

CORPS

ATHLETISME

A: Courir; grimper; sauter; nager; obstacles; déplacement en un tour
R: Calcul temps/distance; regain d'équilibre; s'échapper en situation dangereuse
C: >PHY+Vigueur: course ou nage prolongée

LUTTE

A: Coups de poing; de pieds
R: S'échapper d'une saisie; riposte à un étranglement
C: >PSY+Réactivité: Désarmement

FORCE

A: Tordre/casser; défoncer des portes; bras de fer
R: Saisir quelqu'un; pousser contre une force opposée
C: >PSY+Domination: intimidation par la force

CORPS A CORPS

A: Utiliser des armes blanches
R: Connaissances à propos des armes en combat
Estimer la puissance d'un ennemi
C: >PSY+Réactivité: désarmé un ennemi

VIGUEUR

A: Traquer; plonger; distance de marche maximal (PHY+Vigueur x 5km)
R: Fuir; retenir sa respiration; système immunitaire, résister à l'empoisonnement, veille pendant plusieurs nuits d'affilée
C: >INS+Survie: chasse; >PHY+Résistance: marche forcée

RESISTANCE

A: Tolérance à la douleur
R: Régénération physique; résister à la douleur et à l'environnement ; résister à la torture
C: >INS+Survie: faire face à l'extrême froid ou l'extrême chaud

CHARISMA

ARTS

A: Danser; musique; peinture; tarot apocalyptique; poésie; raconter; sculpter
R: Juger l'esthétique; louanges
C: >AGI+Artisanat; augmenter la valeur d'un objet en l'embellissant

CONSIDERATION

A: Choisir les mots appropriés; connaître les traditions, rituels
R: Eviter d'attirer l'attention; voir/évaluer les réactions des gens
C: >CHA+Arts: Choisir un cadeau; >CHA+Expression: louanges

EXPRESSION

A: Langage corporel; parler en publique; enseigner
R: Communiquer avec des signes; comprendre les expressions faciales
C: >CHA+Arts: louer quelqu'un

COMMANDEMENT

A: Encourager; propagandes; diriger un groupe
R: Remonter le moral; éviter des mutineries / révoltes
C: >PHY+Corps à Corps ou >AGI+Projectiles: tactiques; >AGI+Navigation: diriger un groupe d'animaux (élevage)

NEGOTIATION

A: Diplomacie; marchandier; persuader; établir des contrats
R: Répliquer; reconnaître des contrats malhonnêtes
C: >CHA+Expression: maximiser le profit; >PSY+Tromperie: vendre de la poussière rouge aux Nomades de Stukov

SEDUCTION

A: Séduire; draguer; se prostituer; obtenir des informations
R: Contrer la drague/séduction;
C: >CHA+Expression: fasciner les autres; >PSY+Domination: Faire croire aux autres qu'ils sont dépendants (Un gourou peut persuader ses disciples qu'ils ont besoin de lui pour atteindre le salut).

INSTINCT

EMPATHIE

A: Comprendre les autres; faire croire à une amitié; comprendre/manipuler les dynamiques d'un groupe; psychologie
R: Reconnaître un mensonge; deviner l'attitude / le parti pris de quelqu'un
C: >INT+Médecine: offrir le salut; >CHA+Considération: s'attirer les faveurs

ORIENTATION

A: Trouver quelqu'un ou quelque chose dans la nature; dessiner/lire une carte
R: Eviter de se perdre, se guider à l'aveuglette
C: >AGI+Navigation: manœuvre sécurisée; >BOD+Athlétisme: explorer

PERCEPTION

A: Trouver des objets, des choses cachées; les cinq sens
R: Remarquer des événements inaperçus; voir une embuscade ou un espion
C: >INS+Survie: trouver un abri; >PSY+Réactivité: sentir le danger; >CHA+Arts: reconnaître des objets falsifiés

PULSIONS

A: S'enrager et intimider les ennemis
R: Ignorer les peurs rationnels; suivre son instinct de survie dans une situation dangereuse
C: >INS+Taming: créer une hiérarchie de groupe

SURVIE

A: Chasser; cueillir des plantes comestibles; traquer; éviscérer; feu de camp; pièges
R: Sentir le danger dans la nature (poisons, pièges)
C: >AGI+Artisanat: poser des pièges; >INT+Science: connaissances de la faune et de la flore

DRESSAGE

A: Calmer, renforcer mentalement, donner des ordres et entraîner un animal
R: Montrer sa force pour maîtriser ou contrôler un animal agressif.
C: >PHY+Force: mettre à terre un ennemi; >AGI+Navigation: combat monté, envoyer les animaux domptés attaquer des ennemis.

INTELLECT

CO. DES ARTEFACTS

A: Utiliser, réparer et modifier des artefacts
R: Identifier des artefacts; à quoi il sert, son contexte; évaluer sa valeur
C: >INT+Technologie: réveiller ou améliorer des artefacts

TECHNOLOGIE

A: Comprendre/manipuler des mécanismes Tech IV ou plus; améliorer Tech IV ou plus
R: Identifier le niveau Technologique; évaluer les dégâts d'un véhicule/mécanisme, etc.
C: >INT+Légendes: réhabilitation de procédés technologiques oubliés

CONCENTRATION

A: Force mentale; méditer, se concentrer; surpasser le doute
R: autodiscipline; vaincre ses peurs; se calmer
C: >INT+Médecine: chirurgie complexe; >INT+Artefacts: réparer des artefacts complexes; >AGI+Projectiles: tir de très longue portée

LEGENDES

A: Connaître les Cultures/Cultes, l'histoire, les inventions, l'Amorce, etc.
R: Évaluer ses chances; évaluer les gros développements et les réactions des Cultes
C: >INS+Orientation: trouver des ruines; >PHY+Corps à Corps: connaissances des grandes batailles; >CHA+Commandement: invoquer le passé; >INT+Artefact: identification des effets d'un artefact des anciens

MEDECINE

A: Diagnostiquer/guérir; créer des soins; trouver des plantes médicinales; soigner
R: Anticiper des maladies; reconnaître des substances dangereuses
C: >AGI+Dextérité: attelles pour fracture; >INT+Science: connaît la pharmacopée ou l'épigénétique; >INS+Survie: trouver des plantes médicinales, les utiliser

SCIENCE

A: Lire/écrire; connaissances scientifiques, maths; créer des explosifs
R: Reconnaître des erreurs de logique; estimer la force nécessaire pour casser un mur; anticiper des réactions chimiques
C: >AGI+Projectiles: prédire la trajectoire, trouver la position d'un assassin en utilisant la trajectoire d'une balle; >CHA+Expression: connaissances linguistiques/langues régionales; >INT+Technologie: calculs de génie civil ; >INS+Orientation: logistiques

PSYCHE

RUSE

A: Planifier, improviser; distraire

R: Reconnaître un avantage; utiliser un subterfuge

C: >INS+Orientation: exploiter le terrain

TROMPERIE

A: Se faire passer pour quelqu'un d'autre, déguiser sa voix/son apparence; falsifier des documents et des objets

R: Mentir; bluffer

C: >AGI+Artisanat: créer des contrefaçons; >CHA+Commandement: se faire passer pour le chef d'un groupe inconnu

DOMINATION

A: Intimider; torturer; terroriser; soumettre

R: Résister à une tentative d'influence; instaurer un ordre hiérarchique

C: >CHA+Expression: rugir, cri de guerre; >INS+Empathie: explorer les sentiments, les utiliser contre eux pour ébranler sa foi/volonté

FOI

A: Connaissances religieuses.; prêcher; inspirer; faire des sacrifices, ascétisme

R: Reconnaître les hérésies; défenses mentales

C: >PSY+Domination: être fanatique; >CHA+ Commandement: rendre les gens fanatiques; >INS+Empathie: faire la paix

REACTIVITE

A: Jouer en premier au combat; obtenir plusieurs actions;

R: Sixième sens; reconnaître un danger imminent

C: >PHY+Lutte/Corps à Corps: attaque surprise, jeu de couteau; >AGI+Projectiles: dégainer; >AGI+Mobilité: échapper à un piège

VOLONTE

A: Maître de soi; ténacité; persévérance; austérité

R: Reconnaître les superstitions; défenses mentales

C: >PSY+Domination: imposer sa volonté; >PHY+Résistance: ignorer les Trauma, ignorer la douleur

AGILITE

ARTISANAT

A: Améliorer/réparer des objets; recycler des pièces d'artéfacts; ériger des défenses

R: Estimer la valeur ou la santé d'un objet; trouver le point faible d'un bâtiment

C: >AGI+Dextérité ou >CHA+Arts: contrefaçon

DEXTERITE

A: Voler; déverrouiller des cadenas ; tours de passe-passe (dés pipés, pièces, bonneteau, jeux d'argents, et les cartes de tarot)

R: Garder son calme lors d'une manipulation précise; attraper un objet en vol

C: >AGI+Artisanat: créer des mécanismes sophistiqués

MOBILITE

A: Parkour; sauter; esquiver; acrobaties

R: S'évader; passer à travers une grande foule

C: >PHY+Lutte: se libérer de fers, contrer un étranglement; >AGI+Furtivité: se déplacer sans se faire voir

NAVIGATION

A: Équitation, conduire; naviguer; utiliser de l'artillerie lourde

R: Freiner/accélérer; juger la condition d'un véhicule

C: >AGI+Mobilité: manoeuvre spéciales (attaquer/esquiver); >INS+Dressage: utilisation d'éperons pour pousser le cheval au max

ARMES A PROJECTILES

A: Armes tirant des projectiles; maintenance des armes

R: Estimer les stats d'une arme; Estimer la distance d'une cible; se mettre à couvert

C: >AGI+Mobilité: lancer avec précision une grenade; > AGI+Navigation: combat à distance monté; tirer depuis un véhicule en mouvement

FURTIVITE

A: Se cacher; cacher des objets; espionner; cafarder; se camoufler

R: Estimer le niveau sonore d'un bruit; contrôler son rythme cardiaque / respiration ; faire semblant d'être mort; se planquer rapidement

C: >PHY+Lutte/Corps à corps: attaque furtive; >PSY+Domination: attiser secrètement la peur et la superstition

NOTES
