

Compétences

Occultisme

Permet de reconnaître des symboles et des écrits ésotériques.

Herboristerie

Connaissance des plantes et de leurs effets.

Herboristerie avancée

Permet en plus d'en faire des potions et des angons plus puissants qu'une simple application direct des plantes. Vous avez aussi connaissances des être végétaux tels que les tréants, les dryades et les chantefleurs. Nécessite la compétence **Herboristerie**.

Nature

Vous avez connaissances des animaux et des bêtes comme par exemple les wargs ou les ours-hiboux.

Monstre

Vous avez connaissances des monstres qui peuple les plaines et donjons comme les gobelins, les orcs, les trolls, les géants de pierre et même les zzuilphaxs.

Morts-vivant

Vous avez connaissances des spectres et des morts-vivants. Cette compétences est réservée aux **nécromanciens**.

Mythologie

Vous avez connaissances des créatures mythiques tels que les dragons, les avatars ou les démons.

Lire et écrire

Ben tu sais lire et écrire la langue commune:p

Langues

Quelques langages connus (parlées, lues et écrites) par votre personnage. (si vous ne préciser pas "Commune", votre personnage ne la parlera pas, ce qui peut être marrant). Choisissez-en trois, pour en avoir trois de plus vous dépenserez un point de compétence supplémentaire.

Commune, Draconique, Runique, Ancien Runique, Elfique, Ancien Elfique, Démoniaque, Abyssale, Anté-Démoniaque, Divin, etc ...

Survivance

Savoir monter un bivouac, faire un feu de camp (sans pyroblaste -_-), trouver de la nourriture, chasser, pêcher, cueillir des champignons sans se gourer et filer la chiasse à tous le groupe, etc ...

Crochetage

Crocheter les serrures, cadenas, ceinture de chasteté et autres mécanisme.

Pièges

Permet de détecter les pièges mécanique, mais aussi d'en poser \o/

Ingénierie

Fabriquer un trébuchet n'est qu'une question de temps et de matériaux pour vous.

Cartographie

Dessiner et conserver les cartes des lieux que vous parcourez. Pratique pour les labyrinthes!

Forge

Traiter les minerais, forger ou réparer divers objets.

Verroterie

Fabriquer divers objets en verre.

Artiste

Vous avez un domaine de prédilection (à préciser) ou vous êtes doué, très doué.

Exemples : peinture, danse, sculpture, etc ...

Ambidextre

Une arme dans chaque main, c'est fort. Vous pouvez attaquer deux fois par tour, mais uniquement des attaques physiques.

Artéfact

Pour le prix de 2 points de compétences, vous obtenez un artéfact d'une grande puissance.