

Liste des compétences diverses	Groupe	AD&D2		AD&D2.5			Ouvrages	Nom original
		Coût	Score	Coût	Score	Caractéristiques		
Acrobatie	<i>Roublard</i>	1	Dex 0	3	7	<i>Dex/Précision, For/Puissance</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P	<i>Tumbling</i>
Agriculture	<i>Général</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Agriculture</i>
Alchimie	<i>Magicien</i>	2	Int -3	5	6	<i>Int</i>	OJ : M&S, Red Steel	<i>Alchemy</i>
Aleph I	<i>Magicien</i>	4	Niv -4				L'université de Magie	
Allumage de Feux	<i>Général</i>	1	Sag -1	2	8	<i>Sag/Intuition, Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Fire-building</i>
Alpinisme (Vie en Montagne)	<i>Combattant</i>	1	NA	4	7	<i>For/Endurance, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Mountaineering</i>
Ambidextrie (Compétence ou Don)	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex 0				OJ : C&T	<i>Ambidexterity</i>
Aménager le Subconscient (Puiser ds le sub.)	<i>Psioniste</i>	2	Sag -1	3	6	<i>Sag/Intuition</i>	Psioniques, OJ : T&P	<i>Harness Subconscious</i>
Analyse de Style	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Ninja	<i>Style Analysis</i>
Analyse des Faiblesses	<i>Combattant</i>	2	Sag -2				Gladiateur	<i>Weakness Identification</i>
Analyse du Son	<i>Général</i>	1	Sag 0				Nains	<i>Sound Analysis</i>
Anatomie	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -2	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S, Nécromancien	<i>Anatomie</i>
Apnée	<i>Roublard</i>	1	Con 0				Ninja	<i>Hold Breath</i>
Arcanologie	<i>Magicien</i>	1	Int -3	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Arcanology</i>
Arme Improvisée	<i>Combattant</i>	1	Sag -1				Barbare, Dark Sun	<i>Weapon Improvisation</i>
Armure Mentale	<i>Général, Psioniste</i>	1	NA	3	NA	<i>Sag/Volonté</i>	OJ : T&P, Dark Sun	<i>Mental armor</i>
Armurerie	<i>Combattant</i>	2	Int -2	5	5	<i>Int/Erudition, For/Puissance</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Armorer</i>
Armurerie Rudimentaire	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Barbare	<i>Armorer, Crude</i>
Art du Scribe	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Dex +1	2	7	<i>Dex</i>	OJ : M&S	<i>Scribe</i>
Artillerie	<i>Combattant</i>	1	Cha 0	3	6	<i>Cha/Magnétisme</i>	OJ : C&T	<i>Artillerist</i>
Artillerie à Poudre	<i>Combattant</i>	1	Int -1				HR4	<i>Gunnery</i>
Assimilation	<i>Roublard</i>	1	Int 0				Ninja	<i>Assimilation</i>
Astrologie	<i>Magicien, Prêtre, Roublard²</i>	2	Int 0	3	5	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P*	<i>Astrology</i>
Astronomie	<i>Magicien</i>	1	In +1				OJ : T&P	<i>Astronomy</i>
Aumône	<i>Prêtre</i>	1	Cha 0	3	8	<i>Cha</i>	OJ : M&S	<i>Alms</i>
Ballsage	<i>Combattant</i>	1	Sag 0				Rôdeur	<i>Trail Marking</i>
Baluchonnage	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				Humanoïdes, Red Steel, Voleur	<i>Looting</i>
Baratin	<i>Roublard</i>	1	Cha 0				Humanoïdes, Red Steel, Voleur	<i>Fast-talking</i>
Beuverie	<i>Général</i>	1	Con 0				Humanoïdes	<i>Drinking</i>
Bombance	<i>Général</i>	1	Con 0				Humanoïdes	<i>Eating</i>
Bond (Saut) †	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex 0	3	5	<i>Dex/Equilibre, For/Puissance</i>	OJ : C&T	<i>Spring</i>

Bon Equilibre	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0	5	7	<i>Dex/Equilibre</i>	OJ : C&T	<i>Fine Balance</i>
Bonne Aventure	<i>Roublard</i>	2	Cha +2				Humanoïdes, Red Steel, Voleur	<i>Fortune Telling</i>
Brassage	<i>Général</i>	1	Int 0	3	8	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Brewing</i>
Bureaucratie	<i>Prêtre, Roublard</i>	2	Int 0	5	8	<i>Int</i>	Paladin, OJ : M&S, AQ : Arabian Adventure	<i>Bureaucracy</i>
Camouflage	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Sag 0	4	5	<i>Int/Erudition</i>	Rôdeur, Humanoïdes, OJ : C&T	<i>Camouflage, Hiding</i>
Canotage (Petits bateaux)	<i>Combattant, Roublard²</i>	1	Sag +1	2	6	<i>For/Puissance, Int/Intellect</i>	Barde, Nains, Barbare*, Red Steel, Voleur, OJ : T&P*	<i>Boating</i>
Cartographie	<i>Général</i>	1	Int -2				Rôdeur, Sages & Specialists	<i>Cartography</i>
Cérémonie	<i>Prêtre</i>	1	Sag 0	2	7	<i>Sag</i>	OJ : M&S, Red Steel	<i>Ceremony</i>
Chant	<i>Général</i>	1	Cha 0	2	5	<i>Cha/Magnétisme</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Singing</i>
Charpenterie	<i>Général</i>	1	For 0	3	7	<i>For/Endurance, Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Carpentry</i>
Chasse	<i>Combattant, Roublard²</i>	1	Sag -2	2	7	<i>Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Hunting</i>
Chemin de la Connaissance	<i>Magicien</i>	2	Int -2				DS D&P	<i>Path Lore</i>
Collecte d'Informations	<i>Roublard</i>	1	Int 0				Humanoïdes, Red Steel, Voleur, DS WW	<i>Information gathering</i>
Combat à l'Étroit	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0				Humanoïdes	<i>Close-quarter Fighting</i>
Combat Aveugle	<i>Combattant, Roublard</i>	2	NA	4	NA/6	<i>Dex/Equilibre, Sag/Intuition</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Blind-fighting</i>
Combat Naturel	<i>Combattant</i>	2	For +1				Humanoïdes	<i>Natural Fighting</i>
Combat Sauvage	<i>Combattant</i>	2	Con 0				Barbare, Humanoïdes	<i>Wild Fighting</i>
Combat Subaquatique	<i>Combattant, Roublard</i>	2 (4)	Dex 0	4 (8)	NA	<i>Dex/Equilibre, For/Puissance</i>	Ships & Sea	<i>Underwater Combat</i>
Comédie	<i>Général</i>	1	Cha -1				Barde, Humanoïdes, Ninja, Red Steel	<i>Acting</i>
Commandement	<i>Combattant</i>	1	Cha -1	3	6	<i>Cha/Commandement</i>	Barbare, OJ : C&T	<i>Leadership</i>
Communication Subaquatique	<i>Général</i>	2	Int -3	4	10	<i>Int/Connaissance</i>	Ships & Sea	<i>Underwater Communication</i>
Concentration	<i>Magicien</i>	2	Sag -2	5	6	<i>Sag</i>	OJ : M&S	<i>Concentration</i>
Conduite de Char	<i>Combattant</i>	1	Dex +2	4	5	<i>Dex/Equilibre, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Charioteering</i>
Connaissance de la Malédiction	<i>Prêtre</i>	1	Int -1				Red Steel	<i>Curse Lore</i>
Connaissance de l'Héritage	<i>Général</i>	1	Int -1				Red Steel	<i>Legacy Lore</i>
Connaissance des Animaux	<i>Combattant</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, Nains*, OJ : T&P*	<i>Animal Lore</i>
Connaissance des bas-fonds	<i>Roublard</i>	1	Sag 0				Ninja	<i>Underclas</i>
Connaissances des Champignons	<i>Général</i>	1	Int +3				Nains	<i>Fungi Recognition</i>
Connaissance des Enfers	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Sag -3				Nécromanciens	<i>Netherworld Knowledge</i>
Connaissance des Génies	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0				AQ : Arabian Adventure	<i>Genie Lore</i>
Connaissance des Morts-Vivants	<i>Prêtre</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int</i>	OJ : M&S, Sha'ir's Handbook	<i>Undead Lore</i>
Connaissance des Plans	<i>Magicien, Prêtre, Psioniste</i>	2	Int -3				DS D&P	<i>Plane Lore</i>
Connaissance des Portails	<i>Général</i>	2	Int -3				Planewalker's Handbook	<i>Portal Feel</i>
Connaissance des Sorts	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -2	3	7	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Spellcraft</i>

Connaissance du Monde des Esprits	<i>Magicien, Prêtre, Chaman</i>	2 ou 1	Cha -4 (Sag +2)				Nécromancien, Shaman	<i>Spirit Lore</i>
Connaissance du "Royaume Spatial"	<i>Général</i>	1	Int -2				Demihumans of the Realms	<i>Realmspace Lore</i>
Connaissance Urbaine	<i>Général</i>	1	Int 0				Ninja	<i>City Familiarity</i>
Construction de Bateau	<i>Général</i>	1	For 0				Nains	<i>Boatwright</i>
Contact	<i>Général, Psioniste</i>	1	NA	3	NA	<i>Sag/Volonté</i>	OJ : T&P, Dark Sun	<i>Contact</i>
Contes	<i>Prêtre, Roublard</i>	1	Cha 0				Red Steel	<i>Storytelling</i>
Contrefaçon	<i>Roublard</i>	1	Dex -1	3	5	<i>Dex/Précision, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Forgery</i>
Contrôle d'Attelage	<i>Combattant</i>	1	Dex 0	3	6	<i>Dex/Equilibre</i>	OJ : C&T	<i>Vehicle Handling</i>
Cordonnerie	<i>Général</i>	1	Dex 0	3	7	<i>Dex/Précision, Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Cobbling</i>
Coup de Fourbe	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int 0				OJ : C&T, Gladiateur	<i>Dirty Fighting</i>
Coup de Pied Arrière †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	<i>Backward Kick</i>
Coup de Pied Sauté †	<i>Combattant</i>	1	For 0	3	5	<i>For/Puissance</i>	OJ : C&T	<i>Flying Kick</i>
Coup Redoutable †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	<i>Crushing Blow</i>
Course	<i>Combattant</i>	1	Con -6	2	5	<i>For/Endurance, Con/Vigueur</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Running</i>
Couture/Confection (Tailleur)	<i>Général</i>	1	Dex -1	3	7	<i>Dex/Précision, Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Seamstress/Tailor</i>
Cristal de Concentration	<i>Psioniste</i>	1	Sag -1				DS WW	<i>Crystal Focus</i>
Cryptographie	<i>Général</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	OJ : T&P	<i>Cryptography</i>
Cuisine	<i>Général</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Cooking</i>
Culture de Sage	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -2	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Sage Knowledge</i>
Danse	<i>Général</i>	1	Dex 0	2	6	<i>Dex/Equilibre, Cha/Charme</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Dancing</i>
Défense Psychique	<i>Général</i>	2	Sag -1				DS WW	<i>Psychic defense</i>
Déguisement	<i>Roublard</i>	1	Cha -1	4	5	<i>Cha/Magnétisme, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Disguise</i>
Démonstration d'Armes	<i>Combattant</i>	1	Dex 0				AQ : Arabian Adventure	<i>Display Weapon Prowess</i>
Dératisation	<i>Roublard</i>	1	Sag 0				Nains	<i>Pest Control</i>
Détection des Psioniques	<i>Général, Psioniste</i>	1	Sag -2				Dark Sun	<i>Psionic Detection</i>
Détection des Signes	<i>Roublard</i>	1	Int +1				Ninja	<i>Detect Signing</i>
Diagnostic	<i>Prêtre</i>	1	Sag -1				Paladin	<i>Diagnostics</i>
Diplomatie	<i>Prêtre</i>	1	Cha -1	3	6	<i>Cha</i>	OJ : M&S	<i>Diplomaty</i>
Dissimulation	<i>Général</i>	2	Int -1				Barbare	<i>Hiding</i>
Divination	<i>Prêtre</i>	2	Int 0				Barbare	<i>Soothsaying</i>
Dissimulation Somatique	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Dex -1				Dark Sun	<i>Somatic Concealment</i>
Don Artistique	<i>Général</i>	1	Sag 0				MdJ, Barbare*	<i>Artistic Ability</i>
Dressage d'Animaux	<i>Général</i>	1	Sag 0	4	5	<i>Sag/Volonté, Cha/Magnétisme</i>	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Animal Training</i>
Duel	<i>Combattant</i>	1	Cha 0				Red Steel	<i>Dueling</i>

Duplicité en Arène	<i>Combattant</i>	1	Cha -1				Gladiateur	<i>Arena Acting</i>
Éloquence	<i>Combattant, Prêtre</i>	1	Cha -1	3	7	<i>Cha</i>	Paladin, OJ : M&S	<i>Oratory</i>
Embuscade	<i>Combattant, Roublard</i>	1	In 0	4	5	<i>Int/Intellect</i>	OJ : C&T	<i>Ambush</i>
Endurance	<i>Combattant, Roublard²</i>	2	Con 0	2 (4)	3	<i>Con/Vigueur</i>	MdJ, OJ : C&T, Nains*, OJ : T&P*	<i>Endurance</i>
Enseignement	<i>Général</i>	1	Cha -1				DS D&P	<i>Teaching</i>
Equarrissage	<i>Général</i>	1	Dex +2				Barbare	<i>Animal Rending</i>
Equitation (Equitation, à Terre)	<i>Général</i>	1	Sag +3	2	8	<i>Sag/Volonté, Dex/Equilibre</i>	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains*, OJ : T&P*	<i>Riding, Land-based</i>
Equitation, en Vol	<i>Général</i>	2	Sag -2	4	5	<i>Sag/Volonté, Dex/Equilibre</i>	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains, OJ : T&P*	<i>Riding, Airborn</i>
Equitation Sous-Marine	<i>Général</i>	2	Dex -2	4	7	<i>Dex/Equilibre</i>	Ships & Sea	<i>Underwater Riding</i>
Equitation Marine	<i>Général</i>	2	Dex -2				Rôdeur	<i>Riding, Sea-based</i>
Equitation, Spécialisation sur Cheval	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Sag +4				AQ : Arabian Adventure	<i>Riding, Horse Specialisation</i>
Equitation, Spécialisation sur Chameau	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Sag +4				AQ : Arabian Adventure	<i>Riding, Camel Specialisation</i>
Estimation (Evaluation)	<i>Roublard</i>	1	Int 0	2	8	<i>Int/Intellect, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Appraising</i>
Etiquette	<i>Général</i>	1	Cha 0	2	8	<i>Cha/Charme, Sag/Intuition</i>	MdJ	<i>Etiquette</i>
Evasion	<i>Roublard</i>	2	Dex 0				Ninja	<i>Escape</i>
Expertise Maritime (Manœuvres navales)	<i>Général</i>	1	Dex +1	3	8	<i>Dex/Equilibre, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Seamanship</i>
Fabrication d'Arcs et de Flèches	<i>Combattant</i>	1	Dex -1	5	6	<i>Int/Erudition, Dex/Equilibre</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Bowyer/Fletcher</i>
Fabrication d'Arcs et de Flèches Rudimentaires	<i>Combattant</i>	1	Dex 0				Barbare	<i>Bowyer/Fletcher, Crude</i>
Fabrication d'Armes à Feu	<i>Combattant</i>	3	Int -3				Demihumans of the Realms, Red Steel	<i>Gunsmithing</i>
Fabrication d'Armes Rudimentaires	<i>Combattant</i>	1	Sag -3				Barbare, Rôdeur	<i>Weaponsmithing, Crude</i>
Fabrication de Lentilles	<i>Magicien, Psioniste</i>	2	Int -3				DS D&P	<i>Lens Crafting</i>
Fabrication du Papier	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0	2	8	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Papermaking</i>
Fabrication de Vêtements Rudimentaires	<i>Général</i>	1	Int -1				Barbare	<i>Clothesmaking, Crude</i>
Fauconnerie	<i>Général</i>	1	Sag -1				Rôdeur	<i>Falconry</i>
Feindre/Détecter le Sommeil	<i>Roublard</i>	1	Int 0				Ninja	<i>Feign/Detect Sleep</i>
Ferronnerie (Forge)	<i>Général</i>	1	For 0	4	6	<i>For/Puissance, Int/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Blacksmithing</i>
Filature	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				Voleur	<i>Trailing</i>
Folklore	<i>Général</i>	1	Cha 0				Warriors & Priests of the Realms	<i>Folklore</i>
Forge d'Acier Rouge	<i>Combattant</i>	2	Int 0				Red Steel	<i>Redsmithing</i>
Forge d'Armes	<i>Combattant</i>	3	Int -3	5	5	<i>Int/Erudition, Dex/Précision</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P*	<i>Weaponsmithing</i>
Fonte	<i>Générale, Artisanale</i>	1	Sag 0				Nains	<i>Smelting</i>
Fromagerie	<i>Générale</i>	1	Int 0				Humanoïdes	<i>Cheesemaking</i>
Funambullisme	<i>Roublard</i>	1	Dex 0	3	5	<i>Dex/Equilibre</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P	<i>Tightrope Walking</i>
Fureter	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int -2				Rôdeur, Barbare	<i>Foraging</i>

Géographie Antique	<i>Chaman</i>	1 ou 2	Int-2				Shaman	<i>Ancient Geography</i>
Gestlon	<i>Prêtre</i>	1	Int +1	3	9	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Administration</i>
Héraldique	<i>Général</i>	1	Int 0	2	8	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Heraldry</i>
Herboristerie	<i>Magicien, Prêtre, Roublard²</i>	2	Int -2	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, Voleur, OJ : T&P*	<i>Herbalism</i>
Histoire Ancienne	<i>Magicien, Prêtre, Roublard</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Voleur, OJ : T&P*	<i>Ancient History</i>
Histoire Future	<i>Chronomancien</i>	1	Int -2				Chromancer	
Histoire Locale	<i>Prêtre, Roublard</i>	1	Cha 0	2	8	<i>Int/Erudition, Cha/Charme</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Local History</i>
Histoire Locale Naine	<i>Général</i>	1	Cha +2				Nains	<i>Local Dwarf History</i>
Horlogerie	<i>Magicien</i>	2	Dex 0				Sha'ir's Handbook	<i>Clockwork Creation</i>
Hypnose	<i>Magicien, Psioniste</i>	1	Cha -2	4	6	<i>Cha</i>	Psioniques, OJ : M&S	<i>Hypnotism</i>
Imitation	<i>Général</i>	2	Cha sp				Humanoïdes, Roublard ²	<i>Voice Mimicry</i>
Imitation d'Animal	<i>Roublard</i>	1	Sag -1				Humanoïdes, Red Steel, Voleur	<i>Animal Noise</i>
Ingénierie	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -3	4	5	<i>Int/Intellect, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Engineering</i>
Inquisiteur	<i>Prêtre</i>	2	Sag 0				Warriors & Priests of the Realms	<i>Inquisitor</i>
Instrument de Musique	<i>Prêtre, Roublard, Psioniste</i>	1	Dex -1	2	7	<i>Cha/Magnétisme</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Musical Instrument</i>
Interprétation des Rêves	<i>Chaman</i>	2	Sag -1				Shaman	<i>Dream Interpretation</i>
Intimidation	<i>Roublard</i>	1	For/Cha 0	2	5		Humanoïdes, Nains, Red Steel, Voleur	<i>Intimidation</i>
Jardinage	<i>Général</i>	1	Int -1				DS D&P	<i>Gardening</i>
Jeu	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Cha 0			<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Gaming</i>
Jonglerie	<i>Roublard</i>	1	Dex -1				MdJ, OJ : T&P*	<i>Juggling</i>
Joute	<i>Combattant</i>	1	Dex +2				Paladin	<i>Jousting</i>
Lancer	<i>Roublard</i>	1	Dex +1	2	8	<i>Dex/Précision, For/Puissance</i>	OJ : T&P	<i>Throwing</i>
Langage des Signes	<i>Général</i>	1	Int +2				Barbare, Nains, Dark Sun	<i>Sign Language</i>
Langages, Futurs	<i>Chronomancien</i>	1	Int 0				Chromancer	
Langues Anciennes (Langues Mortes)	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0	4	5	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Languages, Ancient</i>
Langues Vivantes	<i>Général</i>	1	Int 0	2	9	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, Nains, OJ : T&P*	<i>Languages, Modern</i>
Lecture des Signes	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Sag -2 (Int -2)	3	5	<i>Sag</i>	OJ : M&S, Shaman	<i>Omen Reading</i>
Lecture/Ecriture	<i>Magicien, Prêtre, Psioniste, Roublard²</i>	1	Int +1	2	8	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Reading/Writing</i>
Lire sur les Lèvres	<i>Roublard</i>	2	Int -2	3	7	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ	<i>Reading Lips</i>
Loi	<i>Combattant, Prêtre</i>	1	Sag 0/Int 0	3	7	<i>Int</i>	Paladin, OJ : M&S	<i>Law</i>
Lutherie	<i>Général</i>	2	Dex -2				Barde, Humanoïdes	<i>Craft Instrument</i>
Maçonnerie	<i>Général</i>	1	For -2	4	5	<i>For/Endurance, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Stonemasonry</i>
Magie Tactique	<i>Magicien</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Tactics of Magic</i>
Maîtrise des Animaux	<i>Général</i>	1	Sag -1	3	7	<i>Sag/Volonté</i>	MdJ, Rôdeur*, OJ : T&P*	<i>Animal Handling</i>

Manipulation de Pouvoir	<i>Psioniste</i>	2	Int -4				DS WW	<i>Power manipulation</i>
Manipulation des Foules	<i>Général</i>	1	cha 0				Barde, Humanoïdes	<i>Crowd Working</i>
Manipulation du Poison	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Sag -2				Nécromanciens	<i>Venom Handling</i>
Marchandage	<i>Général</i>	1	Sag -2				Dark Sun, AQ : Arabian Adventures	<i>Bargain, Hagglng</i>
Marche sur l'Eau	<i>Roublard</i>	1	Dex -1				Ninja	<i>Water Walking</i>
Massage	<i>Combattant</i>	1	Dex 0				Gladiateur	<i>Massage</i>
Maroquinerie	<i>Général</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Erudition, Dex/Précision</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Leatherworking</i>
Médiation	<i>Général</i>	1	Cha -1				DS D&P	<i>Mediation</i>
Méditation Focallsée (Concentration Méditative)	<i>Psioniste</i>	1	Sag +1	3	6	<i>Sag/Intuition</i>	Psioniques, OJ : T&P	<i>Meditation Focus</i>
Médium	<i>Chaman</i>	2	Sag 0				Shaman	<i>Medium</i>
Mélopée	<i>Général</i>	1	cha +2				Barde, Humanoïdes	<i>Chanting</i>
Mendicité	<i>Roublard</i>	1	Cha 0				Humanoïdes, Voleur, AQ : Arabian Adventures	<i>Beggins</i>
Météorologie (Perception du Climat)	<i>Général</i>	1	Sag -1	2	7	<i>Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Weather Sense</i>
Mines	<i>Général</i>	2	Sag -3	5	5	<i>Sag/Intuition, For/Endurance</i>	MdJ, Nains, OJ : T&P	<i>Mining</i>
Mobilisation de Horde	<i>Combattant</i>	2	Cha -2				Barbare	<i>Horde Summoning</i>
Modelage de chaos	<i>Général</i>	1	Sag 0				Planewalker's Handbook	<i>Chaos Shaping</i>
Natation (Nage)	<i>Général</i>	1	For 0	2	9	<i>For/Endurance</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Swimming</i>
Navigation	<i>Combattant, Prêtre, Roublard²</i>	1	Int -2	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Navigation</i>
Nécrologie	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Sag 0				Nécromanciens	<i>Necrology</i>
Numérologie	<i>Magicien</i>	2	Int 0				Sha'ir's Handbook	<i>Numerology</i>
Observation	<i>Prêtre, Roublard²</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int</i>	Humanoïdes, Voleur, OJ : M&S	<i>Observation</i>
Œil sûr	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex 0	5	NA	NA	OJ : C&T	<i>Steady Hand</i>
Optimisation de l'Armure	<i>Combattant</i>	1	Dex -2				Dark Sun	<i>Armor Optimization</i>
Orfèvrerie	<i>Général</i>	1	Dex 0				AQ : Arabian Adventures, Red Steel	<i>Metalworking</i>
Orientation Souterraine	<i>Général</i>	1	Int 0				Nains	<i>Underground Navigation</i>
Parade de Projectiles †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	<i>Missile Deflection</i>
Planologie	<i>Magicien, Prêtre, Psionsite</i>	1 (2)	Int 0 (Sag 0)				Planewalker's Handbook, DS D&P	<i>Planetology</i>
Pêche	<i>Général</i>	1	Sag -1	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Fishing</i>
Peinture	<i>Général</i>	1	Sag -1	2	7	<i>Dex/Précision, Sag/Intuition</i>	OJ : T&P	<i>Painting</i>
Persuasion	<i>Prêtre</i>	1	Cha 0/Cha -2	3	5	<i>Cha</i>	Rôdeur, OJ : M&S	<i>Persuasion</i>
Pistage	<i>Combattant, Roublard²</i>	2	Sag 0	4	7	<i>Sag/Intuition</i>	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Tracking</i>
Plongée	<i>Général</i>	1	Con -1	2	5	<i>Dex/Equilibre, Con/Resistance</i>	OJ : T&P	<i>Deep Diving</i>
Poésie	<i>Général</i>	1	Int -2				Barde, Humanoïdes, Paladin	<i>Poetry</i>
Pose de Collets	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex -1	3	6	<i>Dex/Précision, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Set Snares</i>

Poterie	<i>Général</i>	1	Dex -2	3	7	<i>Dex/Précision</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	Pottery
Pratiques Funéraires	<i>Prêtre</i>	1	Int 0				Warriors & Priests of the Realms	Burial Customs
Premiers Soins (Soins)	<i>Prêtre</i>	2	Sag -2	4	5	<i>Cha/Magnétisme, Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P	Healing
Préparation Thérapeutique	<i>Magé</i>	1	Int -2				Sages & Specialists	Concocting
Prestidigitation	<i>Magicien</i>	1	Dex -1	3	7	<i>Dex</i>	OJ : M&S	Prestidigitation
Prophétie	<i>Magicien, Prêtre, Chronomancien</i>	1	Sag -1				Sages & Specialists, Chronomancer	Prophecy
Protection contre la Chaleur	<i>Général</i>	1	Int -2				Dark Sun	Heat Protection
Quête de la Vérité	<i>Prêtre</i>	1	Int -2	4	6	<i>Int</i>	OJ : M&S	Investigation
Radlesthésie	<i>Magicien</i>	1	Sag -3	3	5	<i>Sag</i>	OJ : M&S	Dowsing
Rallierie	<i>Combattant</i>	1	Sag 0				Gladiateur	Taunting
Rapidité	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0	6	3	<i>Dex/Précision</i>	OJ : C&T	Quickness
Recherche	<i>Magicien</i>	1	Int 0	3	6	<i>Int</i>	OJ : M&S	Research
Récupération de sort	<i>Magé, Prêtre</i>	2	Int -5				Planewalker's Handbook	Spell Recovery
Régénérescence	<i>Psioniste</i>	1	Sag -1	3	6	<i>Sag/Intuition</i>	Psioniques, OJ : T&P	Rejuvenation
Religion	<i>Magicien, Prêtre, Psioniste, Roublard²</i>	1	Sag 0	2	6	<i>Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P	Religion
Rellure	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0	3	8	<i>Int</i>	OJ : M&S	Bookbinding
Resistance Mentale	<i>Magicien</i>	1	Sag -1	3	5	<i>Sag</i>	OJ : M&S	Mental Resistance
Respiration Lente	<i>Général</i>	1	NA				Nains	Slow Respiration
Rétablissement Instantané †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	Dex 0	3	7	<i>Dex/Equilibre</i>	OJ : C&T	Instant Stand
Rituel Chamanique	<i>Chaman</i>	1	Sag +1				Shaman	Shamanic Ritual
Runes Naines	<i>Général</i>	1	Int +2				Nains	Dwarf Runes
Saut	<i>Roublard</i>	1	For 0	2	8	<i>Dex/Equilibre, For/Puissance</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	Jumping
Savoir Psionique	<i>Psioniste</i>	1	Int +1				DS WW	Psionic lore
Sculpture	<i>Général</i>	1	Dex -2	2	5	<i>Dex/Précision, Sag/Intuition</i>	OJ : T&P	Sculpting
Sens de l'Orientalion (Orientation)	<i>Général</i>	1	Sag +1	3	7	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P*	Direction sense
Sens de l'Orientalion Planaire	<i>Général</i>	1	Sag +1				Planewalker's Handbook	Planar Direction Sense
Sens des Distances	<i>Général</i>	1	Sag 0				Rôdeur	Distance Sense
Sens du Danger (sixième sens)	<i>Général</i>	2	Sag +1	4	3	<i>Sag/Intuition</i>	Humanoïdes, OJ : C&T	Danger Sense, Trouble Sense
Sens du Temps	<i>Chronomancien</i>	1	Sag -2				Chromancer	
Sens Planaire	<i>Général</i>	1	Sag -1				Planewalker's Handbook	Planar Sense
Serrurerie	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				Nains, Voleur	Locksmithing
Science de Nombres	<i>Magicien</i>	1	Int 0				Sha'ir's Handbook	Numeraty
Sifflotement/ Fredonnement	<i>Général</i>	1	Dex +2				Barde, Humanoïdes	Whistling/Humming
Signaux	<i>Général</i>	1	Int -2				Rôdeur, Barbare	Signaling

Signaux Sonores	<i>Général</i>	1	Int +2				Nains	<i>Signalling</i>
Signes de Piste	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int -1				Rôdeur	<i>Trail Signs</i>
Soins de Beauté	<i>Roublard</i>	2	Dex 0				AQ : Arabian Adventure	<i>Grooming</i>
Soins Vétérinaires	<i>Prêtre</i>	1	Sag -3				Rôdeur, Red Steel	<i>Veterinary Healing</i>
Sommeil Rapide	<i>Combattant</i>	1	Con -1				Barbare	<i>Light Sleeping</i>
Sorcellerie de Duel	<i>Magicien</i>	2	Int -1				Sha'ir's Handbook	<i>Sorcerous Dueling</i>
Soufflage du Verre	<i>Magicien</i>	1	Dex 0	2	7	<i>Dex</i>	OJ : M&S, Red Steel	<i>Glassblowing</i>
Spéléologie	<i>Combattant</i>	1	Int -2				Rôdeur	<i>Spelunking</i>
Survie	<i>Combattant, Roublard²</i>	2	Int 0	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Volonté</i>	MdJ, Rôdeur, Barbare*, OJ : T&P	<i>Survival</i>
Survie Planaire	<i>Général</i>	2	In -2				Planewalker's Handbook	<i>Planar Survival</i>
Survie Souterraine	<i>Général</i>	1	Int 0				Nains	<i>Survival, Underground</i>
Tactiques	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Dark Sun	<i>Tactics</i>
Tactiques Défensives	<i>Général</i>	1	Sag -2				DS D&P	<i>Defensive Tactics</i>
Tactiques Militaires	<i>Combattant</i>	2	Int 0				Red Steel	<i>Military Tactics</i>
Taille de Gemmes (Joaillerie)	<i>Magicien, Psioniste, Roublard</i>	2	Dex -2	3	6	<i>Dex/Précision</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Gem Cutting</i>
Tatouages		1	Dex 0				Sha'ir's Handbook	<i>Tattooing</i>
Thaumaturgie	<i>Magicien</i>	1	Int -2	3	5	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Thaumaturgy</i>
Tissage	<i>Général</i>	1	Int -1					<i>Weaving</i>
Toxicologie	<i>Roublard</i>	2	Int 0				Ninja	<i>Toxicology</i>
Transe	<i>Chaman</i>	2	Con -3				Shaman	<i>Trance</i>
Troc	<i>Prêtre</i>	1	Int -2				Barbare	<i>Bastering</i>
Trouver de l'Eau	<i>Général</i>	1	Int 0				Dark Sun	<i>Water Find</i>
Usages de la Corruption	<i>Général</i>	1	Sag -1				DS D&P	<i>Bribery etiquette</i>
Utilisation de Cordes	<i>Général</i>	1	Dex 0	2	8	<i>Dex/Précision, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Rope Use</i>
Ventriloque	<i>Roublard</i>	1	Int -2	4	5	<i>Int/Erudition, Cha/Magnétisme</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Ventriloquism</i>
Vigilance (Compétence ou Don)	<i>Général</i>	1	Sag +1				Humanoïdes, Nains, Red Steel, Voleur, OJ : C&T	<i>Alertness</i>
Vision nocturne	<i>Roublard</i>	1	Sag -2				Ninja	<i>Night Vision</i>
Viticulture	<i>Général</i>	1	Int 0				Humanoïdes	<i>Winemaking</i>
Vol en Cerf-Volant	<i>Roublard</i>	1	Dex -3				Ninja	<i>Giant Kite Flying</i>
Volonté de Fer	<i>Combattant, Prêtre</i>	2	Sag -2	6	3	<i>Sag/Volonté</i>	OJ : C&T	<i>Iron Will</i>

† Tout personnage compétent en arts martiaux peut choisir cette compétence comme si elle était du groupe général.

Les noms de compétence entre parenthèses et en italique, sont les noms qui sont utilisés dans l'option du joueur : OJ : T&P pour la même compétence.

Si l'on applique les règles de fatigue du chapitre 1 du OJ : C&T, le coût de la compétence Endurance passe à 4 PC.

* Indique une compétence du Manuel du Joueur adaptée ou modifiée dans le manuel correspondant.

Roublard² : Si le profil de Voleur n'est pas approprié dans la description de la compétence, considérez que la compétence est hors groupe (coût supplémentaire).

Les compétences Canotage et Navigation fait partie du groupe Général, si l'on utilise l'Option de Joueur.

Ambidextrie et Vigilance deviennent des Dons, dans l'Option du Joueur

MdJ	Manuel du joueur
OJ : T&P	Option du Joueur : Talents & Pouvoirs
OJ : C&T	Option du Joueur : Combat & Tactiques
OJ : M&S	Option du Joueur : Magie & Sortilèges

DS WW
DS D&P
HR4
Red Steel

Dark Sun (The Will and the Way)
Dark sun (Defilers & Prifilers)
Historical Reference : A Mighty Fortress Campaign
Campagne de Mystara