

V. LES CŒMPÉTENCES



Les compétences représentent les savoirs et les savoir-faire de votre personnage dans divers domaines.

Dès le début de sa carrière, votre personnage (généralement jeune adulte) sait déjà faire un certain nombre de choses, en fonction de son vécu et de son éducation. Par exemple, peut-être qu'il sait : utiliser correctement une épée et un bouclier, lire et écrire, nager, monter (très bien) à cheval, travailler le bois, jouer d'un instrument, parler une langue étrangère et raconter des histoires.

Au fur et à mesure qu'il monte en niveaux, votre personnage va continuer à apprendre un certain nombre de choses. Sans doute va-t-il améliorer les talents qu'il possède déjà, de façon à devenir petit à petit un véritable maître dans ces domaines. Peut-être va-t-il aussi découvrir de nouveaux centres d'intérêt qui piqueront sa curiosité et lui donneront envie d'apprendre et de s'exercer : l'astrologie, se déplacer silencieusement, une autre langue étrangère, le dressage des animaux, etc. Ou encore, il va se rendre compte qu'il ne peut faire l'économie de certaines compétences, qu'il a trop négligé jusqu'ici, et qui sont pourtant nécessaires à la progression de sa carrière : par exemple, apprendre à tirer à l'arc, ou améliorer son endurance physique par l'entraînement.

Dans D&D Alternatif, beaucoup d'aspects du jeu sont gérés par les compétences. Par exemple, les talents dits « de voleur » (déplacement silencieux, se cacher, crochetage, pick pocket...) sont des compétences générales. La surprise est déterminée par des jets dans d'autres compétences générales (écouter, observer). Les armes que votre guerrier maîtrise sont définies par ses compétences martiales, et les sorts que votre mage peut lancer par ses compétences thaumaturgiques. Etc.



CŒMPÉTENCES MARTIALES, GÉNÉRALES ET THAUMATURGIQUES

Tout personnage dispose de deux catégories de compétences : ses compétences *générales* et ses compétences *martiales*.

- Les compétences *martiales* définissent quelles armes vous avez appris à utiliser et quelles techniques de combat vous maîtrisez. Ces compétences donnent rarement lieu à des jets de dés (tests de compétence) : elles donnent plutôt des avantages permanents à vos personnages (comme, par exemple, la spécialisation martiale).
- Les compétences *générales* définissent tous vos autres savoir-faire : cela va de votre capacité à sauter, courir ou vous cacher à vos connaissances intellectuelles, en passant par vos capacités de perception ou vos talents manuels et artistiques. Ces compétences sont fréquemment testées au cours du jeu pour déterminer la réussite d'une action.

Il existe une troisième catégorie de compétence : les compétences *thaumaturgiques*. Cette catégorie de compétence est réservée exclusivement aux utilisateurs de haute magie (les mages et composés-mages), et détermine à quels sortilèges ils ont accès et quel est leur spécialité dans l'*ars magica*. Elle sera donc traitée dans le chapitre IX : *magie et pouvoirs surnaturels*.

Les 3 catégories de compétences sont indépendantes les unes des autres. Vous recevrez séparément vos unités de compétences martiales, générales (et éventuellement thaumaturgiques).

I. LES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Les règles ci-dessous décrivent le fonctionnement des compétences générales, qui représentent l'essentiel de vos savoir et savoir-faire. Les compétences martiales, qui concernent exclusivement le combat, et les compétences thaumaturgiques, qui ne concernent que la magie, sont des catégories à part et seront décrites par la suite (elles suivent des règles similaires).

Rang de compétence : l'expérience que vous avez acquise dans une compétence donnée est mesuré par votre rang dans celle-ci. Un personnage qui possède un rang 9 en *déplacement silencieux* est bien meilleur dans ce talent qu'un personnage qui possède un rang 0.

Bonus de caractéristique : Pour connaître votre score total dans une compétence, vous ajoutez à votre rang votre bonus standard dans la caractéristique associée à cette compétence. Par exemple, *déplacement silencieux* repose sur la dextérité. Un personnage qui possède une dextérité de 17 ajoute donc 3 (son bonus standard de dex) à son rang en *déplacement silencieux* pour connaître son score total dans cette compétence.

Test de compétence : Au cours du jeu, le MD vous demandera parfois de lancer un *test de compétence* pour réussir une action donnée. Par exemple, si vous souhaitez amener votre monture à sauter un obstacle, vous devrez réussir un test dans la compétence *équitation*. Dans ce cas, vous lancez un D20 et vous ajoutez votre score total (rang + bonus de caractéristique) en *équitation* au résultat de celui-ci. Plus haut est votre score, meilleures sont vos chances de réussite.

Dans D&D Alternatif, vous disposez d'une grande liberté dans le choix de vos talents. En théorie, n'importe quel personnage peut développer n'importe quelle compétence comme il le souhaite (il existe juste quelques règles simples à respecter). A vous de composer votre palette de talents de façon cohérente, en plaçant les unités de compétences dont vous disposez dans les talents qui vous correspondent le mieux.

ACQUÉRIR DES RANGS DE COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Compétences générales initiales : lors de la création de votre personnage, vous recevez un certain nombre d'*unités de compétences générales*, que vous pouvez placer à votre guise dans divers talents relevant des compétences générales. Par exemple, un guerrier reçoit au premier niveau 24 unités de compétences pour débiter sa carrière.

POUR LES CONNAISSEURS : LES DIFFÉRENCES AVEC LA TROISIÈME ÉDITION.

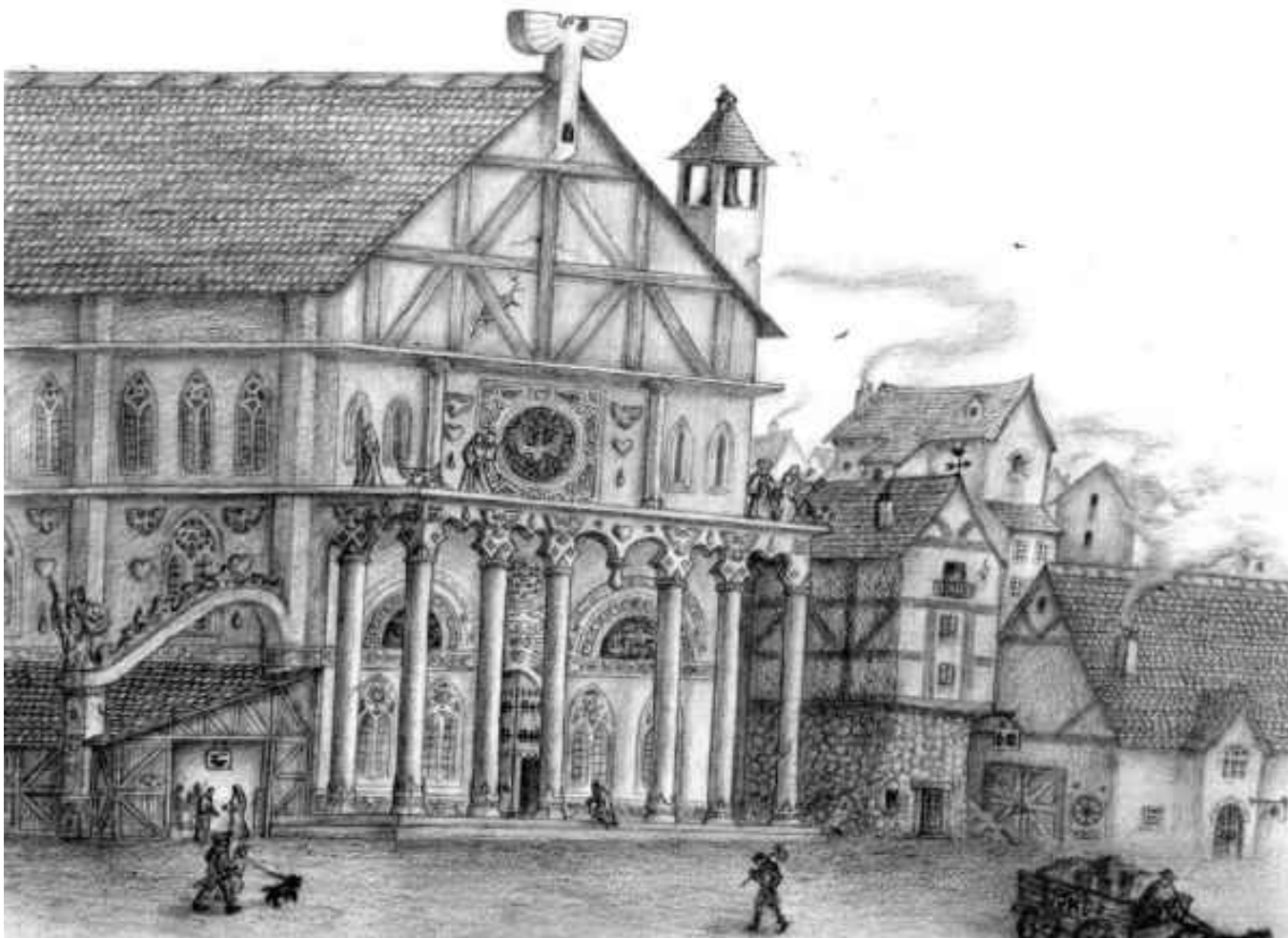
Un observateur attentif remarquera rapidement que le système de compétences présenté ici ressemble à s'y méprendre au système de D&D 3^e édition. Nous ne nous en cachons pas, puisque nous pensons qu'il est inutile de changer quelque chose qui marche bien. Si vous souhaitez passer de la 3^e édition à D&D alternatif, vous aurez déjà suffisamment de changements à expliquer à vos joueurs...

Il existe toutefois quelques modifications par rapport à la troisième édition. La plus importante vous sautera aux yeux dès que vous vous aviserez de créer un PJ : vous remarquerez que vos personnages reçoivent nettement plus de points de compétences dans le système alternatif (surtout au début de leur carrière), et qu'ils sont moins limités dans le rang qu'ils peuvent atteindre à un niveau donné.

Nous pensons en effet qu'un personnage, au début de sa carrière, est déjà un être humain riche et complexe, qui peut déjà posséder des points forts. Selon nous, il est possible, pour un guerrier débutant d'avoir par exemple un rang 8 en équitation. Pourquoi un druide débutant ne pourrait-il pas déjà exceller à la flûte, avant même d'avoir abattu son premier orc (qu'est-ce que ça va changer à son talent musical, d'ailleurs ?), si le joueur l'imagine ainsi ? Ou un voleur niveau 1 être un *faussaire* confirmé ? De plus, ces avantages vont-ils peser énormément sur le jeu ? A haut niveau, les compétences ont tendance à s'effacer devant la toute-puissance de la magie et du combat...



Exemple : Randall le guerrier reçoit 24 unités de compétences générales au début de sa carrière. Il décide d'en dépenser 5 pour apprendre à monter à cheval, 4 pour être un bon nageur, 5 pour apprendre à jouer de la flûte, 4 pour connaître la langue



elfique, 3 pour lire et écrire et 3 pour savoir s'y prendre avec les animaux. Randall commence donc ses aventures avec un rang 5 dans la compétence *équitation*, un rang 4 en *nage*, un rang 5 en *musique : flûte*, un rang 4 en *langue, elfique*, un rang 3 en *lire et écrire* et un rang 3 en *empathie animale*. Dans toutes les autres compétences, son rang est de zéro.

Compétences générales par niveau : A chaque fois que vous progressez d'un niveau dans votre classe de personnage, vous gagnez un certain nombre d'*unités de compétences générales* supplémentaires. Vous pouvez vous en servir soit pour augmenter votre rang dans des compétences que vous maîtrisez déjà, soit pour vous doter d'un rang dans de nouvelles compétences. Par exemple, un guerrier reçoit 3 unités de compétences générales supplémentaires à chaque fois qu'il monte d'un niveau dans cette classe.

Exemple : Lorsqu'il passe au second niveau, Randall reçoit 3 unités de compétences générales supplémentaires. Il décide d'en placer une en *équitation* et se retrouve aussitôt avec un rang 6 dans cette compétence. Il utilise les deux autres pour apprendre à travailler le cuir (un talent qu'il

n'avait pas encore appris jusqu'ici) et se retrouve donc avec un rang 2 en *artisanat : cuir*.

Le nombre de points de compétences que vous recevez initialement et à chaque niveau dépend principalement de votre classe de personnage. Reportez-vous à la description des différentes classes de personnages pour le connaître.

Bonus d'intelligence (compétences générales):

Un personnage dont l'intelligence dépasse 11 reçoit des unités de compétence *générales* en bonus, initialement et à chaque niveau qu'il franchit.

Lors de la création du personnage (compétences initiales), ce bonus est égal au bonus standard d'intelligence du personnage, multiplié par 4. A chaque niveau franchi (compétences par niveau), ce bonus est simplement égal au bonus standard d'intelligence du personnage.

Exemple : si l'intelligence de Randall était de 13 (bonus standard +1), il recevrait 28 points de compétences au début de sa carrière (au lieu de 24), et 4 points à chaque niveau (au lieu de 3).



LE CHAMP DE CŒMPÉTENCES

Votre classe de personnage vous prédispose à développer telle ou telle compétence plutôt qu'une autre. Un voleur développera *pick pocket* ou *déplacement silencieux* bien plus aisément qu'un guerrier ou un mage. Un mage, en revanche, développera *astrologie* plus facilement qu'un voleur. Il existe donc quelques règles dans la façon dont vous pouvez placer vos points de compétence.

Champ de compétence, classe : Tout PJ dispose d'un *champ de compétences* déterminé par sa classe de personnage. Il s'agit de la liste des compétences martiales et générales qu'il pourra apprendre facilement au cours de sa carrière dans cette classe.

Lorsque vous choisissez d'investir dans une compétence qui appartient à votre champ de classe, vous payez le prix simple : pour chaque unité dépensée, vous obtenez un rang dans la compétence. Mais si vous choisissez d'investir dans une compétence qui n'appartient pas à votre champ de classe, vous payez le prix *double* : deux unités dépensées pour un seul rang obtenu.

Il est possible qu'une compétence fasse partie de votre champ de classe jusqu'à un certain rang, et pas au-delà. Dans ce cas, vous payez le prix simple jusqu'à ce que vous atteignez ce rang maximal, et le prix double si vous souhaitez progresser au-delà de celui-ci.

Champ de compétences, race : Si vous choisissez de jouer un personnage de race semi-humaine (elfe, nain, hobbit, etc.), vous pourrez ajouter certains talents à votre champ de compétence. Il s'agit de talents dans laquelle cette race a naturellement tendance à exceller. Lorsque vous investissez dans une telle compétence *raciale*, vous payez le prix simple, comme si cette compétence faisait partie de votre champ de classe. Consultez la description de votre race pour en savoir plus sur ces talents.

Trait de personnalité : Une seule fois sur l'ensemble de votre carrière, vous aurez le droit d'ajouter une (et une seule) compétence générale de votre choix à votre *champ de compétence*. Cette compétence sera alors votre *trait de personnalité*.

Vous pouvez choisir votre trait de personnalité soit au moment de la création de votre personnage, soit à tout moment ultérieur au cours du jeu. Lorsque vous choisissez un trait de personnalité, cette compétence est considérée comme faisant pleinement partie de votre *champ de compétences*. Vous payez donc le prix simple lorsque vous investissez dans celle-ci.

Exemple : La compétence *Théâtre* ne fait pas partie du champ de compétence des guerriers. Pourtant, Randall souhaite pouvoir développer ce talent aisément : pas de problème, il le choisit comme *trait de personnalité*. Il pourra maintenant

progresser en *théâtre* aussi facilement que s'il était un bateleur ou un barde.

Un trait de personnalité peut être n'importe quelle compétence générale *libre d'accès* : une compétence *limitée* (cfr. encart page suivante) ne peut jamais être choisie comme trait de personnalité. Le MD peut refuser un trait de personnalité s'il le juge inadapté ou injustifié.

Dans certains cas, le MD peut vous accorder un second trait de personnalité : lorsque votre background ou votre vécu justifie que vous maîtrisiez une compétence qui n'appartient normalement pas à votre champ de classe. Par exemple, si Randall, le guerrier, a dans son background un passé de marin, le MD peut lui accorder *utilisation de cordes* ou *équilibre* comme trait de personnalité en bonus. Un bon MD n'abusera pas de cette possibilité.



LIMITES AU RANG DE CŒMPÉTENCE

Il peut exister une limite au rang que vous pouvez atteindre dans une compétence donnée à un niveau donné.

Compétences libres : la plupart des compétences générales sont considérées comme étant *libres d'accès* : du moment qu'elles appartiennent à votre champ de classe, vous pouvez librement y investir autant de points que vous voulez pour obtenir le rang qui vous convient. Par exemple, un voleur de niveau 1 peut parfaitement commencer sa carrière avec un rang 10 en *déguisement* ou en *droits et coutumes* s'il le souhaite. La seule limite est que, à chaque fois que vous passez à un niveau supérieur, vous ne pouvez pas investir plus de deux rangs à la fois dans une seule et même compétence (lors de la création de votre personnage, vous pouvez toutefois placer librement autant de rang que vous le souhaitez). Par exemple, rien ne vous empêche de placer un rang 8 en *artisanat, bois* au début de votre carrière, mais vous ne pourrez augmenter ce talent que de deux rangs au plus lorsque vous passerez au niveau 2 (et à nouveau de deux rangs au maximum en passant au niveau 3, ainsi de suite).

Notez qu'il y a peu de chance pour que votre MD vous autorise à débiter avec un rang supérieur à 10 dans une compétence donnée.

Compétences limitées : Certaines compétences générales, toutefois, ne sont *pas libres d'accès* : on considère qu'il est impossible, pour un personnage

peu expérimenté, d'avoir déjà un rang très élevé dans ces talents. C'est le cas de compétences comme *déplacement silencieux*, *empathie* ou *connaissance du poison*. Lorsqu'une compétence n'est pas *libre*, ce fait est signalé dans sa description par la mention *limité* à côté de son titre. Dans ce cas, le rang que vous pouvez atteindre dans cette compétence est limité en fonction de votre niveau.

Une compétence *limitée* vous offre soit un accès Majeur (M), soit un accès mineur (m), selon votre classe de personnage.

- **Accès Majeur (M) :** si vous avez un accès majeur, le rang maximum que vous pouvez atteindre dans cette compétence est égal à :

Niveau du personnage +5

Lors de la création du personnage, vous pouvez placer autant de rang que vous le souhaitez dans ce talent, jusqu'à atteindre la limite permise (6 rangs maximum au premier niveau) si vous le souhaitez. A chaque fois que vous gagnez un niveau, vous pouvez investir 1 ou 2 unités à la fois dans cette compétence, du moment que ceci ne vous fait pas dépasser le rang maximum qui vous est autorisé.

- **Accès mineur (m) :** si l'accès est mineur, le rang maximum que le personnage puisse atteindre dans cette compétence est égal à :

($\frac{1}{2}$ Niveau du personnage) +3

Lors de la création du personnage, vous pouvez placer autant de rang que vous le souhaitez dans cette compétence, jusqu'à atteindre la limite permise (3 rangs au premier niveau) si vous le souhaitez. A chaque fois que vous gagnez un niveau, vous ne pouvez investir qu'une seule unité à la fois dans cette compétence.

Hors champ de compétence : lorsque vous souhaitez investir dans une compétence qui ne fait pas partie de votre champ, vous êtes considéré automatiquement comme ayant un accès *mineur* à cette compétence (même s'il s'agit normalement d'une compétence libre). Vous ne pouvez donc jamais avoir plus de 3 + $\frac{1}{2}$ niveau rangs dans cette compétence.

Lorsque vous avez un accès racial à une compétence (cfr. chapitre VII : *les races*), et que celui-ci est plus avantageux que votre accès de classe, vous vous basez sur l'accès racial pour déterminer votre limite par niveau.

Si vous avez plusieurs classes, prenez en compte votre accès le plus favorable pour chaque compétence, et calculez votre limite en fonction de votre *niveau total* (cfr. page 216). Par exemple, si vous êtes druide 5/voleur 5, le rang maximal que vous puissiez atteindre en *observer* est actuellement le rang 15, puisque vous avez un accès Majeur (en tant que voleur) à cette compétence et que vous êtes considérés comme un personnage de niveau 10.

TABLEAU I9 : COMPÉTENCES GÉNÉRALES LIMITÉES

Les compétences ci-dessous sont toujours limitées en fonction du niveau du personnage, selon un accès majeur (M) ou mineur (m) :

Mouvement : déplacement silencieux, se cacher, pick pocket, endurance.

Perception : écouter, observer, chercher.

Communication : empathie

Connaissances : connaissance des poisons, connaissance de féerie, connaissance des créatures, connaissance des éléments, littérature et traditions.

Spéciales : connaissance de la magie, rituels de Basse magie.



LES CLASS FOCUS

Sans la compétence *connaissance de la nature*, Morwen ne serait pas une druidesse digne de ce nom. La découverte de la faune et de la flore fait nécessairement partie de son apprentissage de druide ; si elle n'avait pas appris à les connaître, elle ne serait pas devenue druidesse de niveau 1. C'est pourquoi, Morwen reçoit gratuitement au début de sa carrière 6 rangs dans cette compétence. Ces six points constituent l'un des *class focus* de Morwen : tout druide de niveau 1, quel qu'il soit, en reçoit autant qu'elle.

Les *class focus* sont des compétences dans lesquelles un personnage d'une classe donnée reçoit automatiquement des rangs *gratuits*. Ce sont généralement des talents très importants pour tout représentant de cette classe.

Vous recevrez la plupart de vos *class focus* au début de votre carrière. Par exemple, un voleur de niveau 1 commence automatiquement ses aventures avec 4 rangs *initiaux en droits et coutumes*. Ceci signifie qu'il reçoit 4 rangs gratuits dans cette compétence au moment où il crée son personnage.

Quelques rares *class focus* sont attribués lorsque vous progressez en niveau. Par exemple, un sorcier reçoit 10 rangs gratuits dans des rituels de Basse Magie à chaque fois qu'il progresse d'un niveau.

Reportez-vous à la description de votre classe pour connaître les *class focus* auxquels vous avez droit.

Focus raciaux : Si vous êtes un représentant d'une race semi-humaine (nain, elfe, etc.), vous recevrez également des rangs gratuits dans certaines compétences lors de la création de votre personnage. Il s'agit de talents que tout représentant normal de cette race développe naturellement un petit peu au cours de sa jeunesse. Par exemple, les elfes évoluent depuis leur plus tendre enfance dans un environnement forestier : c'est pourquoi, tout elfe reçoit 3 rangs gratuits en *écouter* au début de sa carrière. Ces rangs gratuits constituent les *focus raciaux* de votre personnage.



TESTS DE COMPÉTENCES

On teste les compétences dans un grand nombre de circonstances : lorsque vous effectuez un *déplacement silencieux* pour surprendre un adversaire, lorsque vous cherchez à déchiffrer un parchemin (*SCRIPTORIUM*), lorsque vous escaladez une falaise (*grimper*), lorsque vous tentez d'approcher un animal récalcitrant (*empathie animale*), lorsque vous cherchez à reconnaître une herbe médicinale (*herboristerie*), etc. Le test de compétence détermine la réussite de votre action.

Tous les jets de compétences se font bien entendu au D20. A chaque fois que vous tentez une action, le MD estime sa difficulté et lui assigne une DC en conséquence. Ainsi, le crochetage d'une serrure simple peut avoir une DC de 18 ; le crochetage d'une serrure complexe peut avoir une DC de 25 ou même 30. Le joueur tire un D20 auquel il ajoute son score dans la compétence. Si le total est égal ou supérieur à la DC, l'action est réussie.

20 pur et 1 pur : Lors d'un test de compétence, un 20 pur n'est *pas* considéré comme une réussite automatique, un 1 pur n'est *pas* considéré comme un échec automatique. On peut ainsi être trop faible dans une compétence pour pouvoir réaliser une action donnée; de même, on peut être trop bon pour avoir la moindre chance d'échec dans une action simple.

Exemple : Randall cherche naïvement à escalader un mur d'une DC de 25. Comme son rang en grimper est de 0, il n'a tout simplement aucune chance de réussir, pas même s'il réalise un 20 pur au dé (reportez-vous au chapitre II : *points de vie et dégâts*, sous le titre : *chutes et collisions*, pour savoir ce qui arrive ensuite à mon cobaye favori).

Exemple : Ermander tente de repérer le nord en fonction des étoiles. Comme cette action a une DC de 10, et qu'Ermander a un rang 10 en astrologie, il n'a tout simplement aucune chance d'échec.

Dans certains cas, le MD peut décider s'il le souhaite de considérer un 20 pur comme une réussite, même si le personnage n'a normalement pas un rang suffisant pour ce faire; mais cette décision ne dépend que de lui. La règle par défaut est qu'un 20 *n'est pas* une réussite automatique.



Rang 0 dans une compétence : si votre rang dans une compétence donnée est de 0, cela ne veut pas dire qu'il vous est interdit d'utiliser cette compétence. Tout le monde peut essayer de grimper, d'écouter à travers une porte, de se cacher ou de se déguiser : simplement, si vous n'avez investi aucun rang dans cette compétence, vous aurez des chances de réussite bien moindres que ceux qui ont développé ce talent jusqu'à un rang élevé. Si votre rang est de 0, vous ajoutez simplement votre bonus de caractéristique au résultat du D20 pour connaître le résultat du test.

Compétences « entraîné seulement » : Certaines compétences ne peuvent pas du tout être utilisées si vous n'avez pas investi un minimum de rang dans leur maîtrise. Ce sont les compétences dites « entraîné seulement ». Dans ces talents, vous devez avoir acquis *au moins un rang 2* pour être autorisé à lancer un test de compétence. Par exemple, la compétence *connaissance de la magie* est une compétence *entraîné seulement*. Si vous n'avez rien appris du tout en magie, vous n'avez tout simplement aucune chance de reconnaître un sortilège donné.

Test opposé : les compétences interagissent régulièrement entre elles en cours de jeu. Il arrive fréquemment que deux compétences jouent l'une contre l'autre (par exemple : *écouter* contre *déplacement silencieux*, *observer* contre *se cacher*, etc.), ou que deux personnages se confrontent dans un même talent. Dans ce cas, chaque protagoniste tire un jet de compétence, et on compare les résultats. Le personnage qui fait le score le plus haut l'emporte.

Exemple : Cassandra la voleuse effectue un *déplacement silencieux* pour passer dans le dos des gardes du donjon. Elle lance son test de compétence (d20 + rang en *déplacement silencieux* + bonus standard de dextérité) et obtient un total de 19. Le MD effectue à présent un test en *écouter* (d20 + rang + bonus de sagesse) pour chacun des gardes, de façon à déterminer lesquels entendent la voleuse se déplacer. Seuls ceux qui réalisent un résultat de 19 ou plus entendent marcher Cassandra.

Exemple : Aïcha, la bateleuse, et Cerlûne, le barde, décident de s'affronter dans un concours musical. Tous deux tirent un test de compétence en art, musique, pour connaître la qualité de leur prestation : celui qui fait le plus haut score réalise la meilleure performance et conquiert les suffrages du public. Aïcha réalise un score de 18, et Cerlûne de 19. Comme l'écart est faible (et les deux résultats très bons), le MD décide que le public est également séduit par les deux artistes.



« Take 10 » et « Take 20 » : un personnage qui prend 10 fois le temps normal pour réaliser une action donnée a le droit de ne pas jeter de dé 20 ; au lieu de cela, il considère le résultat du dé comme étant automatiquement un 10 : c'est le « take 10 ». Un personnage qui prend 20 fois le temps normal a le droit de ne pas jeter de dé 20 ; au lieu de cela, il considère le résultat comme étant automatiquement un 20 : c'est le « take 20 ».

Exemple : Cassandra (score total de 15 en grimper) est en train d'escalader une falaise abrupte. Elle décide de prendre tout son temps pour négocier un passage particulièrement difficile (DC 25 !). Elle prend 10 fois le temps normal et supprime ainsi la part d'aléatoire : le résultat du test de compétence est automatiquement un 25, donc une réussite. Notez toutefois qu'à ce rythme, la fatigue risque rapidement d'entrer en jeu, puisque Cassandra vient de passer 10 rounds uniquement pour grimper un passage qui n'aurait normalement pas dû lui prendre plus d'une minute...

Selon les circonstances, le MD peut ou non vous autoriser à appliquer le « take 10 » ou le « take 20 ». Ici encore, c'est son jugement qui sera prépondérant. Par exemple, un personnage qui a un score total de 3 en grimper pourra être autorisé à « prendre 10 » pour passer un passage d'escalade facile (le MD estime

qu'avec un maximum de prudence et de bons conseils, il peut y arriver sans problèmes), mais pas à « prendre 20 » pour passer un passage très difficile (le MD estime qu'il devra vraiment se surpasser, en sortant un jet de dé exceptionnel, pour réussir à grimper un tel passage, et ce n'est pas du temps supplémentaire qui va l'aider à relever ce défi).

Nous recommandons au MD d'accepter le « take 10 » et le « take 20 » pour des compétences *manuelles*, pour certaines compétences *artistiques*, et dans certains cas pour des compétences de *mouvement*. Nous lui recommandons de ne pas l'accepter pour des compétences de *perception* (à l'exception de *chercher*), de *communication* et d'*intellect*.

Compétences auxiliaires : Il peut arriver qu'une compétence en « complète » bien une autre. Par exemple, vous décidez de réparer votre armure. Vous disposez du talent « forge » et de « port d'armure » (une compétence martiale). Le jet de compétence demandé est un jet de forge, mais vous estimez (et le MD vous donne raison), que votre connaissance des armures de plates vous sera bénéfique dans cette action. *Port d'armure* sert donc de compétence auxiliaire dans ce cas précis.

Dans ce cas, on applique la règle du « 3 pour 1 » : par trois rangs que vous possédez dans la compétence *port d'armure*, vous recevez un bonus de 1 à votre test de compétence en *forge*. Si vous possédez un rang 6 en port d'armure, vous recevez donc un bonus de 2 à votre test de forge. Le MD peut même décider d'appliquer un « 2 pour 1 » dans certains cas.

C'est au joueur de signaler qu'il dispose d'une compétence qui lui paraît auxiliaire, et de demander l'application de la règle. S'il n'y pense pas, tant pis pour lui ! Le MD n'est pas censé connaître par cœur toutes les compétences dont disposent les PJ...

Personnages auxiliaires : Il est parfois possible de se faire aider dans une action par un autre personnage, qui dispose de la même compétence, ou même d'une compétence auxiliaire. Dans ce cas, on applique également la règle du 3 pour 1 : par trois rangs que possède l'aidant, vous bénéficiez d'un bonus de 1 à votre test de compétence. Bien sûr, il n'est pas toujours possible de se faire aider (par exemple, vous ne pouvez vous faire aider pour un test en *écouter*) ; de plus, le MD peut décider d'un nombre maximum d'aidants pris en compte. Par exemple, pour *soigner* un blessé, il est inutile d'être à plus de deux ; au contraire, les personnages supplémentaires risquent de gêner le soignant plus qu'autre chose... le MD pourra donc autoriser un seul personnage auxiliaire à venir en aide au soignant principal.

Jets de dés groupés : Lorsque plusieurs PNJ effectuent en même temps la même action, le MD peut décider dans certains cas d'effectuer un seul jet de dé pour l'ensemble du groupe, de façon à se simplifier la vie.

Exemple : dans l'un des exemples ci-dessus, Cassandra tente un déplacement silencieux dans le dos d'une demi-douzaine de gardes. Le MD décide de tirer deux tests en *écouter* en tout pour l'ensemble des gardes (un jet de dé par trois gardes). Le premier groupe de 3 obtient un total de 13, le second un total de 9 (Cassandra n'a donc été entendue ni par le premier groupe de gardes, ni par le second).

Se passer de jet de dé : n'oubliez pas que les compétences sont avant tout un moyen d'évaluer les talents d'un personnage. Dans certains cas, mieux vaut ne pas se compliquer la vie avec des jets de dé et simplement tenir compte du rang de compétence pour évaluer la réussite d'une action, surtout si cette action pèse peu sur le jeu. Par exemple, un personnage qui n'a pas de rang en herboristerie a peut-être une chance mince de créer un poison végétal complexe, si l'on s'en tient aux règles, mais le MD peut tout à fait décider que l'échec est automatique et lui interdire toute tentative. Inversement, Si un personnage a un rang 10 en *connaissance de la nature*, ne lui demandez pas de jet de dé pour distinguer un furet d'une fouine : vous pouvez considérer l'action comme automatiquement réussie. En éliminant les jets de dés qui supposent une très faible part d'aléatoire, on améliore d'autant la fluidité du jeu.

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Vous trouverez, à partir de la page suivante, la description des différentes compétences générales.

Quelques mentions peuvent apparaître à côté du nom de la compétence :

Caractéristique (For, Dex, Sag, etc.) : La caractéristique entre parenthèse, à côté du nom de la compétence, est la caractéristique associée à la compétence. Vous ajoutez votre bonus standard dans cette caractéristique à votre rang pour connaître votre score total dans cette compétence.

Parfois, vous ne trouverez aucune caractéristique entre parenthèses à côté du nom d'une compétence donnée. Ne vous étonnez pas : certaines compétences fonctionnent sans caractéristique associée. Dans ce cas, vous n'ajoutez simplement aucun bonus à votre rang lorsque vous effectuez un test de compétence (votre score de compétence est simplement égal à votre rang dans celle-ci).

« Entraîné seulement » : Cette mention signifie que la compétence ne peut pas être utilisée du tout, si le personnage n'a pas au moins acquis un rang 2 dans celle-ci.

« Limité » : Signifie que cette compétence n'est pas « libre d'accès », et qu'il existe une limite au rang que vous pouvez atteindre dans celle-ci à un moment donné de votre carrière (niveau). Une telle compétence vous offre soit un accès Majeur, soit un accès mineur, selon votre classe de personnage.

Pénalité d'encombrement : signifie que, si vous portez actuellement une armure ou d'autres objets lourds, vous subissez un malus à tous vos tests de compétence dans ce talent. Ce malus est égal à votre *encombrement* actuel.

Pénalité d'encombrement x2 : Signifie que, si vous portez actuellement une armure ou d'autres objets lourds, vous subissez un malus à tous vos tests de compétence dans ce talent. Ce malus est égal au double de votre encombrement actuel.

GROUPES DE COMPÉTENCES

Pour des raisons de commodité, les compétences générales sont classées en six groupes :

Perception : les compétences de perception reposent sur vos sens : *écouter, observer, chercher*, etc. La caractéristique associée à ces talents est généralement la sagesse (parfois l'intelligence).

Mouvement : les compétences de mouvement sont des talents qui reposent sur la coordination des mouvements, l'adresse, la souplesse et la force physique : *grimper, saut, équilibre, déplacement silencieux*, etc. Les caractéristiques associées à ces talents sont généralement la Dex et la For.

Manuel : les compétences manuelles reposent sur votre habileté à construire quelque chose de vos mains ou à effectuer un travail délicat : *artisanat, crochetage, sabotage*, etc. La caractéristique associée à ces talents est généralement la dextérité.

Communication : ces compétences représentent votre capacité à faire passer un message de la meilleure manière possible, et à lire le langage corporel de votre interlocuteur : *empathie, diplomatie*, etc. La Sagesse et le charisme jouent un rôle important dans ces talents.

Intellect : ces compétences représentent les savoir de votre personnage dans divers domaines. C'est généralement l'intelligence qui sera prise en compte.

Art : ces compétences représentent votre talent dans diverses formes d'expression artistique (aussi bien des arts scéniques que des arts plastiques ou manuels). La sagesse, le charisme, et parfois la dextérité joueront un rôle dans les tests de compétence.

Spéciales : ces compétences ont rapport avec la magie ou la sorcellerie, et leur accès est limité selon une règle particulière : si une compétence *spéciale* ne se trouve pas dans votre champs de compétence, vous ne pouvez pas *du tout* l'apprendre (pas même en payant le prix double). Reportez-vous à la description des compétences spéciales elles-mêmes pour y voir plus clair (les *rituels de basse magie* sont décrits uniquement au chapitre IX : *magie et pouvoirs spéciaux*).

LISTE DES COMPÉTENCES GÉNÉRALES, PAR GROUPE



PERCEPTION

Chercher	(Int) ⌘
Orientation	(Sag)
Écouter	(Sag) ⌘
Evaluation	(Int)
Lecture sur les lèvres	(Int) ①
Observer	(Sag) ⌘
Odeur	(Sag)
Pister	(Sag)
Sens d'aveugle	(Sag)

Mouvement

Acrobatie	(Dex) ① ⌘ 2
Contorsion	(Dex) ⌘ 2
Course	⌘
Déplacement silencieux	(Dex) ⌘ ⌘
Endurance	(Con) ⌘
Équilibre	(Dex) ⌘
Équitation	(Dex)
Grimper	(Dex) ⌘ 2
Nager	(For) ⌘ 2
Pick-pocket	(Dex) ⌘ ⌘
Sauter	⌘ 2
Se cacher	(Dex) ⌘ ⌘

Manuel

Artisanat	(Dex)
Crochetage	(Dex) ①
Falsification	(Int)
Sabotage	(Dex)
Utilisation de corde	(Dex)

Communication

Baratin	(Cha)
Diplomatie	(Cha)
Empathie	(Sag) ⌘
Empathie animale	(Sag)
Intimidation	(Cha)
Jeu	(Cha)
Séduction	(Cha + Beau)

Intellect

Alchimie	(Int) ①
Ascétisme	(Sag) ①
Astrologie	(Int) ①
Cartographie	(Int)
connaissance des arts	(Int)
connaissance des créatures	(Int) ⌘
connaissance des éléments	(Int) ⌘ ①
connaissance de féerie	(Int) ⌘ ①
connaissance de la nature	(Int)
connaissance des poisons	(Int) ⌘ ①
connaissance des religions	(Int)
droit et coutumes	(Int)
héraldique	(Int)
herboristerie	(Int)
ingénierie (militaire)	(Int)
langue maternelle	(Int)
langue	(Int) ①
lire/écrire	(Int) ①
linguistique	(Int) ①
littérature et traditions	(Int) ⌘
mémoire	(Int)
mines	(Int)
navigation	(Int)
soins	(Int) ①
survie	(Int)

Art

danse	(Dex)
déguisement	(Sag)
jonglerie	(Dex)
Musique	(Sag)
Narration	(Cha)
peinture	(Sag)
scriptorium	(Sag)
théâtre	(Cha)

Spéciales

Connaissance de la magie	(Int) ⌘ ①
rituels de basse magie	(Sag) ⌘ ①

⌘ Compétence « limitée » : le rang que vous pouvez atteindre dans ce talent est limité en fonction de votre niveau.

① Compétence « entraîné seulement » : cette compétence ne peut être utilisée que si le personnage a au moins un rang 2.

⌘ et ⌘ 2 : Pénalité d'encombrement et pénalité x2 : votre encombrement impose un malus à vos tests dans cette compétence.

Perception

Les compétences de perception font appel à vos sens et à votre jugement. Elles vous permettent d'obtenir diverses informations nécessaires à votre survie ou à la progression de votre aventure.

Chercher (Inc / limité)

Cette compétence reflète votre capacité à découvrir des portes secrètes, des faux-fonds, des mécanismes dissimulés, des pièges, et autres détails matériels qui ne sont pas apparents. Vous utiliserez également cette compétence pour fouiller une pièce à la recherche d'éléments intéressants, repérer des défauts ou des détails révélateurs dans un objet, ou découvrir des indices en tout genre.

Une telle opération prend toujours plusieurs rounds. La durée exacte est déterminée par le MD en fonction de ce qui est recherché; par défaut, une recherche prend 2d6 rounds.

Chercher se distingue de *observer* en ce sens que l'observation s'applique à des repérages rapides de détails et de mouvements, alors que *chercher* s'applique à l'observation minutieuse d'un objet, d'une surface ou d'un environnement.

Le MD assigne une DC au mécanisme ou au détail à découvrir.

Orientation (Saq)

Cette compétence vous permet d'avoir une connaissance intuitive de la direction (Nord, sud, etc). Un jet réussi permet de s'orienter par rapport aux quatre points cardinaux ou par rapport à un endroit que l'on vient de quitter, ou encore par rapport à un endroit que l'on vient d'apercevoir au loin avant de replonger sous les frondaisons des arbres.

La DC est normalement de 15. Habituellement (en terrain ouvert), le MD demande un test de compétence tous les 10 km de déplacement effectué par le personnage. Dans un environnement complexe tel que forêt, ville ou souterrain, le MD peut demander des jets plus fréquents.

Écouter (Saq / limité)

Cette compétence représente la qualité de l'ouïe d'un personnage, sa capacité à se concentrer sur un bruit précis, et sa capacité à interpréter des sons ténus. Utilisez cette compétence lorsque vous cherchez à entendre ou à interpréter des bruits faibles, lointains

ou étouffés : pour localiser un animal en forêt, pour repérer un ennemi au son de ses pas, ou encore pour suivre une conversation à travers une porte fermée. Le MD peut également vous demander lui-même de lancer un jet en *écouter* lorsqu'il estime qu'il y a à portée d'oreille un bruit que vous êtes susceptible d'entendre.

Un jet d'écoute réussi vous permet de localiser la source du bruit à quelques mètres près.

Cette compétence est typiquement opposée à des jets de déplacements silencieux.

Quelques exemples de DC :

- 0 : conversation à 15m de distance
- 5 : un homme en mailles marchant lentement, en essayant de limiter le bruit
- 10 : Un homme sans armure marchant lentement, essayant de limiter le bruit
- 15 : un voleur débutant réussissant un jet très moyen de déplacement silencieux.
- 22 : un chat qui marche

Quelques ajustements à la DC :

- +1 : par 3m de distance de l'auditeur
- +5 : à travers une porte
- +15 : à travers un mur épais
- + 3 : auditeur inattentif (test sur demande du MD)
- + 5 : auditeur en train de converser
- + 5-10 : fort bruit ambiant.

L'écoute est une compétence très importante dans la détermination de la surprise.



Évaluation (Inc)

On se sert de cette compétence lorsqu'il s'agit d'évaluer la valeur de minéraux précieux ou de pièces de monnaie (un personnage compétent en *évaluation* connaît bien les monnaies étrangères, les métaux et les pierres précieuses). Vous vous en servirez également pour évaluer la valeur financière d'un objet ou d'une œuvre d'art, et repérer les éventuels défauts qui peuvent faire baisser son prix.

Si vous excellez dans une autre compétence, qui soit plus directement en relation avec l'objet évalué, c'est cette compétence qui sera testée à la place d'*évaluation*. Par exemple, si vous êtes spécialisé à l'épée, vous lancerez un test de compétence dans la compétence martiale « maîtrise de l'épée » pour évaluer la qualité d'une telle arme. Dans ce cas, la compétence évaluation vient simplement en auxiliaire à 2 pour 1. Si vous évaluez une œuvre d'art, la compétence *connaissance des arts* vous sera

également plus utile (c'est elle qui sera testée, et *évaluation* viendra également en auxiliaire à 2 pour 1).

Exemples de DC :

DC 12 : évaluer la qualité d'un objet commun (ou d'un type bien connu du personnage)

DC 15 : évaluer des valeurs monétaires, des métaux ou des gemmes.

DC 20 : évaluation d'objets rares ou exotiques et d'œuvres d'art.



Lecture sur les lèvres (Inc)

D Entraîné seulement

Cette compétence permet de lire à distance sur les lèvres de quelqu'un et de suivre sa conversation. La distance maximale pour ce faire est de 15 mètres. Vous devez obligatoirement connaître le langage utilisé par la personne que vous tentez d'espionner : il est impossible de retranscrire une conversation qui se déroule dans une langue que vous ignorez.

La DC de base est de 15, ce qui permet d'avoir une bonne idée du contenu général d'une conversation. Si vous réalisez un score supérieur, le MD vous donnera plus de détails sur les paroles échangées. Si vous réalisez un score inférieur, vous ne comprendrez que des bribes de paroles, peut-être même rien du tout.

Si vous maîtrisez mal (partiellement) la langue utilisée dans la conversation, le MD peut vous imposer un malus à votre test de compétence en *lecture sur les lèvres* (généralement, ce malus est de 9, moins votre rang dans la connaissance de cette langue) ; en outre un jet de connaissance de la langue peut s'avérer nécessaire pour l'interprétation de la conversation.

Vous tirez un nouveau test de compétence à chaque nouvelle minute d'observation. Notez que l'utilisation de cette compétence demande une attention totale de votre part.



Observer (Soq / limité)

Cette compétence permet de repérer un voleur caché dans l'ombre, un oiseau perché sur une haute branche ou un ranger en embuscade dans les taillis... elle représente la qualité de la vue, mais surtout la capacité à être attentif à son environnement et à noter les détails du premier coup d'oeil. Par exemple, elle permet de repérer des éléments de décor qui

clochent (comme deux paires d'antennes dans un tas d'ordure), et de mettre ainsi en alerte votre personnage. Elle sert enfin à percer à jour un déguisement où à noter les signes de la présence d'une créature invisible.

Exemples de DC :

- 14 : Un petit oiseau sur une haute branche
- 16 : Un chat immobile dans les taillis
- 15 : percer à jour le déguisement d'un voleur moyen
- 19 : un pendentif de bois sur une branche à 10m en pleine forêt

Exemples d'ajustements à la DC :

- 1 : Par 3m de distance du sujet
- 5 : L'observateur est distrait
- 1 à -7 : Pénombre

Comme l'écoute, cette compétence est déterminante pour la surprise. On l'oppose typiquement à un jet de « se cacher ».

Odorat (Soq)

Cette compétence représente votre capacité à remarquer, reconnaître et interpréter une odeur donnée. Le type d'informations que votre odorat peut vous transmettre dépend de votre rang dans la compétence.

Rang 6 ou moins : lorsque vous possédez un rang 6 ou inférieur en *odorat*, la seule chose que vous puissiez faire est de remarquer une odeur et de chercher à l'identifier. Par exemple, lorsque Cassandra la voleuse pénètre dans la ruelle quelques minutes après le meurtre, elle remarque une légère odeur de parfum grâce à un test de compétence en odorat réussi. Si son jet est particulièrement bien réussi, le MD pourra lui apprendre que ce parfum est à base de jasmin.

Exemples de DC :

- DC 4 à 20 : repérer une odeur
- DC 8 à 24 : analyser (identifier) une odeur.

Rang 7 ou plus : lorsque vous possédez un rang 7 ou supérieur en *odorat*, vous gagnez la capacité extraordinaire de reconnaître l'odeur corporelle d'une personne ou d'une créature que vous avez déjà rencontrée. La DC pour ce faire est de 24 ou plus.

Par exemple, si l'elfe Ilwen Valari (rang 8 en odorat) parvient sur les lieux du crime juste après Cassandra, elle pourrait fort bien reconnaître l'odeur du forgeron sur les vêtements de la victime (à condition d'avoir déjà rencontré le forgeron auparavant). A l'inverse, si elle ne rencontre le forgeron que deux jours après, elle pourra très bien reconnaître dans son odeur celle qui se trouvait sur les vêtements du mort.

De plus, vous pouvez suivre la piste d'une créature grâce à son odeur. La DC pour ce faire dépend du temps écoulé depuis le passage de la créature :

Suivre une piste, exemples de DC :

- DC 20 : moins de 5 minutes après le passage de la créature.
- DC 24 : moins d'un quart d'heure après le passage de la créature
- DC 28 : entre un quart d'heure et une heure après le passage de la créature.

Si la créature suivie laisse une odeur particulièrement importante ou caractéristique, le test de compétence peut recevoir un bonus.

Le rang maximal que vous puissiez atteindre dans cette compétence est normalement le rang 4, à moins que votre personnage ne soit de race elfique ou gnôme. Les elfes et les gnômes (et eux seuls) peuvent atteindre le rang 9 au maximum dans l'art olfactif. Les créatures monstrueuses peuvent atteindre un rang beaucoup plus élevé encore. Pour vous donner une idée de l'ordre des valeurs, un bon chien de chasse a environ un rang 14 en odorat.

Exemple de modificateurs :

- + 4 DC : par heure de pluie légère écoulée
- +8 DC: par heure de pluie drue écoulée
- + 3 DC: par jour passé

Si le jet est réussi de plus de 4 points, les traces peuvent être interprétées. L'interprétation peut révéler des informations comme : les arrêts effectués par la créature, sa vitesse de déplacement, le fait qu'elle portait quelque chose, ou le fait qu'elle soit en fuite.

Vous pouvez également vous servir de cette compétence pour effacer des traces et les rendre invisibles (ce qui prend 1d6 rounds au minimum). Lorsque vous agissez ainsi, toute personne tentant de lire ces traces subira un malus à son test de compétence égal à 8 + votre rang en *pister*.



Sens d'aveugle (Soq)

Cette compétence reflète votre habileté à vous représenter votre environnement sans faire appel à la vision. Le sens d'aveugle se base sur le bruit, les déplacements d'air, et une sorte de « sixième sens », pour repérer des créatures en mouvement, et sur le toucher pour distinguer des reliefs.

Utilisez cette compétence pour repérer des créatures invisibles (à condition que ces créatures aient un corps physique), ou pour localiser vos adversaires dans les ténèbres, lorsque vous ne pouvez les voir. Pour ce faire, vous devez obligatoirement être au courant de leur présence, par exemple grâce à un test réussi en *écouter*. Si vous n'êtes pas mis au courant de leur présence, le MD ne vous proposera aucun test en *sens d'aveugle* pour les repérer.

Utilisée de cette manière, la portée de cette compétence est de 3 mètres au plus. Elle vous permet donc de repérer la position des créatures qui sont en mouvement dans un rayon de 3 mètres autour de vous, et d'avoir une idée très vague de leurs actions, mouvements et attitude.

Pister (Soq)

Cette compétence permet de repérer, suivre et interpréter les traces laissées par une créature. Vous l'utiliserez également pour repérer toute marque d'activité humaine dans un environnement naturel.

Exemples de DC :

- DC 5 : sol particulièrement meuble ou réceptif (boue séchée, etc).
- DC 5 : traces de feu non nettoyées
- DC 10-20: sol moyennement meuble ou réceptif (terre un peu meuble, champ de blé, végétation, etc)
- DC 15 : traces de feu nettoyées.
- DC 25 : sol peu réceptif (roc, pierre)

La DC dépend de la taille de la créature :

- DC 18 : taille d'ogre
- DC 22 : taille humaine
- DC 25 : taille de hobbit ou inférieure

Ajustements à la DC :

- 5 DC : la créature se déplace au moyen d'ailes
- 4 DC : la créature est en armure de métal.
- +5 DC : la créature ne bouge pas, et ne peut être repérée qu'à son souffle.
- 4 DC : très faible luminosité (à moins que la créature ne soit invisible ou l'observateur aveugle)

Lorsque vous avez repéré précisément une créature par un jet réussi en *sens d'aveugle*, vous pouvez désormais l'attaquer ou parer ses coups sans subir les chances d'échec de 50% au toucher, et ce, tant qu'elle n'effectue que des *déplacements lents*. Si elle effectue un *déplacement rapide*, vous perdez aussitôt le contact, et vous aurez besoin d'un nouveau jet réussi en sens d'aveugle pour la repérer à nouveau.

Le fait d'avoir repéré une créature grâce au *sens d'aveugle* ne vous dispense pas du malus de 4 au toucher qui survient lorsque vous combattez dans l'obscurité. Cependant, un rang élevé dans la compétence vous permet de réduire ce malus comme suit (ceci est un avantage permanent) :

Malus au toucher dans l'obscurité (selon le rang en sens d'aveugle) :

Rang 0 : -4 aux jets d'attaque

Rang 3 : -3 aux jets d'attaque

Rang 6 et plus : -2 aux jets d'attaque.

Notez bien la complémentarité entre cette compétence et la compétence *écouter* : l'écoute permet d'être averti de la présence d'un ennemi et de se faire une idée de sa position approximative (à quelques mètres près) pendant un instant, mais pas de le repérer plus précisément ni de suivre ses mouvements. Cependant sa portée est plus grande. Le *sens d'aveugle* permet de localiser plus précisément une créature et ses mouvements (assez précisément pour pouvoir la frapper), mais uniquement lorsqu'elle se trouve à 3 mètres de distance ou moins.

En principe, lorsqu'une créature approche dans l'obscurité, le MD demandera d'abord un jet d'écoute (pour être mis au courant de la présence d'un ennemi), puis, en cas de réussite, un jet de sens d'aveugle (lorsque la créature est à portée de 3m), pour la repérer avec précision.

La compétence est efficace pour repérer les mouvements ; mais il est impossible de repérer des objets immobiles ou de se représenter la configuration d'une pièce sans faire appel au toucher.

Un personnage peut utiliser cette compétence pour détailler, avec les doigts, un relief tel qu'un visage, une statue ou un objet. La DC classique pour se représenter précisément un visage ou le reconnaître est de 20.

Enfin, aucune créature humaine ou semi-humaine ne peut normalement dépasser le rang 6 en sens d'aveugle. Il s'agit d'une limite absolue, que seuls peuvent contourner :

- Les personnages dont une des classes au moins est *bateleur*.
- Les personnages réellement *aveugles*.
- Les personnages de race *elfique*, *naine* ou *gnôme*, qui peuvent monter jusqu'au rang 9.

Mouvement

Les compétences de mouvement sont testées à chaque fois que vous effectuez un déplacement ou un geste difficile : sauter, courir, marcher sans bruit, nager, effectuer des figures acrobatiques ou faire un tour de passe-passe. Elles sont utiles pour franchir des obstacles physiques, pour surprendre un adversaire, ou encore pour échapper à une situation dangereuse.

Acrobatie

(Oex)

Ⓜ Entraîné seulement

⌘ 2 Double pénalité d'encombrement

Avec cette compétence, vous pouvez effectuer une série de figures acrobatiques, du simple trépied aux figures les plus complexes (la DC varie selon les figures tentées). Les bateleurs se servent de ce talent pour amuser les foules.

Toutefois, l'acrobatie a d'autres utilités en aventure :

Chute : les acrobates ont appris à bien tomber. Un personnage qui fait une chute peut tenter d'en réduire les dégâts avec un test d'acrobatie réussi :

Chutes : DC pour réduire les dégâts .

DC 15 : 3 m de chute annulés (1D8 de dégât en moins)

DC 25 : 6 m de chute annulés (2D8 de dégât en moins)

De plus, si vous effectuez une chute de 3m ou moins, et que vous réussissez votre jet d'acrobatie (DC 15), non seulement vous ne subissez aucun dégât, mais en outre vous vous recevez parfaitement sur le sol et vous êtes instantanément prêt au combat.

« **Parade** » : Un personnage qui est bon acrobate est plus leste, plus souple, plus habile à esquiver les coups. Il peut recourir à des manœuvres étonnantes pour éviter une attaque dangereuse : se jeter sur le sol et se redresser aussitôt en roulé-boulé, incliner fortement le corps en arrière pour laisser un coup d'épée passer au-dessus de lui (tout en gardant les pieds bien vissés sur terre), effectuer un saut de côté, etc.

Vous pouvez donc utiliser une acrobatie de la même façon qu'une *parade de mêlée*. Pour ce faire, vous devez sacrifier une des actions de combat dont vous disposez, et lancer à la place un test de compétence en acrobatie : si le résultat de celui-ci est égal ou supérieur à la *force de frappe* de l'attaque, celle-ci est neutralisée et vous n'en subissez pas les dégâts.

Vous ne pouvez bénéficier de cet avantage que lorsque vous avez la possibilité de vous déplacer de 3m au moins, soit en arrière, soit latéralement (si vous

êtes encerclés ou si vous combattez dans un espace étroit, vous ne pouvez réaliser aucune acrobatie). Une acrobatie peut neutraliser même une attaque de *tir*.

De façon générale, il est impossible d'utiliser *acrobatie* avec une armure lourde et avec une arme supérieure à l'épée longue en main (un bouclier ou une maille, même elfique, rend l'utilisation d'acrobatie impossible).

Contorsion (Dex)

⌘ 2 Double pénalité d'encombrement

Utilisez ce talent pour vous défaire de vos liens, mais aussi pour vous faufiler dans des passages étroits. Les bateleurs, en particulier, affectionnent cette compétence et l'utilisent parfois pour amuser la galerie (qui n'a jamais vu un contorsionniste à l'œuvre ?).

Lorsque vous cherchez à vous défaire de vos liens, votre test de compétence en contorsion est opposé au résultat du test d'*utilisation de cordes* de la personne qui vous a attaché. Vous devez battre ce score de 15 points ou plus pour parvenir à vous libérer.

Lorsque vous cherchez à vous faufiler dans des espaces étroits (galerie étroite, etc.), le MD assignera une DC à votre action en fonction de la difficulté du passage.

Lutte : si vous êtes un bon contorsionniste, il sera plus difficile de vous immobiliser à la lutte. En conséquence, vous gagnez un bonus pour les actions de lutte suivante : *évasion* et *dégainer* (ceci est un avantage permanent). Ce bonus dépend de votre rang dans la compétence :

Bonus en *évasion* et *dégainer*, selon le rang :

Rang 3 : +1
Rang 6 : +2
Rang 9 : +3

Vous ne bénéficiez de ce bonus que lorsque vous ne portez aucune armure lourde. Notez-le sur votre feuille de personnage, à côté de la compétence *contorsion*.

Course

⌘ Pénalité d'encombrement

Cette compétence reflète votre entraînement (en résistance) dans l'art de la course. Plus vous avez de rangs en course, plus vous êtes capable de courir vite. Votre rang en course s'additionne à votre score de force, pour déterminer la vitesse maximale que vous pouvez atteindre. Si votre rang est 0, votre vitesse maximale est donc simplement égale à votre force.

Vitesse max = force + rang en course – encombrement.

Une vitesse de 1 correspond à un déplacement de 20 mètres/round (2 m/segment). Ce qui nous apprend qu'un coureur de 100 m (qui fait environ 600 m à la minute) a environ une force de 16 et 14 rangs en course, pour une vitesse maximale de 30. Lors d'une poursuite, comparez les vitesses des protagonistes pour déterminer le terrain gagné ou perdu.

Typiquement, on joue une course de la façon suivante : le personnage qui court choisit lui-même une vitesse, dans la mesure de ses possibilités. Cependant, à chaque round de course, il doit passer un test dans la compétence *endurance* contre la vitesse choisie (qui sert de DC) : s'il réussit, il parvient à maintenir la vitesse ; s'il échoue, la vitesse qu'il peut atteindre est à présent réduite à la moitié de sa vitesse maximale possible, à partir du round suivant et jusqu'à ce qu'il se soit reposé au moins un round. Bien sûr, le score de fatigue entre en jeu et chaque round de dépassement entraîne un malus de 1 au jet d'endurance. Mais on peut tenir longtemps en choisissant des vitesses faibles. Il ne sert à rien de courir trop vite si vous devez tenir longtemps et que vous n'avez pas investi en endurance.

Pour repère, une personne qui marche tranquillement fait environ 60m/round, soit une vitesse de 3 (aucun jet nécessaire !).



Déplacement silencieux (Dex / limité)

⌘ Pénalité d'encombrement

Utilisez cette compétence pour vous déplacer en faisant un minimum de bruit, par exemple pour surprendre vos adversaires ou éviter une rencontre.

Plus haut est le résultat de votre test de compétence, moins vous faites de bruit. Votre résultat sera typiquement opposé à celui d'un test d'écoute réalisé par les personnes susceptibles de vous entendre.

Un malus peut être imposé si le sol est grinçant ou si vous évoluez dans un environnement particulièrement difficile (par exemple, si vous traversez une zone de végétation haute, comme un champ de blé bruissant à chaque pas).

En principe, pour utiliser efficacement cette compétence, vous ne pouvez vous déplacer qu'en marchant normalement. Si vous décidez de courir, ou simplement de presser le pas, le MD infligera un malus à votre jet de dé.

Pour vous donner une idée de la valeur des scores, un chat a environ 12 rangs en déplacement silencieux.

Endurance (Limité / Con)

Cette compétence reflète votre endurance physique (et notamment votre souffle).

Un jet d'endurance est nécessaire lorsque vous effectuez des actions physiquement éprouvantes, par exemple lorsque vous courez : pour conserver une vitesse élevée, vous devrez lancer à chaque round un test d'endurance contre la vitesse choisie (reportez-vous à la description de la compétence course). En cas d'échec, vous serez forcé de ralentir.

Le MD peut également exiger un test d'endurance lorsque vous nagez depuis un certain temps, ou que vous nagez au plus vite qu'il vous est possible. Il fera de même pour toute action physiquement très éprouvante.

Seuil de fatigue : Les rangs que vous investissez dans la compétence *endurance* augmentent votre seuil de fatigue naturel (cfr. chapitre III : *le combat*, sous le titre : *la fatigue*). Par deux rangs que vous possédez dans cette compétence, votre seuil de fatigue est augmenté d'un point (ceci est un avantage permanent). Un bon guerrier trouvera donc judicieux d'investir quelques rangs en *endurance*.

Exemple : Randall a une constitution de 15 et 6 rangs en endurance. Son seuil de fatigue est donc de 18 (3 points gagnés grâce à l'endurance).

Equilibre (Limité / Dex)

⌘ Pénalité d'encombrement

Cette compétence représente votre sens de l'équilibre, voir même votre talent de funambule. Grâce à elle, vous pouvez marcher sur des surfaces étroites ou instables sans tomber : une corde tendue pour amuser la foule, mais aussi, plus modestement, le pont d'un navire dans la tempête, ou sa mâture par temps clair. Grâce à elle aussi, vous pourrez combattre sur un muret étroit en limitant les risques de chute.

La DC du test de compétence dépend de la largeur de la surface sur laquelle vous vous déplacez.

DC du jet d'équilibre, selon la largeur de la surface :

- DC 0 : plus de 40 cm de large.
- DC 5 : 25-40 cm de large
- DC 10 : 10 -25 cm large
- DC 14 : moins de 10 cm de large
- DC 18 : largeur d'une corde.

Exemple de modificateurs :

- DC +8 : surface fortement inclinée
- DC + 3 à + 8: surface glissante
- DC + 8 : combat en cours.
- DC + 2 : par point de vitesse supérieur à 1.
- DC + 3 à + 10 : surface instable (navire pendant une tempête, etc.).
- DC - 4 : usage d'une perche.

Si une surface a une DC de 0 (plus de 40 cm de large), mais que des modificateurs entrent en compte (surface instable, pont glissant, etc), effectuez tout de même un test de compétence.

En principe, vous tirez un test de compétence à chaque round où vous évoluez sur la surface. Un échec signifie forcément la chute.



Équitation (Dex)

La maîtrise du cheval. Dans un monde fantastique, il est très important d'acquérir au moins un ou deux rangs dans cette compétence.

Votre maîtrise de votre monture dépend de votre rang de compétence:

Rang 0 : Un personnage qui ne possède aucun rang en équitation est tout juste assuré de guider son cheval au pas. Il doit tirer un test de compétence pour toute autre action qu'il souhaite effectuer (trot, galop, etc). S'il combat à cheval, il subit un malus de 6 à toute action de combat, et ne peut utiliser qu'une seule main (l'autre servant à guider le cheval).

Au rang 1 : Un personnage qui possède un rang 1 ne doit plus tirer de jet de compétence pour assurer le trot dans des circonstances normales. S'il combat à cheval, (une seule main disponible), il subit un malus de 3 à toute action de combat.

Au rang 2 : Aucun jet de compétence n'est plus nécessaire pour assurer l'amble ou le galop dans des circonstances normales. Le malus au combat est de -1 (une seule main disponible).

Au rang 3 : vous pouvez à présent combattre normalement à cheval (pas de malus, mais une seule main disponible), à condition que votre monture soit dressée pour ce faire. Dans le cas contraire, vous subissez un malus de 2.

Au rang 4 : C'est le rang minimum que vous devez avoir pour pouvoir acquérir la maîtrise d'une lance de cavalerie lourde. A partir de ce rang de compétence, vous obtenez un bonus à toute action de combat de *mêlée* lorsque vous êtes à cheval. Ce bonus est égal à la moitié de votre rang en équitation (+2 au rang 4, +3 au rang 6, +4 au rang 8, etc.). De plus, vous êtes désormais capable de guider votre cheval avec les genoux, ce qui vous permet d'utiliser vos deux mains en combat.

Au rang 6 : Le personnage est capable de tirer en selle (à l'arc ou avec une autre arme de jet) lorsque sa monture est en mouvement, sans subir de malus.

La plupart des tests de compétence en équitation sont basés sur la dextérité (caractéristique associée) :

Exemples de DC (jets basés sur la dextérité) :

- DC 8 : assurer un galop
- DC 12-16 : saut d'obstacle
- DC 20 : sauter un mur de feu.
- DC 18 - 25 : effectuer des figures de voltige

Lorsque c'est la réaction du cheval qui est en jeu (et votre capacité à le faire obéir), la sagesse remplace la dextérité comme caractéristique associée :

Exemples de DC (jets basés sur la sagesse) :

- DC 6 - 10 : se faire accepter par une monture un peu orageuse.
- DC 16 : calmer un cheval qui s'est emballé

La compétence empathie animale vient en auxiliaire à 2 pour 1 dans les cas où c'est la réaction de la monture qui est en jeu.

Enfin, un test d'équitation peut aussi servir à déterminer la réussite de toute action impliquant la connaissance du cheval (tel que soigner son cheval ou simplement faire l'achat d'une monture plus correcte que Ch'val Qui Pète). Pour de tels jets, c'est alors l'intelligence qui remplace la dextérité comme caractéristique associée.

Grimper (Dex)

⌘ 2 Double pénalité d'encombrement

Votre capacité à jouer au chamois, à grimper à la corde, à descendre en rappel, ou même à escalader à mains nues des falaises à pic.

Ci-dessous, vous trouverez des exemples de DC correspondant à des surfaces à grimper ou des actions à effectuer. A côté de la description d'une surface, on trouve un chiffre entre parenthèse (alp = x). Il s'agit de la cote d'une telle surface dans le jargon des alpinistes contemporains (ceux du vrai monde où l'on s'ennuie), à l'intention des initiés. Pour rappel, cela va de 3 à 7+.

DC d'une escalade :

- DC 6 : descente en rappel « à l'ancienne » (sans Mousqueton !)
- DC 7 : grimper en appui entre deux parois
- DC 8 : grimper à une corde, avec appui
- DC 8 : rebords étroits et prises très larges (corniches, petites plate-formes, etc : un véritable escalier naturel !).
- DC 10 : excellentes prises (alp = 3+)
- DC 13 : bonnes prises (alp = 4+)
- DC 15 : grimper à une corde, sans appui
- DC 15 : rocher rugueux, certaines prises sont peu aisées (alp = 5)
- DC 18 : prises difficiles (alp = 6)
- DC 22 : mur de gros moellons, rocher difficile (alp = 7)
- DC 25 + surface de brique, pierre lisse (alp = 7+)

Exemples de modificateurs :

- DC - 5 : par 30° d'inclinaison positive
- DC +5 : par 30° d'inclinaison négative
- DC +5 : surface glissante (humide)
- DC + 4 : par point de vitesse au-dessus de 1/2.
- DC + 10 : éviter une attaque alors que vous grimpez (ceci demande un test en *grimper* supplémentaire).

Vous effectuez normalement un test de compétence pour chaque round de progression. En cas d'échec, vous ne parvenez pas à progresser dans votre escalade pour ce round. En cas d'échec de plus de 5 points, patatras ! C'est la chute !

Normalement, on considère que vous vous déplacez sur une surface à une vitesse maximale de 1/2 (10m/round ou 1 m/segment). Si vous souhaitez progresser plus vite, vous subirez un malus à votre test de compétence (cfr. ci-dessus).



Nager (For)

⌘ 2 Double pénalité d'encombrement

Les joies nautiques peuvent rapidement se transformer en cauchemar dans un monde médiéval fantastique...

- Il est possible que votre personnage ne sache pas du tout nager (**rang 0**). Dans ce cas, il se prépare des moments pénibles si jamais il tombe un jour à

l'eau : il est tout simplement incapable de garder la tête hors de l'eau, à moins de réussir à chaque round un test de compétence contre DC 16 (D20 + bonus de force).

- Si votre personnage possède au moins un rang 1 en nage, on considère qu'il est capable de flotter et de se déplacer normalement (il maîtrise une technique de nage).
- S'il a un rang supérieur, il devient capable d'effectuer des performances en natation.

Si votre personnage sait nager (rang 1 au moins), vous ne devrez lancer un test de compétence que lorsque les eaux sont menaçantes, ou lorsque vous affronterez un courant vicieux. En cas d'échec, vous perdez le contrôle de votre déplacement ; en cas d'échec de plus de 8 points, vous risquez directement la noyade.

Exemples de DC selon le milieu aquatique :

DC 10 –15 : courant gênant à vicieux
DC 20 : tempête

Au cours de vos aventures, vous utiliserez peut-être aussi cette compétence pour plonger en apnée et explorer un syphon ou une cave inondée.

Test d'endurance : lorsqu'un personnage nage longtemps, le MD peut lui demander un test d'endurance contre une DC donnée pour poursuivre son effort. S'il échoue, il devra toucher terre très rapidement sous peine de se noyer. Plus un personnage nage longtemps, plus la DC du test d'endurance est élevée.

Lorsqu'un personnage est soumis à des efforts intenses, le MD lui demandera des tests d'endurance réguliers (tous les rounds lorsque votre personnage est pris dans une tempête ou un courant très fort).

Pour tous ces tests d'endurance, vous ajoutez purement et simplement votre rang en nager au résultat du dé : en effet, meilleur nageur vous êtes, au mieux vous gérez votre effort.

Pick Pocket (Dex / limité)

⌘ Pénalité d'encombrement

Cette compétence nécessite peu de commentaires.

Rappelons toutefois que l'art du pick-pocket ne se limite pas au vol de bourse, mais comprend aussi la capacité à réaliser des tours de passe-passe, subtiliser de petits objets sur le coin d'un meuble, glisser un objet dans la poche de quelqu'un à son insu, etc., tout cela sans éveiller l'attention du pigeon de service, voire même en lui faisant tranquillement la conversation.

Plus haut est le résultat de votre test de *pick pocket*, moins vous aurez de chance de vous faire repérer.

Tout témoin potentiel de votre geste (à commencer par l'éventuelle victime) pourra lancer un test de compétence en *observer*. Si le résultat de celui-ci est égal ou supérieur au résultat de votre test en *pick pocket*, la personne a surpris votre geste.

Bien sûr, un complice, voire le voleur lui-même, peut détourner l'attention de la victime, qui subit alors un malus à son jet d'observation (cfr. *observer*). Le secret d'un bon *pick pocket* réside dans le choix des circonstances favorables (foule dense, témoins peu nombreux, victime distraite, etc.). Le MD est libre d'ajuster les tests de compétences en fonction des conditions.

Vous testerez aussi cette compétence lorsque vous tenterez de dissimuler des objets sur vous, par exemple lorsque vous craignez d'être fouillé (dans ce cas, le résultat de votre test en *pick pocket* est opposé à un test en *chercher* du personnage qui vous fouille).

De même, si vous souhaitez dégainer une dague discrètement (par exemple pour surprendre quelqu'un en *coup sournois*), vous recourrez également à cette compétence (votre test de *pick pocket* sera opposé aux tests en *observer* des témoins).

Sauter (For)

⌘ 2 Double pénalité d'encombrement

Utilisez cette compétence lorsque vous devez effectuer un saut dangereux. Le MD fixera lui-même une DC en fonction de la distance à sauter et de la difficulté de l'atterrissage (tenter d'atterrir sur une plate-forme de 80 cm de côté est assurément périlleux !).

Exemples de DC :

Pas de jet : saut en longueur de 1m50 ou moins
DC 4 : saut en longueur de 2m
DC 7 : saut en longueur de 2m 50
DC 10 : saut en longueur de 3 m
DC 13 : saut en longueur de 3 m 50
DC 16 : saut en longueur de 4m
DC 19 : saut en longueur de 4m50

Exemples de modificateurs :

DC + 4 : atterrir sur une plate-forme de 1m50 de côté.
DC +8 : atterrir sur une plate-forme de moins d'1m²

Se cacher (Dex / limité)

⌘ Pénalité d'encombrement

Votre capacité à échapper aux regards, à vous camoufler, et à vous cacher dans des endroits divers :

dans l'ombre, dans les taillis, dans un recoin, ou toute autre cachette convenable. Votre capacité à approcher quelqu'un sans qu'il vous voie venir.

Cette compétence est typiquement opposée à un test en *observation* de vos adversaires. Plus haut est le résultat de votre test en *se cacher*, moins vous avez de chances de vous faire repérer.

C'est évidemment le terrain qui joue un rôle déterminant, en imposant ses ajustements :

Ajustements au jet de compétence :

Taillis, broussailles, de jour :	0
Ombre profonde :	0
Ombre légère ou recoin discret :	- 5
Excellente cachette disponible :	+ 5-10
Terrain ouvert, peu d'obstacles à la vue :	-5

Notez que de faibles conditions de luminosité (crépuscule, etc.) ajusteront le test en *observer* de toute personne susceptible de vous remarquer.

La compétence *se cacher* est utile pour éviter que quelqu'un se rende compte de votre présence, ou pour éviter qu'on vous retrouve lors de rapides recherches. Mais si une personne vous recherche activement (par exemple, si elle soupçonne votre présence) et qu'elle prend tout son temps pour ce faire, elle finira toujours par vous trouver quoi qu'il arrive : la seule question qui subsiste est *quand*.

Pour prendre trois exemples qui se déroulent en ville:

Exemple 1 : Labasque, l'assassin, se tapit dans une ruelle sombre pour surprendre un passant innocent et l'agresser. Le passant devra réussir un test de compétence en *observer* égal ou supérieur au test en *se cacher* de Labasque, pour remarquer sa présence avant qu'il ne soit trop tard. Etant donné qu'il n'est pas attentif, il subira de plus un malus.

Exemple 2 : après son forfait, Labasque est poursuivi par les gardes de la cité. Profitant d'un court moment où il échappe à leur vue, notre malandrin se jette dans un recoin sombre (test en *se cacher*). Les gardes passent devant lui sans le voir (test en *observer*, sans malus, résultat inférieur au résultat de Labasque). Le tout est de savoir ce qu'ils feront ensuite, lorsqu'ils s'apercevront qu'ils ont perdu leur piste : reviendront-ils en arrière pour une fouille plus méthodique ?

Exemple 3 : Labasque, toujours poursuivi, a commis l'erreur de pénétrer dans une pièce sans issue. En désespoir de cause, il se cache derrière une tenture. Lorsque les gardes pénètrent dans la pièce, ils ne remarquent pas la forme de Labasque derrière le tissu. Mais comme ils sont certains que leur gibier est dans la pièce, ils entreprennent une fouille méthodique, et finiront bien par regarder derrière la tenture.

Manuel

Les compétences *manuelles* représentent tout ce que vous pouvez réaliser de vos mains, lorsque vous savez comment vous y prendre : façonner ou réparer un objet, saboter un essieu de chariot, crocheter une serrure, etc.

Artisanat

(Dex)

Cette compétence regroupe en fait divers artisanats, qui doivent tous être appris comme des compétences distinctes. Par exemple, Yovan, le guerrier, a un rang 5 en *artisanat, cuir* mais un rang 0 en *artisanat, forge*.

Certains artisanats, comme *horlogerie*, sont des compétences *entraîné seulement*, mais la plupart des talents (travail du cuir ou du bois, par exemple) peuvent être utilisés même lorsque vous avez un rang 0 dans ceux-ci. Le résultat de votre test détermine la qualité de votre réalisation, un résultat de 25 étant considéré comme un chef d'œuvre.

Notez que chaque artisanat recouvre une série de métiers médiévaux, regroupés par commodité en une seule compétence. Par exemple, un PNJ compétent en *artisanat, textile* peut être spécialisé comme gantier, tailleur, drapier, chapelier, teinturier, ou tout autre métier du textile; dans tous les cas, il est capable de réaliser n'importe quel produit textile simple, que celui-ci fasse ou non partie du champ de sa spécialité propre.

Un personnage qui se choisit un artisanat doit donc annoncer une spécialité (métier) dans laquelle il excelle. Il pourra réaliser des objets complexes relevant de sa spécialité sans aucun malus. S'il veut réaliser des objets simples qui ne font pas partie de sa spécialité, il ne subit pas non plus de malus; en revanche, s'il veut réaliser des objets complexes relevant d'une autre spécialité, il agit à la moitié de son rang seulement. Tous les quatre rangs gagnés dans la compétence, vous pouvez vous choisir une seconde (ou une troisième...) spécialité.

Ci-dessous, vous trouverez une liste de quelques-uns des artisanats les plus courants, avec les objets et travaux qu'ils permettent de réaliser, et les métiers (spécialités) qui y sont associés :

• **Travail du cuir :** Réalisation de chaussures et bottes, fourreaux, besaces, ceintures et baudriers; toute réparation d'équipement en cuir. Le travail du cuir nécessite simplement un petit matériel aisé à transporter.

Métiers ou spécialités : cordonnier, mercier, tanneur.

• **Travail du métal (D entraîné seulement) :** L'art de la forge, la connaissance des métaux, la pratique des hauts fourneaux. Ce travail n'est possible qu'en atelier.

Métiers ou spécialités : fabricant d'armes, fabricant d'armures, chaudronnier, maréchal ferrant, forgeron, fondeur de cloches, fondeur en fourneaux ...



• **Travail du bois :** Réalisation de taquets, fourreaux, statuettes, manches, boutons, etc. Réalisation d'arcs et de flèches (spécialité). Travaux de menuiserie. De petits objets peuvent être réalisés avec un simple couteau et un rabot.

Métiers ou spécialités : menuisier, charpentier, tailleur de bois, fabricant d'arcs et de flèches, fabricant d'arbalètes, ébéniste...

• **Travail de la pierre :** Extraction et taille de la pierre, création de statues et gargouilles, travail en bâtiment.

Métiers ou spécialités : carrier, tailleur de pierre, sculpteur.

• **Travail du verre (D entraîné seulement) :** Réalisation d'ustensiles communs, mais aussi de cornues, d'alambics, de vitraux ou d'autres pures œuvres d'art. Un métier qui peut rapporter gros. Le travail du verre n'est possible qu'en atelier.

Métiers ou spécialités : verrier, fabricant de vitraux.

• **Travail du textile :** couture, coupe, teinture; réparations ; connaissance générale des draps et étoffes.

Métiers ou spécialités: tailleur, tisserand, teinturier, gantier, chapelier.

• **Horlogerie (D entraîné seulement) :** Création et réparation de fins mécanismes, qu'il s'agisse d'horloges ou d'autres types de rouages. La réparation nécessite uniquement du petit matériel, mais la création est coûteuse et ne peut se faire qu'en atelier. Cette compétence peut venir en auxiliaire à *sabotage* dans le cas de mécanismes fins.

• **Joaillerie (D entraîné seulement) :** réalisation et réparation de bijoux ; taille de gemmes. Travail des métaux nobles comme l'or et l'argent. Cette compétence peut venir en auxiliaire à 2 pour 1 à la compétence *évaluation*.

• **Cuisine :** Un talent à ne pas mépriser : les maîtres queux du Moyen Age pouvaient parfois recevoir des titres prestigieux et de fabuleux salaires de la part des princes dont ils avaient su charmer le palais.

Métiers ou spécialités : maître-queux, pâtissier, oubloyer, boucher, boulanger.



Crocheter (Oex)

D Entraîné seulement

L'art de crocheter des serrures pour franchir une porte en douce ou ouvrir un coffre dont vous n'êtes pas le propriétaire légitime... La DC d'une serrure varie entre 18 (serrure toute simple) et 35 (cauchemar du voleur). Un crochetage prend normalement 2D6 rounds, à moins que votre jet ne soit exceptionnellement bien réussi (résultat supérieur à la DC de 6 points ou plus), auquel cas la durée est de 1d4 rounds.

Vous êtes censés utiliser des outils de voleur adaptés à ce travail; si vous procédez avec un outil de fortune, vous subirez un malus de 5 à votre test de compétence. Lorsque vous échouez à ouvrir une serrure donnée, vous devez théoriquement attendre d'avoir progressé d'un rang dans cette compétence pour pouvoir réessayer à nouveau.

Vous vous servirez aussi de ce talent pour réaliser des actions très minutieuses ou délicates avec vos mains.

Ce talent permet enfin d'évaluer la qualité d'une serrure avant même d'y toucher, et de repérer tout piège lié au mécanisme de la serrure.

Falsification (Inc)

L'art de réaliser de fausses lettres officielles, d'écrire de fausses chartes ou d'imiter une écriture.

L'art de la falsification comprend la connaissance des sceaux et autres marques de validation, la capacité à analyser et reproduire une écriture ou une signature, et la connaissance des documents et de leurs formules et mise en forme officielles. Ce talent est opposé au talent de *chercher* (*falsification* venant en auxiliaire) de toute personne qui examine le document : un jet plus élevé permet de reconnaître la supercherie. Si l'examineur connaît personnellement bien la signature, le sceau ou le modèle de document imité, il reçoit un bonus à son test de compétence en *chercher* (entre +2 et +8).

Sabotage (Dex)

La compétence *sabotage* représente votre capacité à désamorcer un mécanisme, à le modifier, ou à le mettre hors d'état de fonctionner. Vous l'utiliserez typiquement pour désamorcer un piège ou pour traiter un passage secret mécanique : le forcer à s'ouvrir, le bloquer, etc. Bref, tout travail mécanique subtil ou perfide relève du *sabotage*. Le MD fixe une DC donnée (entre 15 et 35) pour créer, modifier ou désactiver chaque type de mécanisme.

Notez que cette compétence ne permet pas la détection d'un piège ou d'un mécanisme secret (c'est le rôle de la compétence *chercher*), mais seulement sa compréhension et sa manipulation.

Cette compétence représente aussi votre capacité à perpétrer de subtils sabotages sur des objets anodins (scier un essieu de chariot de façon à ce qu'il cède au moindre cahot, mais pas au démarrage, saboter un pont de corde pour qu'il ne cède que sous un poids de 100 kilos ou plus, etc...) ou à installer vous-même des pièges. Le MD fixe une DC donnée pour le fonctionnement du sabotage; tout résultat supérieur à cette DC augmente simplement la subtilité de votre travail et le rend plus difficile à détecter.

Exemple : Cassandre souhaite saboter un pont de corde pour provoquer la perte de ses ennemis, qui la suivent à une demi-heure de distance avec chevaux, armes et bagages. Comme elle souhaite que ses adversaires soient tous au milieu du pont au moment où il cédera, elle décide de s'arranger pour que le pont saboté puisse supporter un poids de 250 kg, pas plus. Le MD décide que cette tâche est délicate et lui attribue une DC de 18. Cassandre lance les dés et réalise un résultat total de 25 !

Lorsque ses poursuivants arrivent, leur guide prend la peine d'examiner rapidement le pont. Le

MD lance un test en *chercher* pour le guide : pour détecter le sabotage, il lui faudra réaliser un résultat total de 25. Le MD peut cependant l'autoriser à prendre tout son temps pour bénéficier des avantages du *take 10* ou du *take 20*.

L'horlogerie peut venir en auxiliaire de cette compétence (à 2 pour 1) si le travail fait appel à de la fine mécanique.



Utilisation de cordes (Dex)

Ce talent représente votre capacité à nouer solidement des cordes et à réaliser des nœuds particuliers (nœuds coulants, nœuds d'alpinistes, nœuds qui se défont, etc). Un nœud particulier est typiquement DC 10 ou 12, mais si le personnage est bon en utilisation de cordes, on peut s'épargner des jets de dés inutiles...

Lorsque vous attachez quelqu'un, effectuez un test d'*utilisation de cordes* pour connaître la qualité de vos nœuds. La personne peut toujours tenter de s'en défaire par un test de compétence en *contorsion*, test au résultat duquel on opposera le résultat de votre test d'utilisation de cordes, majoré de 15. Par exemple, si vous attachez quelqu'un et que le résultat de votre test d'*utilisation de cordes* est de 10, cette personne devra réaliser un 25 à son test de compétence en *contorsion* pour arriver à se défaire de ses liens. Eh oui, pas si facile d'échapper à vos nœuds !

Communication

Ces compétences entrent en jeu lorsqu'il s'agit pour vous de faire passer un message de la meilleure façon possible, d'obtenir quelque chose, d'imposer votre autorité, ou encore de décrypter les pensées de quelqu'un.



Note sur les compétences de communication :

Ces compétences sont délicates à utiliser, parce qu'elles empiètent sur des aspects du jeu qui sont généralement réglés par le seul roleplay.

Prenons comme exemple les compétences *baratin* et *diplomatie* : Il est évident que, lorsque vous tentez de convaincre un garde de vous laisser passer, ou de persuader le grand-prêtre du temple de vous confier un contingent de 20 gardes du culte, le plus important, c'est l'argumentation que vous allez construire et soumettre en « live » au MD, et pas le résultat de votre jet de dé.

Cependant, une série d'aspects de la communication ne peuvent être pris en compte par le seul roleplay : pour convaincre quelqu'un, vous utilisez des expressions, une certaine tonalité, et tout un langage corporel qui vous aide, sans que votre interlocuteur s'en rende compte, à imposer vos idées. De même, si vous ne connaissez pas bien les usages, et que vous commettez un acte (ou prononcez une parole) qui est considérée comme terriblement impolie par votre interlocuteur, vous pouvez ruiner la plus belle des argumentations : une bonne communication nécessite aussi certaines connaissances. Pour traiter tous ces aspects du jeu qui ne peuvent être reproduits par le seul roleplay, il peut être utile de recourir à un test de compétence.

Pour déterminer le résultat d'un acte de communication, le MD devrait donc prendre en compte deux choses : 1) le roleplay produit par le joueur 2) le résultat du test de compétence. Le roleplay doit rester déterminant : quel que soit le résultat de votre test, vous ne convaincrez personne si vous ne produisez aucun argument intéressant. Les dés et les rangs de compétence, eux, servent avant tout à « appuyer » votre argumentaire.

Baratin

(Cha)

Un baratin vise à faire croire quelque chose à quelqu'un. Utilisez cette compétence pour vendre de prétendus oeufs de dragons sur le marché, arnaquer un pigeon, ou convaincre un garde de vous laisser passer après le couvre-feu parce que votre vieille grand-mère est très malade.

Racontez votre boniment en roleplay, et tirez un test de compétence. Un résultat supérieur à 12 augmentera vos chances d'être cru ; un résultat inférieur à 12 les diminuera. Le MD jugera avant tout de la crédibilité de votre histoire; en cas de doute, il laissera le résultat du test emporter sa décision (un bon baratineur peut parfois arriver à faire croire des choses étonnantes, rien que par le ton de sa voix et par son langage corporel !). Il peut aussi lancer un test en *empathie* pour les personnes que vous baratinez : celles qui obtiennent un résultat supérieur à celui de votre test de *baratin* ne se laissent pas emballer, les autres sont susceptibles de se laisser avoir.

Le secret d'un bon baratin réside sans doute dans ceci : racontez quelque chose que votre interlocuteur a *envie d'entendre*, ou qui fasse appel à ses émotions.

Diplomatie

(Cha)

Cette compétence reflète votre capacité de persuasion logique et votre éloquence ; votre sens du protocole et de la politesse ; votre habileté à bien présenter et vous mettre en valeur. Vous l'utiliserez pour convaincre, concilier et faire passer vos idées, généralement face à des gens cultivés, des personnes importantes ou de larges auditoires.

La compétence fonctionne de la même manière que *baratin* : tenez votre discours ou votre argumentaire en roleplay, et tirez un test de compétence. Un résultat de 12 ou plus améliore vos chances de faire passer votre message ; un résultat inférieur à 12 les dégrade. Le MD jugera ; en cas de doute, il peut opposer le résultat de votre test à celui d'un test en *empathie* de votre auditoire.

Vous testerez aussi cette compétence lorsque vous avez besoin de connaître les usages adéquats à telle ou telle situation ou culture : par exemple, pour répondre à des questions comme « à la cour, faut-il se lever quand une personne de même rang entre ? » ou « chez les orientaux, dois-je répondre à un cadeau par un cadeau plus grand encore, ou bien est-ce que cela va mettre mon interlocuteur dans l'embarras ? ».



Empathie (**Saq** / **limicé**)

Votre capacité naturelle à « sentir » les autres, à percevoir leur psychologie, à décrypter leur langage corporel.

Vous testerez cette compétence pour résister à une tentative de *baratin* ou à l'attraction d'un discours *diplomatique* (en cas de réussite, vous sentez que « quelque chose cloche »).

Vous l'utiliserez aussi pour tenter de percer à jour les motivations ou les faiblesses de quelqu'un, de deviner s'il ment, s'il dissimule ou s'il tente de vous emballer, ou encore pour tenter de savoir ce qui peut lui plaire, lui déplaire, le mettre en colère ou le séduire. La plupart des gens tentent souvent (de façon inconsciente) de dissimuler certains aspects de leur personnalité. C'est pourquoi, lorsque vous utilisez *empathie* de cette manière, votre test est opposé au résultat d'un test d'*empathie* de la personne que vous tentez d'analyser. Si celle-ci réalise un résultat supérieur au vôtre, elle peut vous leurrer sur sa personnalité et vous donner d'elle l'image qu'elle souhaite donner.

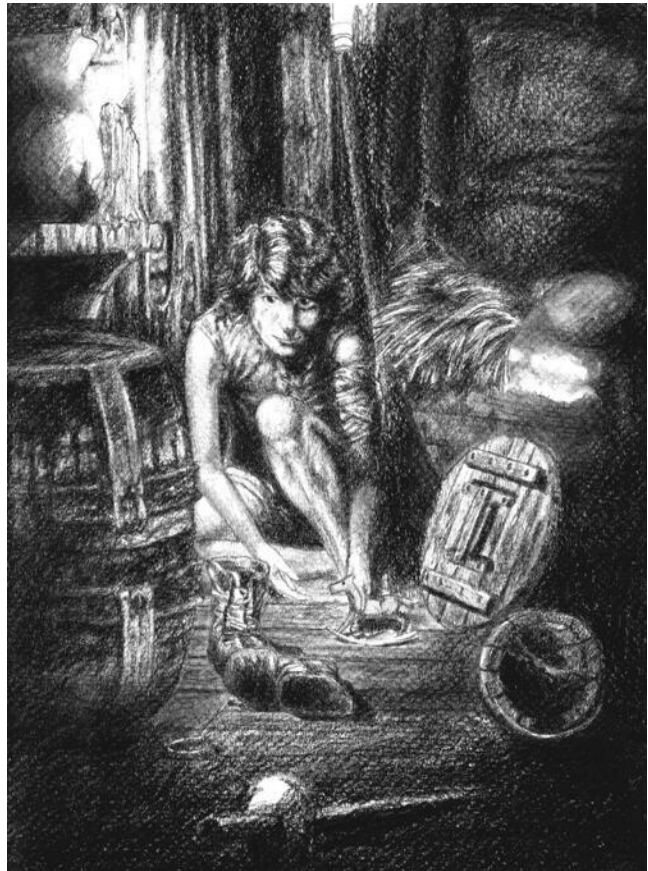
Il est très important de retenir que cette compétence n'est pas un sortilège de *détection des mensonges* ! Lorsque vous réussissez un test de compétence pour percer quelqu'un à jour, le MD ne vous donnera jamais mieux que des informations évasives ou des indices que vous devrez interpréter vous-même : « tu as l'impression que la question le gêne », « tu penses qu'il est plus intéressé par ce problème qu'il n'en a l'air », ou encore « tu remarques qu'il triture nerveusement ses doigts tout en parlant » sont de bons exemples de ce que vous pouvez obtenir avec cette compétence. Lorsque vous vous livrez à un interrogatoire en bonne et due forme, la personne face à vous est tellement tendue que vous n'apprendrez jamais rien d'elle par l'*empathie* (elle est un peu comme une page qui aurait été entièrement noircie). Enfin, cette compétence ne doit pas se substituer à un bon roleplay.



Empathie animale (**Saq**)

Votre capacité à prédire les réactions prochaines d'un animal, à *sentir* chez lui la peur ou l'agressivité, et surtout à influencer ses réactions par vos gestes ou vos paroles : apaiser un ours qui menace de vous agresser, se faire accepter par une monture orageuse, ou encore la mener à réaliser un acte hors du commun (comme affronter le feu).

La DC varie entre 10 et 25 selon la situation. Dans le cas d'une monture, *équitation* vient en auxiliaire à 2 pour 1 ou, si le personnage préfère, on tire un jet d'*équitation* et c'est *empathie animale* qui vient à 2 pour 1.



Exemples de DC :

- DC 7 : faire avancer cette maudite mule ; me faire accepter par cet effrayant grand cheval.
- DC 14 : tout cool, l'ours, je fais que passer.
- DC 18 : oui, l'ours, je sais que t'es fâché, mais je fais vraiment que passer.
- DC 20 : Saute, cheval ! Ce n'est qu'un tout petit mur de feu !

La compétence permet aussi de dresser un animal, mais c'est une tâche de longue haleine. Dresser un chien, un faucon ou un cheval ne prend pas moins d'un an et est DC 10. Cependant, lorsque vous êtes liés à un animal par un sort d'*amitié animale*, le temps nécessaire pour le dressage est divisé par 10, et aucun test de compétence n'est nécessaire.

Intimidation (**Cha**)

L'intimidation, c'est l'art d'impressionner quelqu'un et de diminuer sa volonté pour lui imposer la votre.

Vous testerez cette compétence pour commander à des gens placés sous vos ordres (ou auxquels vous avez imposé votre autorité d'une façon ou d'une

autre) et vous assurer que vos instructions soient respectées.

Dans un autre style, vous l'utiliserez peut être également lors de séances de torture, pour amener le prisonnier préalablement torturé à vous livrer tout ce qu'il a sur le cœur... dans ce cas, votre victime a droit à un *test bonus de sagesse* (D20 + bonus de SAG) pour résister à vos pressions. Le résultat de ce test est opposé à celui de votre test d'*intimidation* : si vous l'emportez, votre prisonnier « craque » et vous dit tout ... Si le MD le souhaite, même un personnage joueur torturé peut être contraint à parler contre sa volonté, par le biais de cette compétence : il est trop facile, pour un joueur, de dire que son personnage ne parle pas....

Jeu (Cha)

Votre connaissance et votre maîtrise des différentes formes de jeu de hasard, et aussi l'art de tricher et la capacité à inciter autrui à miser toujours plus haut.

Tricher : lorsque vous tentez de tricher, vous opposez le résultat de votre test en *jeu* au résultat d'un test en *observer* de votre adversaire. Si vous faites le résultat le plus haut, la triche est passée inaperçue ; sinon, votre geste scandaleux est repéré. Lorsque de très fortes sommes sont en jeu, votre pigeon potentiel peut recevoir un bonus à son test de compétence : lorsque quelqu'un mise gros, il est toujours plus attentif aux entourloupes... Pour tricher, vous utilisez votre bonus standard de Dex à la place de votre bonus de Charisme.

Inciter à miser : Lorsque vous tentez d'inciter un partenaire de jeu à miser toujours plus gros, le résultat de votre test en *jeu* est opposé à celui d'un test en empathie lancé par le pigeon potentiel. Si vous l'emportez, votre partenaire augmente sa mise. De trop fortes sommes peuvent également donner un bonus à ce dernier. Votre test en *jeu* s'effectue ici avec votre bonus standard de CHA.

Séduction (Cha + Beau)

Cette compétence représente votre habileté à séduire (... en principe une personne du sexe opposé !). Les caractéristiques de beauté et de charisme sont prépondérantes, puisque toutes deux viennent en bonus (cumulez votre bonus standard de sagesse et votre bonus standard de beauté, et ajoutez le tout à votre rang pour connaître votre score total en *séduction*). La DC de base pour séduire une personne est généralement égale à la sagesse de celle-ci ; le MD propose différents modificateurs en fonction de la situation ou de la disposition de la personne (*souhaite faire des rencontres* : DC -4, *est un mari fidèle* : DC +8, etc.). Il est possible qu'une personne soit tout à fait impossible à séduire; de plus, votre roleplay reste déterminant.

Intellect

Cette catégorie regroupe à la fois vos connaissances théoriques et pratiques dans divers domaines, et vos capacités intellectuelles générales (comme par exemple votre *mémoire*). La liste des *connaissances* proposée ci-dessous n'est pas exhaustive : votre MD pourra lui-même créer de nouvelles compétences semblables s'il le souhaite.

Alchimie (Int)

ⓓ Entraîné seulement

Cette compétence vous permet de connaître les différentes substances chimiques, et ce qui arrive quand on les associe, quand on les précipite, quand on les décante, etc. Elle implique aussi la connaissance d'une série de principes mystiques associés aux éléments chimiques.

Créer une substance : si vous disposez d'un laboratoire alchimique, cette compétence vous permet de concocter une série de substances utiles, tels que poisons minéraux, feux grégois, feux d'artifice, acides, etc. Reportez-vous au chapitre IV : *l'équipement* pour connaître la difficulté (DC) des tests de compétences relatifs à la création de telles substances.

Analyser une substance : Toujours en utilisant un laboratoire, vous pouvez tenter d'analyser une substance inconnue. La DC pour ce faire dépend de la pureté de la substance :

DC pour identifier une substance :

DC 10 -20 : substance pure (commune – rare)

DC 15-25 : substance impure (mélange de substances dans un même produit)

Des substances très simples peuvent être analysées sans laboratoire.

Création de potions : si vous êtes magicien et que vous tentez de créer une potion magique, vous devrez d'abord réussir un test de compétence en *alchimie* pour préparer le produit. En cas d'échec, il vous sera impossible d'enchanter correctement la potion. La DC varie entre 10 et 25, selon la puissance et la complexité de la potion. Si vous n'êtes pas compétent en alchimie, mieux vaut confier la préparation du produit à un alchimiste plus capable que vous (vous pouvez déléguer cette tâche et vous contenter de l'enchantement).

Pour tout ce qui concerne les poisons minéraux, cette compétence est complémentaire avec la compétence *connaissance des poisons* (au rythme de 2 pour 1).

Ascétisme (Soq)

D Entraîné seulement

Cette compétence représente la maîtrise du corps par l'esprit. C'est un art (et une discipline) dont sont coutumiers les sages, les moines orientaux, certains prêtres ou encore certains chamanes barbares.

Un bon ascète peut non seulement ignorer les souffrances qui l'affectent, mais également amener son corps à réaliser des exploits hors du commun : résister à des températures extrêmes (froid) ou à la faim, maîtriser son sommeil, etc.

Résistance au froid : un ascète peut résister à une température glaciale comme s'il faisait 2°C de plus par rang qu'il possède dans cette compétence. Ainsi, un ascète de rang 10, plongé dans un environnement à -30°, réagit comme s'il faisait -10°. Il subit les effets d'une température de -10° au lieu de -30°. Cette capacité n'est d'aucune utilité contre les attaques magiques basées sur le froid.

Jeune : un ascète peut rester 1 jour sans manger par 3 rangs qu'il possède dans la compétence, sans subir aucun des effets de la faim. Il peut demeurer 1/2 jour sans boire par 5 rangs qu'il possède dans la compétence, sans subir aucun des effets de la soif.

Veille : un ascète de rang 5 ou plus est certain de ne jamais s'endormir lorsqu'il veille, s'il le souhaite. Ceci n'est d'aucune utilité contre toute forme de sommeil magique.

Résistance à la douleur : S'il est torturé, un ascète peut lancer un test de compétence en *ascétisme* plutôt qu'un simple *test bonus* de sagesse pour résister aux tortures (reportez-vous à la description de la compétence *intimidation*). Si son test d'*ascétisme* est supérieur au résultat du test d'*intimidation* de son tortionnaire, il résiste aux tortures.

Sommeil d'ascète : un ascète de rang 7 ou plus peut s'endormir instantanément pour une durée d'une heure, et se réveiller frais et dispos au terme de celle-ci, avec tous les bénéfices d'une bonne nuit de sommeil. Ceci inclut la récupération d'un indice de guérison, mais pas la capacité à mémoriser des sorts. Vous ne pouvez utiliser ce talent qu'une seule fois par 24h, en remplacement d'une nuit de sommeil normale. De plus, vous ne pouvez pas vous contenter de ce type de sommeil pendant des semaines : au bout d'un nombre de jours égal à votre rang dans la compétence, vous devrez impérativement bénéficier d'au moins une nuit de sommeil normal, sous peine de commencer à subir les effets de l'épuisement. Ce talent fonctionne comme le rituel de Basse magie : *Sommeil de sorcier*.



Astrologie (Inc)

D Entraîné seulement

La connaissance des astres, des constellations et de leur valeur symbolique. N'oublions pas que dans un monde médiéval, cette connaissance a ses limites !

Cette compétence est très utile pour s'orienter et se situer d'un point de vue géographique. Il est possible que vous l'utilisiez également dans d'autres circonstances lorsque vous êtes confrontés à l'occulte (à la discrétion du MD et en fonction de ses scénarii).

Exemples de DC :

- DC 10 : s'orienter grâce aux étoiles
- DC 15 : s'orienter grâce aux étoiles, dans une région du monde très éloignée de votre région d'origine.
- DC 10-30 : identifier une étoile et connaître sa valeur symbolique
- DC 18 : s'orienter et se situer après un décalage géographique soudain (après une *Téléportation* hasardeuse, par exemple)

Notez bien la différence entre cette compétence et la compétence *orientation* : cette dernière permet d'éviter de se perdre dans des espaces géographiques restreints (un bois, une forêt, des montagnes). *Astrologie*, en revanche, permet de savoir dans quelle partie du monde on se trouve et, de façon générale, de se repérer dans un espace géographique à grande échelle. Cette compétence est particulièrement utile lorsque vous ne disposez d'aucun autre repère géographique visible (pour naviguer en pleine mer, pour sortir d'un désert, etc.). Les étoiles ne vous donneront jamais qu'une approximation de votre position, à des dizaines de kilomètres près. Vous pouvez toutefois gagner en précision au moyen d'instruments de navigation.

Cartographie (Inc)

L'art d'interpréter ou de réaliser une carte, la connaissance des règles de la cartographie et la capacité à se situer sur une carte en fonction des éléments de décor.

Réaliser une carte : normalement, cette action est DC 10. Si vous réalisez un résultat inférieur, votre carte manquera probablement de précision et comprendra quelques erreurs. Un résultat très élevé peut conférer une certaine valeur financière à votre carte, à condition que celle-ci soit susceptible d'intéresser quelqu'un.

Se situer sur une carte : cette action a normalement une DC assez faible (entre 5 et 12), à condition qu'il y ait suffisamment d'éléments de décor repérables (routes, montagnes, rivières, villages, bois, etc) et que la carte soit de bonne qualité.

Connaissances générales : Lorsque vous êtes compétents en *cartographie*, vous disposez d'une bonne connaissance des voies fluviales, des lacs, des chaînes de montagnes et des plus grandes cités du monde. De plus, vous possédez une très bonne connaissance de votre région d'origine (province, steppe, forêt, etc.). Enfin, vous connaissez probablement quelques informations sur les cités, villes et lieux remarquables de diverses régions : il est donc possible de tirer un test de compétence en *cartographie* pour obtenir des informations générales sur les coutumes, le climat, les monuments remarquables, la langue, etc. d'un endroit. La DC pour chaque information est fixée par le MD : elle peut être aussi basse que DC 5 ou DC 6 pour des informations élémentaires (connaître les deux ou trois édifices les plus remarquables d'une capitale, savoir que les steppes de l'ouest sont battues par les pluies et habitées par une tribu peu commode, etc.), ou aussi élevée que DC20 ou DC30 pour des informations très spécifiques.

Connaissance des arts (Inc)

Votre connaissance générale des arts et des œuvres d'art. Cette compétence est testée notamment lorsqu'il s'agit d'évaluer la valeur financière d'une œuvre d'art (la compétence *évaluation* vient en auxiliaire à 2 pour 1). Elle sert aussi à prendre des contacts et nouer des relations dans les milieux artistiques et dans ceux du mécénat. Enfin, elle permet de répondre à des questions générales ou spécifiques concernant les arts (comme, par exemple, identifier un instrument de musique rare ou exotique, connaître et reconnaître une technique picturale, etc.).

Exemples de DC :

DC 15 -20 : évaluer une œuvre d'art

DC 10 - 15: évoluer dans les milieux artistiques (savoir à qui s'adresser, obtenir des faveurs, se susciter un mécène, etc.) ; la DC varie selon la connaissance que le personnage a de la région où il évolue.

Cette compétence ne garantit en rien que vous soyez vous-mêmes capables de créer ou interpréter des œuvres. Cependant, un personnage qui maîtrise cette compétence (4 rangs ou plus) a un bonus de 1 à tout jet de compétence dans une discipline artistique : *musique, peinture, sculpture, etc.*

Connaissance des créatures (Inc / limité)

Votre connaissance générale des différentes races de créatures (en particulier les peuples semi-humains) qui peuplent le monde (les créatures extra - planaires ne relèvent normalement pas de cette compétence, mais de *connaissance de la magie*). Cette connaissance peut être acquise via des livres, par le bouche à

oreille, ou encore en rencontrant réellement des représentants de l'espèce.

Vous utiliserez cette compétence pour reconnaître ou identifier certains types de créatures, pour obtenir des informations à leur sujet, ou même pour prédire (dans une certaine mesure) leurs comportements. Tout type d'information peut être obtenue via cette compétence (culture, mode de vie, langue, haines raciales, etc.) : la DC varie au cas par cas.

Exemples de DC :

DC 5-15 : identifier des créatures courantes (gobelins, gnolls, etc.)

DC 15-28 : identifier des créatures rares ou exotiques.



Connaissance approfondie d'une race : Lorsque vous atteignez le rang 4 dans cette compétence, vous gagnez une connaissance *approfondie* d'une espèce donnée de créatures : vous recevez donc un bonus de 4 à tout test de compétence en *connaissance des créatures* concernant cette espèce. A chaque fois que vous gagnez 4 rangs de plus dans la compétence, vous obtenez une connaissance approfondie d'une espèce supplémentaire.

De plus, si votre classe est *guerrier, barbare*, ou toute classe appartenant à la famille des larrons, vous obtenez un bonus de 2 à l'initiative, au dégât et à toute action de combat contre les représentants de cette espèce : ceci reflète votre habitude de leurs techniques et stratégies de combat. Cet avantage ne vaut pas contre des races semi-humaines (elfes, nains, gnomes, etc.), ni contre toute race que le MD

décide d'exclure de cet avantage. En général, toute race disposant d'une culture riche et diversifiée ne donne pas lieu à cet avantage, parce que le comportement de ses représentants est très variable, donc imprévisible. De plus, l'avantage ne vaut généralement pas lorsque vous êtes confronté à un individu exceptionnel (un puissant roi hobgobelin, un seigneur ogre, etc).

Si votre classe est *ranger*, le bonus aux dégâts, à l'initiative et à toute action de combat est de +3 (au lieu de +2). De plus, vous ajoutez également 3 au résultat de tout test de compétence en *écouter*, *observer*, *odorat*, *déplacement silencieux*, *baratin*, *empathie* et *se cacher* contre ces créatures.

Si votre race est *nain*, vous bénéficiez des mêmes avantages qu'un ranger (bonus de 3) lorsque vous avez une *connaissance approfondie* de l'une des espèces suivantes : dragon, géant, ogre, troll, ettin, goblin.

Connaissance des éléments (Inc/ limité)

ⓓ Entraîné seulement

Votre connaissance des forces élémentaires. Un début de connaissance des lois physiques qui les régissent (dans la mesure du savoir d'une société médiévale-fantastique). Connaissance générale des créatures élémentaires, de leur comportement et de la façon dont mages et prêtres les invoquent.

Lorsque vous atteignez le rang 4 dans cette compétence, vous obtenez une *connaissance approfondie* d'un élément donné (feu, eau, terre, ou air). Vous bénéficiez d'un bonus de 4 à tout test de compétence en *connaissance des éléments* relatif à cet élément. En outre, vous connaissez mieux les réactions en combat des créatures élémentaires de cet élément, et vous savez comment vous y prendre pour les vaincre : vous bénéficiez donc d'un bonus de 2 à l'initiative, aux dégâts et à toute action de combat contre celles-ci. A chaque fois que vous obtenez 4 rangs de compétence supplémentaire en *connaissance des éléments*, vous gagnez une *connaissance approfondie* d'un nouvel élément.

Cette compétence est généralement l'apanage des druides, des mages ou des prêtres de dieux élémentaires. Votre MD décidera si elle est accessible à d'autres types de personnages.

Connaissance de féerie (Inc/ limité)

ⓓ Entraîné seulement

Votre connaissance des créatures féériques, sylvestres ou oniriques, de leurs mœurs, de leurs attitudes et de

leur réactions; la connaissance de leur nature magique. La liste exacte des créatures « féériques » est laissée à l'appréciation du MD et dépend de sa propre vision du monde. Elle comprend généralement les créatures suivantes : feux-follets, lutins, pixies, ents, dryades, nymphes, fées, licorne, dragon féérique, leprechaun, etc. D'autres races peuvent être associées à féerie si le MD le conçoit ainsi : centaures, chimères, lamies, manticores, harpies, méduses, gorgonnes, gobelins et autres créatures fabuleuses ou de nature magique.

Cette compétence est utile pour identifier ces créatures, prévoir leur comportement, se rappeler de leur principal pouvoir ou caractéristique, ou encore se concilier leurs bonnes grâces. On teste également cette compétence pour toute question relative au rêve et aux mondes oniriques.

Lorsque vous atteignez le rang 4 dans cette compétence, vous obtenez une *connaissance approfondie* d'une race de créatures féériques en particulier. Vous obtenez un bonus de 4 pour tout test de compétence en *connaissance de féerie* relatif à cette espèce. De plus, lorsque vous êtes confrontés à des représentants de cette race, vous bénéficiez d'un bonus de 2 à tout test de compétence en *écouter*, *pister*, *observer*, *se cacher*, *déplacement silencieux* et toute compétence du groupe *communication*, ainsi qu'un bonus de 2 à tout jet de sauvegarde *mental* contre les pouvoirs des créatures de cette espèce.

Connaissance de la nature (Inc)

Cette compétence représente votre connaissance de la faune, de la flore, de l'agriculture, du climat et des milieux naturels en général.

Testez par exemple cette compétence pour :

- Identifier une espèce animale et obtenir des informations à son sujet.
- Identifier une espèce végétale et obtenir des informations à son sujet.
- Prédire le climat pour les 24h à venir, en examinant les nuages, la direction du vent, le comportement des animaux et autres signes révélateurs.

Au plus haut le résultat de votre test, au plus vous obtenez d'informations.

Exemples de DC :

DC 10 : identifier un animal ou une plante commun(e)

DC 15- 20 : identifier un animal ou une plante rare

DC 15 : prédire le climat pour les 24h à venir.

Il existe une limite particulière à cette compétence : vous ne pouvez jamais dépasser le rang 10 dans celle-ci à moins d'être un druide. Seules les méthodes druidiques (et notamment la capacité à se transformer en animal) permettent en effet d'aller plus loin dans la connaissance et dans la compréhension de la faune et

de la flore. Un druide doté d'un rang 11 ou plus dans cette compétence a un instinct, une connaissance et une compréhension de l'écosystème qui dépassent largement le cadre normal de son époque.

S'il le souhaite, votre MD peut vous autoriser également à dépasser le rang 10 si vous êtes un elfe (même non-druide), en particulier si vous suivez *la voie des Mille chants*.

Connaissance des poisons (Inc/ limité)

D Entraîné seulement

Un personnage qui développe cette compétence est familier avec tous les types de poisons, qu'ils soient animaux, minéraux ou végétaux. Grâce à cette connaissance, il peut :

- Identifier une substance venimeuse de nature animale, minérale ou végétale (DC entre 6 et 25)
- Diagnostiquer un empoisonnement (DC 10) et reconnaître le poison utilisé grâce aux symptômes qu'il provoque (DC = DC du poison).
- Créer un antidote pour neutraliser les effets d'un poison donné (DC = DC du poison + 4). Un antidote spécifique doit être créé pour chaque type de poison différent.
- Créer un poison à partir de ses ingrédients (DC = DC du poison).
- Goûter le poison dans un aliment et le reconnaître à temps (DC = DC du poison).

La DC d'un poison est déterminée par le MD en fonction de sa rareté et de sa puissance. Notez qu'il ne suffit pas de savoir réaliser un poison pour le créer : il faut encore pouvoir en réunir les ingrédients.

Dans le cas des poisons végétaux, la compétence *herboristerie* vient en auxiliaire à 2 pour 1.

Connaissance des religions (Inc)

Votre connaissance des différentes formes de culte, de croyances et de doctrines. Testez cette compétence pour obtenir des renseignements sur telle ou telle religion ou croyance : pratiques religieuses, hiérarchie du culte, dogmes, attributions du Dieu, préceptes philosophiques, vêtements sacerdotaux, etc.

Si le MD le permet, vous pourrez éventuellement lancer un test dans cette compétence pour reconnaître un *miracle* (sortilège) ou un *pouvoir spécial* très commun chez les prêtres d'un culte donné, au moment où un prêtre en effectue l'incantation (ou en constatant ses effets).

Lorsque vous atteignez le rang 4 dans cette compétence, vous gagnez une connaissance *approfondie* d'un culte ou d'une religion particulière.

En conséquence, vous gagnez un bonus de 4 à tout test de compétence en *connaissance des religions* relatif à ce culte. A chaque fois que vous gagnez 4 rangs supplémentaires dans la compétence, vous obtenez une *connaissance approfondie* d'une religion supplémentaire. Si vous êtes vous-même un prêtre (ou simplement un adepte d'une religion donnée), c'est évidemment de votre propre culte que vous obtenez en priorité une *connaissance approfondie*.

La compétence porte également sur toute forme d'idées philosophiques, même si celles-ci ne sont pas liées à une divinité.



Droits et coutumes (Inc)

Un personnage qui développe cette compétence a une bonne connaissance des lois des régions où il a vécu, et une connaissance très générale des lois étrangères.

Testez cette compétence pour savoir quelles sont les lois à ne pas enfreindre, pour évaluer le châtement ou la peine que vous risquez si vous les enfreignez, ou encore pour vous défendre en justice.

Vous pouvez aussi utiliser cette compétence lorsque vous tentez de nuire à quelqu'un sur le plan judiciaire (par exemple, monter un complot d'accusation imparable contre quelqu'un). Dans ce cas, vous aurez besoin d'informations juridiques, que cette compétence peut vous fournir.

De même, les voleurs (et autres larrons) utilisent cette compétence pour trouver un moyen de *contourner* la loi (autrement dit monter une magouille) sans l'enfreindre, ou pour réduire les risques judiciaires liés à leurs activités. Si le résultat de votre test de compétence est élevé, vous aurez peut-être les éléments en main pour mettre sur pied une magouille très lucrative avec un minimum de risques : à vous de la monter en roleplay (le MD se contentera de vous donner les informations pour le faire).

Enfin, servez-vous de cette compétence pour vous défendre au tribunal : un bon test de compétence vous permet de produire la meilleure argumentation possible. C'est sûr, un personnage qui est bon dans cette compétence connaît ses droits !

Cette compétence nécessite un commentaire. En effet, dans les sociétés médiévales, il faut se souvenir que :

- Le droit n'est pas toujours mis par écrit, mais se transmet souvent par l'oral (tradition).
- Les lois varient fortement d'une région à l'autre, même au sein d'un même royaume.
- La présomption d'innocence n'existe que rarement : c'est généralement à l'accusé de prouver son innocence.

Héraldique (Inc)

Si vous investissez dans cette compétence, vous devenez familier avec les règles qui régissent la création de blasons, armoiries et sceaux. Vous êtes capables de décrire précisément une armoirie en utilisant les termes appropriés, et vous maîtrisez les protocoles, coutumes et manières de faire liés au métier de héraut.

Vous connaissez (et pouvez reconnaître) les blasons de la plupart des seigneurs et chevaliers réputés de votre province ou région d'origine (ainsi que de toute région ou vous avez vécu pendant plusieurs mois au moins). Vous connaissez la plupart des grands blasons de votre pays (princes, ducs, barons), ainsi que les principaux blasons étrangers.

Herboristerie (Inc)

La connaissance des plantes médicinales et des herbes aromatiques, et de leurs vertus. Dans une société médiévale, cette compétence est relativement courante. Utilisez cette compétence notamment pour :

- Découvrir des herbes aromatiques et régaler vos compagnons.
- Rassembler les ingrédients et créer un poison végétal (*connaissance des poisons* vient en auxiliaire à 2 pour 1, ou, si vous le préférez, c'est cette compétence qui est testée et herboristerie vient à 2 pour 1).
- Reconnaître un poison végétal et préparer un antidote (de la même manière qu'avec la compétence *connaissance du poison*).
- Créer un cataplasme pour aider à la guérison d'une blessure. Un cataplasme rend 1D2 points d'endurance (maximum 3 cataplasmes par jour sur un même personnage). Si un cataplasme est appliqué tous les jours sur une blessure réelle (perte de points de coup), il donne un bonus de 3 au *jet de guérison* de cette blessure. La DC pour créer un cataplasme courant est de 10. Il existe des cataplasmes spécifiques pour soigner les dégâts dus au feu, à l'acide ou au froid : la DC pour les créer est de 15. Les fractures ne peuvent être guéries par des cataplasmes.
- Identifier une plante (DC 8 à 30 - *connaissance de la nature* vient en auxiliaire à 2 pour 1) et savoir si elle est comestible ou non (DC idem - *survie* vient en auxiliaire à 2 pour 1).

Ingénierie (Inc)

Un personnage qui excelle dans cette compétence est habitué à dresser des plans, et comprend parfaitement des mécanismes tels que moulins, roue à

aube, contrepoids, grues, etc. Il est capable de diriger leur construction (DC 15-25).

Il est également compétent dans l'utilisation des machines de siège, et peut en diriger le tir. L'ingénieur connaît très bien une machine (mangonneau, catapulte, couillard, baliste, trébuchet, etc) par 3 rangs de maîtrise qu'il possède dans la compétence.

Lorsqu'un groupe d'hommes actionne une machine de siège, c'est l'ingénieur qui dirige la manœuvre, et lui seul, qui tire le jet d'attaque. Pour ce faire, on utilise 1d20 auquel on ajoute son score de compétence en ingénierie. La DC dépend de la distance, de la qualité de l'engin, du temps consacré au tir, et d'autres facteurs, comme l'obéissance des hommes. Le test de compétence détermine en fait le résultat de toute la manœuvre : coordination des efforts, ajustement de la machine, etc. Si l'ingénieur se fait aider d'une autre personne compétente, celle-ci peut venir en auxiliaire à 3 pour 1. Un résultat élevé signifie que le projectile a mis dans le mille.

Un personnage qui n'a pas investi dans cette compétence devra peut-être se creuser un peu la tête pour comprendre un mécanisme tel que celui d'un moulin à eau.

Langue maternelle (Inc)

La langue maternelle de votre personnage. Tous les PJ reçoivent gratuitement 8 rangs en langue maternelle au moment de la création du personnage (oh, merci, maître de jeu vénéré, merci !...). Le rang 8 est largement suffisant pour comprendre n'importe quelle conversation, sauf les plus pointues. Certaines classes reçoivent même 10 ou 12 rangs initiaux au lieu de 8 (reportez-vous à la description de votre classe de personnage, sous le titre *class focus*, pour en savoir plus). Vous pouvez, si vous le désirez, investir l'un ou l'autre rang supplémentaire dans votre *langue maternelle* (rappelez-vous tout de même qu'un rang 12 signifie déjà une maîtrise remarquable de la langue, digne d'un poète).

De toute évidence, la compétence langue maternelle est rarement testée dans le jeu ; il s'agit tout au plus d'un indicateur du niveau culturel d'un personnage.

Langue (Inc)

La maîtrise de toute langue étrangère. Testez cette compétence pour comprendre un texte ou une conversation dans une langue qui n'est pas votre langue maternelle, ou pour vous exprimer dans celle-ci. Un rang 4 signifie que vous avez normalement une compréhension correcte des conversations courantes. Un rang 8 signifie que vous parlez la langue aussi bien que ceux dont elle est la langue maternelle.

Si votre personnage sait *lire et écrire* sa propre langue maternelle, on considère qu'il sait également lire et écrire toute langue étrangère dans laquelle il

possède au moins un rang 2 (même si l'alphabet est différent, on considère que vous l'avez assimilé en apprenant la langue).

Un personnage qui a appris une langue étrangère connaît peut-être quelques éléments de la culture liée à cette langue... le MD peut donc l'autoriser à tester sa compétence en *langues* pour obtenir des renseignements généraux sur les peuples qui la parlent.

Lire et Ecrire (Inc)

D Entraîné seulement

La capacité à lire et à écrire doit être acquise en investissant des unités de compétences dans ce talent (à moins qu'il ne fasse partie des *class focus* de votre personnage). Si cette règle vous paraît rude, demandez-vous quel pourcentage de la population savait lire au dix-neuvième siècle européen...

Un rang 2 signifie que le personnage déchiffre laborieusement les écrits; un rang 4 qu'il lit correctement, sans plus. Avec un rang 6, le personnage est un grand lecteur. Des rangs supérieurs peuvent signifier une capacité à lire en diagonale ou à lire à une vitesse étonnante.

Linguistique (Inc)

D Entraîné seulement

Votre personnage, érudit par excellence, a étudié (même très superficiellement) un grand nombre de langues. Il est habitué à déceler des similitudes entre des langues proches ou parentes. Il se peut même qu'il puisse comprendre partiellement une langue qui lui est totalement inconnue, grâce aux ressemblances avec des langues qu'il connaît.

Pour pouvoir développer cette compétence, vous devez obligatoirement maîtriser au moins trois langues étrangères, au rang 4 ou plus. Si vous ne maîtrisez pas au moins 3 langues étrangères, vous ne pouvez acquérir aucun rang dans cette compétence.

Lorsque vous entendez quelqu'un parler (ou lisez un texte écrit dans) une langue inconnue ou oubliée, mais que cette langue inconnue présente des similitudes avec l'une des langues que vous maîtrisez (c'est-à-dire une langue dans laquelle vous avez un rang 4 ou plus), vous pouvez tenter de comprendre partiellement le texte ou la conversation en lançant un test de linguistique contre DC20. Le MD décidera si une langue inconnue présente des parentés avec l'une de celle que vous connaissez, en fonction de l'histoire du peuple qui la parle. Par exemple, dans le monde réel, les langues latines, grecques, persanes et indiennes (pour n'en citer que quatre) présentent entre elles de fortes similitudes (qui prouvent que les peuples qui les parlent ont une origine commune).

De plus, cette compétence vient en auxiliaire à 2 pour 1 à tout test de compétence que vous effectuez dans n'importe quelle langue : lorsque vous êtes bon linguiste, vous avez une grande maîtrise des langues étrangères.



Littérature et traditions (Inc / limité)

Votre culture littéraire (dans un monde Médiéval, la littérature peut se transmettre par l'écrit, mais aussi par l'oral : par exemple sous forme de chanson de geste). Si vous êtes bons dans cette compétence, c'est probablement que vous avez passé beaucoup de temps à lire, ou bien que vous avez souvent écouté les bardes. A ces occasions, vous avez découvert un certain nombre d'œuvres écrites ou orales : romans courtois, chroniques, légendes, chansons de geste, lais, annales, traités philosophiques, auteurs anciens, etc.

Un test en *littérature et traditions* peut être effectué pour identifier une œuvre et connaître son origine, son auteur et l'histoire de sa genèse.

Cette compétence, qui a manifestement de très nombreuses applications, permet aussi de connaître des légendes ayant trait au ères anciennes du monde, ou des récits à caractère historique (cette compétence tient lieu de compétence en *histoire*).

Vous pouvez aussi effectuer un test de *littérature et traditions* pour répondre à des questions de culture générale, si le MD estime que l'information que vous recherchez est de nature à figurer dans une œuvre orale ou écrite (que vous êtes susceptibles d'avoir lu ou entendu).

Le MD assigne à l'information une DC entre 10 et 30, selon la rareté de l'information.

A propos de cette compétence, il est bon de se rappeler : 1) que dans un monde médiéval, les bibliothèques publiques sont normalement inexistantes

2) que les rumeurs les plus distordues existent à propos des œuvres anciennes et de leur auteur, et que, en l'absence de critique historique, il est difficile d'y voir clair 3) que très rares sont les œuvres traduites en plusieurs langues. Un personnage n'a évidemment accès qu'aux œuvres écrites dans une langue qu'il connaît.

Mémoire (Inc)

Cette compétence reflète l'entraînement et la qualité de votre mémoire. Elle détermine votre capacité à mémoriser des détails sur le vif, à fixer dans votre esprit le contenu d'un texte ou d'une conversation, ou encore à mémoriser des vers par cœur.

Le MD peut vous demander un test en *mémoire* lorsque vous souhaitez vous souvenir d'un nom qu'il a prononcé une seule fois, que vous cherchez à restituer de mémoire la série de glyphes que vous avez aperçues sur la porte du temple, ou encore lorsque vous disposez de très peu de temps pour apprendre par cœur un poème ou une prophétie.

La DC classique pour retenir « grosso modo » le contenu d'une page ou d'une conversation de trois minutes est DC10.

Un personnage de rang 6 ou plus est capable de réaliser des prodiges de mémorisation, tels que lire une page une seule fois et en restituer le contenu au mot près (DC 20) par la suite. Les bardes y excellent.

Cette compétence ne vous aide en rien à mémoriser vos sorts.

Mines (Inc)

Vous avez une bonne connaissance des mines, des techniques minières et de l'environnement souterrain. Vous êtes à même de vous orienter dans une galerie, de reconnaître les roches et autres minéraux, ou encore de repérer un filon précieux. Vous pouvez déjouer certains dangers naturels qui vous guettent dans les souterrains (par exemple, vous pouvez reconnaître à temps l'odeur du grisou, ou distinguer une galerie bien étonnée d'une galerie qui risque de s'effondrer).

Les nains développent fréquemment cette compétence.

Navigation (Inc)

Vous connaissez les manœuvres pour diriger un navire, et vous maîtrisez les instruments qui vous permettent de vous orienter en mer. Vous maîtrisez le jargon de la navigation. Vous êtes capables de repérer les pièges de la navigation, tels que récifs, remous et hauts-fonds, et de mener un équipage à bon port.

Vous avez une bonne connaissance générale de l'environnement marin.

Soins (Inc)

ⓓ Entraîné seulement

Votre connaissance du corps humain et des techniques médicales. Cette compétence vous permet notamment :

- **d'arrêter une hémorragie** ou une perte continue de points de vie due à un effet critique : entaille, brûlures, engelures, etc. Si le jet est réussi, la perte de points de vie s'arrête instantanément.

DC pour arrêter des pertes de points de vie :

DC 7 : hémorragie mineure
DC 16 : hémorragie majeure
DC 20 : perte due à des brûlures

- **D'aider un blessé à récupérer des points de coups**, en s'occupant de lui de façon régulière (un seul soignant peut traiter jusqu'à six personnes en même temps). Le rang en soin du médecin vient en bonus au jet de guérison du blessé (cfr. chapitre II : *points de vie et dégât*).
- **De diagnostiquer une maladie courante et d'aider (quand c'est possible) un malade à en guérir.**

Dans tous les cas, la compétence *herboristerie* peut venir en auxiliaire de la compétence *soins* à 3 pour 1.

Survie (Inc)

Votre connaissance des milieux sauvages, et votre capacité à y survivre.

Un test réussi vous permet de connaître la meilleure façon de supporter un milieu naturel hostile, ainsi que les précautions à prendre pour éviter dangers naturels et ennuis de santé (DC entre 10 et 20).

Si vos provisions s'épuisent, vous pouvez aussi effectuer quotidiennement un test dans cette compétence pour tenter de trouver de la nourriture en milieu hostile. La DC du test dépend du milieu où vous évoluez : un forêt a une DC de 10 à 12, alors qu'un désert peut avoir une DC de 20 ou plus. Par 2 points de réussite au-dessus de la DC nécessaire, une personne supplémentaire peut être nourrie par vous. Vous n'avez droit qu'à un seul test par jour : s'il est manqué, il faudra vous passer de manger... Lorsque vous cherchez de la nourriture, *herboristerie* et *connaissance de la nature* sont susceptibles de venir en auxiliaire à 3 pour 1.

Art

Ces compétences représentent vos talents artistiques et votre capacité à amuser les foules. Les bardes et les bateleurs s'en servent fréquemment.

Danse (Dex)

L'art de la danse, qui peut être très apprécié en société. Vos tests de compétence donnent une idée de la qualité de vos prestations.

Déguisement (Sag)

L'art de déguiser quelqu'un (ou de se déguiser soi-même) pour modifier son apparence. Par ce talent, vous pouvez opter pour un style vestimentaire qui donne une autre idée de vous et de votre classe sociale/métier. Grâce aux techniques de maquillage et aux postiches, vous pouvez également transformer quelqu'un pour le faire paraître plus jeune ou plus vieux, le doter d'une barbe ou d'une moustache, modifier la couleur de ses cheveux, et d'une façon générale changer ses traits. Vos tests de compétence donnent une idée de la crédibilité de vos déguisements. Notez que, si vous tentez des déguisements complexes (maquillage et postiches), vous aurez besoin d'un certain matériel pour pouvoir utiliser efficacement ce talent (sans quoi, vous risquez de subir de sérieux malus), et que ce matériel n'est pas forcément facile à trouver tel quel dans le commerce : vous devrez probablement créer vous-même votre propre matériel à partir des matières premières. Notez aussi que, si vous cherchez à vous déguiser vous-même, et que vous n'avez pas de miroir sous la main, vous subirez un malus de 4 à votre test.

Toute personne qui voit le personnage déguisé d'assez près a droit à un test de compétence en *chercher* pour tenter de percer à jour le déguisement. Le résultat de ce test est opposé à celui de votre test initial en *déguisement*. Si le résultat du test de l'observateur est plus élevé, il remarquera qu'il a affaire à une personne déguisée.

Musique (Sag)

Vous êtes capables de jouer d'un ou plusieurs instruments de musique. Vous maîtrisez un instrument par 4 rangs que vous possédez dans cette compétence. Vos tests de compétence donnent une idée de la qualité de vos prestations. Cette compétence est essentielle pour les bardes ; on la retrouve également de façon fréquente chez les bateleurs.

Narration (Cha)

Votre talent narratif, votre capacité à captiver un auditoire en racontant une histoire. Vos tests de compétence donnent une idée de la qualité de vos prestations. Cette compétence est essentielle pour les bardes ; on la retrouve également de façon fréquente chez les bateleurs.

Jonglerie (Dex)

L'art de jongler avec un ou plusieurs objets (le MD évalue la qualité de vos prestations en fonction du résultat de vos tests de compétence). Votre MD pourra vous annoncer à l'avance la DC à atteindre pour relever tel ou tel défi (jongler avec 4/5/6 boules, quilles ou torches enflammées, etc).

Cette compétence (typiquement de bateleur) comprend aussi l'art de cracher le feu. Cette technique particulière est surtout utilisée pour amuser les foules, mais peut également servir de mode d'attaque dans certaines circonstances. Cracher le feu nécessite d'absorber et de garder en bouche un produit liquide inflammable, puis de le souffler vers une torche allumée que vous tenez devant votre bouche ; pour cette raison, vous ne pourrez cracher qu'une seule fois par round. Vous pouvez cracher le feu en longueur jusqu'à une distance de 1m par 3 rangs que vous possédez dans la compétence, et en hauteur sur une distance de 1m / 2 rangs que vous possédez dans la compétence (il est plus facile de faire s'élever les flammes que de les étirer en longueur, car le produit enflammé a tendance à s'élever naturellement). Ceci suppose qu'il n'y ait pas de vent, ou très peu, ou du moins que vous crachiez dans le sens du vent. Pour savoir si vous parvenez à toucher votre adversaire, lancez un test de compétence en *jonglerie* et comparez le résultat à l'AC de la cible. Si vous l'emportez, la victime subit 1D8 points de dégâts d'usure, + 1 point de dégât par 2 rangs que vous possédez dans la compétence (une seule cible peut être atteinte par crachat). En cas de 17-20 pur sur votre test de compétence, les vêtements de la victime s'enflamment (équivalent à l'effet critique du même nom). En cas de 20 pur, elle subit un *coup critique exceptionnel* (1D6-1 points de dégât de coup, dégâts d'usure doublés). Un crachat de flammes peut être paré avec un *bouclier* ou un *pavois*.

Si votre MD le souhaite, il peut exister dans son monde de campagne des produits alchimiques spéciaux qui peuvent servir à cracher le feu avec plus d'efficacité en combat (portée augmentée en longueur, etc.). Certaines troupes de bateleurs ou de bohémiens pourraient être les dépositaires de telles formules, à moins que ce ne soit quelque alchimiste gnôme...



Peinture (Soq)

Votre talent dans l'art de l'enluminure, de la peinture sur bois, sur toile ou sur d'autres supports en usage dans votre monde de campagne. Votre connaissance des pigments et de la couleur. Vos tests de compétence donnent une idée de la qualité de vos œuvres.

Scriptorium (Soq)

Votre connaissance et votre pratique de l'art du livre et de l'écrit. Cette compétence (typiquement de prêtres, de mages ou de compagnons) reflète tout à la fois votre talent en calligraphie, votre connaissance de l'art de la reliure et de la préparation du parchemin, votre capacité à créer de belles lettrines, et votre capacité à déchiffrer un texte ou une écriture. Un personnage qui est bon dans cette compétence a probablement passé une partie de sa vie à recopier des ouvrages dans le *scriptorium* d'un monastère, ou dans quelque bibliothèque.

Vous vous servirez notamment de cette compétence pour :

- Fabriquer du parchemin et des encres
- Recopier et relier des livres, que vous pourrez ensuite vendre (les livres précieux peuvent atteindre un prix très élevé, mais demandent un travail considérable qui peut se compter en mois).
- Déchiffrer une écriture ancienne ou complexe, décoder les abréviations utilisées par un scribe, ou encore restituer les lacunes d'un texte dégradé.
- Obtenir des informations sur le lieu et l'époque où fut écrit, recopié et/ou relié tel ou tel livre ou parchemin, grâce à votre connaissance des différents styles d'écritures et des différentes techniques de reliure en usage dans le monde.

Théâtre (Cha)

L'art de jouer la comédie ou la tragédie, et de séduire ainsi votre public (vos tests de compétence donnent une idée de la qualité de vos prestations) ; mais aussi l'art de jouer un rôle, d'endosser une autre identité de façon crédible, ou de simuler une émotion. Dans ce cas, cette compétence peut être opposée à *empathie* : lancez un test de compétence en *théâtre* ; la personne que vous souhaitez leurrer lance un test de compétence en *empathie* ; si elle l'emporte, elle vous perçoit à jour.

Spéciales

Ces compétences ne s'obtiennent pas facilement. Si elles ne font pas partie de votre champ de compétence, vous n'y aurez pas *du tout* accès, à moins de suivre une *voie* en relation avec elles (la *voie du rebouteux*, par exemple). Les compétences spéciales sont toujours des compétences limitées.



Connaissance de la magie (Inc)

Cette compétence reflète votre connaissance générale (théorique) des arts magiques. Vous êtes capables d'expliquer comment fonctionne la magie runique, la sorcellerie, ou encore la magie des prêtres. Vous avez une idée assez précise de ce qu'il est possible/impossible de faire avec un sortilège, et vous connaissez probablement les noms et les effets des incantations les plus fameuses. Vous savez reconnaître des runes ou autres signes et glyphes magiques, ainsi que des accessoires utilisés en magie.

De plus, vous avez une chance de reconnaître un sort lorsque vous en voyez les effets, ou de savoir quel



type de sortilège pourrait constituer une solution à un problème de nature magique (par exemple, un de vos compagnons est pétrifié : vous pourrez apprendre, par un test de compétence réussi, qu'il existe un sortilège de mage nommé *transformation de la pierre en chair*). Le MD fixera lui-même la DC en fonction de l'information recherchée. En règle générale, cette compétence est testée pour toute question relative à la magie.

En outre, si vous êtes un lanceur de sort de la catégorie appropriée (mage pour un sort runique, sorcier pour un rituel de basse magie, etc.), vous avez une chance de reconnaître un sortilège rien qu'en écoutant / observant un personnage qui l'incante :

DC pour reconnaître un sort à son incantation :

DC : 12 + niveau du sort : reconnaître un sort commun.

DC 16+ niveau du sort : reconnaître un sort peu commun

DC 22 + niveau du sort : reconnaître un sort rare

Notez que si vous êtes capable d'effectuer une incantation donnée (parce qu'il se trouve dans votre propre livre de sort/ parce que vous y avez accès), vous n'avez pas besoin de test de compétence pour la reconnaître.

Enfin, on se sert de cette compétence pour s'informer sur des créatures magiques ou d'outre-plan.



Rituel de Basse-Magie (Soq)

Les *rituels de Basse Magie* constituent l'art de la sorcellerie. Bien qu'ils fonctionnent comme des compétences, les rituels de Basse Magie sont décrits au chapitre IX : *Magie et pouvoirs surnaturels*. Reportez-vous à cet endroit pour en savoir plus à leur sujet.

Chaque rituel est une compétence distincte, et doit donc être appris séparément. Si les *rituels de Basse Magie* ne se trouvent pas dans votre champ de compétence, vous devrez suivre *la voie du rebouteux* pour pouvoir les apprendre ; dans le cas contraire, il vous est impossible de les utiliser.

