

Exploit	1	2	3	4	5
Combat	Permet de manier efficacement : arme 1 main et bâton (1 dommage)	Armes à 2 mains (2 dommage)	bâtarde 1m (1 dommage)	Permet d'utiliser les armes exotiques et étranges	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (C) de cet exploit 2 fois dans un combat. 1x/gn
Distance	Permet faire des dommages avec une arme de jet max: 3m, au delà de cette distance elle ne fait pas de dommage. Prendre catalyseur	Arme de jet 6m	Arme de jet 9m	Arme de jet 12m	Arme de jet 15m
Protection	Bénéficie des avantages d'une amure de cuir (1 bonus d'armure)	Amure de maille (2 bonus d'armure). Cuir avec bras et jambe entre ici (prot 2).	Amure de plaque (3 bonus d'armure). Maille avec bras et jambe entre ici (prot 3).	Peut utiliser jusqu'à une protection de 4 (bonus d'armure). Ex : Plaque avec prot jambe et bras (prot 4).	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Puissance	Permet de faire +1 dommage (bonus de puissance). 1x gn	Permet de faire +1 dommage. 2x gn	Permet de faire +1 dommage. 3x gn	Permet de faire +1 dommage. 4x gn	Permet de faire +1 dommage. 5x gn
Tactique	Les souvenirs adéquats peuvent être utilisés pour une équipe de max 3 personnes.	Équipe max 5	Équipe max 7	Équipe max 9	Équipe max 11
Endurance	Régénération : 1 vitor/1hr	Régénération : 1 vitor/45min	Régénération : 1 vitor/30min	Faux mort 1x/gn Lorsque vous êtes sous zéro vitor votre régénération est de 1 vitor par 2 min. Une fois à 1 votre régénération normal revient.	Votre régénération est de 2 vitor au lieu de 1.
Survie	Détection piège, main ouverte face au sol pour être en mode détection.	Fab piège individuel 1mx1m (Alarme ou 1 dom), 10min à faire, déclenchement auto ou manuel, 1 actif à la fois (le nouveau annule l'ancien). Vous devez cacher votre catalyseur au centre du piège.	Fab piège zone 3mx3m (Alarme ou 1 dom), 10min à faire, déclenchement auto ou manuel, 1 actif à la fois (le nouveau annule l'ancien). Vous devez cacher votre catalyseur au centre du piège.	Camouflage amélioré, donne +1 à votre puissance de souvenir pour vous cacher lorsque vous êtes dans le bois. Vous devez avoir un minimum de camouflage.	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Présence	Tranquillité: une personne entrant dans la conversation se voit mis en attente un peu plus loin pour 1 min. 1x/gn	Tranquillité: une personne entrant dans la conversation se voit mis en attente un peu plus loin pour 2 min. 2x/gn	Tranquillité: une personne entrant dans la conversation se voit mis en attente un peu plus loin pour 5 min. 3x/gn	Tranquillité: une personne entrant dans la conversation se voit mis en attente un peu plus loin pour 8 min. 4x/gn	Tranquillité: une personne entrant dans la conversation se voit mis en attente un peu plus loin pour 10 min. 5x/gn
Performance	Permet de remplacer des mots d'incantation par de la musique. 10 sec par mot	Permet de remplacer des mots d'incantation par de la musique. 5 sec par mot	Permet de remplacer des mots d'incantation par de la musique. 3 sec par mot	Permet de remplacer des mots d'incantation par de la musique. 1 sec par mot	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Resistance	Demi-temps sur la durée des maladies qui vous affectent.	Demi-temps poison	-1 dom poison	Résistance pénombre. La pénombre prend 2 fois plus de temps pour vous affecté avec ses effets négatifs.	Vous avez 1 vie supplémentaire. Donc un total de 7 – souvenir le plus haut – ce qui vous avez déjà perdu.
Investigation	Attaché niv 1 (la cible doit avoir détaché niv 1 pour se déprendre)	Attaché niv 2 (la cible doit avoir détaché niv 2 pour se déprendre)	Attaché niv 3 (la cible doit avoir détaché niv 3 pour se déprendre)	Attaché niv 4 (la cible doit avoir détaché niv 4 pour se déprendre)	Attaché niv 5 (la cible doit avoir détaché niv 5 pour se déprendre)
Connaissance	Lire et écrire	Lire les parchemins	Connaissance des épices (drogue spécial de combat ou non)	Je le savais 1x/GN Permet de déchiffré 1 chose instantanément. Ne marche que sur les tâches de moins de 2 min.	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Oculte	Régénération : 1 Arcus/1hre	Régénération : 1 Arcus/45min	Régénération : 1 Arcus/30min	Concentration d'énergie 1x/gn Lorsque vos Arcus sont à 0. Vous	Votre régénération est de 2 arcus au lieu de 1.

				pouvez aller au cimetière prier afin de gagner 1 arcus par 2 min jusqu'à un maximum de 4 arcus.	
Médecine	Prendre le pouls d'une personne au sol.	Premiers soins 1min+15min, 2 vitors	Premiers soins 1min+10min, 2 vitors	+1 vitor sur les premiers soins	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A) de cet exploit gratuitement 1x/gn.
Construction	Connais 1 métier (ex: armurier, forgeron (arme), travail du cuir, bateau, arme de siège, architecture, etc). Réparation 15 min	Connais 2 métier. Réparation rapide 10 min	Connais 3 métiers. Construire	Connais 4 métiers. Inventé des choses. Vous devez quand même en parler aux organisateur mais cela fait pensé au gnome inventeur.	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Athlétisme	Permet d'annuler une chute qu'elle soit non voulu ou magique. 1x/gn. Juste dire à l'attaquant d'arrêter 2 sec pendant que vous vous relevé.	Permet d'annuler une chute qu'elle soit non voulu ou magique. 2x/gn. Juste dire à l'attaquant d'arrêter 2 sec pendant que vous vous relevé.	Permet d'annuler une chute qu'elle soit non voulu ou magique. 3x/gn. Juste dire à l'attaquant d'arrêter 2 sec pendant que vous vous relevé.	2 ^{ème} souffle. 1x/gn Permet de déplacer 1 corps sur 100m max facilement 1x/gn. La cible s'aide.	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (C) de cet exploit 2 fois dans un combat. 1x/gn
Perception	Permet de voir la furtivité niveau 1. Lorsqu'une personne montre 1 sur ses doigts alors qu'elle a les bras croisés, vous la voyez.	Permet de voir la furtivité niveau 2. Les gens montrant 2 sur leurs doigts.	Permet de voir la discrétion niveau 3. Les gens montrant 3 sur leurs doigts.	Permet de voir la discrétion niveau 4. Les gens montrant 4 sur leurs doigts.	Permet de voir la discrétion niveau 5. Les gens montrant 5 sur leurs doigts.
Furtivité	1 Re-test sur les R-P-C (roche-papier-ciseau) par gn	2 Re-test sur les R-P-C par gn	3 Re-test sur les R-P-C par gn	4 Re-test sur les R-P-C par gn	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Criminel	Vol à la tir, 10 sec main à max 30 cm de l'objet plus petit qu'une dague. R-P-S	Main discrète I, 1xgn, annule un échec de vol ou annule une détection du crime	Main discrète II, 2x gn, annule un échec de vol ou annule une détection du crime	Main discrète III, 3x gn, annule un échec de vol ou annule une détection du crime	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Évasion	Flexible (permet de se défaire de lien normal)	Détaché niv 1 (permet de se défaire de la comp attaché 1)	Détaché niv 2 (permet de se défaire de la comp attaché 2)	Détaché niv 3 (permet de se défaire de la comp attaché 3)	Détaché niv 4 (permet de se défaire de la comp attaché 4)
Voyage	- 10 secondes sur les effets négatifs qui limitent votre mouvement. Minimum 5 sec.	- 20 secondes sur les effets négatifs qui limitent votre mouvement. Minimum 5 sec.	- 30 secondes sur les effets négatifs qui limitent votre mouvement. Minimum 5 sec.	- 40 secondes sur les effets négatifs qui limitent votre mouvement. Minimum 5 sec.	Ajoute 2 pas au souvenir de voyage.
Bureaucratie	Marque de cire: Permet du mettre une marque reconnu (vous devez le fournir, exemple bague)	Contrat autorisé: vous avez l'autorité de faire des contrats valides reconnus (ex: transfert de fond, etc)	Lettre de change autorisé: Peut transformer lettre de change en \$.	Maximisation des banques. Vous ne payez pas de frais bancaire. Normalement (2% à 4%).	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Empathie	R-P-C (roche-Papier-Ciseau) 1x/gn. Détection mensonge sur une phrase	R-P-C 2x/gn. Détection mensonge sur une phrase	R-P-C 3x/gn. Détection mensonge sur une phrase	R-P-C 4x/gn. Détection mensonge sur une phrase	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.
Langue	Incantation -1 mot, minimum 1.	Incantation -2 mots, minimum 1.	Incantation -3 mots, minimum 1.	Incantation -4 mots, minimum 1.	Incantation -5 mots, minimum 1.
Commerce	5 kildors/GN	15 kildors/GN	60 kildors/GN	Placement : 1xGN, RPC Gagne = \$ plus 10%, perd =-\$-5%. Dois décider du montant avant le RPC. Aucun souvenir ne marche avec cet exploit.	Maximisation d'efficacité. Permet d'utiliser un souvenir (A)(M) de cet exploit gratuitement durant 1 gn. Le souvenir ne peut pas être changé une fois le gn commencé.