

Les voies des ombres



Toutes compétences, sauf rare exception peut être utilisée comme une connaissance.



Perception

- **Directive** : Intuition
- **Niveau** : 0 (Innée)
- **Mère(s)** : aucune
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: C'est une compétence passive. Comprenez que c'est au MJ de vous interpellé sur celle-ci et de vous soumettre à un test. Vous pouvez aussi bien remarquer un événement, un mouvement inhabituel, un objet qui n'est pas à sa place ou déplacé, une attitude étrange, une ambiance de foule etc. Mais toujours de manière "inconsciente".

Vous pouvez aussi être amené à faire ce test en opposition à une action antérieure (remarquer un déguisement, une ombre dans un recoin etc.) faite par quelqu'un qui a cherché à se soustraire à votre... perception !

Fouille

- **Directive** : Volonté
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : perception
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: Il s'agit de la même chose que la perception, mais cette fois, la compétence est active. Vous êtes à l'origine de l'action. Votre attention est portée sur une recherche.

Vous pouvez être amené à faire ce test en opposition à une action antérieure.

Furtivité

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 0
- **Mère(s)** : aucune
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: C'est votre aptitude à rester discret dans vos actes, vos mouvements. Vous vous servez des ombres ou des recoins pour vous dissimuler, vous escamoter un objet etc.

Cette compétence est un peu moins efficace que ses filles mais elle est utile. Vos réussites seront

confrontées aux tests de *Perception* ou de *Fouille*, en opposition de vos adversaires

Crochetage

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : *Perception*
- **Durée** : action complexe, étendue

Description: Vous ouvrez les portes fermées à clef, les coffres, les armoires etc. Tout ce qui nécessiterait d'être forcé peut s'ouvrir en douceur grâce à cette compétence. Encore faut-il disposer d'outils de crochetage (même de mauvaise qualité), sinon vous souffrez d'un malus de -2 RD.

Certains coffres ou portes aux serrures extrêmement élaborées peuvent demander un test étendu dont l'intervalle est toujours (quelque soit le SD) de 1 mn.



Notez que certains outils vous donneront en plus des bonus à vos tests de crochetage.

Détection

- **Directive** : Volonté
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : *Perception*
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: Plus précise que la Fouille, cette compétence vous permet de repérer les pièges, les chasse-trappes, les portes dérobées ou autres passages secrets.



Un piège non détecté ne peut être désamorcé...

Dissimulation

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : *Furtivité*
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: Il faut se planquer ! Se faire discret, sans bouger et laisser passer l'orage... Cette compétence ne s'applique pas qu'à vous, elle vous permet également de chercher à soustraire à la vue de tous un objet volumineux. Quand vous vous dissimulez ou dissimulez cet objet vous devez être

seul. Il ne s'agit pas d'escamoter...

Bien entendu, vos antagonistes pourront tenter un test de *Perception* ou plus vraisemblablement de *Fouille* en opposition pour vous trouver ou trouver l'objet.

Escamotage

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : *Furtivité et Perception*
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: Cette compétence détermine votre aptitude à dérober un objet au nez et à la barbe de son propriétaire. Rien ne limite en théorie la taille de l'objet, sauf sa difficulté peut-être...?...

Pas de loup

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 1
- **Mère(s)** : *Furtivité*
- **Durée** : action simple (opposition)

Description: C'est votre aptitude à approcher en douceur, sans bruit de votre objectif. Vos pas sont feutrés et pour entendre vos déplacements, vos adversaires devront redoubler de vigilance.

⚠ Certains vêtements peuvent faciliter l'utilisation de cette compétence. Inversement d'autres nuiront à votre discrétion.

Désamorçage

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 2
- **Mère(s)** : *Détection*
- **Durée** : action complexe, étendue

Description: Vous avez détecté un piège, c'est la première étape. Il faut maintenant l'empêcher de se déclencher ou détourner ses effets de vous.

La plupart des pièges se désamorce en un round, mais il peut arriver que certains mécanismes complexes nécessitent un test étendu. Le SD peut varier mais l'intervalle est toujours de 1mn.

Vol à la tire

- **Directive** : Adresse
- **Niveau** : 2
- **Mère(s)** : *Escamotage*
- **Durée** : action simple

Description: Il s'agit de votre capacité à subtiliser un objet au nez et à la barbe de son propriétaire. L'action est beaucoup plus proche que celle de la compétence Escamotage. Vous fouillez les poches de votre cible, vous lui retirez une bourse accrochée à sa ceinture etc.

⚠ Ne faite pas de test d'opposition avec cette compétence. Elle est soumise à la situation et la vigilance ou les habitudes de la cible entrent en ligne de compte, mais si l'action est réussie, elle l'est !

From: <https://chroniques-annwfn.fr/wikinouven/> - **wikinouven**

Permanent link: https://chroniques-annwfn.fr/wikinouven/doku.php/annwfn_jdr:competences:voies_des_ombres?rev=1588789973

Last update: **2020/05/06 20:32**

