

TALENTS

Les talents sont les compétences apprises par votre personnage au cours de sa carrière. Les talents s'apprennent à la création et, puisque les talents représentent des compétences relativement simples à apprendre, il est facile de les acquérir après la création du personnage.

- Afin d'acquérir un talent à la création du personnage, il suffit de payer le prix indiqué.
- Afin d'acquérir un talent durant la vie du personnage, il vous faudra déboursier un nombre de points d'expérience équivalent au double du prix normal du talent (prix * 2). Si le talent est appris durant le GN grâce au trait *Apprentissage*, un temps d'entraînement de 10 minutes par points d'expérience investis sera nécessaire.

Liste des Talents

Alchimie – Médicinale ☞ 3

Une bonne connaissance des divers mélanges à base de plantes pouvant être effectués permet la création de potions et d'élixirs.

Fourni 2 recettes connues permettant de créer potion ou élixir. De plus, l'alchimiste connaît les recettes de la majorité des encres runiques utilisées dans l'inscription des runes.

Note : Un alchimiste ne peut en aucun cas apprendre une recette d'un autre alchimiste.

Alchimie – Toxicologique ☞ 3

Une connaissance des divers poisons et diverses drogues injectées par certaines espèces permet de recréer leurs effets par le mélange de certaines plantes.

Fourni 2 recettes connues permettant de créer drogue ou poison. De plus, l'alchimiste connaît les recettes de la majorité des encres runiques utilisées dans l'inscription des runes.

Note : Un alchimiste ne peut en aucun cas apprendre une recette d'un autre alchimiste.

Apprenti [req. Apprentissage & Traduction] 2

L'art de la magie arcane est difficile à maîtriser et ses adeptes ne franchissent que rarement le statut d'apprenti.

Augmente de 1 les points d'essence et confère le statut d'apprenti magicien et 1 niveau de sortilège à distribuer au choix de l'apprenti.

Autopsie ☞ 2

Les experts peuvent parfois apprendre des informations très intéressantes lors de l'examen d'un cadavre.

À la suite d'une autopsie d'un minimum de 15 minutes sur le cadavre d'une créature, ce talent permet de déterminer les forces et les faiblesses de ce type de créature.

Charge # 3

La charge est une attaque si violente que lors d'un impact avec un bouclier, le bras de la victime se brise sous la force de l'impact.

Lors d'une charge d'au moins 5 mètres se terminant par une attaque sur un bouclier, cette technique fait perdre 1 point de vie au bras qui tient le bouclier frappé.

Annonce : Charge

Note : Ce talent ne peut pas être utilisé avec un bâton, une dague ou une épée courte.

Chirurgie 3

Une technique approfondie en médecine et une connaissance experte de l'anatomie rendent le chirurgien plus précis et rapide.

Double l'efficacité de la médecine en diminuant le temps nécessaire de moitié.

Concentration 2

Un esprit multitâche permet de résister aux distractions physiques ou mentales lors de l'incantation d'un maléfice ou d'un sortilège.

Facilite les incantations en permettant de recevoir des coups lors de l'invocation d'un maléfice ou d'un sortilège sans annuler celui-ci.

Connaissance – Locale 1

La connaissance générale des lieux, des événements s'y déroulant ainsi que des personnages résidents de sa région peut souvent faciliter la tâche à une personne désireuse d'obtenir de l'information.

Fourni une fiche de connaissance portant sur les événements se déroulant dans la région.

Note : Les connaissances peuvent varier d'une personne à l'autre.

Connaissance – Occulte 1

Une bonne connaissance des morts-vivants, de leur mode de création et de la façon de les

détruire confère un avantage certain au tueur de morts-vivants.

Fourni une fiche de connaissance portant sur les forces occultes, principalement sur les morts-vivants.

Note : Les connaissances peuvent varier d'une personne à l'autre.

Connaissance – Religion 1

Des informations sur le principal ennemi de l'Ordre, les démons, peuvent s'avérer indispensables lors d'une rencontre avec l'un d'entre eux.

Fourni une fiche de connaissance portant sur la religion et leurs ennemis, les démons.

Note : Les connaissances peuvent varier d'une personne à l'autre.

Connaissance – Runes 1

L'étude des divers effets des runes portées par les runistes permet de mieux choisir alliés et adversaires.

Fourni une fiche de connaissance portant sur les diverses runes mineures et majeures.

Note : Les connaissances peuvent varier d'une personne à l'autre.

Coup Critique # 4

Les combattants ne se fient pas uniquement à leur technique lors de combat, la chance est souvent un facteur important.

Lors d'une attaque de mêlée réussie, ce talent permet de toucher directement dans le corps de la victime. La perte de 1 point de vie du membre touché sera remplacée par la perte de 1 point de vie dans le corps.

Annonce : Critique

Note : Ce talent ne peut pas être utilisé avec un bâton ou une dague.

Découverte [req. Alchimie] **2**

Des efforts acharnés et une détermination sans bornes permettent aux meilleurs alchimistes de faire les plus grandes découvertes.

Confère à l'alchimiste 1 recette supplémentaire de son choix dans la catégorie d'alchimie qu'il possède, soit médicinale ou toxicologique.

Désarmement # **3**

Un adversaire sans arme est environ aussi dangereux que... en fait... heu... un adversaire sans arme.

Force un adversaire à lancer son arme à un minimum de 3 mètres de distance. Afin d'être utilisée, l'arme devra être frappée et l'annonce déclarée.

Annonce : Désarmement

Note : Ce talent ne peut pas être utilisé avec un bâton, une dague ou une épée courte.

Déverrouillage ☞ **1**

Les portes verrouillées et les coffres au trésor n'ont pas de secrets pour un bon voleur, seul le temps requis pour les ouvrir est un obstacle.

Permet l'ouverture des serrures à numéros.

Note : Les cadenas à serrure sont considérés des cadenas magiques et ne peuvent pas être ouverts grâce à ce talent.

Dévotion [req. Foi & Membre de l'Ordre] **5**

Suite à un dévouement extrême et à une vie dévouée à l'Ordre, certains membres sont alloués le titre de prêtre et ainsi, gagnent le don de l'incantation des miracles.

Augmente de 2 le total des points d'essence et confère le statut de prêtre de l'Ordre ainsi que 5 niveaux de miracle à distribuer au choix du prêtre.

Note : Empêche toute forme d'association avec les démons et les sorciers.

Dissimulation **2**

Savoir dissimuler de petits objets peut être très utile afin de cacher nos richesses ou un objet important de quête.

Une petite bourse vous sera fournie et son contenu sera considéré introuvable lors d'une fouille et qui ne pourra pas être volée avec le talent Pickpocket.

Note : Le talent Pillage contre ce talent, donc un pickpocket avec Pillage peut voler le contenu de la bourse dissimulée.

Égorgement **3**

L'art d'éliminer un adversaire par surprise sans que personne ne s'en rende compte, aussi appelé assassinat, est la technique principale des assassins.

Lors d'une attaque surprise de dos, permet de trancher la gorge de la victime lui faisant perdre tous ses points de vie dans le corps et donc, atteindre instantanément la phase du coma.

Annonce : Égorgement

Note : Ce talent n'est utilisable uniquement que si vous et votre victime n'êtes pas en combat et qu'uniquement sur les créatures humanoïdes.

Faveur Divine % [req. Dévotion] **2**

Une grande discipline et un code de conduite stricte favorisent les disciples de l'Ordre.

Augmente le niveau d'un miracle de 1 ou permet l'acquisition d'un nouveau miracle au niveau 1.

Focus % **2**

Les adeptes de la magie, quelle qu'elle soit, ont souvent une grande profondeur spirituelle qui, avec le temps, peut même s'accroître.

Augmente de 1 les points d'essence.

Foi **1**

Une foi pure garantit l'acceptation au paradis et donc, assure que jamais l'âme d'un croyant ne sera prise à errer sur terre.

Empêche d'être animé en mort-vivant lors de la phase de coma.

Annonce : Résistance

Grimoire ☒ [req. Apprentissage & Traduction] **5**

Peu d'aventuriers possèdent la patience et l'acharnement nécessaire pour traduire et analyser les anciens grimoires de magie.

Augmente le total des points d'essence de 2 et confère le statut de mage ainsi que 5 niveaux de sortilèges à distribuer au choix du mage.

Herboristerie **2**

Une connaissance générale des plantes permet de reconnaître les plantes pouvant être utilisées dans l'alchimie, la mixture de poison ou la création d'encre.

Permet d'identifier et de récolter les herbes.

Initié [req. Foi & Membre de l'Ordre] **2**

Certains membres de l'Ordre désireux de faire leur part, mais n'ayant pas le temps ou les

capacités nécessaires pour devenir prêtre sont dirigés vers l'apprentissage d'initié.

Augmente de 1 les points d'essence et confère le statut d'initié de l'Ordre et 1 niveau de miracle à distribuer au choix de l'initié.

Note : Empêche toute forme d'association avec les démons et les sorciers.

Inscription **3**

Rares sont les aventuriers qui connaissent le secret des runes et qui maîtrisent l'art de leur inscription sur le corps.

Augmente les points d'essence de 1, permet l'inscription sur le corps des runes mineures grâce aux encres runiques et confère 1 rune déjà inscrite au choix du joueur.

Note : Chacune des runes mineures inscrites sur le personnage consomme 1 point d'essence de façon permanente.

Interrogation / Torture **1**

Une séance d'interrogation ou de torture d'une personne peut épargner beaucoup de temps dans la recherche d'une information.

Permet de poser 3 questions à la suite d'une séance d'interrogation ou de torture de 5 minutes. La victime se devra de répondre au mieux de ses connaissances pour les questions posées.

Annonce : Interrogation / Torture

Note : Afin de pouvoir commencer une interrogation ou une torture, la victime devra être isolée de ses proches.

Joueur **1**

Une connaissance experte des règlements des divers jeux parsemant les royaumes confère un avantage certain à tout joueur de Zaarke.

Permet, dans le jeu du Zaarke, d'augmenter la main du joueur de 1 carte.

K.O. **3**
La meilleure façon de prendre un prisonnier est toujours de le faire sans le blesser et certains possèdent le talent requis pour le faire sans alerter personne.

Lors d'une attaque surprise de dos, permet d'assommer la victime lui faisant perdre conscience pour les 5 prochaines minutes.

Annonce : K.O, 5 minutes

Note : Ce talent n'est utilisable uniquement que si vous et votre victime n'êtes pas en combat.

Maniement – Armes à Poudre **3**
Avec l'apparition relativement récente des armes à poudre, il est tout à fait normal que la technique pour les utiliser efficacement ne soit pas encore très répandue.

Permet l'utilisation des armes à poudre.

Maniement – Armes à Projectiles **1**
Le maniement d'un arc et d'une arbalète peut paraître simple, mais il n'est pas donné à tous de savoir comment réagir avec ce type d'arme lors d'un combat.

Permet l'utilisation des armes à projectiles telles que les arcs et les arbalètes.

Maniement – Armes de Jet **2**
Savoir blesser, ou même tuer, quelqu'un en lui lançant un couteau est un art, une technique spéciale de lancer qui n'est pas maîtrisée par tout le monde.

Permet l'utilisation des armes de jet tel que les dagues et les hachettes.

Maniement – Armes de Mêlée **1**
Un entraînement sommaire avec tous les types d'arme permet aux meilleurs aventuriers de manier convenablement les armes trouvées lors de leurs aventures.

Permet l'utilisation, sans restriction, de toutes les armes de mêlée.

Note : Un personnage, sans ce talent, ne peut combattre qu'avec le bâton, la dague et l'épée courte.

Maniement – Bouclier **1**
Les styles de combats évoluent et la technique de combat avec un bouclier disparaît lentement, car rares sont ceux qui ont adapté leur technique pour contrer les nouveaux styles de combat.

Permet d'utiliser les boucliers.

Médecine **2**
Une très grande dextérité ainsi qu'une connaissance approfondie de l'anatomie des diverses races permettent au médecin, lors d'une opération, de traiter les blessures subies.

Guérit de 1 point de vie un endroit au choix du médecin à la suite de 10 minutes d'opération, lors d'une opération au corps, le patient ne pourra entretenir aucune action de combat pour les 10 minutes suivant l'opération, afin de représenter la douleur persistante présente à la suite de l'opération.

Note : Afin de pouvoir utiliser ce talent, le médecin doit avoir ses 2 bras fonctionnels.

Membre de l'Ordre [req. Foi] **2**
L'Ordre n'accepte dans ses rangs que les personnes les plus fortes d'esprit, une qualité essentielle pour combattre les forces infernales.

Immunise à toutes formes de charme et de domination ainsi qu'aux malédictions de mort que peuvent lancer les démons et les vistanis.

Note : Rend impossible l'acquisition de Rituel Obscur.

Occultisme % [req. Sorcellerie] **2**
Des recherches intensives dans les grimoires et une soif malade de pouvoir différencient les plus puissants sorciers des amateurs de sorcellerie.

Augmente le niveau d'un maléfice de 1 ou permet l'acquisition d'un nouveau maléfice au niveau 1.

Pickpocket **1**
Le talent d'un pickpocket implique de savoir comment détrousser les gens, mais aussi de savoir le faire sans que personne ne le remarque.

Permet de détrousser des objets en y accrochant une épingle.

Pillage **2**
Savoir repérer les objets de valeur ou les armes dissimulées en un simple coup d'œil est un talent très utile lors d'une fouille.

Dépouille rapidement la cible, morte ou comateuse, en annonçant le talent, toute la monnaie et tous les objets de la cible devront lui être remis.

Annonce : Pillage

Note : Ce talent contre le talent Dissimulation et permet aussi le Pickpocket sur la bourse fournie avec Dissimulation.

Port de l'Armure **1**

L'arrivée des armes à poudre marque le début de la disparition des armures, leur efficacité diminue, mais existe toujours.

Autorise le port de toute forme d'armure.

Premiers Soins **1**
Une connaissance de médecine de base permet le traitement des saignements et des blessures pouvant causer la mort, retardant celle-ci tant que le soigneur s'occupe de la victime.

Stabilise une personne qui est dans la phase de coma en posant et en conservant une main sur la victime afin de stabiliser son état comateux. Si le soigneur retire sa main, la victime tombe à 2 minutes de la mort et ne pourra pas être stabilisée à nouveau par les Premiers Soins.

Réparation ✘ **3**
Savoir travailler le métal, le cuir ou même posséder quelques talents en taxidermie peut permettre la réparation des armures les plus exotiques.

Permet la réparation d'armures, d'armes et de boucliers. Une arme et un bouclier se réparent en 10 minutes et une armure se répare au rythme de 3 points d'armure par 10 minutes.

Ressources % **1**
Un héritage familial, un trésor trouvé il y a longtemps ou même des talents de voleurs incroyables contribuent à enrichir un individu.

Augmente de 1 point le total des points d'équipements utilisé lors de la création de personnage.

Note : Un personnage commence sa carrière avec 10 points d'équipement.

Rituel Obscur ✘ [req. Sacrifice] **2**

Un contact avec l'enfer ne se fait pas simplement et requière généralement temps et préparation.

Conjurer, suite à un rituel, un démon avec lequel une entente de service devra être conclue pour l'accomplissement d'une tâche. Ce talent n'est utilisable que 1 seule fois durant le Grandeur Nature.

Note : Rend impossible l'acquisition de Membre de l'Ordre. Les rituels peuvent varier d'une personne à l'autre.

Runisme [req. Inscription] **5**

Les runes sont la transcendance de l'existence céleste et démoniaque, peu de runistes osent porter une marque d'une telle puissance.

Augmente les points d'essence de 2, permet l'inscription sur le corps des runes majeures grâce aux encres runiques et confère 1 rune déjà inscrite au choix du joueur.

Note : Chacune des runes majeures inscrites sur le personnage consomme 2 points d'essence de façon permanente.

Sacrifice **1**

Les sacrifices sont utilisés par les forces obscures dans le but d'augmenter temporairement leur puissance.

Permet, en achevant un être comateux, de regagner tous les points d'essence manquants afin d'atteindre le maximum d'essence du personnage. Ce talent n'est utilisable que 1 seule fois durant le Grandeur Nature.

Annonce : Sacrifice

Note : Le sacrifice doit être fait avec une dague.

Sorcellerie [req. Sacrifice & Rituel Obscur] **5**

Un contact prolongé avec une entité démoniaque est la seule façon, pour les adeptes de la sorcellerie, d'acquérir leurs pouvoirs.

Augmente de 2 le total des points d'essence et confère le statut de sorcier ainsi que 5 niveaux de maléfices pouvant être distribués au choix du sorcier.

Traduction [req. Apprentissage] **1**

De nombreuses années consacrées à l'étude des langues anciennes s'avèrent être un outil indispensable à la traduction d'anciens textes.

Fourni une fiche de traduction des diverses langues ainsi que la clef de leurs utilisations.

Note : Les langues pouvant être traduites sont l'elfique, le viaki, l'inferral et le céleste.

Transcription % [req. Grimoire] **2**

Les recherches intenses dans d'anciens tomes et grimoires permettent aux mages les plus érudits d'étendre leurs connaissances.

Augmente le niveau d'un sortilège de 1 ou permet l'acquisition d'un nouveau sortilège au niveau 1.

: Ce talent coûte 1 point d'essence à utiliser.

% : Ce talent peut être acquis plus d'une fois.

⌘ : Ce talent nécessite outils ou ingrédients.

req. : Signifie requière.