

Les compétences secondaires et les spécialités.

A partir de 4 dans une compétence, on dispose d'1 niveau dans une compétence secondaire. Puis au niveau 5, de 2 compétences. La 1^{ère} choisit passe à 2 et la nouvelle est au niveau 1. Ainsi à 7 en Comédie on possède 4 compétences secondaires. La 1^{er} a 4, la 2^{ème} à 3, la 3^{ème} à 2 et la 4^{ème} à 1.

Tout cela est gratuit. Ensuite, pour un chant on peut faire un jet de comédie (diff normale) ou de chant (avec une diff à -2)

Les spécialités permettent de relancer les 10 ou d'annuler un 1. Elles se choisissent lorsque l'on prend ses compétences.

Comédie est une capacité principale.

Bonne aventure est une capacité secondaire.

Simuler est une spécialité de la comédie.

Tarot est une spécialité de Bonne aventure.

Talents.

Comédie : simuler, jouer un rôle, improviser, feindre une émotion, faire de la scène, jouer à l'évangéliste.

Bonne aventure : Tarot, prophétie, romance, chiromancie, gitan, médium, new-age.

Chant : Opéra, musique religieuse, comédie musicale, rock, funk, soul...

Expression artistique : peinture à l'huile, aquarelle, fusain, croquis, caricature, pierre, résine, bois, métal, décoration...

Expression poétique : improvisation, paroles de chansons, slogans, vers libres, scripts, romans...

Imitation : accent, célébrité, animaux, bruitage.

Ventriloquisme : distance, clarté, marionnette, plusieurs voix, objet inanimé (radio, télé...).

Sport : les différents types de sport.

Acrobatie : sports, arts martiaux, danse, saut, chute.

Escalade : falaise, randonnée, glace, immeubles, varappe, rappel.

Fumanbulisme : acrobatie, lignes téléphoniques, cirque.

Natation : course, longue distance, en mer, survie, sauvetage.

Parachutisme : chute libre, déploiement en groupe, évasion, ouverture du parachute retardée, démonstration, en ville.

Plongée-sous-marine : loisir, haute-mer, récifs, eaux glacées, photo, film.

Ski : ski de fond, ski de piste, saut à ski, surf, cascade, haute montagne, randonnée.

Vigilance : garde du corps, piège, traquenards, vie en forêt, foule, bruits, paranoïa.

Fouille : son, petit objet, porte cachée, personne cachée.

Scrutation : monter la garde, tour d'horizon rapide, écouter, sentir, assassinat.

Bagarre : bagarre de bar, projection, arme improvisée, intimidation, coup vicieux.

Esquive : saut, pas de côté, mise à couvert, plongeon, esquive multiple.

Intimidation : harcèlement, interrogatoire, menace, violence, suggestion, subtilité.

Marchandage : art, arme, automobile, contrat, haute technologie, marché, escroquerie.

Commandement : talent d'orateur, contrainte, noblesse, férocité, sagacité, groupe.

Interrogatoire : numéro du bon et du méchant, flic, menaces, ruses, chantage psychologique.

Connaissance de la rue : pickpocket, connaissance des rues, drogue, recel, jargon, gang.

Connaissance Egouts : repaire, nourriture, cachette, raccourcis, taudis.

Connaissance Lieux : histoire, géographie, politique, transport, législation, lieux chauds, vie nocturne

Connaissance Pègre : potin, appartenance, histoire, réunion, chef célèbre, stratégie, secret

Connaissance Ville : histoire, géographie, le Prince, primogène, anarchs, repaire.

Dénichage : produits illégaux, véhicules, services, art, équipement, armes.

Jeux de hasard : jeux de cartes, jeux de dés, roulette, machines à sous, triche.

Empathie : émotion, personnalité, histoire, médium.

Baratin : vendre, embobiner, convaincre, se tirer d'affaire, gang, hautes sphères...

Débats : logique, politique, discours, sermons, auditoire peu cultivé, coups bas.

Diplomatie : médiation, négociation, étiquette, relations internationales, industrie, relations privées, tact.

Enseignement : Jardins d'enfants, école primaire, lycée, université, compétences, connaissances.

Subterfuge : lamentation, bluff, fraude, cajolerie, escroquerie, séduction, mensonge, boniment.

Intrigues : rumeur, feindre l'ignorance, menace, complot, alliance, trahison, lancement de rumeurs.

Discours : divertir, émouvoir, attiser les passions, fomenter des émeutes, obtenir des voix, mensonges.

Manche : drogué, clochard, mendiant, histoire émouvante

Séduction : réparties spirituelles, entrée en matière, sous-entendus, attitude, regard, tenue vestimentaire.

Sentir la trahison : gestuelle, interrogatoire, groupe, discours, non-dit.

Compétences.

Animaux : charme, dressage, chien, chevaux, animaux de ferme, fauve, oiseaux.

Charme-serpent : type de serpent, renvoi, danse.

Dressage : les différents animaux, animaux fous, animaux blessés.

Equitation : les différents animaux, animaux fous, animaux blessés, sans les mains, trucs.

Fauconnerie : démonstrations, chasse, histoire, oiseaux exotiques.

Artisan :

Altération corporelle : dessin, coloration, armoiries, horreur, visage.

Cuisine : différents types de plat, cuisine française, italienne, chinoise....

Distillation : vins, bière, spiritueux, alcools industriels.

Joaillerie : or, gemmes, antiquités, objets anciens, objets religieux, cristaux.

Forge : fer forgé, fonte, fabrication d'outils, fabrication de lames, art, soudure.

Menuiserie : construction, meuble, article de qualité.

Photographie : art, photo reportage, portrait, rayon X, photo-lithographie, noir et blanc.

Poterie : vase, sculpture, modèle, moulage.

Travail du cuir : vêtements, articles utilitaires, sellerie, articles spécialisés.

Conduite : automobile, semi-remorque, engin lourd, bateau, tout-terrain, moto, course, course improvisée.

Pilotage aérien : vol de nuit, ascendances, duels aériens, longue distance, atterrissage, décollage, type d'appareil.

Etiquette : bonnes manières, coutumes, argot, bas fonds, haute société, politique, aristocratie, hollywood, langues étrangères.

Bamboche : sous-entendus grivois, plaisanteries paillardes, boire, manger, exagération, anecdote.

Mascarade : respirer, battement de cœur, sommeil humain, éternuement, hoquet, coloration de peau, chaleur de la peau.

Style : classique, haute couture, street-wear, rétro, ethnique.

Armes à feu : les différentes catégories d'armes, tir rapide, rafale, deux armes, recharger, visée, recharger.

Armes lourdes : combat nocturne, distinguer les amis des ennemis, recharger, visée, recharger.

Armurerie : armes à poudre noire, réparation, inventions, munitions, munitions spéciales.

Artillerie : visée, observation, ligne de tir, tir indirect, radar, combat nocturne, distinguer les amis des ennemis, recharger.

Dégainé rapide : les différents types d'armes.

Explosifs : dynamite, plastic, voitures piégées, désamorçage, détection.

Mêlée : les différentes catégories d'armes, botte secrète, manœuvre, deux armes, désarmer.

Armes d'arts martiaux : combat nocturne, combat de groupe, fauchage, feintes, botte secrète, manœuvre, deux armes, désarmer.

Combat aveugle : esquive, intérieur, duel, adversaires multiples.

Lancer : tir sur cibles fixes, tir sur cibles mobiles, chasse, arme improvisée, les yeux bandés.

Mêlée : n'importe quelle arme.

Tir à l'arc : tir en drapeau, tir en forêt, tir sur cible, tir sur cible mobile.

Musique : instrument, composition, parole de chanson, improvisation, reprise, coup d'éclat.

Danse : valse, polka, swing, disco, danses latinos, spectacle, ballet.

Réparations : bois, mécanique, électricité, électronique, moteurs, bidouille.

Crochetage : serrures à clef, serrures à code, serrures à carte magnétique, systèmes d'alarme.

Mécanique : appareil électrique, voiture, appareil électroménager, invention.

Ingénierie : automotricité, air, mer, domestique, maintenance, invention.

Métallurgie : fer et acier, alliage, superalliage, métaux conducteurs.

Démolition : maison, immeuble, guerre.

Sécurité : électronique, rapidité, silence, crochetage, alarme, coffre-fort, chambres-fortes, vol de voiture.

Electronique : appareil TV/radio, système de contrôle, système d'information.

Furtivité : rôder, se cacher, filature, ramper, ombres, foule.

Camouflage : forêt, jungle, ville, couleur, immobile.

Déguisement : une personne précise, un type de personne, accessoire, passer inaperçue, se faire remarquer.

Evasion : tours de magie, cordes, boîtes, cadenas, immersion, menottes.

Pickpocket : poche, montre, chaîne, prendre la tangente.

Prestidigitation : apparition, disparition, objet.

Survie : pister, chasser, forêt, ville, désert...

Chasse : les différents milieux, animaux sauvages, créatures surnaturelles.

Orientation : trouver le nord, savoir rentrer, en vol, en mer, route, étoile, lire une carte.

Pêche : pêche à la ligne, au lancer, au filet, au gros, en haute mer, survie.

Pièges : n'importe quelle espèce.

Pister : n'importe quel animal, empreinte, forêt, ville, désert...

Herboristerie : culinaires, médicinales, toxiques, narcotiques, hallucinogènes.

Mangeur de feu : couteaux enflammés, cracheur de feu.

Marche sur le feu : saut, torche, brasier.

Danse du feu :

Connaissances.

Bureaucratie : négociation, intrigue, pots-de-vin, diplomatie, obstruction, retard, contournement de système, bluff.

Contrefaçon : manuscrits, dessins, peintures, effets, factures, documents officiels.

Corruption : police, bureaucratie, dessous de table, donations officielles.

Méthodes policières : fisc, comptes-rendus, enquête, autopsie.

Erudition :

Alchimie : transmutation, cosmologie, pierre philosophale.

Astrologie : horoscope solaire, Ming Shu, Zu Wei.

Architecture : maison, immeuble de bureaux, travaux publics.

Anthropologie : physique, social, antiquité, théorie, cultures spécifiques.

Archéologie : Europe préhistorique, Europe classique, Amérique centrale, excavation, archéologie sub-aquatique, théorie.

Héraldique : n'importe quel pays, n'importe quelle région.

Histoire : histoire ancienne, médiévale, moderne, contemporaine, sociale, politique, n'importe quel pays.

Histoire de l'art : art classique, primitif, américain, ethnographie, renaissance, n'importe quel courant.

Jeux de réflexion : les différents types de jeux, stratégie, triche.

Littérature : roman, poésie, drame, littérature anglaise, française, classique, médiévale, asiatique...

Théologie : théologie de la femme, de la libération, chrétienne, agnostique, bouddhiste.

Science militaire, histoire, guerre, grande bataille, siège, lutte contre le Sabbat.

Informatique : piratage, système de protection, programmation, matériel informatique, logiciel.

Piratage info : virus, récupération de données, réseau, télécommunication.

Finances : comptabilité, corporation, rachat de sociétés, gestion, investissements.

Comptabilité : livre de compte, fraude, grande société, transaction internationale.

Investigation : recherche, patrouille, filature, détective.

Criminologie : tueurs en série, crimes non résolus, Jack l'éventreur, psychologie des criminels.

Cryptographie : reconstitution de mots, chiffre, caractères obscurs.

Journalisme : politique, sport, corruption, économie, article à sensation, correction-révision.

Recherche : n'importe quelle connaissance.

Droit : tribunaux, contrats, contentieux, droit pénal.

Langues : jurons, langage technique, diplomatie, politique, langue morte.

Lire sur les lèvres : accents, ivrogne, faible luminosité, gens qui parlent vite.

Langage des signes : insulte, langage des gangs, abréviation, traduction, langage officiel.

Lecture rapide : technique, fiction, journaux, recherche, parcourir.

Médecine : pharmacie, para-médical, soins d'urgence, maladies, chirurgie, virus.

Premiers soins : secourisme, fracture, respiration artificielle, diagnostic, terminologie.

Médecine légale : lieu du crime, pathologie, balistique, empreinte digitale.

Méditation : tantrisme, transcendantalisme, yoga, new-age.

Torture : douleur, prolongement de la vie, méthode exotique.

Occultisme : Vampire, sorcière, pouvoir, créature surnaturelle.

Connaissance Clan : potin, appartenance, légende, histoire, réunion, stratégie, secret, propagande.

Connaissance Camarilla : potin, appartenance, légende, histoire, réunion, chef célèbre, prince, stratégie, secret, propagande.

Connaissance Esprits : esprit mineur, majeur, voyage astral, site, apparition, umbra.

Connaissance Faëes : musique enchanteresse, légende, histoire, race, lieu, route vers arcadia, arcadia.

Connaissance Lupins : tribus, totem, meute, ancêtre, rite, le ver,

Connaissance Mages : rituel, Wicca, astrologie, tradition, technocratie, histoire, légende.

Connaissance Main Noire : potin, appartenance, légende, histoire, réunion, chef célèbre, prince, stratégie, secret, propagande.

Connaissance Vampires : légende, histoire, chef célèbre, inconnu, antédiluvien, Cain, livre de Nod, géhenne.

Connaissance Sabbat : potin, appartenance, légende, histoire, réunion, chef célèbre, stratégie, secret, propagande, Rite.

Connaissance Ver : les différentes formes du ver, les flaiels, les danseurs de la spirale noire.

Hypnose : interrogatoires, retour sur la vie antérieure, hypnothérapie, modification du comportement.

Rêves : interprétation, prémonitions.

Rituel : thaumaturgie, thaumaturgie tzimice, nécromancie, rituel, magie assamite,

Politique : voisinage, municipalité, congrès, élection, discours.

Science : biologie, physique, chimie, astronomie, physique nucléaire.

Astronomie : planète, galaxie, quasars, novas et nébuleuse, trou noir, théorie.

Biologie : botanique, zoologie, écologie, paléontologie.

Chimie : chimie organique, chimie non-organique, analyse, sécurité.

Economie : secteur privé, public, marché boursier, fiscalité, flux internationaux.

Géologie : hydrocarbure, géomorphologie, prospection, paléontologie, ingénierie.

Psychanalyse : Freud, Jung, humanisme, Erikson, Holisme, sorcellerie, enfance, psychose, névrose, le Moi, terminologie.

Psychologie : comportementisme, Freud, Jung, humanisme, psy quantitative, expérimentale, animale.

Mathématiques : maths pures, mécanique, statistique.

Météorologie : théorie, localité, prévision.

Sciences physiques : mécanique, thermodynamique, hydrodynamique, aérodynamique, astrophysique, optique.

Toxicologie : venin, poison, plante, analyse, antidote.

Zoologie : forêt, jungle, plaine, montagne...