

UMBRA DRACONIS

LE GUIDE DES COMPÉTENCES

INTRIGUE ET POUVOIR

AUDIENCE

Le personnage est respecté pour ses talents d'écoute et de médiateur. Lorsqu'il annonce 'Audientia', il peut obliger qu'une audience se tiennent entre deux partis. Le personnage n'a néanmoins aucune influence sur le résultat de cette audience. Cette compétence devra être utilisée avec parcimonie par peur de ruiner sa réputation (spécialement si l'audience est une catastrophe). Tout le monde n'est pas sensible à cette demande d'audience, votre feuille de personnage vous indique comment réagir.

CHARISME

Quand le personnage charismatique prend la parole au sein d'une assemblée, il peut annoncer "Auctoritas" (ce qui signifie en Haut valyrien : "Écoutez-moi") afin que les personnages qui l'entourent prêtent une oreille attentive à son intervention. Cette compétence suppose de parler à haute et intelligible voix, ainsi que de l'usage d'un ton décidé. Si la prise de parole mollit (soyez raisonnables et indulgents), le charme s'estompe et chacun peut reprendre la parole.

Quoi qu'il en soit, cela ne signifie en rien que les « cibles » soient automatiquement convaincues par les paroles du rhéteur. Ils doivent simplement le laisser s'exprimer tant que dure son discours et qu'il demeure enflammé et plus ou moins censé. Si les choses tournent au vinaigre autour d'eux, l'effet de séduction est rompu. Si deux individus font usage en même temps de cette compétence, deux cas de figures peuvent se présenter. Soit ils agissent de façon alternée et prennent la parole l'un après l'autre dans une sorte de joute verbale épique. Soit ils se coupent sans cesse et s'empêchent mutuellement de s'exprimer. Dans ce second cas de figure, la compétence perd tout effet et la cohue peut reprendre.

CONJURE

Le personnage a l'habitude des complots. Il sait se montrer prudent et sait toujours se ménager une porte de sortie. De ce fait, il a moins de chance que son nom apparaisse quelque part, ou il saura plus facilement quand une tentative de complot est vouée à l'échec.

INDEPENDANT

Ne peut être influencé.

INFLUENCE

Un personnage peut avoir, par son aura naturelle ou son expérience des cours, la possibilité d'asseoir son influence sur les autres.

Un personnage **non Indépendant** peut être placé sous Influence (celle-ci est représentée par une carte, un jeton ou une gemme) après avoir eu une **sérieuse et souvent longue discussion** (dépendant du niveau la compétence et de certains autres paramètres). La compétence Influence **n'immunise pas** contre l'influence d'une autre personne. Cependant, on peut **utiliser ses propres cartes Influence pour se défendre**, au prix d'1 pour 1. Les cartes Influence servent donc **à l'attaque et à la défense**.

Un personnage sous influence essaye de contribuer aux objectifs du personnage influent en gardant son mode de pensée, ses valeurs et ses objectifs. **L'influence n'est en aucun cas un ordre magique**.

Un personnage peut recevoir **plusieurs cartes** d'une même personne, **consolidant** ainsi son action. Un personnage ne peut être mis sous l'influence que **d'une seule personne** à la fois. Ainsi recevoir une carte d'un personnage Influent alors qu'on en possède déjà une d'un autre annule les deux cartes (et leurs effets). Si le personnage possède plusieurs cartes (il a été influencé à plusieurs reprises), une seule carte est annulée et le personnage reste sous l'influence de la première personne. Le personnage influencé ne doit **jamais** donner de détails sur sa situation après la tentative d'Influence, entretenant le mystère.

L'influence est permanente tant qu'elle n'a pas été contrée. Chaque personnage influent possède un potentiel d'influence représenté par le nombre de cartes mises à sa disposition.

Certaines cartes seront spéciales (temps de discussion plus court ou plus long, cibles spécifiques (les hommes, son père, ...)).

La conversation avec l'autre personnage n'est pas anodine. Elle doit s'axer sur le fait que la personne cherche à réellement influencer son interlocuteur.

Un personnage peut, à la place d'influencer vers ses intérêts, peut renforcer les propos d'un autre personnage et renforcer ainsi son influence.

LOYAL

Ne peut changer de couleur, être corrompu ou influencé. Sert son seigneur lige, sa guilde ou sa foi quoiqu'il en coûte.

MAITRE DES RUMEURS

Les **insinuations du personnage paraissent parfaitement plausibles**. Les rumeurs ainsi lancées gagneront les réseaux d'informations jusqu'à ce qu'elles soient démenties. Les rumeurs peuvent moins facilement atteindre des familles prestigieuses ou des personnages renommés.

RESEAU

Les réseaux fournissent des rumeurs, des contacts pour obtenir des informations supplémentaires ou encore pour aider à l'accomplissement de missions dédiées. Cela permet également de recruter, voire d'influencer les avis de la population par cet intermédiaire. Bien sûr, cette compétence n'exclut pas de devoir entretenir les relations, payer ce qui est dû, etc. Suivant le type de réseau, on a accès à des informations différentes :

- ❖ Réseau d'informateurs : spécialement orienté vers la recherche d'informations. Bien que large, le réseau manque parfois de précision.
- ❖ Réseau de la Cour : permet de connaître ce qui se passe dans les cercles du pouvoir royal.
- ❖ Réseau de guilde : il s'agit de contact dans le milieu marchand et de l'artisanat.
- ❖ Réseau de truand : permet des actions de contrebande, recel, assassinat, etc.
- ❖ Réseau de marins : permet notamment d'avoir des contacts avec Essos.
- ❖ Réseau de la foi des Sept : permet également d'influencer le peuple.
- ❖ Réseau de compagnie de mercenaires : permet de recruter des renforts militaires.
- ❖ Réseau des notables : la sphère du savoir mis à votre disposition (mestres, notaires, ...).

SENS DE LA CORRUPTION

Le personnage possède un sens aigu pour *juger de la loyauté des autres*. Après une discussion de x min (30 par défaut), il peut sonder les cordes sensibles d'un autre personnage. Cela lui donne également une vue globale des personnages faibles d'une maisonnée. La conversation avec l'autre personnage n'est pas anodine. Elle doit s'axer (même si c'est de manière détournée ou légère) sur le fait que votre personnage cherche à connaître le degré de loyauté de son interlocuteur. Il faut donc faire plusieurs coups de sonde dans la conversation. Se référer à un organisateur pour le résultat.

VISITE DE COURTOISIE

Le personnage a pour habitude de rendre visite à diverses familles. Ce qui a pour conséquence d'augmenter le Prestige de sa maison.

LE SAVOIR

ALPHABETISATION

Représente la faculté d'un personnage de lire et écrire l'Ouestrien, la langue commune des Sept Royaumes.

ANALYSE

*Cette compétence permet d'analyser toute substance d'ordre biologique. Elle permet de savoir dénombrer et nommer le ou les composants faisant partie d'une substance et leurs effets. **Le champ d'analyse dépend des autres compétences du personnage.** Un compagnon de la Pierre pourra ainsi analyser les caractéristiques d'une pierre inconnue mais sera bien incapable de faire de même avec une potion.*

Pour ce faire, l'analyste doit se munir d'un minimum de matériel ad hoc (ex: alambic, fioles, pipettes, pilon, ...) afin de mimer cette analyse en jeu. Une fois l'analyse réalisée (durée 15 min. = 5 sabliers), deux cas de figures :

1) il n'y a pas de symbole sur la substance : l'analyste se rend au local organisateur afin d'obtenir un compte rendu.

2) il y a un symbole : l'analyste consulte sa liste et lit les explications liées au symbole. Selon la spécialité et les qualifications de l'analyste, ces explications peuvent lui fournir des informations précises, vagues, aucune information ou l'envoyer au local organisateur.

AUTOPSIE

*Permet de déterminer la cause d'une mort ou d'une inconscience. Certaines autopsies ne prennent que très peu de temps (3 minutes) et permettent de décrire la source des dégâts (arme tranchante, contondante, etc). Dans ces cas très simples, la victime peut dire elle-même ce qui a causé sa mort. Une analyse plus poussée prend bien sûr plus de temps et permet d'outrepasser les camouflages qu'auraient tentés les auteurs (l'intervention d'un organisateur est donc nécessaire). **Certaines compétences peuvent faire en sorte que le diagnostic soit plus précis (voir d'éviter les mauvaises interprétations), comme dans le cadre des poisons.***

CHIRURGIE

Permet de soigner rapidement les blessures graves et les blessures mortelles qu'un médecin ordinaire ne peut traiter.

CONNAISSANCE FORESTIERE

Cette compétence permet à un personnage de retrouver son chemin en se repérant grâce aux étoiles, de suivre une piste vieille de trois jours dans la forêt ou encore de survivre dans la nature sauvage.

ECRIRE L'HISTOIRE

L'érudit est une personnalité importante dans le monde des notables. Il peut donc écrire une chronique, un jeu de cartes, etc. qui sera considéré comme une référence par ses pairs et influencera donc la perception qu'ils se font du sujet.

ERUDITION

Représente la connaissance du monde, de son histoire, de sa géographie, ...

ETIQUETTE

*Aussi appelée **bienséance**, représente la connaissance de l'ensemble des règles et normes sociales appelées « bonnes manières » qui gouvernent le comportement en société. Permet de connaître les us et coutumes des cours, des maisons nobles, ... En jeu, fournit certains éléments permettant d'éviter des impairs.*

FAUCONNERIE

*C'est l'art **d'élever des rapaces** pour la chasse ainsi que pour **l'envoi et la réception rapide de courrier**. Les personnages possédant cette compétence peuvent communiquer en jeu avec des personnages hors-jeu via l'organisation.*

Le joueur qui possède cette compétence doit venir avec un faux corbeau dans une cage (à l'opus I, l'organisation fournit les cages et corbeaux).

*Quand un personnage veut envoyer un message, il dépose le message au local orga. Ceux-ci placeront un volatile sur une perche pendant 30 minutes (ou 15 durant la nuit) sur un rondin à l'écart. Le personnage ne peut pas rester à guetter près du rondin. Un personnage disposant de la compétence "**Connaissance forestière**" et **maniant l'arc** peut tenter de l'intercepter en tirant **maximum deux flèches à 15 mètres de distance (avertir un organisateur comme témoin)**.*

Trois cas de figure :

1) La première flèche touche : l'oiseau est directement intercepté et le message disponible pour l'intercepteur.

2) La première flèche rate mais la seconde touche : l'oiseau est touché mais il était déjà à bonne distance. Il s'écrase quelque part sur le site. Les organisateurs déposeront le corps de l'oiseau. Si vous souhaitez récupérer le message, il faut retrouver le corps. Quoi qu'il en soit, le message n'arrivera plus à destination.

3) les deux tirs sont ratés : l'oiseau n'est pas intercepté.

Si l'oiseau n'est pas intercepté, la réponse sera disponible en moyenne 10h plus tard.

Chaque animal ne connaît (en général) qu'une seule destination (bourg, château, monastère, etc..).

Permet également de gérer une *Roukerie* qui permet d'augmenter sensiblement le nombre de destinations possibles. Cette compétence est à 99 pourcents l'apanage des mestres de la Citadelle.

FAUSSAIRE

Permet de créer des faux documents. Cela va de l'imitation d'une écriture à l'imitation de sceaux officiels. La compétence et *le talent du personnage évoluent au fur et à mesure de ses réalisations mais également de ses succès*. Il est toujours plus facile et plus vraisemblable de recopier une chose que l'on connaît ou que l'on a sous les yeux. Dans certains cas, l'aide d'un personnage et/ou du matériel sont nécessaires. L'intervention d'un organisateur est nécessaire.

GESTION

Permet une gestion plus efficace d'un patrimoine en se plongeant dans sa composition, les origines de ses revenus et de remettre en question les choix séculaires. Sans cette compétence, on ne fait que maintenir une situation existante et récolter les bénéfices de ce patrimoine.

Les spécialisations suivantes existent :

- ❖ *Maisonnée* : Gestion du patrimoine d'une famille noble. Seule une partie de l'aspect Récolte, Ville et Militaire y sont abordés. D'où la nécessité pour un domaine d'avoir plusieurs gestionnaires qualifiés.
- ❖ *Récolte*
- ❖ *Militaire*
- ❖ *Ville*
- ❖ *Guilde*
- ❖ *Macro* : Gestion à l'échelle du royaume
- ❖ *Exploitation* : Mines, troupeaux, etc.

Pour les plus mal intentionnés, cette compétence permet également de détourner et camoufler de l'argent via la gestion. Un personnage ne peut gérer qu'une seule chose à la fois sous peine de voir l'efficacité de la gestion sévèrement diminuer.

HAUT VALYRIEN

Représente la connaissance du Haut Valyrien et/ou de ces dérivés dans Essos : *langue du commerce, Braavien, Myrien, Tyroshi, etc.* Le personnage aura souvent une orientation de prédilection.

En jeu, le Haut Valyrien et ses dérivés sont représentés par la langue latine.

HERALDIQUE

Permet de connaître les couleurs et l'histoire publique des familles nobles.

HERBORISTERIE

*Offre une connaissance basique des plantes, de leurs effets et de l'art d'en capturer l'essence dans des potions (création de remèdes et de poisons). Le joueur devra se munir du matériel de fabrication (mortier, casserole, fioles, etc.), il recevra de l'organisation une liste de recettes. Le joueur a l'**obligation** de transformer cette liste en un élément de jeu présentable. La puissance des décoctions dépend des ingrédients utilisés lors de sa conception. D'autres compétences permettent de développer ces facultés.*

MEDECINE

Cette compétence sert à guérir les maladies en administrant les bonnes plantes et les bons conseils. Elle permet de soigner les blessures légères en posant des bandages et des onguents. Un médecin peut également stabiliser temporairement l'état d'un patient atteint d'une blessure grave ou mortelle. Grâce à une longue convalescence (qui se compte en interludes), il peut suivre un patient pour le faire sortir d'une blessure grave.

METIER- ARCHITECTURE

Le personnage a appris le métier d'architecte, il peut donc dessiner et gérer la construction de la majorité des structures simples et plus suivant ses spécialisations.

Les spécialisations suivantes existent :

- ❖ *Castramétation : construction des camps et structures temporaires.*
- ❖ *Poliorcétique : construction des engins de siège et des mécanismes de défense d'une ville ou d'un château.*
- ❖ *Armateur : construction de navires*
- ❖ *Edifices religieux : construction de septistères et autres lieux sacrés*
- ❖ *Ponts et chaussées*
- ❖ *Ruralité*

METIER- AUTRE

On peut par exemple citer forgeron, gens de maisons, palefrenier,

NAVIGATION

Grâce à l'astronomie et l'usage d'instruments, le navigateur peut guider une embarcation en haute mer sans peur de se perdre.

PHARMACOPÉE

Offre une connaissance plus approfondie des plantes, des potions et des poisons que l'Herboristerie. Le personnage dispose aussi d'une plus grande pharmacopée qu'un herboriste.

PLANIFICATION

Permet à un gestionnaire de gérer deux patrimoines en même temps sans diminuer son efficacité.

PROSPECTION

Le personnage connaît parfaitement les bibliothèques et la manière d'y entreprendre des recherches. Il peut obtenir une information contenue dans un ouvrage. La recherche prend du temps (3h) mais celui-ci ne doit pas être consacré uniquement à la représentation de l'action. Il est encouragé de faire savoir qu'on entreprend cette action à d'autres personnages. Avoir accès à d'autres ouvrages ou d'autres bibliothèques ouvre bien sûr le champ des possibles. La liste des ouvrages présents dans une bibliothèque sera fournie par l'organisation.

SAVOIR-FAIRE D'EXCEPTION

Permet d'exercer dans son métier un savoir-faire d'exception et de gérer des ressources rares. Un forgeron pourra, par exemple, forger de l'acier château ou de l'acier valyrien ou aider à la construction d'une œuvre complexe en fer. Un architecte pourra créer un pont défiant les lois de la gravité.

TORTURE

Connaissance de techniques de torture évoluées permettant de faire avouer n'importe quoi. Après au moins trois minutes de torture par question (maximum 3 questions), la cible est obligée de répondre sincèrement aux questions posées (certains personnages résisteront à la torture et n'avoueront rien, quoi qu'il arrive), dans d'affreux cris de douleurs. En fonction du choix du tortionnaire, et pour représenter la violence du type de torture choisie (soyez créatifs), quand la séance est terminée, la cible peut se retrouver en blessure légère, grave ou être indemne. La cible est invitée à jouer les conséquences physiques de la séance.

La compétence torture ne peut être utilisée qu'une seule fois par joueur différent sur toute la durée du GN (un saut de temps vous permet de la réutiliser). Plusieurs tourmenteurs peuvent par contre se relayer sur une même victime.

TACTIQUE

La majorité des compétences sont décrites plus en détails dans le guide UD_Militaire.

CASTRAMETATION

Le personnage sait choisir où dresser son camp et comment faire en sorte que ses défenses soient optimales.

Cette compétence peut être renforcée si un architecte spécialisé en castramétation est présent.

DISCIPLINE

Grâce à ce trait de caractère et aux ordres qu'il donne sans trembler, le personnage est capable de garder le moral de ses troupes au beau fixe. Cela lui permet également de minimiser le nombre de déserteurs et de fuyards.

LOGISTIQUE

Grâce à cette compétence le personnage est capable de garder des lignes d'approvisionnement optimales et de gérer les mouvements de troupes sur de longues distances. Il conserve ainsi des troupes avec un haut rendement.

Il faut bien sûr que sa base arrière dispose de ressources suffisantes pour que cette compétence soit optimale.

MAITRE D'ARMES

La présence du personnage est bénéfique aux troupes en période de repos. Celles-ci gagnent en expérience et en discipline bien plus rapidement.

POLIORCETIQUE

Le personnage sait comment assiéger une ville ou une forteresse ou, à l'inverse, la défendre.

Cette compétence peut être renforcée si un architecte spécialisé en poliorcétique est présent.

CORPS ET VOLONTE

ARMES

Il existe 8 catégories : Arcs et arbalètes, Armes de lancer, Armes courtes, Bâtons et lances, Armes longues, Armes à deux mains, Armes d'hast, Bouclier.

Permet de manier l'arme correspondante et de savoir l'entretenir.

ARMURE

Il existe 4 catégories : légère, intermédiaire, lourde, complète.

Permet de porter l'armure correspondante et de savoir l'entretenir, mais surtout de pouvoir se l'offrir.

ASSASSINAT

*Permet de mettre un adversaire au sol en une seule action (dont la complexité et la durée dépend du type d'assassin). Vous annoncez **Assassinat** pour entamer votre action. **La cible ne peut en aucune façon vous arrêter ensuite.** Seule l'intervention d'une tierce personne peut éventuellement faire obstacle à votre tentative. Selon vos compétences d'assassin, la victime sera en blessure grave, en blessure mortelle ou morte sur le coup.*

ASSOMMEMENT

*Le coup est **porté par derrière sur l'épaule** de la victime au moyen d'un objet **contondant** en latex (matraque, bâton, ...) ou à main nue si le personnage possède la compétence Bagarre. Annoncer "coup assommant".*

La victime est assommée pendant 5 minutes, sauf si elle est réveillée avec une grande quantité d'eau ou un choc physique (gifle, coup, etc.). Elle s'en sort avec un solide mal de crâne !

*Un casque **lourd rigide** immunise contre le coup assommant.*

*Cette compétence **ne peut pas** s'employer dans une mêlée.*

BAGARRE

*Le personnage possède une haute valeur de **Bagarre** et peut de plus assommer à main nue s'il possède la compétence assommement.*

BATELEUR

Permet de se défaire de liens en 3 minutes, sauf si on est surveillé par un garde qui veille activement sur sa captivité.

BRAVE

Empêche de fuir devant les menaces intangibles. Immunité à l'annonce "Peur".

CORIACE

*Permet de traiter les blessures avec un degré de gravité en moins lorsqu'on se fait soigner par **médecine** ou **chirurgie**. Permet de mieux résister à des conditions météorologiques difficiles, à la faim et à la soif.*

CROCHETEUR

Permet d'ouvrir les cadenas.

DUEL

*Le personnage possède une haute valeur de **Duel**.*

*Permet de frapper à +1 avec ses armes de mêlée (il est alors nécessaire d'avertir son adversaire au début du combat pour éviter de l'annoncer à chaque frappe) quand on combat **un seul adversaire**. Cet avantage s'arrête dès qu'il y a plus d'un adversaire en face de soi ou dès qu'on est rejoint par un autre combattant.*

DUR A CUIRE

*Permet de continuer à se battre quand on a subi **une (et une seule)** blessure au combat. Permet de résister à la torture.*

EXPLOIT INDIVIDUEL

*Permet de frapper à +1 avec ses armes de mêlée quand on combat **seul contre plusieurs adversaires** (il est alors nécessaire d'avertir ses adversaires au début du combat pour éviter de l'annoncer à chaque frappe). Cet avantage s'arrête dès qu'il n'y a plus **qu'un seul** adversaire en face de soi ou dès qu'on est rejoint par un autre combattant.*

INGENIERIE

Permet de manier les machines de guerre.

MITHRIDATISATION

Cela consiste à ingérer des doses croissantes d'un produit toxique dans le but d'acquérir une résistance, voire une insensibilité vis-à-vis de celui-ci.