

LES CHRONIQUES DE MORTRAS

Livret de création de personnage

Loin au Nord



SOMMAIRE

SOMMAIRE

Page 1

CRÉATION DE PERSONNAGE

Page 2

COMPÉTENCES MARTIALES

Pages 3, 4, 5

COMPÉTENCES D'ARTISANAT

Pages 5, 6, 7

COMPÉTENCES DE ROUBLARD

Pages 7, 8

COMPÉTENCES MAGIQUES

Page 9

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Pages 9, 10, 11, 12

Création de de personnage :

Le weezevent de l'inscription vous informera sur l'archétype de personnage que vous avez choisi. En fonction de ce dernier, **UNE** compétence bonus de niveau **UN** lui sera d'office acquise, à votre convenance. Si c'est un religieux, il bénéficiera également d'une compétence Prières. Ce personnage n'a pas vocation à être rejoué sur d'autres événements... mais s'il l'est, il perdra alors ces deux facultés (mais pas ce qu'il a acquis en jeu).

Voici une liste des compétences bonus pour les différents archétypes de personnages :

- **Répurgateur** : armure intermédiaire/armure lourde/arme à deux mains
- **Paladin** : armure intermédiaire/armure lourde/arme à une main
- **Frère-Guerrier** : armure intermédiaire/armure lourde/petit bouclier/grand bouclier
- **Frère artisan/Artisan** : n'importe quelle compétence d'artisanat au niveau 1
- **Frère lettré/lettré** : médecine/connaissance du droit/identification/fortuné ou savoir lire trois langues parmi les suivantes : Klern, Elfe, Nain, Nordique, Ancien/Mortasien
- **Soldat** : arme longue/petit bouclier/grand bouclier
- **Chasseur de primes** : armure légère/interrogatoire/assassinat
- **Spécialiste** : crochetage/vol à la tir/pièges/armes de lancer
- **Pisteur** : art de la chasse/arme à distance/armure légère
- **Mage** : rituel ou armure légère
- **Chef de groupe** : à voir avec l'organisateur (sauf roublard)

Une fois ce choix réalisé, vous aurez dix points d'expérience pour créer votre personnage (le cumul de toutes vos compétences et ancienneté ne peut dépasser seize points. Cet événement, joué en PJ ou PNJ vous fera gagner un point d'expérience sur votre profil de participant aux Chroniques de Mortas. Un ancien personnage n'est réutilisable qu'avec l'accord des orgas.

Les compétences sont classées par famille dans un souci de lisibilité, vous pouvez en choisir une ou plusieurs, à votre convenance. Certaines sont limitées à un archétype précis.

Entre parenthèses, le coût en points d'expérience de chaque compétence est inscrit face à son nom. Pour acquérir le niveau supérieur d'une compétence, il faut auparavant en acquérir l'inférieur.

Votre personnage possède trois points de vie, un de pugilat et sait utiliser poignard (50 centimètres maximum), infligeant un point de dégât par touche avant que vous ne lui choisissiez d'autres compétences. Il peut porter une armure légère sur le torse, qui lui fournira un point d'armure, ainsi qu'un casque, qui en fournit un également.

Pour valider la création de votre personnage, contactez un orga à contact.timefreeze@gmail.com ou sur Facebook (vous serez ajouté dans le groupe adéquat).

Compétences martiales :

Rappel : les compétences sont achetées individuellement et par niveaux. Si vous voulez utiliser les compétences en *italique* vous devez en payer le coût à chaque fois. Les niveaux précédents ne sont pas à acheter de nouveau.

Les pièces d'armure en résine de polyuréthane, aluminium et autres « similis » se verront attribuer un malus.

Armes courtes, (2, 3) :

Niveau 1 : vous pouvez manier une arme tranchante ou contondante de 75 centimètres maximum. Chaque touche provoque un point de dégât.

Niveau 2 : une fois par combat, vous pouvez infliger :

Une *fracture* si vous maniez une arme contondante.

Un *saignement* si vous maniez une arme tranchante,

Armes longues (3, 3) :

Niveau 1 : vous pouvez manier une arme tranchante ou contondante de 110 centimètres maximum. Chaque touche provoque un point de dégât.

Niveau 2 : une fois par combat vous pouvez infliger :

Une *fracture* ou *choc* si vous maniez une arme contondante

Un *saignement* ou un *désarmement* si vous maniez une arme tranchante,

Armes à deux mains (3, 3, 4) :

Niveau 1 : vous pouvez manier une arme tranchante ou contondante de 160 centimètres maximum. Chaque touche provoque un point de dégât.

Niveau 2 : votre arme inflige dorénavant deux points de dégâts.

Niveau 3 : une fois par combat, vous pouvez infliger :

Un *brise-arme* si vous maniez une arme tranchante.

Un *brise-bouclier* si vous maniez une arme contondante.

Ambidextrie (3, 3, 4) :

Niveau 1 : Vous pouvez manier deux armes faisant jusqu'à 75 centimètres. Chacun de vos coups inflige un point de dégât.

Niveau 2 : Vous pouvez manier deux armes faisant jusqu'à 95 centimètres ou l'une de 110 centimètres avec une seconde de 75 centimètres.

Niveau 3 : Une fois par combat, vous pouvez infliger un *saignement* ou un *désarmement*.

Armes de jets (2, 3) :

Niveau 1 : Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 armes de lancer. Chacune fait un point de dégâts, et nécessite d'être réparée après 3 utilisations.

Niveau 2 : Lorsqu'une cible est à moins d'un mètre d'une surface solide (mur, pilier, etc...), vous pouvez annoncer « *planté* » lorsque vous le touchez, cela une fois par heure.

Armes de trait (3, 3, 4) :

Niveau 1 : vous pouvez utiliser un arc ou une arbalète. Chacun de vos tirs inflige deux points de dégâts.

Niveau 2 : vos tirs infligent un dégât perce armure ou deux dégâts au choix.

Niveau 3 : une flèche « *choc* » par combat.

Armure légère (3, 4, 3) :

Niveau 1 : Vous pouvez porter une armure légère (gambison, cuir bouilli, cuir clouté) qui vous fournira jusqu'à 4 points d'armure : deux pour le torse, un pour les jambes, un pour les bras.

Niveau 2 : Vous savez tirer parti au mieux de votre armure : elle vous procure dès à présent jusqu'à 3 points d'armure pour le torse, et deux pour les jambes ou les bras (donc 6 points au maximum).

Niveau 3 : Vous êtes immunisé à la paralysie (mais pas à la pétrification).

Armure intermédiaire (4, 4, 3), attention ! Une armure en aluminium se verra infliger un malus. Porter des chausses de mailles complètes ajoute un point d'armure :

Niveau 1 : vous pouvez porter une armure intermédiaire (broigne, cotte de mailles) qui vous fournira jusqu'à 6 points d'armure : trois pour le torse, un et demi pour les jambes, un et demi pour les bras. Un manteau de mailles complet vous fournira un bonus d'un point d'armure.

Niveau 2 : vous savez tirer parti au mieux de votre armure : elle vous procure dès à présent jusqu'à 4 points d'armure pour le torse, deux pour les jambes et deux pour les bras (donc 8

points au maximum).

Niveau 3 : vous êtes immunisé au saignement.

Armure lourde (4, 5, 3), attention ! Une armure en PU/résine se verra infliger un malus. Porter des gantelets ET solerets vous donnera un bonus d'un PA :

Niveau 1 : vous pouvez porter une armure lourdes (armures de plates, polyuréthane, cottes de plates (brigandine lourde) qui vous fournira jusqu'à 8 points d'armure : quatre pour le torse, deux pour les jambes, un et deux pour les bras. Un harnois complet vous procurera un bonus d'un point d'armure (c'est à dire cuissots et bras d'armures intégraux).

Niveau 2 : vous savez tirer parti au mieux de votre armure : elle vous procure dès à présent jusqu'à 5 points d'armure pour le torse, 3 pour les jambes et 3 pour les bras (donc 11 points au maximum).

Niveau 3 : vous êtes immunisé aux *chocs*.

Maniement du petit bouclier (3, 4) :

Niveau 1 : vous pouvez manier un bouclier de 60 centimètres de diamètre au maximum. Il peut encaisser une quinzaine de coups avant d'être détruit. Un bouclier détruit doit être lâché et réparé.

Niveau 2 : votre bouclier peut arrêter une balle de sort par combat.

Maniement du pavois (4, 5) :

Niveau 1 : vous pouvez manier un grand bouclier. Il encaissera vingt coups avant d'être détruit. Un bouclier détruit doit être lâché et réparé.

Niveau 2 : votre bouclier ne peut plus être détruit que par un « *brise-bouclier* ».

Compétences d'artisanat :

Alchimie (3, 4, 4) :

Niveau 1 : une liste de potions de niveau 1 que vous savez distiller vous sera remise avant le GN. Vous savez cueillir chaque plante qui constitue vos potions, mais pas les autres. Vous pouvez distiller les recettes de potion de niveau 1 que vous trouvez. Il peut exister plusieurs recettes pour la même potion ! Vous pouvez concocter 15 potions par jour. Les ressources utilisées doivent être rendues à un orga.

Niveau 2 : de nouvelles recettes de potions vous seront remises de niveau 2, vous saurez alors ramasser les plantes qui y correspondent. Vous pouvez distiller les recettes de potion de niveau 2 que vous trouvez. Vous pouvez concocter 20 potions par jour. Les ressources

utilisées doivent être rendues à un orga.

Niveau 3 : permet de créer autant de potions que souhaité par jour. Récupérer un ingrédient aléatoire toutes les 5 potions.

Armurier (3, 4, 5) :

Niveau 1 : vous savez réparer les armures intermédiaires et lourdes. Pour réparer un point d'armure d'une intermédiaire, il vous faut une ressource de cuir et une de métal. Pour réparer un point d'une armure lourde, il vous faut deux ressources de métal. Chaque « point » d'armure met 9 minutes (3 sabliers) à être réparé. Les ressources utilisées doivent être rendues à un orga. Réparer un petit/grand bouclier prend 3/5 ressources de bois, et met 10/15 minutes. Vous savez créer des armures de niveau 1 dont vous trouvez la recette. Enfin, réparer un casque prend une ressource de cuir (ou de métal, selon le casque) et met 10 minutes.

Niveau 2 : vous savez réparer les armures intermédiaires et lourdes. Pour réparer un point d'armure d'une armure intermédiaire, il vous faut une ressource de métal ou de cuir. Pour réparer un point d'une armure lourde, il vous faut une ressource de métal. Chaque « point » d'armure met 7 minutes à être réparé. Les ressources utilisées doivent être rendues à un orga. Vous savez créer des armures de niveau 2 dont vous trouvez la recette.

Niveau 3 : vous savez réparer les armures intermédiaires et lourdes. Pour réparer un point d'armure d'une armure intermédiaire, il vous faut une ressource de métal ou de cuir. Pour réparer un point d'une armure lourde, il vous faut une ressource de métal. Chaque « point » d'armure met 4 minutes à être réparé. Les ressources utilisées doivent être rendues à un orga.

Art des poisons (3, 3, 4) :

Niveau 1 : une liste de poison de niveau 1 que vous savez distiller vous sera remise avant le GN. Vous savez cueillir chaque plante qui constitue vos poisons, mais pas les autres. Vous pouvez distiller les recettes de poisons de niveau 1 que vous trouvez. Il peut exister plusieurs recettes pour le même poison ! Vous pouvez concocter 15 poisons par jour. Les ressources utilisées doivent être rendues à un orga.

Niveau 2 : vous pouvez enduire le poison sur une arme ou un trait (flèche, carreau). L'arme empoisonnée inflige son dégât ordinaire et l'effet du poison une fois à son prochain coup. Vous pouvez concocter les recettes de poison de niveau 2 que vous trouvez.

Niveau 3 : de nouvelles recettes de poisons vous seront remises de niveau 2, vous saurez alors ramasser les plantes qui y correspondent. Vous pouvez distiller les recettes de poisons de niveau 2 que vous trouvez. Vous pouvez concocter 20 poisons par jour.

Cordonnier (3, 4, 5) :

Niveau 1 : vous savez réparer les armures légères et intermédiaires. Pour réparer un point d'armure d'une armure de cuir, il vous faut deux ressources de cuir. Pour réparer un point d'une armure intermédiaire, il vous faut une ressource de cuir et une ressource de métal.

Chaque « point » d'armure met 9 minutes (3 sabliers) à être réparé. Vous savez créer les recettes de cordonnerie de niveau 1 que vous trouvez. Réparer un petit/grand bouclier prend 3/5 ressources de bois, et met 10/15 minutes. Vous savez créer des armures de niveau dont vous trouvez la recette. Enfin, réparer un casque prend une ressource de cuir (ou de métal, selon le casque) et met 10 minutes.

Niveau 2 : vous savez réparer les armures légères et intermédiaires. Pour réparer un point d'armure d'une armure de cuir, il vous faut une ressource de cuir. Pour réparer un point d'une armure intermédiaire, il vous faut une ressource de cuir ou une ressource de métal. Chaque « point » d'armure met 7 minutes à être réparé. Vous savez créer les recettes de cordonnerie de niveau 2 que vous trouvez.

Niveau 3 : vous savez réparer les armures légères et intermédiaire. Pour réparer un point d'armure d'une armure de cuir, il vous faut une ressource de cuir. Pour réparer un point d'une armure intermédiaire, il vous faut une ressource de cuir ou une ressource de métal. Chaque « point » d'armure met 4 minutes à être réparé.

Forgeron (3, 4, 6) :

Niveau 1 : vous savez fabriquer des flèches et réparer des couteaux de lancer. Il vous faut pour cela une ressource de bois pour les premières, une ressource métal pour les seconds, ainsi que 5 minutes à chaque fois. Vous pouvez également réparer des armes, pour deux ressources de métal et 9 minutes (3 sabliers) de votre temps. Vous savez forger des armes de niveau 1 dont vous trouvez la recette. Réparer un petit/grand bouclier prend 3/5 ressources de bois, et met 10/15 minutes. Vous savez créer des armures de niveau dont vous trouvez la recette. Enfin, réparer un casque prend une ressource de cuir (ou de métal, selon le casque) et met 10 minutes.

Niveau 2 : vous savez forger des armes de grande qualité (de niveau 2, dont vous trouvez la recette). Une liste de ce que vous savez faire vous sera remise avant le GN. Réparer des armes ne dure plus que 5 minutes.

Niveau 3 : vous savez forger des armures de très grande qualité. Une liste de ce que vous savez faire vous sera remise. avant le GN.

Compétences de roublard :

Assassinat (7, 8) :

Niveau 1 : Passez votre dague par surprise sur la gorge de votre victime : elle perd quatre points de vie (effet perce-armure). Aucune esquive, aucun échappatoire possible. Ne fonctionne pas si votre cible possède une bavière.

Niveau 2 : Passez votre dague par surprise sur la gorge de votre victime : elle perd tous ses points de vie (effet perce-armure). Aucune esquive, aucun échappatoire possible, même si la cible possède une bavière.

Assommer (2) :

En approchant la cible par surprise, touchez lui délicatement le crâne. La cible est assommée pour cinq minutes. Ne fonctionne pas si la cible est équipée d'un casque.

Cache secrète (1, 2) :

Niveau 1 : même lorsque vous êtes fouillé intégralement, vous réussissez à sauvegarder l'équivalent d'un ducat !

Niveau 2 : même lorsque vous êtes fouillé intégralement, vous réussissiez à sauvegarder un objet de petit taille (une dizaine de centimètres) ou un document ! Se cumule avec le niveau 1.

Crochetage (3, 3, 4), seulement accessible aux spécialistes et affiliés sur cet opus :

Niveau 1 : vous savez crocheter les serrures de niveau 1 en dix minutes. Re-verrouiller une serrure met trois minutes.

Niveau 2 : Vous savez crocheter les serrures de niveau 1 en huit minutes, celle de niveau deux en quinze minutes. Re-verrouiller une serrure met deux minutes. Vous pouvez créer deux serrures de niveau 1 par jour pour deux ressources de métal et cinq minutes de votre temps.

Niveau 3 : Vous savez crocheter les serrures de niveau 1 en cinq minutes, de niveau deux en dix et celle de niveau 3 en vingt minutes. Re-verrouiller une serrure met une minute. Vous pouvez créer une serrure de niveau 2 par jour pour trois ressources de métal et vingt minutes de votre temps.

Nous vous rappelons que vous ne pouvez déplacer une serrure ou un piège, sauf ceux que vous fabriquez.

Doigts de fée (2) :

Vous fouillez quelqu'un sommairement en seulement quinze secondes, et complètement en une minute. Si vous êtes interrompu car la victime met bien trop de temps à extirper ses biens, prévenez un orga ou un PNJ qui s'en chargera pour vous.

Évasion (2, 2) :

Niveau 1 : si d'aventure vous êtes « maîtrisé » (voir les règles), vous pouvez à tout moment crier « évasion », vous ravisseurs doivent vous lâcher et vous laisser quinze secondes d'avance !

Niveau 2 : si vous êtes entravé par des liens (ou menottes), il ne vous faut que cinq minutes sans surveillance pour vous échapper.

Pièges (3, 4, 5), seulement accessibles aux spécialistes et affiliés sur cet opus :

Niveau 1 : vous savez désamorcer les pièges de niveau 1. Lorsque vous voyez une étiquette piège, le piège ne se déclenche pas automatiquement. Vous mettez cinq minutes à désamorcer un piège de niveau 1, trois minutes à le réamorcer. Contre le coupon “piège”, vous pouvez récupérer une ressource de métal auprès des orgas.

Niveau 2 : vous savez désamorcer les pièges de niveau 1 et 2. Lorsque vous voyez une étiquette piège, le piège ne se déclenche pas automatiquement. Vous mettez cinq minutes à désamorcer un piège de niveau 1, dix un piège de niveau 2. Vous mettez deux minutes à le réamorcer. Vous pouvez créer des pièges, une liste vous en sera remise avant GN.

Niveau 3 : vous savez désamorcer les pièges de niveau 1 et 2. Lorsque vous voyez une étiquette piège, le piège ne se déclenche pas automatiquement. Vous mettez cinq minutes à désamorcer un piège de niveau 1, dix un piège de niveau 2. Vous mettez une minute à le réamorcer. Vous pouvez créer des pièges, une liste vous sera remise avant le GN.

Nous vous rappelons que vous ne pouvez déplacer une serrure ou un piège, sauf ceux que vous fabriquez.

Vol à la tir (3, 3, 4) seulement accessible aux spécialistes et affiliés sur cet opus :

Niveau 1 : vous recevez douze pinces à linge par jour pour effectuer vos méfaits : accrochée sur la ceinture de quelqu'un, une poche ou un contenant, prévenez un orga ou un PNJ. Il vous remettra une partie du contenu de ce qui a été volé (si c'est sur la ceinture, il s'agira de la poche ou du contenant le plus proche).

Niveau 2 : vous recevez vingt pinces à linges.

Niveau 3 : vous videz entièrement un contenant si vous déposez une pince à linge dessus.

Compétences magiques :

Don (7, 10) :

Attention, votre personnage sélectionne le Don au niveau 1 **OU** au niveau 2 directement. Les niveaux ne sont pas cumulatifs. La compétence Don vous permet également de lire et d'écrire une langue au choix.

Niveau 1 : vous avez le Don, et êtes maintenant capable de lancer des sorts. Vous pouvez sélectionner deux sorts de niveau 1 et 1 de niveau 2. Vous disposez de 4 points de magie et de 2 balles pour vos sorts offensifs (qui se régénèrent après chaque combat).

Niveau 2 : vous avez le Don et êtes maintenant capable de lancer des sorts. Vous pouvez sélectionner deux sorts de niveau 1 et 2 sorts de niveau 2. Vous disposez de 7 points de magie et de 3 balles pour vos sorts offensifs (qui se régénèrent après chaque combat).

Réserves magiques (1, 2, 3) :

Cette compétence comporte trois niveaux. Les niveaux 1 et 2 augmentent chacun votre total de points de magie de 1 point. Le niveau 3 l'augmente de 2 points supplémentaires.

Sort supplémentaire (2, 3, 5) :

Les 3 niveaux de cette compétence vous permettent respectivement de sélectionner un nouveau sort de niveau 1, 2 ou 3. A chaque fois que vous sélectionnez un nouveau sort, vous gagnez un point de magie supplémentaire.

Compétences générales :

Agile (2, 4) :

Chaque niveau de cette compétence fournit une esquive supplémentaire. Cette (ou ces) esquive(s) se régénère(nt) toutes les 6 heures (12 heures, 18 heures, etc.).

Art de la chasse (3, 3), seulement accessible aux spécialistes et affiliés sur cet opus :

Niveau 1 : annoncez « art de la chasse » lorsque vous fouillez une créature. Vous obtiendrez des ressources supplémentaires, et peut être des renseignements. Une carte vous sera remise avec différentes ressources à récolter : en forêt, vous trouverez un poinçon pour récupérer ces éléments. Sur la carte, le nombre maximal d'éléments que vous pouvez transporter sur vous sera indiqué. Attention, le poinçon comporte des rubans : à chaque fois que vous récoltez des ressources, quelle qu'en soit le nombre, retirez un ruban. Si vous trouvez un poinçon sans ruban, cela veut tout simplement dire qu'il n'y a plus de bêtes sauvages à cet endroit !

Niveau 2 : annoncez « art de la chasse » lorsque vous fouillez une créature. Vous obtiendrez peut-être une ressource spéciale, et peut-être des renseignements. Le nombre de ressources de chasse que vous pouvez transporter augmente. Vous devenez capable de « guider » d'autres joueurs dans les zones instanciées, lorsqu'un PNJ vous indique qu'il y cherche quelque chose.

Médecine (3, 3, 4) :

Niveau 1 : vous savez créer un bandage en 9 minutes (3 sabliers). La recette vous sera remise avant le GN. Lorsque quelqu'un agonise, vous pouvez, en simulant un soin, empêcher qu'il ne meurt, tant que vous restez à vous en occuper. Vous avez aussi la faculté de poser des bandages qui restaurent un point de vie. Un bandage stoppe l'agonie d'un personnage.

Niveau 2 : vous êtes capable, en 5 minutes et avec un bandage, de soigner un membre brisé. Créer un bandage ne vous prend plus que 7 minutes.

Niveau 3 : Utiliser un bandage restaure à présent deux points de vie à celui sur qui il est appliqué. Créer un bandage ne vous prend plus que 5 minutes.

Commandement (3, 3, 4) :

Niveau 1 : à votre cri de guerre, tous les alliés de votre faction esquivent le premier coup physique reçu en combat. Créez-vous un cri de guerre qu'ils puissent reconnaître.

Niveau 2 : à votre cri de guerre, tous les alliés de votre faction peuvent esquiver le coup physique qu'ils souhaitent en combat.

Niveau 3 : cumul du niveau 1 et du niveau 2.

Attention, le cri de guerre d'une seule personne de votre faction peut être utilisé par combat !

Connaissance du droit (3, 3), nécessite "lire et écrire" :

Niveau 1 : Vous savez écrire des contrats pouvant être reconnus dans tout l'Empire et ses voisins.

Niveau 2 : vous savez reconnaître et écrire de faux documents.

Cueillette (2, 4) :

Le niveau 1 : permet de cueillir toutes les plantes du jeu, exceptées les plantes blanches ou à fleur blanche.

Le niveau 2 : permet de cueillir également les plantes blanches ou à fleur blanche.

Défenses naturelles (2, 4) :

Chaque niveau de cette compétence fournit une immunité supplémentaire. Cette (ou ces) immunité(s) se régénèrent toutes les six heures (12 heures, 18 heures, etc.).

Fortuné (2, 3, 4) :

Niveau 1 : vous commencez le GN avec quelques ressources supplémentaires (ducats, plantes, ressources de craft).

Niveau 2 : vous commencez le GN avec quelques ressources supplémentaires (ducats, plantes, ressources de craft). Si tout va bien, deux fois par jour, un messenger vous délivrera d'autres ressources.

Niveau 3 : vous détenez un titre de propriété, qui pourra sûrement servir de monnaie d'échange.

Force exceptionnelle (2, 3, 5):

Chaque niveau de cette compétence permet de déplacer certains objets lourds, ou de forcer certaines serrures. Chaque niveau de cette compétence augmente votre valeur de pugilat de 1.

Identification (3, 4) :

Niveau 1 : vous savez reconnaître la valeur de certains objets. Consultez un organisateur.

Niveau 2 : vous avez beaucoup appris. Une liste d'objets, magiques pour certains, vous sera remise. Vous saurez tous les reconnaître !

Interrogatoire (3, 3, 4) :

Niveau 1 : la cible est interrogée pendant 10 minutes. Elle doit répondre par oui ou par non à deux questions. Elle perd un point de vie.

Niveau 2 : la cible est interrogée pendant 15 minutes. Elle doit répondre par oui ou par non, par un nom, un lieu si ce type de question lui est posée. Elle doit répondre à deux questions. Elle perd un point de vie, subit une fracture au choix de l'interrogateur et est assommée pour cinq minutes.

Niveau 3 : la cible est torturée pendant 15 minutes. Elle doit répondre avec le plus de précisions possible aux deux questions qui lui sont posées. Elle perd deux points de vie, subit deux *fractures* et est assommée pour 5 minutes.

Aucune immunité (sauf indication particulière donnée par un orga) n'est possible lors d'un interrogatoire. Vous allez cracher le morceau, voilà tout.

Lire et écrire (2) :

Vous savez lire et écrire une langue parmi les suivantes : Mortrasien, Klern (langue du Royaume des Souffles), Nordique, Elfe, Nain ou Ancien Mortrasien. Lire une langue sans l'écrire coûte un seul point d'expérience. Seulement savoir lire une langue coûte un point d'expérience, il en coûtera un point supplémentaire pour l'écrire. Vous savez parler une langue de base, pour parler une autre langue, il faut savoir la lire et l'écrire.

Rituel (3, 5) : (présence d'un orga nécessaire)

Niveau 1 : Après une petite cérémonie de votre improvisation, vous pouvez briser un sceau magique, donner un bonus temporaire à quelqu'un, enchanter une arme ou jeter une malédiction. Plus votre rituel est préparé, plus vous y mettez du vôtre (avec des points de vie, de l'argent de jeu ou des ingrédients, par exemple), plus l'effet sera puissant. Communiquez avec les morts, tenter de briser les lois en convoquant un démon, la limite est votre imagination ! Vous pouvez également réaliser les rituels de niveau 1 dont vous trouvez la formule. Si vous avez le Don, vous gagnez un point de magie.

Niveau 2 : Comme ci-dessus. Mais en plus puissant. Vous n'allez pas invoquer une fée, mais plutôt une abomination purulente. Avec un peu d'application, vous pouvez faire croire à des dizaines de personne ce que vous voulez. Vous pouvez réaliser tout rituel dont la formule vous tombe entre les mains. Si vous gagnez le Don, vous gagnez un autre point de magie.

Robustesse (2, 3) :

Cette compétence augmente votre total de points de vie d'un point par niveau.

Influence (3 par influence) :

Les influences peuvent être utilisées une fois par heure. Faites un signe de main tel un Jedi et déclarez « influence : XXX » pour qu'elle fasse effet. Attention, une immunité peut vous être opposée.

Sens des affaires : la personne avec qui vous commercez doit vous faire un excellent prix.

Déclaration : jusqu'à une vingtaine de personnes doivent vous écouter ou observer votre prestation durant cinq minutes.

Duel : vous défiez quelqu'un en duel. Personne ne peut intervenir durant cinq minutes. Votre opposant et vous ne pouvez rompre le combat durant ce délai. L'opposant ne peut pas fuir le combat.

Amitié : la personne concernée devient votre ami pour les 5 prochaines minutes, se livrant à de petites confidences, vous aidant quelque peu, mais elle ne mettra pas sa vie en danger. Une fois le délai passé, elle ne regrettera pas ses actes. Attention toutefois, votre ami ne vous fera pas de prix !

Ordre : vous pouvez donner des ordres simples à une personne durant cinq minutes. Vous ne pouvez ordonner de tuer.

Pitié : vos agresseurs ne peuvent vous achever. Ils peuvent toutefois vous laisser mourir.