de réparer, voir d'améliorer, des armes et des armures avec les bons matériaux	-	Intel	-	-	-	FAUX	
Passe partout	Permet de déverrouiller les portes et serrures basiques	-	Vitesse	-	-	-	FAUX	
Permis bateau	Vous avez le permis bateaux ! Bravo !	-	-	-	-	-	VRAI	
Permis de conduire	Vous avez le permis ! Bravo !	-	-	-	-	-	VRAI	
Soin pour les nuls	Vous avez lu un bon livre	Soigne 1D6 PV	Pouvoir	2 PC	-	3 tours	FAUX	
Télépathie	Permet d'établir un lien télépathique entre vous et vos alliés	Communication	Pouvoir	2 PC + 1 tout les 3 tours	-	-	FAUX	
Vision nocturne	Permet de voir dans le noir	-	-	-	-	-	VRAI	

Bouclier des 3 Cieux	Créer un bouclier pour vous protéger	15 PV	Pouvoir	4 PC	-	3x / jour	FAUX	
Bras d'acier	Remplace votre bras de chair par un bras d'acier	Dégâts doublés sur Armure	-	-	-	-	VRAI	
Brevet de pilote	Vous savez manoeuvrer un avion ! Bravo !	-	-	-	-	-	VRAI	
Déplacement éclair	Permet de se déplacer rapidement sur une distance allant jusqu'à 10m	-	Vitesse	4 PC	-	3x / jour	FAUX	
Force cachée	Une fois par jour, permet de récupérer 10 PC	Récupère 10 PC	-	-	-	1 jour	FAUX	
Jambes d'acier	Permet de sauter de grandes hauteurs sans escalader en remplaçant vos jambes de chair par des jambes d'acier	-	-	-	-	-	VRAI	
Mécanicien	Vous savez comment fonction un moteur	-	-	-	-	-	VRAI	
Oeil trafiqué	Change votre oeil par une prothèse électronique	Intel +20 Perception	-	-	-	-	VRAI	
Bouclier Blanc	Une armure blanche vous recouvre et vous protège	Bouclier 60 PV	Pouvoir	12 PC	-	1 jour	FAUX	
Contre Total	Permet de renvoyer une attaque magique en multipliant sa puissance par 2	Dégâts x2	Pouvoir	8 PC	-	6 tours	FAUX	
Flammes Noires	Permet de créer et contrôler des flammes noires, impossible à éteindre sauf par vous	Brûlure 5PV / tour	Pouvoir	12 PC	8 tours	1 jour	FAUX	
Invocation infernale	Invoque un Overlord des Enfers	-	-	12 PC	-	-	FAUX	
Pacte de la Mort	Signe un pacte avec le Faucheur	?	?	?	?	?	FAUX	

Scellomancie	Maîtrise des techniques de scellement avec un objets ou des corps	Empri sonne une cible	Pouvo ir	Selon la force de la cible	-	-	FAUX	
Eveil Sacré	Compétence légendaire unique et personnalisable : Le joueur offre une partie de son âme à son arme qui fusionne avec pour lui donner un pouvoir unique	?	?	?	6 tours	?	FAUX	
Résurrection	Compétence légendaire unique et personnalisable : Le joueur offre une partie de son âme à son armure qui fusionne avec pour lui donner un pouvoir unique	?	?	?	6 tours	?	FAUX	
Sort Interdit	Compétence légendaire unique et personnalisable : Le joueur peut modéliser le flux magique autour de lui afin de créer une attaque unique	?	?	?	?	?	FAUX	
Âge glaciaire	Bénédiction de Glassius : Recouvre une zone d'une épaisse couche de glace, congelant une très large zone	?	?	?	?	?	FAUX	
Eveil du vent	Bénédiction de Pierra : Votre vitesse atteint un point sans limite, vous rendant plus rapide que les vents d'orages	?	?	?	?	?	FAUX	
Last Death	Bénédiction du Faucheur: Un gigantesque squelette vous entoure et vous protège	?	?	?	?	?	FAUX	
Libérer le Kraken	Bénédiction de Vamilla : Invoque une créature marine gigantesque pour vous aider (proche de la mer uniquement)	?	?	?	?	?	FAUX	
Naissance de la forêt	Bénédiction de Havers : Fait naître une forêt sur une très large zone, détruisant tout sur son passage	?	?	?	?	?	FAUX	

Passifs

Les passifs sont des bonus permanent

Vous commencer de base avec 2 passif puis un chaque monté de classe

Nom	Effet
-	-
Acoolique	Bonus de +10% en endurance pour jet de beuverie
Ambidextre	Peut manier deux armes légères. -20% en endurance pour parer et -2 dégats
Arme lourde	Peut manier des armes lourdes -10% vitesse
Armure lourde	Peut porter des armure lourdes -10% vitesse
Brouillage	Masque sa pression magique
Carquois bien rangé	Le maximum de flèches est augmenté de 10
Ceinture bien rangée	Le maximum de balles est augmenté de 10
Concentration	Bonus de +10% en intelligence pour un jet de perception
Connaissance	Bonus +10% pour un jet de connaissance
Costaud	Bonus d'un cran de santé
Détecteur	Bonus de +20% pour un jet de détection de la pression magique
Éducation	Vous savez lire les anciennes écritures
Grimpeur	Bonus de 10% en vitesse pour escalader
Inspecteur	Bonus de 10% en intelligence pour les enquêtes
Négociant	Bonus de +10% en charisme pour négocier un prix
Oups	Vous permet de relancer une fois un jets de social en cas d'echec
Poche bien rangée	Le maximum de couteaux est augmenté de 10
Réserve	Bonus de 5 PC
Sex bomb	Bonus de 10% en charisme pour draguer quelqu'un du sexe opposé
Vol	Bonus de +10% en vitesse pour voler des objets