

Intelligence (INT) / Intelligence (INT) : p50

Résoudre des énigmes, réaliser des expériences, construire des raisonnements logiques.

- **Connaissance de la rue / Streetwise** : Remarquer et rechercher.
- **Connaissance des monstres / Monster Lore** : Connaissances spécifiques sur des monstres.
- **Déduction / Deduction** : Rassembler des indices pour trouver avec une solution.
- **Education / Education** : Connaissance du lore. Reflète votre niveau d'instruction.
- **Enseignement / Teaching** : la capacité à dispenser son savoir.
- **Etiquette / Social Etiquette** : la capacité à se fondre dans un environnement social.
- **Langue / Language** : votre niveau de maîtrise d'une langue spécifique.
- **Négoce / Business** : Marchander, évaluer et faire d'affaires.
- **Survie / Wilderness Survival** : Comment survivre dans la nature et traquer des proies.
- **Tactique / Tactics** : Matière permet d'anticiper les mouvements de l'ennemi.
- **Vigilance / Awareness** : Déceler des anomalies ou détails dans votre environnement.

Réflexes (REF) / Reflex (REF) : p51

Combattre, esquiver et effectuer des actions nécessitant des réactions rapides et des gestes précis.

- **Bagare / Brawling** : L'art de se battre à mains nues.
- **Bâton/Lance : Staff/Spear** : l'usage d'armes telles les bâtons, les armes d'hasts et lances.
- **Equitation / Riding** : Capacité à monter à cheval ou chevaucher des animaux ou monstres.
- **Escrime : Swordsmanship** : L'art de manier l'épée.
- **Esquive/Evasion / Dodge/Escape** : Capacité à esquiver les attaques et les projectiles.
- **Lames courtes / Small Blades** : Manier des armes légères comme les dagues ou couperets.
- **Mélée / Melee** : Concerne l'utilisation des fouets, des matraques et des haches.

Dextérité (DEX) / Dexterity (DEX) : p52

Attaquer à distance et tout ce qui implique de faire appel à l'équilibre et à la coordination œil-main.

- **Adresse / Sleight of Hand** : Délester les gens de leurs biens ou faire des tours de magie.
- **Arbalète / Crossbow** : Savoir se servir d'une arbalète.
- **Archerie / Archery** : Savoir décocher des flèches avec un arc.
- **Athlétisme / Athletics** : Escalader, rester en équilibre et lancer des armes.
- **Furtivité / Stealth** : L'art de la discrétion et du déplacement silencieux.

Corps (COR) / Body (BODY) : p53

Fait appel à la force brute, comme pour les bagarres ou les prouesses physiques. Le Corps représente aussi l'endurance nécessaire pour résister aux maladies ou à la fatigue.

- **Physique / Physique** : Soulever, fendre et tordre des objets lourds et solides.
- **Résilience / Endurance** : Mesure votre résistance à la fatigue, à la douleur et aux drogues.

Empathie (EMP) / Empathy (EMP) : p53

Gère les affaires de cœur ainsi que les émotions.

- **Beaux-arts / Fine Arts** : Créer de l'art comme l'écriture de chansons ou la peinture.
- **Charisme / Charisma** : S'entendre avec les gens ou se faire des amis.
- **Commandement / Leadership** : Rassembler les gens ou la prise de contrôle d'une situation.
- **Duperie / Deceit** : L'art du mensonge et de la tromperie.
- **Jeu / Gambling** : Calcul des probabilités et connaissance des risques pour gagner de l'argent.
- **Persuasion / Persuasion** : Convaincre les gens que vous avez raison ou de faire une tâche.
- **Psychologie / Human Perception** : Savoir déchiffrer les émotions d'autrui.
- **Représentation / Performance** : Jouer de la musique, chanter ou incarner un rôle théâtral.
- **Séduction / Seduction** : Définit vos talents de séducteurs et vos performances sexuelles.
- **Stylisme / Grooming and Style** : Revêtir une tenue élégante pour faire bonne impression.

Technique (TECH) / Craft (CRA) : p55

Pour utiliser des mécanismes ou créer des objets avec précision. manier des machines de siège.

- **Alchimie / Alchemy** : Préparer des potions, des huiles, des décoctions et autres breuvages.
- **Artisanat / Crafting** : Fabrication et réparation d'armes ou d'armures.
- **Contrefaçon / Forgery** : Falsifier des documents officiels ou fabriquer de fausses pièces.
- **Crochetage / Pick Lock** : Ouvrir des serrures sans la clef.
- **Déguisement / Disguise** : Grimer ou déguiser soi-même ou les autres.
- **Fabrication de pièges / Trap Crafting** : Création et désarmement de pièges.
- **Premiers soins / First Aid** : Soigner des hémorragies, les fractures, les poisons.

Volonté (VOL) / Will (WILL) : p56

Sert à intimider, mais aussi à réaliser des tests magiques et de résistance mentale. La Volonté dénote votre capacité à aller de l'avant et votre degré de maîtrise de la magie.

- **Courage / Courage** : Résister à la peur.
- **Envoûtement / Hex Weaving** : Maudire des lieux ou des personnes.
- **Incantation / Spell Casting** : Lancer des sorts ou des signes.
- **Intimidation / Intimidation** : Effrayer les gens pour les pousser à s'enfuir ou à vous obéir.
- **Résistance à la contrainte / Resist Coercion** : Résiste aux tentatives de persuasion, de séduction et autres procédés de manipulation.
- **Résistance à la magie / Resist Magic** : La capacité à contrer les énergies magiques.
- **Rituels / Ritual Crafting** : L'art de la magie rituelle.

Vitesse (VIT) / Speed (SPD) :

Représente la vitesse de déplacement de votre personnage. Vous pouvez utiliser cette caractéristique pour semer des poursuivants ou calculer la distance parcourue dans un temps donné.

Chance (CHA) / Luck (LUCK) :

La Chance est une réserve de points que vous pouvez utiliser pour retourner les situations à votre avantage. Vous bénéficiez d'un bonus de +1 par point ajouté, sachant que vous devez décider du montant dépensé avant de lancer les dés. Votre réserve de Chance se reconstitue au début de chaque session de jeu.

Etourdisement (ETOU) / Stun (STUN) :

Pour savoir à quel point votre personnage peut résister aux coups avant de finir étourdi ou inconscient, il faut se reporter à sa valeur d'Étourdisement.

Course (VIT*3) / Run (SPD*3) :

Cette valeur correspond à votre vitesse quand vous courez à une allure raisonnable. En un tour, vous pouvez parcourir un nombre de mètres égal à votre valeur de Course.

Saut (Course/5) / Leap (RUN/5) :

La valeur de Saut est le nombre de mètres que vous parcourez en sautant après avoir pris de l'élan.

Points de santé (PS) / Health Points (HP) :

La santé correspond au nombre de points de dégâts que vous pouvez subir avant de passer en état de mort imminente et de succomber à une hémorragie.

Endurance (END) / Stamina (STA) :

L'Endurance représente l'énergie que vous pouvez dépenser lors d'un effort physique ou d'un acte magique avant de finir épuisé. En général, 1 minute d'effort intense ou 1 heure de travail répétitif fait perdre 2 points d'Endurance.

Encombrement (ENC) / Encumbrance (ENC) :

Cette valeur reflète le poids que vous pouvez porter sans être ralenti. Dès que vous êtes encombré, vous diminuez de -1 vos valeurs de RÉF, DEX et VIT pour chaque tranche de 5 points au-dessus.

Récupération (REC) / Recovery (REC) :

La Récupération indique le nombre de points de santé que vous regagnez par jour de repos au calme dans un lit. Quand vous effectuez une action Récupérer, vous regagnez un nombre de points d'Endurance égal à votre valeur de Récupération.

Vigueur / Vigor :

Correspond au nombre de points de Chaos que vous pouvez canaliser sans vous blesser. Vous pouvez sacrifier 5 points de santé pour chaque point d'Endurance au-delà de votre seuil de Vigueur