

Dorím

Livret des Compétences

Celtiana

2019

Ce précieux livret décrit les compétences particulières dont vous pouvez bénéficier sur le jeu.

Chacune de ces compétences doit être explicitement indiquée dans votre rôle pour que vous puissiez l'utiliser en jeu.

Si rien n'est indiqué, vous ne possédez pas la/les compétence(s).



Table des matières

1.	<i>Assommer</i>	3
2.	<i>Égorger</i>	3
3.	<i>Torturer</i>	3
4.	<i>Ambidextre</i>	4
5.	<i>Chant de bataille</i>	4
6.	<i>Résister à la torture</i>	5
7.	<i>Résister à la magie</i>	5
8.	<i>Résister aux poisons et à la malbouffe</i>	5
9.	<i>Premiers soins</i>	5
10.	<i>Transe</i>	6
11.	<i>Spiritisme</i>	6
12.	<i>Érudition</i>	7
13.	<i>Archéologie</i>	7
14.	<i>Botaniste</i>	7
15.	<i>Forger</i>	8
16.	<i>Frapper de la monnaie</i>	8
17.	<i>Pister</i>	9
18.	<i>Dépecer</i>	9
19.	<i>Excaver</i>	9
20.	<i>Skipper</i>	9



On commence par quelques petites compétences mineures permettant la vie en société et améliorant le bien-être de tout un chacun...

1. Assommer

La compétence assommer permet d'endormir quelqu'un contre sa volonté.

L'assommage ne peut être fait que par derrière et hors combat.

Le fait que le joueur que vous tentez d'assommer vous repère et se retourne, se déplace et/ou crie au moment où vous tenez de l'assommer annule l'effet d'assommage (non, s'il pète l'assommage fonctionne... mais vous perdez un point d'odorat, s'il rote l'assommage marche aussi).

2. Égorger

La compétence égorgement vous permet d'égorger un autre joueur.

Lorsqu'un joueur est égorgé, il ne peut prononcer aucun son et tombe immédiatement dans le coma (il peut donc être achevé dans la foulée).

Un égorgement doit obligatoirement s'opérer avec une dague ou un couteau (épées, même courte, et autres armes tranchantes longues ou haches de tous acabits interdites pour égorger), par derrière et sur un joueur qui ne se déplace pas pendant l'égorgement et pendant au moins 5 secondes avant l'égorgement.

Ce qui peut empêcher l'égorgement :

- *Un sort particulier de protection contre l'égorgement.*
- *Un camail (un vrai, en cotte maille, pas une imitation).*
- *Un gorgerin (un vrai, en métal, pas une imitation).*
- *Le fait que le joueur que vous tentez d'égorger vous repère et se retourne, se déplace et/ou crie au moment où vous tenez de l'égorger (non, s'il pète l'égorgement fonctionne... mais vous perdez un point d'odorat, s'il rote l'égorgement marche aussi).*

Lorsque l'une (au moins) des quatre possibilités citées ci-dessus arrive, l'égorgement échoue et vous infligez juste un point de dégât au joueur visé.

3. Torturer

La compétence torture vous permet de torturer un autre joueur.

Lorsque vous torturer un autre joueur, vous pouvez poser une question par séance de torture et, à cette question, le joueur est obligé de répondre la vérité (vous pouvez faire valider la réponse par un orga si nécessaire).

Vous pouvez faire une séance de torture par demie journée + une la nuit (soit trois maximum par jour) maximum sur un même joueur (sinon il ne s'en remet pas et il décède).

Attention, votre séance de torture doit être digne de ce nom (RolePlay de qualité).



4. *Ambidextre*

La compétence ambidextre permet de se battre avec deux armes : à savoir une dans chaque main.

Conseil Pratique :

Cette compétence est également jouable par les manchots : la poignée d'une des deux épées dans la bouche, l'autre dans le fion, et hop on se tortille ...

Chaque arme doit être d'une taille inférieure à 1 mètre.

(surtout pour les manchots)

5. *Chant de bataille*

La compétence « chant de bataille » permet à un barde d'augmenter de 1 les pv des joueurs de son camp qui sont situés à moins de 50 mètres de lui en jouant d'un instrument ou en chantant.



On continue avec une série spéciale pour les hypocondriaques et les masochistes...

6. Résister à la torture

Permet de résister à l'effet de la compétence torture.

7. Résister à la magie

La compétence résistance à la magie vous immunise contre tous les sorts et les effets des objets magiques.

Du coup les druides vont avoir du mal à vous soigner ... A bonne entendre !

8. Résister aux poisons et à la malbouffe

La compétence résistance au poison et à la malbouffe permet de ne pas subir les effets d'un poison ou d'une bouffe de merde.

9. Premiers soins

La compétence premiers soins permet une fois par jour de rendre 1 PV à une personne (et une seule). Pour ce faire vous devez appliquer vos mains sur le corps du blessé pendant 1 minute sans être interrompu.



Pour les journaloux et les bavards...

10. Transe

La compétence Transe vous permet d'entrer en transe et d'avoir une vision prophétique. Une vision prophétique vous montre ce qu'il va probablement arriver si certaines conditions sont remplies.

Pour entrer en transe il vous faut ingérer (manger, boire, respirer, fumer, s'injecter...) de la transebouste (ou « herbe du cosmos »), une herbe rare mais très puissante.

Vous ne pouvez entrer en transe qu'une fois toutes les 4 heures maximum, si vous tentez de le faire plus souvent, vous risquez de ne plus redescendre sur terre et de rester en transe dans le cosmos... à vie (durée du jeu... quoi que).

Pour entrer en transe il vous faut donc :

- *Une dose de transbouste,*
- *Un orga (hé oui, ce n'est qu'un jeu...)*
- *Une question sensée à poser (attention les orgas détestent perdre leur temps).*

Une fois votre dose de transbouste ingérée et votre transe entamée vous devrez jouer l'état de transe (attention, un mauvais rôle-play rendra la transe moins puissante et donc la prophétie moins bonne) et psalmodier votre question. L'orga vous énoncera la prophétie à la fin de votre transe, en aparté (durant votre récupération car une transe ce fatigue).

11. Spiritisme

La compétence de spiritisme permet d'entrer en conversation avec les morts.

Il est possible de convoquer l'esprit d'un mort et de parler avec lui...



On poursuit avec quelques compétences pour les artisans et ceux qui ont l'âme bricoleuse...

12. Érudition

La compétence érudition permet de lire et écrire.

13. Archéologie

La compétence d'archéologie permet de reconnaître des objets du jeu et de savoir s'ils ont une quelconque valeur pécuniaire et/ou magique.

Pour identifier un objet et son éventuelle valeur il vous suffira de trouver un orga qui vous indiquera alors les caractéristiques de l'objet en question.

Exemples : « oui c'est en effet un magnifique bougeoir mais il est faux, il n'est pas en or, n'a aucun pouvoir particulier - à part celui de supporter des bougies - et il vaut pas tripette » ;

ou : « mais... c'est incroyable ! tu as trouvé l'épée magique de Balor (un très ancien dieu, oublié des hommes maintenant), l'arme la plus puissante du monde et la relique la plus recherchée de tous les temps... tu peux la revendre 6677876567898767349,30 écus et quand tu frappes un ennemi avec, en un seul coup tu le tue, en, en plus, tu tues toutes sa famille, tous ses amis, son cheval, son chien, ses chats et tous ceux qu'il a croisé ou qu'il croîsera.

14. Botaniste

La compétence botaniste permet de reconnaître (et de cueillir) la plupart des plantes qui poussent dans la nature.

*C'est super important pour pouvoir faire des tartes aux myrtilles...
(Dixit une reine Elfe)*



15. Forger

La compétence Forge vous permet de réparer les armures composées de métal et de cuir (mailles, écailles, plates, casques, cuirs... les boucliers ne sont pas concernés) abîmées suite à un combat. Il est obligatoire de réparer toutes les armures métalliques ou de cuir après chaque combat sinon elles n'apporteront plus leur protection lors du prochain.

Pour réparer les armures il faut obligatoirement les accessoires suivants (soit trouvés sur place soit apportés par vous) :

- Une forge
- Un marteau
- Du fer ou du cuir
- Une bière (c'est chaud une forge).

Et vous devez le faire sur la forge.

La réparation d'une armure ou d'un casque prend 10 minutes, donc si vous devez réparer 10 armures cela prendra 100 minutes.

Seuls les maîtres forgerons sont à même de travailler les métaux ultra précieux, comme l'Argueitham, pour en faire armes et armures d'exception.

16. Frapper de la monnaie

Seul les forgerons peuvent avoir cette compétence (mais le fait d'être forgeron ne donne pas obligatoirement cette compétence). Elle permet de frapper de la monnaie à partir de blocs d'or et de fer :

Pour frapper cent écus d'or il faut :

- Tous les ustensiles du forgeron (cf. compétence Forge)
- 1 bloc d'or de la taille d'un œuf environ
- 1 bloc de fer de la taille d'un œuf environ

L'opération prendra deux heures au forgeron.

Le forgeron est également capable de fabriquer de petits objets métalliques de forme complexe avec précision.



On termine par les sportifs...

17. Pister

La compétence pistage permet de ne pas se faire voir par les créatures non humaines dans la nature.

Un maître pisteur peut en plus se faire accompagner d'une personne (et une seule) qui bénéficiera de la même compétence tant que cette personne est à moins de 3 mètres du maître pisteur.

18. Dépecer

La compétence dépeçage permet de récupérer les morceaux d'un bête morte :

- *La peau*
- *Les yeux*
- *Les dents*
- *Les oreilles*
- *Les cou...*
- *Et tout ce qui sert à faire une bonne soupe ...*

19. Excaver

Seuls les mineurs de formation possèdent cette compétence.

Elle augmente la probabilité de trouver « quelque chose » en creusant dans une mine, une grotte, un trou

Mais augmente également la gravité des blessures en cas d'effondrement, d'éboulement, de coup de grisou, de tremblement de terre et autres caprices telluriques.

On est vachement plus efficace quoi ...

Et après, si on est encore en vie : ohé, ohé, on rentre du boulot ...

20. Skipper

La compétence skipper permet de piloter un navire.

Sans au moins un skipper à son bord, un navire ne peut pas prendre la mer.

Si un navire en mer se retrouve sans skipper, le navire ira s'échouer ou coulera (selon l'état de la mer : tempête : le navire coule, ou non : échouage).