

DDD

Recueil de Compétences

Advanced Dungeons & Dragons

Micka

03/01/2014

Table des Matières

Page	3 à 4	Liste des compétences
Page	4 à 26	Description complète des compétences
Page	27 à 31	Appendice A : Compétences développées du manuel du Guerrier
Page	32 à 35	Appendice B : Compétences développées du manuel du Druide
Page	36 à 37	Appendice C : Compétences développées du manuel du Rôdeur
Page	38	Appendice D : Compétences de détection des Nains (optionnel)

Acrobatie	Comédie	Dressage d'Animaux
Agriculture	Commandement	Duel
Alchimie	Communication Subaquatique	Duplicité en Arène
Aleph I	Concentration	Éloquence
Allumage de Feux	Conduite de Char	Embuscade
Alpinisme (Vie en Montagne)	Connaissance de la Malédiction	Endurance
Ambidextrie (Compétence ou Don)	Connaissance de l'Héritage	Enseignement
Aménager le Subconscient (Puiser ds le sub.)	Connaissance des Animaux	Equarrissage
Analyse de Style	Connaissance des bas-fonds	Équitation (Équitation, à Terre)
Analyse des Faiblesses	Connaissances des Champignons	Équitation, en Vol
Analyse du Son	Connaissance des Enfers	Équitation Sous-Marine
Anatomie	Connaissance des Génies	Équitation Marine
Apnée	Connaissance des Morts-Vivants	Équitation, Spécialisation sur Cheval
Arcanologie	Connaissance des Plans	Équitation, Spécialisation sur Chameau
Arme Improvisée	Connaissance des Portails	Estimation (Evaluation)
Armure Mentale	Connaissance des Sorts	Étiquette
Armurerie	Connaissance du Monde des Esprits	Evasion
Armurerie Rudimentaire	Connaissance du "Royaume Spatial"	Expertise Maritime (Manœuvres navales)
Art du Scribe	Connaissance Urbaine	Fabrication d'Arcs et de Flèches
Artillerie	Construction de Bateau	Fabrication d'Arcs et de Flèches Rudimentaires
Artillerie à Poudre	Contact	Fabrication d'Armes à Feu
Assimilation	Contes	Fabrication d'Armes Rudimentaires
Astrologie	Contrefaçon	Fabrication de Lentilles
Astronomie	Contrôle d'Attelage	Fabrication du Papier
Aumône	Cordonnerie	Fabrication de Vêtements Rudimentaires
Ballsage	Coup de Fourbe	Fauconnerie
Baluchonnage	Coup de Pied Arrière †	Feindre/Détecter le Sommeil
Baratin	Coup de Pied Sauté †	Ferronnerie (Forge)
Beuverie	Coup Redoutable †	Filature
Bombance	Course	Folklore
Bond (Saut) †	Couture/Confection (Tailleur)	Forge d'Acier Rouge
Bon Equilibre	Cristal de Concentration	Forge d'Armes
Bonne Aventure	Cryptographie	Fonte
Brassage	Cuisine	Fromagerie
Bureaucratie	Culture de Sage	Funambulisme
Camouflage	Danse	Fureter
Canotage (Petits bateaux)	Défense Psychique	Géographie Antique
Cartographie	Déguisement	Gestion
Cérémonie	Démonstration d'Armes	Héraldique
Chant	Dératisation	Herboristerie
Charpenterie	Détection des Psioniques	Histoire Ancienne
Chasse	Détection des Signes	Histoire Future
Chemin de la Connaissance	Diagnostic	Histoire Locale
Collecte d'Informations	Dinanderie	Histoire Locale Naïve
Combat à l'Étroit	Diplomatie	Horlogerie
Combat Aveugle	Dissimulation	Hypnose
Combat Naturel	Divination	Imitation
Combat Sauvage	Dissimulation Somatique	Imitation d'Animal
Combat Subaquatique	Don Artistique	Ingénierie

Inquisiteur	Numérologie	Sens des Distances
Instrument de Musique	Observation	Sens du Danger (<i>sixième sens</i>)
Interprétation des Rêves	CEI sûr	Sens du Temps
Intimidation	Optimisation de l'Armure	Sens Planaire
Jardinage	Orientation Souterraine	Serrurerie
Jeu	Parade de Projectiles †	Science de Nombres
Jonglerie	Planologie	Sifflement/ Fredonnement
Joute	Pêche	Signaux
Lancer	Peinture	Signaux Sonores
Langage des Signes	Persuasion	Signes de Piste
Langages, Futurs	Pistage	Soins de Beauté
Langues Anciennes (<i>Langues Mortes</i>)	Plongée	Soins Vétérinaires
Langues Vivantes	Poésie	Sommeil Rapide
Lecture des Signes	Pose de Collets	Sorcellerie de Duel
Lecture/Ecriture	Poterie	Soufflage du Verre
Lire sur les Lèvres	Pratiques Funéraires	Spéléologie
Loi	Premiers Soins (<i>Soins</i>)	Survie
Lutherie	Préparation Thérapeutique	Survie Planaire
Maçonnerie	Prestidigitation	Survie Souterraine
Magie Tactique	Prophétie	Tactiques
Maîtrise des Animaux	Protection contre la Chaleur	Tactiques Défensives
Manipulation de Pouvoir	Quête de la Vérité	Tactiques Militaires
Manipulation des Foules	Radiesthésie	Taille de Gemmes (<i>Joaillerie</i>)
Manipulation du Poison	Rallerie	Tatouages
Marchandage	Rapidité	Thaumaturgie
Marche sur l'Eau	Recherche	Tissage
Massage	Récupération de sort	Toxicologie
Maroquinerie	Régénérescence	Transe
Médiation	Religion	Troc
Méditation Focalisée (<i>Concentration Méditative</i>)	Reliure	Trouver de l'Eau
Médium	Resistance Mentale	Usages de la Corruption
Mélopée	Respiration Lente	Utilisation de Cordes
Mendicité	Rétablissement Instantané †	Ventriloque
Météorologie (<i>Perception du Climat</i>)	Rituel Chamanique	Vigilance (<u>Compétence ou Don</u>)
Mines	Runes Naines	Vision nocturne
Mobilisation de Horde	Saut	Viticulture
Modelage de chaos	Savoir Psionique	Vol en Cerf-Volant
Natation (<i>Nage</i>)	Sculpture	Volonté de Fer
Navigaton	Sens de l'Orientation (<i>Orientation</i>)	
Nécrologie	Sens de l'Orientation Planaire	

† 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.

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

A

Acrobatie : *Roublard* **Coût : 1 ; Dex 0** *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs*

Le personnage est familier de toutes les formes d'acrobatie - plongeurs, roulades, sauts périlleux, pirouettes, marcher sur les mains, etc. L'acrobatie ne peut être utilisée qu'avec un encombrement léger au plus.

En plus de divertir un public, l'acrobate peut améliorer sa classe d'armure de 4 unités contre les attaques dirigées spécifiquement contre lui au cours d'un round de combat donné, à condition d'avoir l'initiative et d'abandonner toute attaque pendant le round. S'il est engagé dans un combat à mains nues, il peut ajouter 2 à ses tirages de toucher.

S'il réussit un tirage de compétence, il ne reçoit que la moitié des dégâts dus à une chute de 60 pieds ou moins, et aucun dégâts si la chute est de 10 pieds ou moins. Les chutes plus importantes infligent des dégâts normaux.

Barbare : Dans la plupart des cas, un barbare n'utilisera pas la compétence d'acrobatie à des fins divertissantes. Il l'utilisera plutôt pour se soustraire à ses ennemis ou les embrouiller. Il gagne des bonus d'amélioration de la classe d'armure et de jets d'attaque ainsi que les réductions de dégâts dus aux chutes décrites dans le Manuel des Joueurs. La compétence coûte une unité supplémentaire.

Agriculture : *Général* **Coût : 1 ; Int 0** *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage a une connaissance de base de la vie agricole : plantation, moisson, conservation des récoltes, soins aux animaux, boucherie et autres travaux fermiers typiques. Cette compétence donne un succès automatique pour planter, moissonner et stocker des cultures, et pour élever, abattre et réaliser des travaux de boucherie sur des animaux d'élevage. Des jets de compétence sont notamment nécessaires pour la conception ou la réalisation d'un système d'irrigation, l'arrachage des mauvaises herbes et la destruction des nuisibles.

Les dons empathie animale et prévision du temps donnent +2 aux jets d'agriculture adaptés.

Barbare : Disponible uniquement dans les cultures barbares les plus avancées, cette compétence donne au personnage un savoir primitif des techniques agricoles. Il sait comment s'occuper de petits troupeaux de bétail, comme les chèvres et les moutons. Il peut faire pousser une récolte modeste dans des conditions favorables, habituellement du blé, du riz et d'autres céréales. Il sait que les plantes poussent mieux dans un sol cultivé et utilise des bâtons et des os pour labourer. Il a une petite ou aucune compréhension de l'irrigation, de la fertilisation, de la lutte contre les insectes, de la conservation de la nourriture ou de l'assolement.

Alchimie : *Magicien* **Coût : 2 ; Int -3** *Magie & Sortilèges*

Un magicien possédant cette compétence n'est pas nécessairement un alchimiste ou un spécialiste de l'école d'alchimie, mais il connaît bien les principes de la recherche expérimentale et les propriétés des divers produits chimiques (bases, acides, réactifs, etc.). S'il a accès à un laboratoire raisonnablement achalandé, il peut utiliser son savoir pour identifier des éléments ou mélanges inconnus, préparer de petites doses d'acide ou de substances inflammables ou pyrotechniques, voire concocter des potions (s'il a atteint le 9e niveau).

Référez-vous au chapitre 5 pour ce qui est de la taille, du coût et du contenu d'un laboratoire d'alchimie. Le magicien peut éventuellement réduire ses frais en partageant son local avec un ou plusieurs collègues, voire en empruntant le laboratoire de sa guilde. Au MD de voir. Il faut 1 à 4 jours et un test de compétence réussi pour identifier une substance inconnue. Au gré du MD, les éléments simples, comme les poudres de minerais ou de métaux, peuvent s'accompagner d'un bonus de +1 à +4 au score de compétence. Par contre, les échantillons plus rares, complexes ou endommagés imposent un malus pouvant aller de -1 à -4.

La création de substances dangereuses comme l'acide ou les poudres inflammables prend 1d3 jours et coûte (1d4+1) x10 po pour une fiole, contre 1d4+1 jours et (1d6+4) x10 po pour une flasque. Là aussi, l'alchimiste doit réussir un test de compétence. S'il le rate sur un 20, il s'ensuit une explosion (ou autre catastrophe du même genre) pouvant blesser le personnage et endommageant le laboratoire (coût des dégâts: 1d6x10% de la valeur de départ du local). L'acide inflige 1d3 points de dégâts par fiole, 2d4 points par flasque. La victime subit également des dégâts lors du deuxième round: 1 point pour une fiole, 1d3 points pour une flasque.

De plus, cette dernière contient assez d'acide pour éclabousser les créatures se trouvant à proximité du point d'impact (voir Projectiles assimilable à des grenades dans le Guide du Maître). L'acide peut également ronger une serrure ou un loquet si ce dernier (ou cette dernière) rate son jet de sauvegarde. Les substances inflammables prennent feu dès qu'on les expose à l'air ambiant. Une flasque de liquide inflammable inflige autant de dégâts que de l'huile enflammée (2d6 points le premier round, 1d6 le deuxième). Là aussi, référez-vous au Guide du Maître.

Poudres et liquides inflammables peuvent aisément être utilisés contre les bâtiments, la végétation sèche, etc. Les substances pyrotechniques ressemblent aux précédentes, si ce n'est qu'elles produisent une épaisse fumée. Une fiole génère un nuage cubique de 1,50 m de côté, contre 3 m d'arrêt pour une flasque. Ce nuage persiste durant 1d3 rounds, en fonction du vent et des autres conditions en vigueur.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'alchimie est une passion très onéreuse. Elle peut également s'avérer dangereuse. Si le personnage fait trop souvent appel à cette compétence (si, par exemple, il a pour habitude de se préparer une dizaine de flasques d'acide avant de pénétrer dans le moindre donjon), le MD peut exiger des jets de sauvegarde pour toutes les fioles et flasques chaque fois que le PJ glisse, tombe ou se fait blesser.

Les magiciens spécialistes dans l'école d'alchimie bénéficient d'un bonus de +2 à leur score de compétence.

Allumage de Feux : *Général* **Coût : 1 ; Sag -1** *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Un personnage compétent en allumage de feux n'a généralement pas besoin de brique à amadou. A l'aide de bois mort et de silex, il lui sera possible d'allumer un feu en 2d20 minutes. Un vent violent, du bois humide ou autres conditions adverses font passer le temps nécessaire à 3d20 minutes - et le tirage de compétence devient nécessaire.

Alpinisme : *Combattant* **Coût : 1 ; Na** *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Un personnage disposant de cette compétence peut effectuer de difficiles et dangereuses ascensions de falaises ou pentes escarpées, il l'aide de cordes, pics, etc. Si un personnage compétent guide un groupe et place les pitons, tous les membres du groupe bénéficient de ses connaissances. Un montagnard pourra permettre à un groupe d'escalader une falaise qui serait sinon infranchissable. Un personnage doté de cette compétence gagne un bonus de 10% sur ces chances d'escalader une surface quelconque, par unité de compétence dépensée. Il est à noter que cette capacité n'est pas similaire un talent de voleur "grimper aux murs", ce dernier ne demandant aucun accessoire.

Ambidextre : *Combattant, Roublard* **Coût : 1 ; Dex 0** *Combat & Tactiques*

Les personnages ambidextres peuvent utiliser leurs deux mains avec la même habileté et la même coordination. Ils ne sont ni droitiers ni gauchers. Quand il combat avec le style à deux armes, le personnage est considéré comme ayant deux armes principales, il a donc un -2 pour toucher aux deux. Si le personnage ambidextre dépense une unité de compétence pour se spécialiser dans le style de combat à deux armes, il n'aura plus aucune pénalité pour attaquer.

Aménager le Subconscient : *Psioniste* *Coût : 2 ; Sag -1* *Psioniste*

Cette compétence méditative augmente temporairement le total de PFP du psioniste. En effet, elle lui permet de puiser dans les réserves d'énergie qui se trouvent dans les profondeurs de son subconscient, des réserves qui sont habituellement indisponibles. C'est comme savourer une décharge d'adrénaline psychique. Avant qu'il ne puisse puiser dans son énergie subconsciente, son total de PFP doit être à son maximum. Il doit ensuite passer deux jours (48 heures consécutives) à rassembler cette énergie, ne faisant que les pauses nécessaires pour manger et dormir. A la fin de cette période, le personnage fait un jet de compétence. S'il réussit, il augmente son total de PFP de 20%, arrondi à l'entier supérieur. L'augmentation des PFP dure 72 heures.

A la fin de ce temps, le personnage perd autant de points qu'il en a gagnés, sans tenir compte de son total à cet instant. Mais cette perte ne peut jamais réduire son total en dessous de 0. Pendant ces 72 heures d'augmentation, le personnage ne peut récupérer de PFP si son total courant dépasse ou égale son maximum habituel. Une fois que son total courant est repassé en dessous de son maximum habituel (c'est-à-dire une fois qu'il a dépensé tous ses points de bonus), il peut commencer à récupérer normalement ses PFP. Mais, il ne peut récupérer les points de bonus perdus. Il peut uniquement récupérer assez de points pour revenir à son maximum habituel.

Analyse de Style : *Combattant* *Coût 1 ; Int -1* *Ninja's handbook*

Cette compétence spécialisée donne au personnage des connaissances (et non des compétences) sur le combat avec ou sans arme. Après avoir observé quelqu'un se battre pendant au moins un round, un personnage avec la compétence d'Analyse de Style peut effectuer un jet afin de mieux comprendre son style de combat.

Les informations obtenues par le personnage dépendent de la différence entre son jet et son niveau de compétence.

- | | |
|----|---|
| 0 | Style général utilisé (par exemple, karaté, kenjutsu, estoc, etc.). |
| 2 | Niveau de pratique du combattant (élève, expert, grand maître, etc.) |
| 4 | Style précis utilisé (ex : lutte sumo de la famille Odo) |
| 6 | Ouvertures et faiblesses du combattant (telle qu'une cheville foulée). Le personnage doté de la compétence d'Analyse de Style bénéficie d'un bonus de +2 quand il combat contre le sujet de son analyse (à moins qu'il change de style). Le bonus disparaît le lendemain. |
| 8 | Maître probable du sujet (par exemple : Odo Kusukey) |
| 10 | Faiblesses générales dans le style du combattant (ex : une tendance à favoriser les attaques du côté gauche). Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 quand il combat contre le sujet de son analyse. Le bonus disparaît après un an. |

Analyse du Son : *Général* *Coût : 1 ; Sag 0* *Nains*

Cette compétence permet à celui qui la possède d'estimer la taille des salles souterraines en émettant des bruits et en analysant l'écho qui en résulte. En utilisant cette compétence, il peut estimer des distances jusqu'à un kilomètre et demi, et déterminer la direction du son. Pour utiliser cette compétence, le personnage doit travailler dans le silence absolu.

Le son produit doit avoir une qualité parfaite et précise. Un hurlement ou un gémissement sont inefficaces, mais un cliquetis ou un "Hé" puissant sont parfaitement adéquats. Le PJ doit faire un test de compétence. S'il est réussi, il a correctement estimé la taille de l'endroit en question avec une précision de + ou - 25% de sa hauteur, largeur et profondeur. Si le jet est raté, l'écho s'est embrouillé dans des réverbérations parasites.

Aucune autre tentative du PJ pour analyser l'endroit ne réussira, mais d'autres munis de cette compétence peuvent essayer. Un test de compétence de 5 ou moins signifie que le personnage a appris non seulement la taille de l'endroit, mais aussi d'autres détails : le nombre d'embranchements attendant, la présence d'un couloir droit ou sinueux, et la présence ou non d'eau. Le désavantage de cette compétence est que, si elle est utile pour obtenir des informations sur un endroit complètement inconnu, elle indique la présence du personnage à toute créature à portée d'oreille. Elles seront certainement sur leur garde, et pourraient partir à la recherche des intrus.

Anatomie : *Magicien, Prêtre* *Coût : 2 ; Int -2* *Magie & Sortilèges, Nécromanciens*

Cette compétence représente la connaissance détaillée que le personnage a de l'agencement du corps humain, ce qui inclut la localisation et la fonction des os, muscles, organes et autres tissus. L'utilité est double, pour un magicien. Tout d'abord, il bénéficie d'un bonus de +2 à son score de premiers secours (si tant est qu'il possède cette compétence). Ensuite, il peut se servir de sa connaissance de l'anatomie humaine pour recoudre les cadavres fortement endommagés, ce qui lui permet d'animer des morts-vivants plus puissants. Les squelettes gagnent ainsi +1 pv/DV, contre +2 pv/ DV pour les zombis.

Le personnage gagne également un bonus de 2 points en Don Artistique, lorsqu'il s'agit de représenter le corps humain (Dessin, Peinture, Sculpture).

Apnée *Roublard* *Coût : 1 ; Con 0* *Ninja's handbook*

Cette compétence permet à un personnage de retenir sa respiration pour des périodes plus longues que la moyenne. (Reportez-vous aux règles décrites dans le Chapitre 14 du Manuel des Joueurs, pour savoir combien de temps un personnage peut normalement retenir sa respiration.)

Avec la compétence Apnée, un personnage peut retenir sa respiration pour un nombre de rounds égal à la moitié de sa Constitution (arrondi au supérieur). Si le personnage est en mouvement (ou se fatigue), cette durée est réduite de moitié (encore une fois arrondie au supérieur). Au-delà de cette période, si le personnage veut continuer à retenir sa respiration, il doit effectuer les jets habituels (sous sa Constitution) chaque round. Le premier jet est effectué sans pénalité, puis chaque jet successif est affecté d'une pénalité cumulative de -1. Si un jet est raté, le personnage doit reprendre sa respiration ; si c'est impossible, il meurt.

Arcanologie : *Magicien* *Coût : 1 ; Int -3* *Magie & Sortilèges*

C'est le nom que l'on donne à l'étude de l'histoire et du développement de la magie. Le magicien qui possède cette compétence connaît la vie et l'œuvre de ses collègues d'antan. S'il y avait autrefois une source de puissante magie dans le monde (comme Netheril ou Myth Drannor dans les ROYAUMES OUBLIES), l'arcaneologue sait qui étaient les grands mages d'alors et de quels exploits ils sont crédités. Il connaît également les objets magiques, sorts ou pouvoirs uniques utilisés par ces anciens sorciers. Un test de compétence réussi lui permet d'identifier la raison d'être et la fonction (sans trop de précision) d'un vieil objet magique.

Le MD peut, s'il le souhaite, infliger un malus (allant de -1 à -4) au personnage si l'objet ne fait pas partie de son domaine d'études privilégié ou s'il est particulièrement rare ou peu répertorié. Cette compétence ne permet nullement au magicien d'identifier les objets "modernes", si tant est que ce terme ait véritablement un sens dans ce contexte.

Arme Improvisée : *Combattant* *Coût : 1 ; sag -1* *Barbare, Dark Sun*

Avec cette compétence, le personnage peut improviser une arme à partir de matériaux naturels. Il doit fouiller la zone pendant 1d6 rounds puis faire un jet de compétence. Si le test échoue, il ne trouve rien d'utile ; il peut essayer à nouveau dans une zone différente. Si le test réussit, il trouve un objet qui peut être utilisé comme un gourdin, tel un os, une branche ou un bloc de glace.

L'arme improvisée inflige 1d6 +1points de dégâts à des créatures de taille humaine ou plus petite ou 1d3 +1 à des créatures plus grandes. Sur un jet naturel de 1 ou 2, l'objet a des extrémités dentelées ou est suffisamment lourd pour causer des dégâts supplémentaires : les créatures de taille humaine ou plus petites encaissent 1d6 +3 points de dégâts et 1d3 +3 pour des adversaires plus grands. Sur un résultat naturel de 20, l'arme improvisée se brise ou éclate à la première utilisation, ne causant aucun dégât ; elle est inutile par la suite.

Le MD peut s'opposer à l'utilisation de cette compétence dans des environnements inappropriés, comme une plaine désertique ou une vallée enneigée. De la même façon, il peut imposer des pénalités ou des bonus aux tests dans les zones où les armes sont exceptionnellement faciles ou difficiles à trouver. Par exemple, une colline couverte de pierres peut mériter un bonus de +1 ; une plaine nue peut mériter une pénalité de -2.

Barbares : Un barbare reçoit un bonus de +2 quand il cherche une arme improvisée dans sa région d'origine.

Armure Mentale : *Général, Psioniste* *Coût : 1 ; Na* *Talents & Pouvoirs, Dark Sun*

Cette compétence permet au personnage d'améliorer sa classe d'armure psychique (CAP). Pour chaque unité de compétence (ou à chaque fois que le personnage investit 3 Points de Personnage), la classe d'armure psychique du personnage progresse. Les non psionistes l'améliorent d'un cran à chaque fois ; les psionistes de deux crans. Cette compétence ne peut améliorer la CAP d'un personnage qu'une fois par niveau.

Armurerie : *Combattant* *Coût : 2 ; Int -2* *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs*

Un personnage doté de cette compétence peut fabriquer tous les types d'armures figurant dans le Manuel des Joueurs, à condition de disposer des matériaux et des outils nécessaires. Le tirage de compétence intervient à la fin du temps de construction normal. Le temps requis pour fabriquer une armure est égal à deux semaines par unité de CA inférieure à 10. Un bouclier réclamerait par exemple deux semaines de travail, alors qu'une armure complète en réclamerait dix-huit. Si le tirage de compétence indique un échec, mais n'est pas supérieur de plus de 4 à la valeur requise, l'armure est utilisable mais comporte des défauts. Elle octroiera donc une CA supérieure de 1 à la normale, bien qu'elle semble totalement réussie.

Seul un personnage possédant la compétence d'armurerie pourra en remarquer les défauts, à condition de l'examiner en détails avec attention. Si l'armure défectueuse est frappée au cours d'une mêlée par un adversaire dont le dé de toucher (non ajusté) est égal à 19 ou à 20, elle se brise. La classe d'armure du personnage empire alors de 4 classes (mais ne peut dépasser 10) et l'armure brisée gêne les mouvements de celui qui la porte. Jusqu'à ce qu'il puisse s'en débarrasser (un processus réclamant 1d4 rounds), le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse normale et souffre d'une pénalité de 4 sur tous ses tirages de toucher. Si un armurier crée une armure complète ou une armure de bataille, le personnage auquel elle est destinée doit être présent au moins une fois par semaine pendant la fabrication. Ces deux armures doivent en effet être faites sur mesures avec précision.

Les nains sont plus aptes à fabriquer des armures que les autres races. Leurs armuriers sont les plus experts du monde et leurs techniques particulières sont soigneusement cachées aux étrangers. Ils sont capables de fabriquer très rapidement des armures de grande qualité. Au lieu de 2 semaines par niveau de CA en dessous de 10, un armurier nain a besoin de seulement 1,5 semaine par point de CA en dessous de 10. Alors qu'un armurier humain a besoin de 10 semaines pour fabriquer une cote de mailles, un armurier nain n'a besoin que de 7,5 semaines (5 x 1,5). Le *Manuel Complet du Guerrier* contient des règles plus approfondies sur l'utilisation de cette compétence, et est recommandé aux personnages qui veulent utiliser pleinement cette compétence.

Armurier Rudimentaire : *Combattant* *Coût : 1 ; Int -1* *Barbare*

Avec cette compétence, un personnage peut fabriquer des armures rudimentaires mais efficaces à partir de matériaux naturels comme les peaux, les fourrures et les carapaces. Il ne peut pas créer d'armures meilleures que CA 6. Il faut une semaine par niveau de CA en dessous de 10 pour fabriquer une armure rudimentaire (en supposant la disponibilité des matériaux nécessaires). Un personnage peut fabriquer une armure de peau en quatre semaines, un bouclier en une semaine.

Une armure rudimentaire tend à être plus imparfaite et moins durable qu'une armure standard. Après que l'armure rudimentaire a été créée, faites un jet de compétence. Si le test échoue de plus de 4, l'armure est inutilisable. Si le test échoue de 4 ou moins par rapport au nombre exigé pour réussir, l'armure est imparfaite et fonctionne avec 2 points de CA de moins que la normale (mais jamais pire que CA 10). Une armure de peau imparfaite a une CA 8 ; un bouclier rudimentaire imparfait n'offre aucune protection quelle qu'elle soit. Si une armure rudimentaire imparfaite est frappée en mêlée avec un jet de dé de 19 ou 20 naturel, elle tombe en pièces. La CA du porteur est immédiatement diminuée de 4 (avec une limite à CA 10). Enlever l'armure inutile prend 1d4 rounds ; durant ce temps, le porteur se déplace à la moitié de sa vitesse normale et souffre d'une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque.

Assimilation : *Roublard* *Coût : 1 ; In 0* *Ninja's handbook*

Un personnage doté de cette compétence est capable d'étudier une culture de manière assez poussée pour pouvoir se faire passer pour un membre de celle-ci. Assimilation permet au personnage de reproduire des particularités culturelles (rituels communs, expressions verbales, tabous, etc.). Elle est distincte de la compétence Comédie mais améliore son utilisation. Un personnage doté à la fois des compétences Assimilation et Comédie reçoit un bonus de +1 à ses jets à chacune de ces compétences quand il essaie d'interpréter un membre d'une autre culture. (Ceci n'est pas cumulable avec le bonus de Comédie/Déguisement ; si un personnage dispose des trois compétences, il ne reçoit pas un bonus de +2.)

Art du Scribe : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Dex +1* *Magie & Sortilèges*

Avant que l'imprimerie fasse son apparition, les livres étaient rédigés par les scribes professionnels, qui passaient leur vie à recopier les manuscrits existants. Même après que les presses à imprimer ont commencé à être utilisées, le scribe est resté très demandé pour la qualité de sa calligraphie et de ses enluminures ou illustrations.

Le personnage connaît toutes les techniques des scribes, permettant de préparer le papier et d'écrire vite et avec une grande précision. Ce talent est inestimable pour un magicien. En effet, sur un test de compétence réussi, ce dernier gagne un bonus de +5% à tous les jets de dés qu'il peut avoir à effectuer pour copier ou transcrire un sort sur son livre de sorts ou sur un parchemin.

Artillerie : *Combattant* *Coût : 1 ; Cha 0* *Combat & Tactiques*

Un personnage avec cette compétence peut superviser la mise en place et l'utilisation d'un engin de bombardement. Le nombre maximal d'engins qu'un personnage puisse commander est égal au tiers de son score de Charisme/Magnétisme, à condition que les engins ne soient pas plus éloignés les uns des autres que la distance que le personnage peut parcourir en un round de sprint.

Astrologie : *Prêtre, Magicien, Roublard* *Coût : 2 ; Int 0* *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence donne au personnage une certaine connaissance de l'influence supposée des étoiles. Connaissant la date et l'heure de naissance d'une personne, l'astrologue peut étudier les étoiles et les événements célestes afin de préparer un horoscope. La capacité de prévoir le futur est limitée aux trente jours qui suivent l'étude et les renseignements obtenus sont, au mieux, vagues. Si son tirage de compétence est réussi, l'astrologue peut prévoir un événement d'ordre général, grande bataille, perte d'un ami, nouvelle relation, etc. C'est le MD qui décide de la prédiction exacte, selon ses projets pour les prochaines séances de jeu.

Il est à noter que la prédiction ne garantit pas le résultat - elle ne fait qu'on souligner la probabilité. Si le tirage de compétence est raté, l'astrologue ne reçoit aucune information, sauf si le résultat du dé est un 20 naturel - auquel cas la prédiction sera totalement fantaisiste.

Il est clair que cette compétence requiert beaucoup de préparation de la part du MD, puisqu'il devra connaître à l'avance la nature des futures aventures. Pour cette raison, il lui est permis d'ignorer la question, bien qu'il ne doive pas agir ainsi systématiquement.

Les joueurs qui désirent simplifier la vie de leur MD (ce qui est toujours une bonne idée) peuvent utiliser cette compétence à la fin d'une séance de jeu et donner au MD jusqu'au début de la suivante pour trouver une réponse. Le MD pourra utiliser cette compétence comme un catalyseur ou un guide - quelque chose qui poussera les personnages joueurs à se rendre en certains endroits ou à entreprendre de nouvelles actions.

Les personnages compétents en astrologie bénéficient d'un bonus de +1 sur tous les tirages de compétence en navigation, à condition que les étoiles soient visibles. Un personnage avec le don d'empathie reçoit +1 à la valeur de la compétence d'astrologie.

L'astrologie n'est accessible qu'aux nains qui vivent sur ou près de la surface. Les nains des profondeurs et autres qui n'ont pas un accès facile à la surface ne peuvent avoir cette compétence. Pour faire voir les étoiles, il faut voir les étoiles.

Astronomie : *Général* *Coût : 1 ; In +1* *Talents & Pouvoirs*

Un personnage avec cette compétence a une compréhension détaillée des mouvements relatifs des étoiles, des lunes et des planètes. Il peut prévoir avec une précision totale les éclipses, les comètes et autres phénomènes célestes (pleines lunes et autres).

L'astronome peut identifier de nombreuses étoiles et constellations, et a un bonus de +3 à sa valeur de navigation lorsque les étoiles sont visibles.

Aumône : *Prêtre* *Coût : 1 ; Cha 0* *Magie & Sortilèges*

Certains ordres religieux subsistent grâce à la charité des autres. Le personnage peut trouver le gîte et le couvert (voire des vêtements) en échange de quelques bénédictions et de sa sagesse. La charité que le prêtre peut s'attendre à recevoir varie énormément en fonction de la richesse de ses hôtes, de leur piété, de leur croyance en son dieu et de la façon dont il se présente.

En temps normal, il a de bonnes chances de se voir octroyer le gîte, mais obtenir de quoi se nourrir et se vêtir pour ses compagnons et lui-même peut nécessiter un test de compétence, au gré du MD.

B

Ballsage : *Combattant* *Coût : 1 ; Sag 0* *Rôdeur*

En entaillant des arbres, éparpillant des cailloux, empilant des pierres, et coupant des mauvaises herbes, le personnage peut marquer une piste à travers n'importe quelle région sauvage. Du moment qu'il se déplace à 2/3 de sa vitesse de déplacement ordinaire, il peut marquer une piste continue tant qu'il le souhaite ; cependant, plus longue est la piste, moins il aura de chances d'être capable de la remonter.

Un test de compétence réussi permet à un personnage qui remonte sa propre piste de la suivre pendant une distance égale à son niveau multiplié par 1,5 kilomètres. S'il rate son test, il perd la piste. Par exemple, supposons qu'un personnage du 3ème niveau ait balisé une piste de 18 kilomètres. Son premier test de compétence réussi lui permet de remonter la piste pendant 4,5 kilomètres. Un deuxième test de compétence réussi signifie qu'il peut continuer pendant 4,5 kilomètres supplémentaires. Le troisième test est raté, et il perd la piste ; il n'a été capable de remonter sa piste que pendant neuf kilomètres. La compétence Pistage n'est pas nécessaire pour utiliser la compétence Ballsage.

Toutefois, lorsqu'un rôdeur perd la propre piste qu'il a balisée, il peut tout de même tenter de la suivre en utilisant sa compétence Pistage. Tous les autres personnages avec la compétence Pistage peuvent tenter de suivre la piste marquée par un rôdeur, en utilisant les règles applicables à la compétence Pistage.

Une piste qui a été marquée le reste à moins qu'elle ne soit obscurcie par des précipitations, un feu de forêt, ou la durée. Une piste qui a été balisée dans une forêt, et qui n'a pas été brouillée devrait durer des semaines, tandis qu'une piste arctique peut durer moins d'une journée durant des périodes de fortes précipitations ; c'est le MD qui décide.

Un rôdeur, ou un autre personnage possédant la compétence Pistage peut toujours essayer de suivre une piste obscurcie en utilisant les règles du Pistage.

Baluchonnage : *Roublard* *Coût : 1 ; Dex 0* *Humanoïdes, Voleur*

Cette compétence représente la capacité à s'emparer du meilleur butin dans le temps le plus court. Par exemple, un monte-en-l'air s'introduit dans une pièce d'un riche manoir. Il a environ deux minutes pour remplir son sac-a-dos afin de pouvoir s'échapper avant que les gardes ne soient appelés par les alarmes magiques.

Si le test de compétence est réussi, il est capable de reconnaître et de fourrer dans son sac la combinaison d'objets avant le plus de valeur possible, étant donné ses contraintes de temps et d'espace.

Baratin : *Roublard* *Coût : 1 ; Cha 0* *Humanoïdes, Voleur*

Le Baratin est l'art de la distraction et de la duperie. Si un test de compétence est réussi, le baratineur est capable de parvenir à tout ce qu'il vise. Les modificateurs sont basés sur l'Intelligence et la Sagesse de la cible, comme le montre le Tableau 3.

Le MD peut également introduire des modificateurs selon la difficulté ou la plausibilité de ce que le personnage est en train de tenter.

Tableau 2 : Modificateurs de Baratin

Intelligence de la cible	Modificateur	Sagesse de la cible	Modificateurs
3 ou moins	n.a.	3	-5
4 - 5	-3	4 - 5	-3
6 - 8	-1	6 - 8	-1
9 - 12	0	9 - 12	0
13 - 15	+1	13 - 15	+1
16 - 17	+2	16 - 17	+3
18	+3	18	+5
19	+5	19 et +	n.a.
20	n.a.		

Les modificateurs sont cumulatifs. Les cibles avec une Intelligence de 3 ou moins sont si bêtes que les tentatives de Baratin échouent automatiquement car elles ne peuvent pas suivre ce qui est dit (les créatures qui sont si stupides sont facilement trompées par d'autres moyens). Les cibles avec une Intelligence de 20 ou plus ou une Sagesse supérieure ou égale à 19 sont imperméables au Baratin.

Exemple : Julina la Silencieuse, une remarquable espionne, est découverte par des gardes alors qu'elle furète autour du palais de l'empereur. Elle décide rapidement de les baratiner afin de leur faire croire qu'elle est la maîtresse de l'Intendant du Palais et qu'elle s'est simplement perdue dans le labyrinthe des halls. Mais Julina ne sait pas que l'Intendant est un gentilhomme âgé, heureux et marié, or, il est possible que les gardes connaissent cette réputation. Le MD suppose que les gardes ont une Intelligence et une Sagesse moyennes (pas de modificateur), mais il ajoute un modificateur de -3 car l'histoire de Julina contredit la réputation de l'Intendant. Elle obtient un 7 sur 1d20 soit moins de 10 (le Charisme de Julina est de 13, avec un modificateur de -3), et elle réussit. Les gardes gobent son histoire, et suggèrent qu'elle file vers celui à qui elle appartient immédiatement. Si elle avait échoué, ils auraient découvert son bluff - et peut-être l'auraient-ils escortée directement à la porte de l'Intendant et de sa femme.

Beuverle : *Général* *Coût : 1 ; Con 0* *Humanoïdes*

Cette compétence, et sa petite sœur, Bombance, sont importantes pour de nombreux humanoïdes, y compris les centaures, wemics et satyres. Un jet réussi indique que l'humanoïde peut consommer deux fois plus que la normale lors d'un seul repas. Cela lui permettra de rester deux fois plus longtemps sans boire avant de subir des inconvénients. S'il s'agit de boissons alcoolisées, un jet réussi indique que l'humanoïde peut en boire deux fois plus avant d'en ressentir les effets secondaires.

Bombance : *Général* *Coût : 1 ; Con 0* *Humanoïdes*

Tout comme Beuverle, cette compétence permet de faire des réserves. Un jet réussi indique que l'humanoïde peut consommer deux fois plus que de coutume. Cela lui permettra de rester deux fois plus longtemps sans manger avant de subir des inconvénients.

Bondir : *Combattant, Roublard* *Coût : 1 ; Dex* *Combat & Tactiques*

Le personnage peut faire des bonds et des sauts étonnants à une vitesse stupéfiante. Au coût d'un demi-déplacement ou d'une attaque, le personnage peut bondir dans les airs jusqu'à une hauteur de 1,50 mètre pour atterrir deux cases (ou moins) plus loin dans la direction de son choix. Le personnage peut se retourner en vol pour avoir la bonne orientation lors de sa réception au sol. S'il a 2 cases d'élan, il peut doubler la longueur de son saut c'est-à-dire faire 4 cases en longueur et 3 mètres en hauteur. Cet élan est toutefois une action à demi-déplacement.

Pour chaque unité supplémentaire dépensée dans ce talent, le personnage peut ajouter 1,50 mètre et une case à ses performances en saut. Par exemple, un personnage qui a dépensé 2 unités dans cette capacité pourra sauter à 3 mètres de hauteur et à 3 cases de distance sans élan. Si le jet de Dextérité/Agilité échoue, le personnage s'écroule dans la case où il est censé se réceptionner, il pourra se relever à sa prochaine phase d'action mais ne pourra rien faire d'autre jusqu'au round suivant. Si le jet réussit, le personnage peut finir son round normalement après avoir atterri.

Bonne Aventure : *Roublard* *Coût : 2 ; Cha +2* *Humanoïdes, Voleur*

Cette compétence diverse recouvre la connaissance de différentes méthodes divinatoires – toutes étant truquées. Le voleur avec Bonne Aventure est familier avec de nombreux objets et méthodes, comme les cartes de tarots, la lecture des lignes de la main, l'interprétation du vol des pinsons ou la disposition des entrailles d'un animal sacrifié, et ainsi de suite - il est au moins assez familier avec ces pratiques pour faire croire qu'il est un authentique diseur de bonne aventure (si la bonne aventure peut faire des prédictions précises dans la campagne du MD, cette compétence ne permet pas nécessairement au voleur de faire de même ; elle ne confère aucun pouvoir magique).

Le voleur fait les prédictions qu'il souhaite. Un test de compétence réussi indique que le client du voleur croit les prédictions. Si le test échoue, la duperie est découverte d'une certaine manière, ou les prédictions ne sont pas crues. Si le MD le souhaite, les mêmes modificateurs donnés pour le Baratin (ci-dessus) peuvent être utilisés, basés sur l'Intelligence et la Sagesse du sujet ainsi que sur la vraisemblance des prédictions données.

Règle optionnelle : Si un 1 naturel (ou un autre nombre secrètement choisi par le MD avant le jet du dé) est obtenu, l'événement prédit par le voleur s'avère en fait vrai !

Brassage : *Général* *Coût : 1 ; Int 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Le personnage est entraîné au brassage de bières et autres boissons alcoolisées. Il lui est possible de préparer des formules de brassage, de sélectionner des ingrédients de qualité, de créer et gérer une brasserie, de contrôler la fermentation du produit et de faire vieillir celui-ci. Le personnage peut réaliser toutes les actions de base du brasseur sans faire de jet de compétence. Un brasseur peut choisir de faire un jet : en cas d'échec sa matière première est gâchée, mais s'il réussit, un cru remarquable a été produit.

Bureaucratie : *Prêtre, Roublard* *Coût : 2 ; Int 0* *Paladin, Magie & Sortilèges*

Cette compétence englobe une connaissance effective des protocoles du gouvernement et les talents nécessaires pour naviguer dans les organisations bureaucratiques. Un personnage ayant cette compétence sait quel officiel approcher ainsi que le meilleur moment pour ce faire (l'aide d'un collecteur de taxes peut avoir un meilleur accès aux informations sur les taxes que le collecteur lui-même ; un employé de la ville pourra être moins harassé et plus disponible en début de mois qu'à la fin de celui-ci). Il sait où les dossiers du gouvernement sont conservés et les procédures pour les consulter. Il sait comment contourner des bureaucrates lents ou peu coopératifs. Il obtient des permis et autres documents du gouvernement deux fois plus vite. Aucun jet de compétence n'est requis pour ces fonctions.

Un personnage peut aussi utiliser la Bureaucratie pour retourner le système contre une autre personne. Un jet réussi double le temps pris par le gouvernement pour prendre une décision, fait délivrer un permis portant un nom erroné, ou égare temporairement un document important. Un paladin doit être prudent avec cette compétence pour ne pas enfreindre la loi ou violer ses principes.

La compétence de Bureaucratie couvre les organisations gouvernementales d'une région donnée, généralement le pays du personnage. Il peut investir d'autres points de compétences pour connaître d'autres pays. Les organisations officielles comprennent les conseils gouvernementaux, tribunaux militaires et hiérarchies de l'Église. La compétence n'est efficace qu'avec des organismes comptant au moins 10 personnes.

Dark Sun : *Coût : 1 ; Cha -2* La compétence de bureaucratie aide les personnages dans un certain nombre de situations. Un test réussi diminue le temps passé par un personnage dans les cachots d'une cité en attente d'un jugement. Elle peut aussi accélérer la procédure d'obtention d'une audience avec un important arkhonte ou un autre officiel. La compétence de bureaucratie aide un personnage à comprendre la hiérarchie politique et à savoir qui consulter pour obtenir un bon job. Un test réussi permet également au personnage de payer 10% de moins au niveau des taxes qui lui sont imposées ; deux tests réussis à la suite lui permettent d'éviter totalement la taxe. En plus de ces exemples d'utilisation, la compétence de bureaucratie fonctionne dans un nombre infini d'autres situations, permettant au personnage de comprendre et d'utiliser (jusqu'à l'abus) le système bureaucratique.

C

Camouflage : *Combattant, Roublard Coût : 1 ; Sag 0 Rôdeur, Humanoïdes, Combat & Tactiques*

En utilisant cette compétence, le personnage peut tenter de dissimuler ses compagnons, des objets inanimés, ou lui-même, en utilisant des matériaux naturels ou artificiels. Une utilisation réussie de cette compétence suppose l'accès à tous les matériaux nécessaires.

Dans les forêts et les jungles, le personnage peut utiliser des massifs d'arbustes, de la boue, et d'autres ressources directement disponibles. Un terrain Arctique, ou pareillement désolé, exige habituellement une tenue spéciale, des peintures, ou d'autres matériaux artificiels (bien que le fait de s'enfourer soit un vieux truc qui puisse s'appliquer dans de tels terrains, selon les conditions locales). Cela prend une demi-heure au personnage pour se camoufler ou camoufler quelqu'un d'autre, deux à trois heures pour dissimuler un chariot ou un objet inanimé de taille comparable, et une demi-journée pour cacher un bâtiment tout entier.

Les passants humains, demi-humains, monstres ou animaux seront incapables de voir un personnage camouflée, en supposant que ce dernier ait réussi son test de compétence. Les compagnons camouflés passeront aussi inaperçus ; seul un test de compétence est nécessaire pour le groupe tout entier.

On peut également camoufler des objets. Les objets de la taille d'une personne n'entraînent pas de pénalités au test ; les objets de la taille d'un chariot entraînent une pénalité de -1, tandis que ceux de la taille d'un bâtiment entraînent une pénalité de -3. Le MD peut ajuster des pénalités en se basant sur ces directives.

La compétence Camouflage n'a aucun effet sur les prédateurs qui localisent leur proie par l'odorat ou d'autres sens aiguisés ; un loup affamé peut toujours débusquer un humain camouflé. Une personne camouflée n'a aucune protection contre un passant qui la frôle, ou qui la bouscule. De même, une personne camouflée peut se révéler si elle éternue, hurle sous la pique d'une abeille, ou fait un autre bruit. Notez que le Camouflage n'est nécessaire que pour des personnes ou objets qui seraient autrement exposés partiellement ou entièrement. Une personne qui se cache derrière un mur de pierre n'aura pas besoin de se camoufler pour éviter d'être repérée, pas plus qu'un objet enterré.

Un test de compétence réussi permet virtuellement de disparaître. Le succès dépend de modificateurs basés sur l'Intelligence du personnage ou de la créature dont on veut se cacher. Cette compétence opère indépendamment du camouflage naturel ou des autres talents de cache-cache dont pourrait disposer le personnage.

Modificateurs pour Camouflage :

<i>Intelligence de l'adversaire</i>	<i>Modificateur</i>
3 ou moins	-5
4 - 5	-3
6 - 8	-1
9 - 12	0
13 - 15	+1
16 - 17	+2
18	+3
19	+5
20 et plus	+7

Canotage : *Général Coût : 1 ; Sag +1 Barde, Nains, Barbare*, Voleur, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence permet au personnage de piloter n'importe quel petit vaisseau, tel un kayak, un radeau ou un canoë, en s'en servant à sa vitesse maximale. Elle lui permet également de faire des réparations et améliorations mineures sur ces vaisseaux, comme les rendre étanches, et rafistoler les trous. Un test de compétence réussi permet au personnage de manier l'embarcation dans des situations dangereuses; comme le fait de manœuvrer le vaisseau à travers une mer houleuse sans chavirer, ou éviter des collisions en le guidant à travers un passage étroit, obstrué par les rochers ou la glace.

Si les conditions sont véritablement extrêmes, le jet sera modifié. En cas de succès, le personnage négocie son passage et il n'est plus nécessaire de tirer de dés (jusqu'au prochain passage difficile). Un échec ne signifie pas nécessairement que le bateau coule, mais il peut être pris par le courant, retourné ou commencer à prendre l'eau. Dans ce dernier cas, tout ce qui se trouve dans l'embarcation est trempé. Si les conditions difficiles persistent, le personnage doit faire tous les 1 d6 rounds un jet de compétence, avec un modificateur cumulatif de -1 par échec afin de représenter la difficulté à piloter un bateau qui se remplit d'eau.

Notez qu'alors que les compétences de Navigation et d'Expertise Maritime s'occupent des vaisseaux qui naviguent sur les océans, les mers, et autres grandes étendues d'eau, la compétence Canotage se limite aux petites embarcations sur les rivières, les lacs, le littoral, et autres terrains similaires, dans des eaux généralement calmes.

Le personnage connaît également les bases de la navigation à voile, et peut manœuvrer un dériveur voire un petit bateau à un mât. Tout comme en rivière, les conditions difficiles exigent des jets de compétence, la situation pouvant graduellement empirer.

Barbares : Un barbare ne peut pas prendre cette compétence à moins que les bateaux ne soient communs dans sa patrie.

Cartographie : *Général Coût : 1 ; Int -2 Rôdeur*

Cette compétence permet de dresser des cartes. Un personnage peut dessiner des cartes à l'échelle, et les compléter avec les formations géologiques complexes, les configurations littorales, et les autres caractéristiques géographiques. Il faut que le personnage soit raisonnablement familier avec la région qui est cartographiée. Le MD effectue un test de compétence en secret pour déterminer la précision de la carte.

Un test de compétence réussi signifie que la carte est correcte dans tous ses détails importants. Si le test est raté, la carte contient quelques erreurs, probablement une de taille. Un 20 naturel signifie que la carte contient de sérieuses erreurs qui la rendent inutilisable.

Cérémonie : *Prêtre* **Coût : 1 ; Sag 0** *Magie & Sortilèges*

Le personnage connaît parfaitement les divers rites, cérémonies et observances de son temple. Il peut sans problème conduire les messes normales, mais les rites inhabituels ou complexes peuvent requérir un test de compétence. Il connaît également les rites concernant le mariage, le baptême et l'extrême onction, qu'il peut administrer sans le moindre problème.

Chant : *Général* **Coût : 1 ; Cha 0** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage est un chanteur accompli et peut utiliser cette capacité pour divertir, voire pour gagner un peu d'argent (il est à noter que les bardes possèdent automatiquement cette compétence). Aucun tirage de compétence n'est requis pour chanter. Un tirage réussi permettra au personnage de composer des chœurs.

Le personnage connaît et peut interpréter de nombreuses chansons, dont certaines comprennent des notes complexes ou difficiles. Toutes les chansons communes dans la société du personnage lui seront familières. Les chansons rares, inhabituelles ou archaïques seront connues avec un jet de compétence. Les personnages qui ont pu entendre une chanson inconnue peuvent l'interpréter (à -2 sur le jet, +1 cumulatif par écoute de la chanson à interpréter).

Le personnage peut composer ses propres œuvres, y compris pour des chorales, avec un jet de compétence réussi. S'il dispose du don de belle voix, le personnage reçoit un +2 à sa valeur de chant.

Charpenterie : *Général* **Coût : 1 ; For 0** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

La compétence en charpenterie permet au personnage de travailler le bois : construire des maisons, des meubles, faire des travaux de menuiserie etc. Il doit cependant disposer des outils et des matériaux nécessaires. Le personnage peut construire des objets simples de tête, sans avoir besoin de plans. Un charpentier peut fabriquer une roue en bois, mais un forgeron devra lui fabriquer une jante de fer, ou la roue aura une espérance de vie très faible.

Les réalisations inhabituelles ou compliquées (par exemple une catapulte) requièrent des plans dessinés par un ingénieur. Les objets extrêmement rares ou très compliqués (un mécanisme d'horloge en bois, par exemple), réclament un tirage de compétence.

Chasse : *Combattant, Roublard* **Coût : 1 ; Sag -2** *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Dans la nature, le personnage peut tenter de traquer et d'abattre du gibier. Le tirage de compétence doit être effectué avec une pénalité de -1 sur la caractéristique par chasseur non-compétent dans le groupe. Si le tirage est réussi, le chasseur (et ceux qui l'accompagnent) sont arrivés à une distance de 101-200 pas (100+1d100) d'un animal. Il faut en général 2d6 heures de jour pour atteindre cette position, mais le caractère giboyeux ou vide de la région peut modifier cette durée. Le groupe peut tenter de se rapprocher mais il est nécessaire de faire un tirage de compétence tous les 20 pas. Si la traque est couronnée de succès le chasseur surprend automatiquement sa proie. Le type de l'animal traqué dépend de la nature du terrain et de la décision du MD. La chasse de nuit peut être possible pour les personnages ayant l'infravision.

Le chasseur sait également écorcher son gibier, et dépecer la carcasse pour en tirer de la viande mangeable. Ces derniers travaux ne nécessitent pas un jet de compétence.

Barbare : Un barbare a un bonus de +2 quand il chasse dans sa région d'origine ou quand il chasse un animal originaire de sa région d'origine. Par exemple, un barbare de la jungle n'a pas droit à un bonus quand il chasse dans les plaines. Mais s'il traque un animal de la jungle dans les plaines (comme un tigre qui s'est échappé de la chasse gardée du roi), il fait tous ses jets de compétence à +2.

La Table 32 indique le nombre de rations fournies par les diverses tailles de gibier. Les chiffres sont des approximations, le nombre véritable dépend de la taille des consommateurs (un guerrier corpulent peut exiger plus de nourriture qu'un clerc maigre), de l'âge (les adolescents peuvent manger plus que les anciens), la santé (un personnage bien portant peut se débrouiller avec moins de nourriture que son compagnon en mauvaise santé) et des activités (un personnage qui passe ses journées à combattre peut avoir besoin de plus de nourriture qu'un ami qui a passé sa journée à lire).

Table 32 : Rations produites par animal

Taille du gibier	Nombre de rations*
P	1 - 2 / 2 - 3
M	3 - 4 / 4 - 6
G	5 - 8 / 8 - 12
E	9 - 15 / 15 - 25

* Une ration représente la nourriture nécessaire à la nutrition d'un adulte moyen pendant un jour. Les chiffres à gauche de la barre de fraction indiquent le nombre de rations obtenues par un personnage moyennement doué dans le dépeçage. Les chiffres à droite montrent le nombre de rations obtenues par un personnage avec la compétence d'équarrissage (voir page 74).

Collecte d'Informations : *Roublard* **Coût : 1 ; Int 0** *Humanoïdes, Voleur, Dark Sun Campaign Setting*

Cette compétence représente la capacité à rassembler des informations dans la pègre, la plupart du temps sur des "travaux" de voleurs ou sur des personnes. Un personnage avec cette compétence, dans des circonstances appropriées, sera au courant de toutes les rumeurs importantes circulant parmi les bas-fonds d'une zone ; avec un test de compétence réussi, une information spécifique sur une personne ou un lieu peut être obtenue (le MD doit décider du degré de spécificité de cette information). Les modificateurs suivants peuvent influencer le test de compétence. Les ajustements à la réaction du personnage (basés sur le Charisme) devraient modifier positivement ou négativement le jet, en supposant qu'un contact avec des gens soit impliqué dans la recherche. Les membres de guildes de voleurs reçoivent un bonus de +2, car ils sont supposés avoir des contacts plus et mieux informés que les indépendants.

De plus, leur "territoire" (ci-dessous) est considéré comme étant celui de la guilde et non seulement leur propre zone opérationnelle. Comme cette compétence dépend d'un réseau d'informateurs et de contacts, le voleur sera désavantagé en essayant de l'utiliser dans une zone autre que son territoire. Le terme "territoire" se réfère à sa base régulière d'opérations une cité, un faubourg de ville, ou même toute une province ou une région rurale. A l'extérieur de ce territoire, le voleur n'entend pas les rumeurs automatiquement (un test normal de compétence est nécessaire), et la collecte d'informations spécifiques, subit une pénalité d'au moins -3. Le MD peut l'augmenter dans des zones véritablement étrangères (p. ex. un voleur d'Eauprofonde essayant de rassembler des informations à Calimshan), en raison des grandes différences de langue, de culture et de race.

Enfin, à chaque fois qu'un test de compétence est nécessaire, un petit investissement en argent pour des boissons, des pots-de-vin et ainsi de suite, doit être fait, sous peine d'une pénalité supplémentaire de -3. Un total de 1d10 po est la norme, et il est perdu que l'information désirée soit découverte ou non (si l'information est toujours inconnue, le personnage peut continuer sa recherche le jour suivant, en dépensant plus d'argent et en faisant un autre test de compétence). Le MD est libre d'augmenter le coût d'utilisation de cette compétence si cela s'adapte à sa campagne.

Exemples :

1. Urlar traîne dans la taverne locale de son faubourg quand il entend des rumeurs sur un dragon dans le nord, récemment tué alors qu'il pillait un village. La taverne et les trésors du dragon n'ont toujours pas été découverts. Mais on dit que certains aventuriers vantards auraient trouvé une carte de ceux-ci. Les contacts d'Ular lui ont donné l'information immédiatement, tandis qu'un autre PJ aurait eu besoin d'approcher des gens, de leur parler et probablement de leur offrir plusieurs consommations afin d'apprendre l'existence de la carte et du trésor.

2. Sa cupidité avivée, Ular souhaite savoir qui sont ces aventuriers, afin de pouvoir leur voler leur carte et trouver seul le trésor du dragon. Cela demande quelques consommations (un investissement de 2 po), et le test de compétence subit une pénalité de -1 en raison du faible Charisme d'Ular (7). Son Intelligence est de 10, il a donc besoin d'un 9 ou moins afin de découvrir l'identité des aventuriers. S'ils ne sont pas très connus, il peut avoir besoin de faire des tests supplémentaires pour les pister (trouver où ils ont résidé, quels temples ils ont visités, ou quoi que ce soit d'autre).

3. Julina la Silencieuse est engagée comme espionne afin d'infiltrer le palais de l'empereur. Elle a besoin de trouver une voie facile pour y rentrer un égout, une entrée de service ou quelque chose du genre. Ses employeurs lui ont versé une somme importante pour des pots-de-vin. Son Intelligence est de 14 et ses modificateurs sont : +1 (pour son ajustement à la réaction avec un Charisme de 13), +2 (membre d'une guilde de voleurs) et -3 (car ce n'est pas son territoire) ; elle doit donc obtenir 14 ou moins sur 1d20 pour obtenir les informations dont elle a besoin.

Il est préférable de jouer les recherches d'informations à chaque fois que cela est possible.

Combat à l'Étroit : *Combattant, Roublard* **Coût : 2 ; Dex 0** *Humanoïdes*

Les humanoïdes disposant de cette compétence ont appris à se battre dans les espaces confinés des donjons et autres endroits souterrains. Dans de telles conditions, ou en d'autres situations de combat extrêmement rapproché, les personnages armés d'armes contondantes ou perforantes (ou de leurs propres armes naturelles) bénéficient d'un bonus de +2 aux jets d'attaque.

Les armes de taille ne sont pas utilisables en combat rapproché. Le bonus n'est pas cumulatif avec le Combat Sauvage. Un jet de compétence réussi au début du combat apporte ce bonus. Un échec signifie que l'humanoïde combattra normalement.

Combat Aveugle : *Combattant, Roublard* **Coût : 2 ; Na** *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs*

Un personnage possédant cette compétence est capable de se battre dans une luminosité faible ou inexistante (cela ne lui permet cependant pas de lancer des sorts nécessitant la visibilité de leur zone d'effet). Dans l'obscurité totale, il souffre d'une pénalité de -2 sur ses tirages d'attaque (au lieu de -4 normalement). Sous la lumière des étoiles ou de la lune, sa pénalité n'est que de -1. L'obscurité ne lui impose aucun malus sur sa classe d'armure.

De plus il conserve certaines capacités qui seraient normalement perdues dans l'obscurité (bien que leur efficacité soit réduite de moitié : tirages de compétences effectués selon la moitié du score normal, etc.). Cette compétence n'est efficace que contre les adversaires ou menaces se trouvant à distance de corps à corps du personnage. Le combat à l'aveuglette ne procure aucune protection spéciale contre les projectiles, ni contre quoi que ce soit se trouvant hors de portée d'une arme de mêlée. Ainsi les pénalités sur la CA demeurent-elles effectives face à des projectiles. (Lorsque le personnage entend le sifflement de la flèche, par exemple, il est trop tard pour réagir).

Lorsqu'il se déplace dans l'obscurité, le personnage ne souffre que de la moitié de la pénalité normale sur sa vitesse de déplacement. Ce talent est de plus utile au personnage lorsqu'il combat des créatures invisibles, réduisant sa pénalité sur ses attaques à -2. Il ne lui permet cependant pas de découvrir les créatures invisibles : il n'a qu'une idée générale de l'endroit où elles se trouvent et ne peut les localiser avec précision.

Cette compétence est moins chère pour les nains ; ils n'en tirent en effet que l'avantage de pouvoir combattre un adversaire invisible. Leur infravision leur permet de combattre efficacement, même dans une complète obscurité.

Combat Naturel : *Combattant* **Coût : 2 ; For +1** *Humanoïdes*

Cette compétence permet à des humanoïdes dotés d'armes naturelles (griffes, crocs, queue, etc.) d'avoir un bonus de +1 sur toutes les attaques naturelles. De plus, ils ont une attaque naturelle gratuite en plus de leurs attaques normales. Un jet de compétence doit être réussi en début de combat pour bénéficier des avantages de cette compétence. L'échec indique que ces avantages ne seront pas disponibles pour ce combat.

Combat Sauvage : *Combattant* **Coût : 2 ; Con 0** *Barbare, Humanoïdes*

Les personnages utilisant cette compétence emploient un style de combat extrêmement peu orthodoxe et fort imprévisible. Le Combat Sauvage est féroce et mortel, sans aucune grâce ou discipline. C'est aussi extrêmement fatiguant car il est dans sa nature de concentrer la moindre parcelle d'énergie de l'attaquant sur l'attaque.

Les avantages se situent au niveau du nombre d'attaques portées et des dégâts infligés. Un personnage combattant sauvagement dispose d'une attaque supplémentaire par round. Tous les jets de dégâts pour ses attaques qui portent disposent d'un bonus de +3. Toutefois, lors du Combat Sauvage, les jets pour toucher ont un malus de -3. De plus, la CA augmente de 3, rendant le personnage plus vulnérable. Pour utiliser le Combat Sauvage, un personnage doit réussir un jet de compétence au début du combat. Un échec signifie que les inconvénients sont présents, mais pas les avantages.

Le Combat Sauvage ne peut être utilisé que deux fois par jour, car c'est épuisant. Après la fin du combat, le combattant doit se reposer une heure avant de pouvoir réutiliser la compétence. Se reposer signifie ne rien faire d'autre que se reposer ou faire un voyage léger (sur un cheval au pas, etc.). Si le personnage doit marcher, il lui faudra quatre heures pour récupérer. Sans ce repos, le personnage subit un -3 à tous les jets de compétences, -5 à la CA, -5 au jet de toucher et -3 aux dégâts infligés. Ceci reste tant que le repos nécessaire n'a pas été pris.

Commandement : *Combattant* **Coût : 1 ; Cha -1** *Barbare, Combat & Tactiques*

Les personnages dotés de ce talent savent comment motiver les troupes et en tirer le maximum. Dans les situations que l'on rencontre sur les champs de bataille, une unité militaire menée par un héros gagne un bonus de +2 à tous les tests de moral qu'elle devra lancer. Si vous utilisez les règles de combat de masse du chapitre huit du Combat & Tactiques, le personnage sera considéré comme s'il avait trois niveaux de plus, ainsi, un guerrier 4e niveau pourra commander des troupes comme s'il était un guerrier 7e niveau s'il possède ce talent.

Barbares : Un personnage avec cette compétence a une manière de commander qui rend ceux de sa propre race enclins à lui répondre favorablement. Le personnage ajoute son niveau d'expérience à son score de Charisme quand il détermine les ajustements de réactions (voir le Chapitre 1 du Manuel des Joueurs). Ce bonus de réaction a seulement effet quand il traite avec les gens de sa patrie ; le bonus de réaction n'affecte pas ceux d'alignement mauvais.

Exemple : Grog, un barbare du 7^e niveau, a un score de Charisme de 13 et la compétence de commandement. D'après la Table 6 du Manuel des Joueurs, il a un ajustement de réaction standard de +1. Mais quand à affaire aux gens de sa patrie, il a un bonus de réaction de +9 (7 + 13 = 20 ; selon la Table 6, un Charisme de 20 donne un bonus de +9). Toutefois, quand traite avec des personnages mauvais de sa patrie, utilise son bonus standard de +1.

Comédie : *Général* **Coût : 1 ; Cha -1** *Barde, Humanoïdes*

Cette compétence permet à un personnage d'endosser plusieurs rôles, souvent pour amuser. Elle peut aussi être utilisée pour améliorer un déguisement. Si un personnage dispose à la fois de Déguisement et de Comédie, les deux compétences disposent d'un bonus de +1.

Les jets de compétence ne sont nécessaires que si l'acteur tente un rôle particulièrement difficile, ou tente d'improviser sans préparation.

Concentration : *Magicien* **Coût : 2 ; Sag -2** *Magie & Sortilèges*

A force d'exercices très stricts, le magicien s'est formé à ignorer les distractions et à ne plus réagir à la douleur physique. Il peut ainsi ignorer tout ce qui risquerait normalement d'interférer avec ses incantations. S'il souhaite utiliser cette compétence, le joueur doit annoncer que son personnage se concentre en lançant son sort. S'il est touché par une attaque qui ne lui inflige pas plus de 2 points de dégâts, il peut tout de même mener son incantation à terme s'il réussit un test de compétence (à moins que les dégâts ne soient suffisants pour lui faire perdre connaissance, Bien sûr). Il peut également ignorer les attaques visant à le maîtriser, du moment qu'elles ne délivrent pas de dégâts, mais, dans ce cas, son test de compétence s'effectue à -4. Les sorts pouvant le mettre hors de combat sans le blesser (comme injonction ou immobilisation des personnes) l'empêchent toujours de conclure son sort s'il rate son jet de sauvegarde.

Le personnage se concentre tellement sur son incantation qu'il ignore tout le reste, même les attaques directes. Il perd donc tout bonus de Dextérité à la classe d'armure et les attaques de flanc sont considérées comme des attaques dans le dos (elles bénéficient donc d'un bonus de +2 au lieu de +1).

Conduite de Chars : *Combattant* **Coût : 1 ; Dex +2** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Un personnage avec cette compétence peut conduire un char à une vitesse supérieure de 1/3 à la normale sur une route plate et droite et sur n'importe quel type de terrain négociable à sa vitesse normale.

Le personnage compétent n'a pas besoin de faire de jet pour manœuvrer ou faire tourner son char, y compris lorsqu'il traverse une campagne relativement plate, charge au combat et réalise les virages, arrêts et démarrages qui peuvent être nécessaires sur un champ de bataille.

Avec un jet de compétence, le personnage peut guider son char sur des terrains difficiles comme des défilés, des pentes importantes, des ravines ou des sols couverts de cailloux. Il est également possible avec un jet de compétence réussi d'accroître d'un tiers la vitesse du char durant une charge ou une marche. Par contre, si le personnage échoue à ce jet, il se déplace à la vitesse normale et ses chevaux fatiguent deux fois plus vite. Les personnages avec le don d'empathie animale reçoivent un +1 à la valeur en conduite de char.

Certains obstacles ne peuvent pas être franchis par des chars, comme les murs, l'eau trop profonde ou au fond trop boueux, les forêts denses et les terrains montagneux.

Connaissance des Animaux : *Combattant* **Coût : 1 ; Int 0** *MdJ, Barbare*, Nains*, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence permet à un personnage d'observer les actes ou l'habitat d'un animal et de comprendre ce qu'ils signifient. Ses actes peuvent montrer si la créature est dangereuse, si elle a faim, si elle protège ses petits ou défend une tanière proche. De plus, une observation attentive des signaux et des comportements peut même indiquer l'emplacement d'un point d'eau, d'un troupeau, d'un prédateur ou d'un danger proche - tel qu'un incendie de forêt. Le MD doit faire en secret le tirage de compétence. S'il est réussi, le personnage comprend l'essentiel des actions de l'animal. Si le résultat est supérieur de 4 points ou moins à la valeur nécessaire, le personnage ne reçoit aucun renseignement. Si l'échec se manifeste par une différence de 5 points ou plus, le personnage interprète faussement les actes de l'animal.

Un personnage peut également imiter les appels et cris des animaux qu'il connaît assez bien - ce qui dépend de ses origines. Ce talent est limité par le volume sonore : le rugissement d'un tyrannosaure rex se situe au-delà des capacités d'un personnage normal. Un tirage de compétence réussi signifie que la différence entre l'appel du personnage et celui de l'animal imité ne pourra être déterminée que par des moyens magiques. Le cri suffira à tromper des animaux, pourra donc les effrayer ou les attirer plus près. Un tirage manqué signifie que le son émis est entaché de petits défauts.

Il pourra encore tromper certains auditeurs, mais les créatures familières du véritable animal remarqueront immédiatement le subterfuge. Tous les autres personnages et créatures bénéficient d'un tirage de Sagesse : s'ils le réussissent, ils sauront qu'il s'agit d'une imitation. Enfin, la connaissance des animaux augmente les chances de poser correctement des pièges (pour la chasse), le personnage connaissant les habitudes générales de la créature chassée. Cette compétence donne +2 à la valeur de la compétence pose de collets.

L'étendue de cette compétence varie selon les antécédents du nain. Un nain qui a vécu toute sa vie sous terre sait peu de choses des animaux du dehors, mais est très renseigné sur ceux du sous-sol. En ce domaine, il bénéficie d'un bonus de +1 sur son intelligence lorsqu'il a affaire à des animaux souterrains, mais n'a aucune connaissance des créatures de la surface. Un nain déraciné qui craint le sous-sol ne peut avoir une connaissance que des animaux de surface. Les nains qui ont un passé de commerce avec d'autres races ou qui vivent à la fois sous et sur terre peuvent avoir une connaissance normale des animaux sans modificateur, connaissant à la fois les animaux de surface et de sous-sol. Un personnage peut imiter les appels et les cris des animaux comme décrit dans le *Manuel des joueurs*.

Barbare : Tous les barbares ont automatiquement la compétence de connaissance des animaux pour les créatures dans leurs régions d'origine (voir Chapitre 1). Dans les situations où un jet de compétence est requis, le MD doit à la place faire un test d'Intelligence. Si un barbare dépense une unité dans cette compétence, il acquiert une connaissance des animaux pour les créatures autres que celles natives de sa région d'origine. Il utilise alors les règles de la description de la compétence connaissance des animaux du *Manuel des Joueurs*.

Connaissance des bas-fonds : *Roublard* **Coût : 1 ; Sag 0** *Ninja's handbook*

Cette compétence dote le personnage d'une compréhension des bas-fonds de la société - mélange des classes sociales les plus pauvres et des criminels. Un personnage disposant de cette compétence peut effectuer un jet de Connaissance des Bas-fonds pour appréhender les Bas-fonds de n'importe quelle communauté qu'il fréquente. Le MD décide de la pénalité au jet de compétence et de la durée nécessaire en fonction des différences culturelles et du type d'information recherchée par le personnage. Se procurer une arme illégale demanderait une heure et un jet de compétence assorti d'une pénalité de 0 ou -1. Par contre, localiser la cachette du seigneur du crime local pourrait prendre des semaines et imposerait d'une pénalité d'au moins -8 au jet.

Connaissances des Champignons : *Général* **Coût : 1 ; Int +3** *Nains*

Bien qu'ils préfèrent s'en passer, les nains sont parfois obligés de ne se nourrir que de champignons pour survivre. Ils aimeraient mieux ne les utiliser qu'en complément de leur nourriture habituelle, mais quand les temps sont durs, ou lorsqu'ils sont en expédition souterraine longue, il est utile de pouvoir différencier les champignons comestibles et les variétés vénéneuses ou non-comestibles. Environ 50% des champignons souterrains sont vénéneux. Ils peuvent donner des maux d'estomac ou être mortels. Il est impossible de cueillir des champignons comestibles sans cette compétence. Si le personnage dispose d'une bonne source de lumière et de la possibilité d'examiner les champignons de près pendant 10 minutes, un test de compétence n'est pas nécessaire. S'il ne peut les examiner correctement, ce qui est souvent le cas lorsqu'on utilise l'infravision, ou doit décider rapidement de leur comestibilité, il faut faire un test de compétence.

Connaissance des Enfers : *Magicien, Prêtre* **Coût : 1 ; Sag -3** *Nécromanciens*

Grâce à cette compétence, un personnage apprend à connaître la cosmologie et l'organisation du multivers du jeu AD&D®, se concentrant principalement sur la destination finale des esprits après la mort : les plans extérieurs. En outre, le personnage apprend sur le comportement des dangereuses créatures qui habitent les régions inférieures, incluant les démons tels que les Tanar'ri et les baatezu. Comme avec Nécrologie (qui s'applique exclusivement aux morts-vivants), la Connaissance des Enfers permet de révéler les faiblesses spécifiques et l'immunité naturelle des êtres des plans extérieurs. La compétence peut également être utilisée pour classer le type exact de la créature extra-planétaire rencontrés. Ces deux capacités nécessitent cependant un test de compétence.

Connaissance des Génies : [Magicien, Prêtre](#) [Coût : 1 ; Int 0](#) [Al Qadim \(Arabian Adventures\)](#)

Les personnages avec cette compétence sont versés dans la nature et l'environnement de tous les types de génies, du plus petit élémentaire gen au plus grandiose noble pacha ou calife. Ils connaissent la bonne façon de saluer et converser avec un génie - en d'autres termes, la manière la moins susceptibles d'offenser la créature. En revanche, les autres personnages doivent compter sur des tests réussis de Charisme à la fois au début et à chaque fois qu'ils commettent un éventuel faux pas (selon l'avis du DM).

Les personnages qui ont Connaissance des Génies connaissent aussi la hiérarchie et l'organisation des différents types de génies. En bref, ils peuvent dire si une créature est un marid, un djinn, un dao ou un efreet. Ils peuvent aussi dire si une créature avec laquelle ils conversent est noble ou de base.

Si un génie est fait passer pour un humain commun, un test de compétence réussie révèle la supercherie. Si ce test échoue, la perception est complètement inversée par rapport à la vérité. En d'autres termes, le génie semble définitivement être une personne ordinaire, et une personne commune semble définitivement être un génie. Un personnage avec la Connaissance des Génies peut effectuer un seul test par «suspect». Le DM lance ce test séparément et secrètement (sans divulguer les vrais résultats). Si un individu avec la Connaissance des Génie n'a aucune raison de se méfier, le test est fait avec la moitié du score de compétence habituel, arrondi à l'inférieur.

La Connaissance des Génie permet aussi un personnage de détecter le travail des génies, c'est-à la manifestation physique des sorts de génie, ainsi que des objets créés par les capacités magiques d'un génie. Les chances de succès sont limitées. Le personnage fait le test de compétence en utilisant la moitié du score habituel, arrondi vers le bas. En cas de succès, l'individu peut discerner, par exemple, si un mur a été construit par la magie d'un génie, si un repas a été invoqué par un djinn, ou si une princesse est amoureuse par magie par les effets d'un souhait limité accordé par un dao.

La Connaissance des Génie ne permet pas à un personnage de détecter les déplacements invisibles des génies dans les environs immédiats. Pas plus qu'il n'aide le personnage à voir à travers un déguisement extraordinaire à moins que le génie ne travaille à quelque prodige magique à ce moment.

Connaissance des Morts-Vivants : [Prêtre](#) [Coût : 1 ; Int -1](#) [Magie & Sortilèges](#)

Le prêtre a été formé à reconnaître les morts-vivants les plus courants, ce qui implique une connaissance de leurs pouvoirs et de leurs vulnérabilités spécifiques. Sur un test de compétence réussi, le personnage peut se souvenir de la tactique qu'un monstre emploie fréquemment ou encore de certaines de ses faiblesses. Par exemple, s'il se retrouve en présence d'un vampire, il est possible qu'il se rappelle que l'ail permet de repousser une telle créature, de même qu'un miroir ou qu'un symbole sacré présenté avec conviction. Quant à savoir de quelle manière le personnage utilise ces informations, c'est au joueur d'en apporter la réponse.

Connaissance des Portails [Général](#) [Coût : 2 ; Int -3](#) [Planewalker's Handbook](#)

Quelquefois, un arpenteur a besoin de savoir ce qui se trouve de l'autre côté d'un portail ou d'un seuil avant de passer au travers. Cette compétence permet au matois de déterminer la destination d'un portail. Elle est utilisée de deux manières.

Premièrement, un test réussi avec une pénalité de -3 accorde un sentiment général de sûreté. Grâce à l'intuition et à l'observation, l'arpenteur détermine si le portail conduit dans un endroit ou une situation de danger direct et immédiat. Evidemment, cela requiert l'interprétation du MD.

Un second test réussi avec une pénalité de -5 prédit la localisation qui se trouve de l'autre côté du portail. L'arpenteur ne peut pas connaître l'endroit ni la position exacte, mais il connaîtra néanmoins le plan de destination. Cette compétence n'indique pas au personnage les clés de portail nécessaires pour ouvrir le portail.

Connaissance des Sorts : [Prêtre, Magicien](#) [Coût : 1 ; Int -2](#) [MdJ, Talents & Pouvoirs*](#)

Bien que cette compétence ne permette en aucun cas au personnage de lancer des sorts, elle le familiarise avec les différentes formes de sorts et avec les rites présidant à leur lancement. S'il observe et entend quelqu'un qui lance un sort, ou s'il examine les composants matériels utilisés, il peut tenter d'identifier le sort. Un tirage de compétence est nécessaire.

Le jet reçoit un bonus de +2 si le personnage peut voir et entendre, et d'un +2 cumulatif si les composantes sont observées. Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils tentent d'identifier un sort appartenant à leur école. Il est à noter que, le lanceur du sort devant être observé jusqu'à ce qu'il ait fini d'incanter, cette compétence ne procure pas d'avantage sensible face aux sorts de combat. Elle est cependant fort utile pour identifier des sorts qui n'auraient sinon aucun effet visible.

Les personnages dotés de cette compétence ont également une chance (1/2 de leur tirage de compétence normal) de reconnaître des constructions magiques ou enchantées pour ce qu'elles sont.

Connaissance du Monde des Esprits : [Magicien, Prêtre](#) [Coût : 2 ; Cha -4](#) [Nécromanciens](#)

Un personnage qui a cette compétence connaît les méthodes pour contacter les esprits, les divinités, et les forces extra-planaires. Il peut communiquer plus facilement avec ces êtres, augmentant ses chances de succès de 5% (pas de test de compétence nécessaire) lors de la tentative sorts divinatoires tel que « augure, contact d'autre plans, communion, divination, parler avec les morts, convocation d'esprits, et ainsi de suite ». Cette capacité peut aussi être utilisée pour contacter les morts sans recourir à la magie (utile pour les personnages de faible niveau et des individus qui ne connaissent pas la magie, tels que les psionistes). En utilisant la pyromancie (divination par les flammes), les cartes de tarot, et d'autres rites mystiques, le personnage peut poser des questions de ces pouvoirs, comme s'il utilisait une invocation d'esprit ou le sort *parler avec les morts* (pas de corps nécessaire, et il n'y a aucune limite de temps applicable).

Avant de commencer le contact, le personnage doit préparer les lieux pendant une demi-heure, pour faire en sorte que la zone ne contienne pas d'esprits qui pourrait confondre les lectures. Le contact avec les morts est établi si un jet de compétence est réussi. Un échec ne révèle rien. Si le jet est supérieur de 10 à la valeur de compétence nécessaire, un esprit spécifique peut être contacté. Un jet supérieur de 4 ou plus (ou un 20) révèle des informations inexacts, venant peut-être d'un mauvais esprit. Les personnes avec la capacité psionique de *sens des esprits* gagnent de +2 sur leurs jets de compétence. L'invocateur peut poser des questions à ces esprits, mais les esprits ne sont pas obligés de répondre. S'ils sont ennuyés, les esprits peuvent volontairement rompre le lien. Le questionneur peut poser 1-3 questions, plus une pour chaque unité au-dessus des deux dépensées pour cette compétence. Le contact peut ne pas être fait plus d'une fois par jour et est déconseillé plus d'une fois par semaine. Les morts n'apprécient pas d'être perturbés et peuvent se venger. Le MD peut se référer au nouveau sort de niveau 4, *convocation d'esprits* pour plus de détails sur l'interaction avec les morts.

Connaissance urbaine : [Général](#) [Coût : 1 ; Int 0](#) [Ninja's handbook](#)

Un personnage doté de cette compétence est particulièrement bien renseigné sur une communauté spécifique, choisir au moment où cette compétence est choisie. Connaissance Urbaine procure au personnage une bonne connaissance des figures politiques et économiques locales, une compréhension de l'importance des différentes familles (et organisations criminelles) et des relations qu'elles entretiennent entre elles. Enfin, le personnage connaît très bien les principales rues et passages de la cité. Pour ces informations, le personnage n'a pas à effectuer de jet de compétence. Quand il nécessite des informations plus poussées-tel que le plan précis des rues de la ville quand il tente d'échapper aux gardes de la milice locale, le nom d'un des lieutenants d'une organisation criminelle spécifique ou des politiciens les plus faciles à corrompre- le personnage doit effectuer un jet de compétence dont le modificateur est déterminé par le MD.

Un personnage doit avoir vécu au moins trois mois dans une ville avant de pouvoir opter pour cette compétence et -à l'exception de la cité dans laquelle il a grandi- avoir l'approbation du MD.

Construction de Bateau : *Général* *Coût : 1 ; For 0* *Nains*

Cette compétence permet à un personnage de construire tous types de bateaux jusqu'à une taille de 18 m. Il ne peut construire de plus grands vaisseaux. Le temps requis pour fabriquer un bateau dépend de sa taille. En général, la construction d'un bateau demande une semaine par pied (30 cm) de longueur. Deux personnages munis de cette compétence divisent ce temps par deux ; trois le réduisent à un tiers. Un maximum d'un personnage muni de la compétence pour 1 m 50 du bateau peut travailler sur le même chantier.

Le bateau basique comprend la coque, des mâts (s'il y a lieu), un pont et des bancs si nécessaires. La construction d'éléments tels qu'une cabine ou des cales fermées demande environ une semaine par élément. Les personnages ne possédant pas la compétence peuvent aider à la construction, mais ils fournissent à deux le travail d'un seul muni de la compétence.

Contact : *Général, Psioniste* *Coût : 1 ; Na* *Talents & Pouvoirs, Dark Sun*

Cette compétence permet au personnage d'avoir accès aux formes d'attaques psioniques nécessaires pour ouvrir un esprit fermé. Contact permet aux personnages d'obtenir des attaques psioniques au fur et à mesure qu'ils montent en niveau.

Les psionistes reçoivent automatiquement cette compétence ; elle ne leur coûte aucune unité de compétence. Au fur et à mesure que le psioniste monte de niveau, il apprend automatiquement de nouvelles formes d'attaques psioniques, comme illustré sur la table 81. Les formes d'attaques psioniques ne lui coûtent aucune unité de compétence.

Les talents natifs, par contre, doivent acquérir contact et y consacrer une unité de compétence s'ils veulent pouvoir ouvrir des esprits fermés. Une fois que contact est acquis, le talent natif reçoit une attaque psionique gratuite. Il peut recevoir une attaque supplémentaire en y consacrant une unité de compétence diverse (ou trois Points de Personnage avec ce système). Les talents natifs ne peuvent jamais avoir plus de trois formes d'attaque sur cinq.

Contrefaçon : *Roublard* *Coût : 1 ; Dex -1* *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Cette compétence permet au personnage de copier des documents et d'imiter des écritures, de même que de détecter les contrefaçons ainsi réalisées par d'autres. Pour fabriquer un document (ordres militaires, décrets locaux, etc.) dont l'écriture n'est pas celle d'une personne en particulier, le personnage doit uniquement avoir vu un document similaire auparavant. Pour recopier une signature, il est nécessaire d'en posséder un exemplaire, et de réussir un tirage de compétence avec une pénalité de -2. Afin de créer un document plus long, écrit de la main d'une personne, il faut disposer d'un exemple conséquent de l'écriture considérée. Le tirage de compétence s'effectue alors à -3.

Il est important de noter que le faussaire croit toujours avoir réussi son ouvrage. Le MD fait le tirage de compétence en secret et le personnage n'apprend son échec éventuel que lorsqu'il est trop tard. Si le tirage est réussi, le faux ne sera détecté que par les personnes connaissant extrêmement bien l'écriture imitée, ou par les faussaires examinant le document avec attention. Si le tirage est manqué, toute personne connaissant le type de document ou l'écriture imitée pourra détecter le faux en l'examinant avec soin. Si le résultat du tirage est un 20 naturel, quiconque manipule généralement ce type de document, même sans y accorder d'attention particulière, remarquera le subterfuge. Le faussaire ne s'en apercevra pas avant qu'il soit trop tard.

Les personnages possédant cette compétence peuvent de plus examiner un document pour déterminer s'il s'agit d'un faux. En cas de tirage de compétence réussi, il est possible de s'assurer de son authenticité. En cas de tirage manqué, le doute demeure, sauf si le résultat est un 20 naturel - auquel cas la conclusion est erronée.

Contrôle d'Attelage : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex 0* *Combat & Tactiques*

Cette compétence permet au personnage de conserver le contrôle d'un chariot ou d'un char dans des circonstances difficiles. Le personnage peut utiliser cette compétence quand un jet de conduite s'avère nécessaire.

Cordonnerie : *Général* *Coût : 1 ; Dex 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Un personnage avec cette compétence peut fabriquer des chaussures, bottes et sandales. Il n'a normalement pas de jet à faire, mais s'il tente sur le terrain de réparer des chaussures endommagées ou de façonner des chaussures de bois ou de cuir de récupération, un jet réussi est nécessaire.

Coup de Fourbe : *Combattant, Roublard* *Coût : 1 ; Int 0* *Combat & Tactiques*

Les soldats et les vieux bagarreurs acquièrent au fil du temps tout un répertoire de feintes, de ruses et de diverses tactiques peu reluisantes qui peuvent s'avérer pratiques lors d'un combat. Un personnage ayant cette "compétence" peut essayer une de ses "sales combines" une fois par combat; s'il réussit, il gagne un bonus de +1 à sa prochaine attaque.

S'il y a des raisons que l'ennemi croie que le personnage va se battre honorablement (ce qui n'est pas très raisonnable), le bonus passe à +2. Une fois qu'un ennemi a été la proie d'une de ces manœuvres, il ne pourra jamais plus être pris en défaut. En outre, si l'adversaire du personnage a lui-même ce talent, la tentative échouera automatiquement.

Gladiateur : (Coût : 1 ; Sag -2) La compétence Coup de Fourbe permet à un combattant (pas seulement un gladiateur) d'apprendre comment combattre un adversaire de manière déloyale. Bien que les méthodes exactes puissent varier d'un personnage à un autre, la compétence permet au PJ de distraire un opposant suffisamment longtemps pour pouvoir se permettre quelque chose autrement ce n'est pas possible.

La méthode de la tromperie doit nécessairement varier selon le terrain, l'adversaire, le nombre et d'autres facteurs. Même la météo peut avoir un effet important sur la ruse du gladiateur peut utiliser.

La compétence donne un bonus de +1 sur de nombreuses actions que le personnage peut effectuer lors d'un round, à condition de réussir son jet. Un adversaire peut faire un test de Sagesse à -2 pour détecter la ruse. Un jet réussi, annule les effets du Coup de Fourbe pour ce round.

Le bonus du Coup de Fourbe peut être appliqué sur les résultats d'attaque, d'initiative ou de dégâts. Le combattant déloyal peut aussi choisir de changer le bonus en pénalité (-1) sur l'attaque, l'initiative ou les dégâts de l'adversaire. Le bonus souhaité doit être annoncé avant le test de compétence. Un échec indique que l'ennemi est alerté par ce genre de ruses et ne pourra être leur cible plus tard dans le combat.

Le Coup de Fourbe ne fonctionne généralement qu'une ou de fois contre un adversaire donné, peu importe la forme utilisée. Ils se souviennent de ceux qui se livrent à de telles ruses contre eux, généralement avec un mauvais ressenti. Seuls ceux ayant une intelligence moyenne ou plus faible seront abusés pour un Coup de Fourbe deux fois de suite, à moins qu'ils ne soient exceptionnellement rusés. Les joueurs sont encouragés à imaginer eux-mêmes leurs tours, plutôt que de lancer simplement un dé.

Chaque Coup de Fourbe effectué par le PJ contre le même adversaire, donne à celui-ci un +2 sur son jet de Sagesse, ce qui porte le résultat d'un second tour à un modificateur de 0, d'un troisième à +2, et ainsi de suite. A moins qu'il ne puisse raisonnablement s'attendre à ce que l'ennemi ne se souvienne pas du PJ (à la discrétion du MD), ce bonus devrait toujours être gardé à l'esprit. Un bonus peut aussi s'appliquer si le PJ est réputé pour ses fourberies au combat, lorsqu'il fait face à quelqu'un pourrait connaître sa réputation. Des exemples de Coup de Fourbe peuvent être de lancer du sable dans les yeux de l'adversaire, se faire passer pour mort pour leurrer l'ennemi jusqu'à ce qu'il soit à distance de frappe, viser ses zones sensibles, le forcer à sauter dans les pièges dressés dans l'arène, et ainsi de suite.

Coup de Pied Arrière : *Combattant, Prêtre, Roublard* Coût : 1 ; Na *Combat & Tactiques*

Le personnage peut attaquer un adversaire se trouvant sur ses cases d'arrière en faisant un balayage arrière. Cette manœuvre ne provoque pas d'attaque d'ouverture (bien que tourner délibérément le dos à un adversaire en provoque une). Cette manœuvre fonctionne mieux pour des personnages compétents dans le style B, tout comme le coup de pied sauté décrit plus haut.

Coup de Pied Sauté : *Combattant* Coût : 1 ; For 0 *Combat & Tactiques*

Le personnage peut sauter haut dans les airs en finissant son bond avec un puissant coup de pied contre un adversaire situé jusqu'à trois cases de là. Le personnage peut atterrir sur toute case adjacente à sa cible tant qu'elle se trouve il une ou deux cases du point de départ de l'attaquant. Si le personnage n'est pas compétent dans le style B, cette manœuvre est la seule attaque qu'il pourra faire dans ce round et le coup de pied infligera 2d4 points de dégâts. Les bonus de Force pour toucher et aux dégâts s'appliquent mais les bonus de spécialisation ou de maîtrise dans les autres styles d'arts martiaux ne s'appliquent pas. Si le personnage est compétent dans le style B, cette manœuvre peut remplacer un coup de pied à chaque round et elle infligera 2d6 points de dégâts. Si le personnage est un spécialiste ou un maître dans le style B, les bonus adéquats sont appliqués. Si le personnage a au moins une case d'élan et qu'il annonce une action à demi-déplacement aucun jet de talent ne sera requis. Si le personnage n'a pas d'élan ou annonce une action sans déplacement un jet de Force/Pouvoir sera requis. Si le jet de talent échoue, l'attaque rate automatiquement parce que le personnage tombe dans la case où il était prévu qu'il atterrisse.

Coup Redoutable : *Combattant, Prêtre, Roublard* Coût : 1 ; Na *Combat & Tactiques*

Le personnage peut briser des objets solides avec ses mains (ou ses pieds s'il utilise le style B). Dans des conditions idéales, le personnage peut briser 1,5 centimètre de planche de bois par niveau ou 7 millimètres de pierre ou de brique par niveau. Les objets exceptionnellement solides, ou renforcés ou soutenus par d'autres objets (exemple: des briques dans un mur) ou bien s'ils n'ont pas la forme de planches, ces objets auront droit à un jet de sauvegarde contre les chocs violents pour résister à la destruction. Si on l'utilise contre une créature, le coup redoutable fait 1 point de dégât normal plus 1 par niveau. Ce coup particulier requiert une intense concentration: c'est une action sans déplacement et le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le round où il tente ce coup redoutable.

Course : *Combattant* Coût : 1 ; Con -6 *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage avec cette compétence peut accroître d'un tiers sa vitesse de déplacement pour un tour. Il doit ensuite passer un tour à se reposer, ou six tours en activités normales, avant de pouvoir sprinter de nouveau. Le personnage peut se déplacer à deux fois sa vitesse normale pendant une journée, au bout de laquelle il lui faut dormir pendant huit heures. Au bout de la première journée de course, le personnage doit faire un tirage de compétence.

En cas de réussite, il peut continuer à courir le jour suivant. En cas d'échec, cette compétence ne pourra être utilisée le lendemain. S'il est impliqué dans une bataille pendant une journée qu'il a passée à courir, il souffre d'une pénalité de -1 sur ses tirages d'attaque.

Couture/Confection : *Général* Coût : 1 ; Dex -1 *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage peut dessiner et coudre des habits. Il lui est aussi possible de faire toutes sortes de broderies et de travaux ornementaux. Bien qu'aucun tirage de compétence ne soit nécessaire, le personnage doit posséder au moins une aiguille et du fil pour pouvoir travailler ; par contre les jets de compétence ne sont nécessaires que si le tailleur tente de créer quelque chose d'unique et de magnifique, comme par exemple une robe de couronnement pour une reine.

Un tailleur peut également ravauder des vêtements sur le terrain. Il faut généralement pour cela un jet de compétence, un échec indiquant que la pièce ne tiendra que pour très peu de temps. Les petites-gens reçoivent +1 à la valeur de cette compétence.

Cristal de concentration: *Psioniste* Coût : 1 ; Sag -1 *Dark Sun Campaign Setting*

Beaucoup de psionistes constatent qu'ils peuvent atteindre un état de transe psionique plus profonde et plus productive en concentrant leurs méditations sur un objet inanimé. Les cristaux et pierres précieuses sont les foyers les plus fréquemment utilisés, en raison de leur clarté et leur durabilité.

Un cristal de focalisation donne au psioniste, un bonus de +1 sur ses tests de pouvoir pour une science ou un dévouement spécifique. Pour utiliser cette compétence, le psionique doit d'abord accorder un cristal à un de ses pouvoirs psioniques. Cela nécessite un test de compétence et deux heures de méditation.

Après cela, il peut utiliser le bonus de +1 à chaque fois qu'il lance le pouvoir s'il est en contact physique avec le cristal. Un psionique ne peut accorder qu'un cristal à la fois. S'il obtient un 20 naturel sur son test de pouvoir, le cristal se consume et est détruit. Le cristal n'a pas besoin d'être très précieux, un cristal de quartz ordinaire est habituellement suffisant pour établir la concentration.

Cryptographie : *Général* Coût : 1 ; Int -1 *Talents & Pouvoirs*

Le personnage avec cette compétence est formé et expérimenté dans le décryptage de messages et de codes. De base, cette compétence est utilisée pour faire un jet de compétence face à un message codé. En cas de succès, le MD donne une idée générale du message.

Cette compétence est plus amusante si elle est utilisée comme aide à l'interprétation. Idéalement, l'utilisation de la compétence de cryptographie implique pleinement le joueur et demande au MD un travail de conception ou de codage, au lieu de se résoudre par un jet de dé et une demande au MD d'expliquer le message.

Dans cette optique, un personnage avec la compétence de cryptographie est capable de reconnaître un code caché dans un message écrit ou oral, voire dans un autre support comme une tapisserie complexe ou une sculpture héraldique. Le MD lance normalement les dés en secret, indiquant au joueur que son personnage observe quelque chose d'anormal.

Si le personnage remarque le message codé, le MD doit le décrire de façon extrêmement détaillée, mot pour mot s'il s'agit d'un message écrit. Le personnage peut faire un nouveau jet de compétence durant le décodage ; s'il réussit, le MD peut lui donner un indice important, comme un nom, un endroit ou une date mentionnée dans le message. Le gros du décodage doit néanmoins être réalisé par le joueur.

Cuisine : *Général* *Coût : 1 ; Int 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Bien que tous les personnages possèdent des connaissances rudimentaires en cuisine, celui qui dispose de cette compétence est un cuisinier accompli. Le tirage de compétence n'est nécessaire que s'il cherche à préparer un véritable festin, digne d'un grand chef cuisinier, ou tente de rendre mangeable l'immangeable, comme des vers, racines et écorces.

Culture de Sage : *Magicien, Prêtre* *Coût : 2 ; Int -2* *Magie & Sortilèges*

Cette compétence représente une spécialisation dans un domaine d'étude bien précis. Le personnage qui la possède est l'équivalent d'un sage, du moins dans son domaine de prédilection, ce qui signifie qu'il est capable de répondre aux questions qui sont de son ressort, pour peu qu'il dispose de suffisamment de temps de recherche (voir pour cela la Table 62 : Modificateurs pour les sages, et la Table 63 : Temps de recherche, toutes deux dans le Guide du Maître).

Comme l'indique ce même Guide du Maître, le sage doit disposer d'une excellente bibliothèque pour exercer (au moins 50 à 100 livres, pour un coût total de 10000 po ou plus). Il est bien évidemment possible de passer un accord avec une université, guilde de magiciens ou autre monastère pour avoir accès à une bibliothèque mieux achalandée que la sienne propre.

Le personnage n'a pas seulement la possibilité de mener des recherches à bien. Il peut également émettre son opinion sur le terrain quand il se retrouve dans une situation où sa culture spécifique peut être utile. Par exemple, un sage étudiant la botanique a droit à un test de compétence s'il souhaite reconnaître une plante, tandis qu'un spécialiste en toxicologie peut éventuellement identifier un poison en voyant les symptômes qui frappent la victime. Ces observations sur le vif se limitent nécessairement à l'opinion que pourrait donner un expert (identifier une pierre précieuse commune ne pose aucun problème pour un géologue, mais quant à savoir quelle est la conductivité d'un morceau de quartz ou le pouvoir d'une gemme magique...).

Le coût de base (2 unités ou 5 PP) confère au personnage une vision d'ensemble de sa spécialité, ce qui lui permet de répondre aux questions d'ordre général au plus spécifique. Pour 1 unité supplémentaire (ou 2 PP), il peut devenir expert dans un domaine extrêmement précis. Par exemple, un botaniste peut décider de se spécialiser dans les mousses et lichens, la fougère ou toutes les plantes que l'on trouve sous un climat ou dans un écosystème particulier. Dans ce cas, le personnage est capable de répondre à des questions extrêmement pointues. Voici quelles sont les spécialités possibles

Alchimie : Il s'agit là de l'étude de la chimie magique et de son application à la transmutation des éléments et à la préparation de potions, d'huiles et de substances magiques. Contrairement à la compétence du même nom, cette spécialité se concentre sur les théories et les principes plutôt que sur la pratique expérimentale. Un alchimiste (magicien spécialiste) ou un personnage possédant la compétence alchimie bénéficie d'un bonus de +2 à son score de compétence pour cette spécialité de sage.

Architecture : C'est l'étude du développement de l'architecture, ainsi que des divers théories et styles en vigueur (la compétence d'architecture, quant à elle, représente un savoir plus concret, permettant de réaliser un bâtiment à partir de plans fiables). Le sage peut identifier l'âge, l'origine et la raison d'être des bâtiments en ruine.

Art : Le personnage connaît bien les œuvres d'art d'antan, ainsi que celles des créateurs contemporains, s'il se spécialise dans un art donné (sculpture, peinture, poterie décorative, etc.), il peut reconnaître l'œuvre de tel ou tel maître, repérer les faux et estimer la valeur des pièces.

Astrologie : Le sage connaît l'histoire de l'astrologie, ce qui ne signifie pas qu'il est capable de faire la moindre prédiction. Un individu possédant la compétence d'astrologie sait que, quand la planète X entre dans la constellation Y, c'est mauvais signe, mais le sage, lui, sait pourquoi. Il est également capable d'appliquer son savoir à l'étude du passé, en remontant le temps pour savoir quel était l'alignement des planètes et des étoiles à telle ou telle époque. Un expert peut même connaître les constellations et croyances de cultures mortes ou oubliées.

Astronomie : pour l'astrologue, planètes et constellations sont la représentation physique d'êtres divins. L'astronome, lui, ne leur assigne aucune caractéristique particulière, préférant se contenter de suivre leur mouvement. Il peut prédire les éclipses, prévoir le retour d'une comète ou l'arrivée d'une pluie de météores, et répondre aux questions concernant le positionnement et la trajectoire des planètes et autres corps stellaires connus.

Botanique : Il s'agit là de l'étude des plantes, qui peut aller du simple inventaire à l'étude approfondie du cycle de vie d'un végétal spécifique. Parmi les spécialisations possibles, on recense : les plantes simples, les plantes aquatiques, l'herbe sous toutes ses formes, les fleurs, les plantes domestiques, les maladies d'origine végétale et les diverses écologies (forêt tropicale, toundra, prairie, etc.).

Cartographie : Le personnage sait où se procurer des cartes de telle ou telle région. Il sait également les interpréter grâce à de nombreux signes connus de lui seul et peut parfois décoder des cartes cryptées ou incomplètes.

Chimie : L'alchimie se concentre sur l'étude des substances chimiques magiques, tandis que la chimie, elle, étudie les propriétés des substances naturelles. Un personnage possédant la compétence alchimie fait souvent appel à la chimie s'il souhaite concocter de l'acide, des solvants ou des substances pyrotechniques.

Cryptographie : L'étude des codes et autres énigmes. S'il dispose de suffisamment de temps, le sage est capable de percer n'importe quel code ou de résoudre n'importe quelle énigme.

Ecole de magie : Le personnage connaît les théories et les grands magiciens de son école de prédilection, ainsi que les réalisations qu'on leur doit. S'il mène des recherches approfondies (et réussit un test de compétence), il peut identifier des sorts ou des objets magiques, pour peu qu'ils fassent partie de l'école qu'il étudie. Par exemple, un sage spécialisé dans l'école des forces pourrait identifier une baguette de force ou des perles de force comme s'il cherchait à répondre à une question spécifique. S'il est également magicien, il bénéficie d'un bonus de +5% à ses chances d'apprentissage pour les sorts de son école de prédilection. Enfin, un magicien spécialiste bénéficie d'un bonus de +2 à son score de compétence si l'école en question est également celle dans laquelle il est spécialisé.

Folklore : Le sage étudie les légendes et autres récits folkloriques. En dépensant 1 autre unité (2 PP), il peut se spécialiser dans le folklore d'une région spécifique.

Généalogie : Le magicien connaît les techniques de recherches à appliquer et les sources à consulter pour établir l'arbre généalogique de telle ou telle personne. L'histoire des familles royales et des grandes familles nobles lui est également connue.

Géographie : Le sage a appris énormément de choses sur les pays et cultures de son monde. Il connaît les principes de base de la cartographie, de la topographie, de la météorologie et de la sociologie. Il peut reconnaître des individus ou des objets typiques en provenance d'autres contrées.

Géologie : la géologie est l'étude des formations terrestres et rocheuses. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 dans sa compétence de mines (si tant est qu'il la possède également). Sur un test de compétence réussi, il peut identifier les gemmes et minerais précieux.

Héraldique : Blasons, bannières, étendards et autres drapeaux sont tous du ressort de l'héraldique. Le magicien maîtrisant cette spécialité connaît l'évolution de l'héraldique au fil du temps, ainsi que la signification de tel ou tel blason. Il peut immédiatement identifier les plus connus et sait où aller retrouver les autres. Il bénéficie d'un bonus de +2 dans sa compétence d'héraldique (si tant est qu'il la possède également).

Histoire : Le personnage connaît parfaitement l'histoire et les méthodes de recherche associées. Contrairement à celui qui possède la compétence d'histoire ancienne ou d'histoire locale, le sage est un généraliste, mais il peut devenir expert en une région ou une culture spécifique s'il dépense 1 unité (2 PP) supplémentaire. Il n'est pas forcément capable de répondre d'emblée aux questions qu'on lui pose, mais cela n'a aucune espèce d'importance. En effet, il connaît suffisamment ses classiques pour savoir où aller chercher l'histoire d'un individu ou le récit d'un événement important. Cette culture de sage permet de bénéficier d'un bonus de +2 en histoire ancienne et histoire locale (à condition de posséder ces compétences).

Ingénierie : Le personnage connaît bien les données scientifiques applicables à la construction d'édifices, de machines et de structures. S'il possède également la compétence d'ingénierie, son score bénéficie d'un bonus de +2 grâce à sa culture de sage. Spécialités possibles : petites machines, grosses machines (roue aubes, etc.), engins de guerre, fortifications, ponts et chaussées, bâtiments.

Langues : Le personnage qui maîtrise la compétence de langues modernes sait parler un autre idiome que le sien, tandis que celui qui s'y connaît en langues anciennes peut lire une langue morte. Le sage, lui, s'intéresse plus particulièrement à la structure de son langage de prédilection (grammaire, syntaxe, vocabulaire, origine des mots, etc.). Son expertise est limitée à une seule langue, mais il peut s'en rajouter une autre par unité de compétence (2 PP). S'il les possède, ses compétences de langues modernes et langues anciennes bénéficient d'un bonus de +2.

Loi : Le sage est un expert pour tout ce qui touche à la loi. Il connaît les constitutions et chartes de tel ou tel pays, l'origine et l'histoire de la loi, mais aussi les précédents importants. Il est capable d'examiner les contrats, documents légaux, ordres et autres décrets afin de déterminer s'il existe le moyen de les contourner ou, au contraire, de les faire appliquer par la force.

Mathématiques : L'étude des mathématiques abstraites et théoriques peut sembler étrange dans un univers médiéval-fantastique, mais elle remonte à plusieurs milliers d'années dans notre monde. La géométrie nous vient en effet des Grecs, tandis que les érudits et nobles islamiques se détendaient en résolvant des problèmes d'algèbre plusieurs siècles avant la Renaissance. Un dimensionnaliste bénéficie d'un bonus de +2 à son score de compétence.

Médecine : Le sage étudie tout autant l'histoire et les progrès de la médecine que les méthodes de traitement actuelles. Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 à son score de premiers soins. Il est également possible qu'il parvienne à déterminer comment traiter des maladies ou blessures non magiques.

Météorologie : L'étude du climat. Le magicien sait quelles ont été les tendances climatiques au cours des siècles écoulés, ainsi que les dernières méthodes de prévision en date. En extérieur, sa grande connaissance du sujet lui confère un bonus de +2 à sa compétence de météorologie (si tant est qu'il la possède).

Musique : Le personnage connaît toutes les théories accompagnant la musique et a étudié l'œuvre des grands maîtres. Il peut tenter d'identifier des morceaux inconnus ou de déchiffrer des énigmes musicales.

Mycologie : Cette science est l'étude des champignons. Le mycologue est capable d'identifier n'importe quel type de champignon, de mousse ou de spore. Il connaît également les variétés dangereuses ou monstrueuses et peut éventuellement les repérer avant que ses compagnons et lui-même se fassent attaquer. Sa grande connaissance du sujet lui confère un bonus de +2 en herboristerie.

Océanographie : Le sage étudie l'océan dans son ensemble, ce qui comprend le climat, la biologie marine, la navigation, la cartographie et la topographie des fonds marins. L'océanographe peut expliquer les phénomènes étranges qui se produisent en mer et découvrir des sites de naufrages ou d'autres lieux dignes d'intérêt.

Philosophie : La philosophie est l'étude de la logique, de l'éthique, de l'esthétique et de la métaphysique (dans le cadre d'un jeu, ce résumé suffit largement). Le sage connaît les grands penseurs de sa race (et de sa culture), ainsi, bien sûr, que leurs principaux arguments.

Physique : Dans la plupart des campagnes d'AD&D, l'étude de la physique est principalement spécialisée dans deux domaines : la mécanique et la thermodynamique. La plupart des autres domaines n'ont pas encore été découverts.

Plans Extérieurs : La plupart des religions propagent une vision extrêmement étriquée du multivers, préférant se concentrer sur le lieu de résidence de leur dieu (et celui des adversaires directs de ce dernier). Le sage connaît l'agencement des Plans Extérieurs et les caractéristiques si particulières du Plan Astral. Pour 1 unité (2 PP) supplémentaire, il peut se spécialiser dans un plan donné, ce qui lui permet de connaître les propriétés de ses divers niveaux, ses habitants principaux, ses grands domaines et d'autres détails de même importance.

Plans Intérieurs : Dans une campagne, rares sont les individus qui savent qu'il existe d'autres mondes que celui sur lequel ils vivent. Par contre, le sage, lui, connaît sur le bout des doigts les propriétés du Plan Ethéré et des divers Plans élémentaires qui s'y raccrochent. Il sait de quelle manière les Plans intérieurs sont liés entre eux, autrement dit, comment le multivers fonctionne. S'il dépense 1 unité de compétence supplémentaire (2 PP), il peut être expert d'un plan bien spécifique, ce qui lui permet de répondre à des questions extrêmement pointues sur le sujet.

Sociologie : L'étude des structures sociales, des coutumes et des modes de vie. Le sage connaît également les us des sociétés d'antan.

Théologie : Le sage connaît les croyances et la doctrine de la plupart des religions majeures. Son score de religion bénéficie d'un bonus de +2 (à condition qu'il possède la compétence en question), il étudie également les théories concernant les dieux, leurs pouvoirs et leur sphère d'influence. S'il dispose de suffisamment de temps, il peut découvrir ce que tel ou tel dieu est capable ou non de faire.

Toxicologie : L'étude des poisons, naturels comme artificiels. Le personnage peut identifier les substances toxiques à partir de prélèvements ou en examinant les symptômes d'une victime. Son score de premiers secours bénéficie d'un bonus de +1 s'il se retrouve en face d'un poison.

Zoologie : La zoologie est l'étude des animaux. Le sage qui se spécialise dans ce domaine connaît cette science dans son ensemble. De plus, il est automatiquement considéré comme un expert dans une classe d'animaux ou de monstres. Chaque unité supplémentaire (2 PP) lui rajoute une nouvelle classe d'expertise. Spécialités possibles : oiseaux, reptiles, mammifères, poissons, amphibiens, insectes, monstres amorphes (vases, gélées et autres moisissures), monstres aquatiques, monstres insectoïdes, monstres reptiliens, monstres mammifères, monstres hybrides (griffons, pérytons, etc.), ainsi que n'importe quel autre groupe raisonnable accepté par le MD. Le zoologue peut identifier les espèces connues en réussissant un test de compétence et, en fonction de ses connaissances sur le sujet, il est même possible qu'il parvienne à prédire le comportement ou les facultés de l'animal ou du monstre en question.

D

Danse : *Général* *Coût : 1 ; Dex 0* *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage connaît et peut exécuter les mouvements de nombreuses danses, y compris des pas très précis et codifiés. Toutes les danses courantes dans la région du personnage lui seront connues ; des danses rares, archaïques ou inhabituelles seront connues sur un jet de compétence. Les personnages ayant pu observer une danse inconnue peuvent la reproduire (jet à -2, avec un +1 cumulatif pour chaque observation après la première). Des danses véritablement spectaculaires, pouvant apporter au personnage une renommée nationale, combinent la compétence de danse avec les compétences d'acrobatie, saut, voire funambulisme.

Barbare : Un barbare avec cette compétence connaît les danses rituelles et divertissantes associées à sa patrie. De telles danses peuvent être augmentées de cerceaux, de bâtons, de crécelles et d'autres objets qui améliorent à la fois la complexité et la qualité esthétique de la performance.

Défense psychique : *Général* *Coût : 2 ; Sag -2* *Dark Sun (The Will & the Way)*

Certaines personnes sont capables de développer une défense psionique rudimentaire, même si elles ne sont pas psionistes. Elles peuvent être nées avec une force de volonté exceptionnelle, ou elles peuvent avoir rencontré un enseignant qui leur a inculqué des bases d'auto-défense psioniques.

Quand un personnage avec cette compétence est attaqué par contact ou l'un des cinq modes d'attaque télépathiques, il peut tenter de se défendre mentalement. Cela doit être déclaré après que l'attaquant ait annoncé son attaque, mais avant qu'elle soit résolue. Le personnage ne peut attendre que l'attaque réussisse.

Si le défenseur réussit un test de compétence, il parvient à éviter le contact pour cette seule attaque. Chaque attaque mentale supplémentaire confère une pénalité cumulative de -4 au test de compétence, ainsi un personnage qui a été attaqué trois fois lors d'une rencontre, effectue son jet avec une pénalité de -12. Contrairement à un psioniste, dont les attaquants ont besoin de trois tangentes pour forcer le contact, le défenseur est battu la première fois que son attaquant réussit et qu'il échoue son jet de défense psychique.

Pendant qu'un personnage se défend psioniquement, il peut se déplacer et se défendre normalement. Cependant, il ne peut pas lancer de sorts ou initialiser de talents sauvages. Le défenseur psychique peut effectuer des attaques de mêlée ou à distance, mais il souffre d'une pénalité de -4 sur tous ses jets d'attention tant que son attention est divisée entre son environnement physique et l'agression mentale.

Déguisement : *Roublard* *Coût : 1 ; Cha -1* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Un personnage disposant de ce talent est entraîné dans l'art du déguisement. Il peut ressembler à n'importe quel type général de personne ayant approximativement les mêmes tailles, poids, âge et race. Un tirage réussi montre que la tentative est couronnée de succès. Un échec prouve que le déguisement n'est pas sans défauts. Le personnage peut aussi tenter de passer pour un membre d'une autre race ou de l'autre sexe. En ce cas, une pénalité de -7 s'applique au tirage de compétence. Si le personnage tente de se faire passer pour une personne bien particulière, la pénalité est de -10. Ces malus sont cumulatifs. Il est donc très difficile à un personnage de passer pour une personne particulière appartenant à une autre race ou à l'autre sexe (pénalité de -17 sur le tirage).

Malus pour l'utilisation du Talents & Pouvoirs : Si l'objectif est plus difficile, par exemple si le personnage déguisé rencontre quelqu'un qui le connaît et discute avec lui, il doit réussir un jet de compétence. Les personnages qui changent d'apparence quant à la taille, la race ou le sexe doivent ajouter un malus de -2 pour chacun de ces facteurs modifiés. Les personnages qui veulent se déguiser pour passer pour des personnes précises doivent faire un jet de compétence dès qu'ils rencontrent et parlent avec quelqu'un qui connaît la personne concernée. Ce jet a une pénalité inhérente de -2.

Le don d'imposture peut accroître les chances de succès avec la compétence de déguisement.

Démonstration d'armes : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex 0* *Al Qadim (Arabian Adventures)*

Les personnages qui ont cette compétence peuvent se lancer dans une impressionnante démonstration d'armes sans combattre – des épées sifflant dans d'imperceptibles mouvements, des poignards étincelants, des flèches fendant un melon en deux. Un individu doit utiliser une arme dont il ou elle a déjà connaissance, mais la spécialisation martiale n'a pas d'effet supplémentaire. Le «spectacle» prend au moins un tour. Ceux qui sont impressionnés doivent faire un test de moral. (Les résultats sont décrits ci-dessous.)

Tout le monde n'est pas impressionné par les démonstrations d'armes. Les personnages doivent attirer l'attention avant que cette aptitude ait un impact. Par exemple, cette compétence pourrait être utile pour détourner le regard d'un garde à la porte de la ville, mais ne ferait rien contre une foule hurlante ou une bande de pillards du désert chargeant.

En outre, les personnages qui ont cette compétence doivent être de niveau égal ou supérieur (ou dés de vie) à leur auditoire pour l'impressionner. Par exemple, des guerriers de bas niveau avec des lames étincelantes pourraient inspirer la crainte à des gardes de la ville également de bas niveau. Mais intimider la garde rapprochée d'élite du sultan serait une toute autre chose. Les créatures de niveau ou dés de vie supérieurs à un individu usant d'une Démonstration d'Armes ne sont pas impressionnés ; ils n'effectuent pas de test de moral.

Résultats du test de moral : Les personnages qui font un test de moral avec succès peuvent voir qu'une personne ayant cette compétence manie bien son arme, sinon ils ne sont pas affectés. Les personnages qui échouent à leur test le moral réagissent d'une manière adaptée aux circonstances, à la main.

Si la situation n'est pas désespérée, et que la violence n'est pas inévitable, des personnages qui échouent à leur test sont plus à même d'essayer de parler à la personne qui a Démonstration d'Armes; sinon ils feront tout simplement marche arrière. Ils ne se rendront pas purement et simplement, mais ils vont se rendre compte qu'il ne faut pas se frotter à cet individu.

Dans certains cas, se retirer et bavarder plus ne sont pas des options viables. Par exemple, si les gardes du Trésor du sultan manquent leur test, ils vont rester à leur poste et se tenir prêts à se battre. Cependant, s'ils sont forcés de se battre, ils vont subir une pénalité d'attaque de -1.

Les personnages joueurs ne sont pas affectés par le test de moral. Si un individu ayant cette compétence tente de terrifier un PJ, le DM devrait effectuer une réelle évaluation de la démonstration, en fonction du niveau et des chances de réussite. Par exemple, le DM pourrait dire: «Elle a l'air sacrément bonne avec cette épée. Votre PJ pourrait être en mesure de la battre dans un combat loyal », ou « Ce fils de celui qui ressemble à un chameau noir, ramassa son sabre en regardant les plaisantins sur la place du marché ». Ensuite, c'est au joueur de décider comment le PJ réagit.

Dératisation : *Roublard* *Coût : 1 ; Sag 0* *Nains*

Cette compétence est utilisée pour débarrasser les citadelles naines des animaux nuisibles comme les rats, les vers charognards, les jermains, les kobolds et autres petites créatures. Similaire à la compétence Pose de collets, elle permet d'attraper des animaux nuisibles souterrains sans utiliser de collets. On place des pièges sous la forme de cages en métal dont la porte se referme automatiquement, de filets, ou de portes de métal qui ferment des tunnels individuels. Des chausse-trappes ou de petits puits peuvent être installés grâce à cette compétence (1d6 de dégâts au maximum). Le malus de -4 ne s'applique pas lorsqu'on utilise cette compétence pour piéger de plus grandes créatures. Seuls les personnages voleurs peuvent utiliser cette compétence pour monter des pièges plus grands, adaptés aux créatures de la taille des humains ou des orques. Ces pièges peuvent comporter des arbalètes, des puits plus grands et des planches armées de pointes.

Un personnage muni de cette compétence n'est pas capable de fabriquer les objets nécessaires à ces mécanismes, il sait seulement mettre en place les pièges et leurs dispositifs. Lorsque le piège est installé, il faut faire un test de compétence. S'il est raté, cela signifie que le piège ne fonctionnera pas, parce qu'il a été mal installé, mal caché ou parce qu'il est trop grand ou trop petit pour la créature à piéger. Installer un piège demande une heure, et le personnage doit avoir le matériel et les composants adéquates sur lui.

Les personnages qui possèdent la compétence Connaissance des Animaux bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils posent des pièges pour capturer des animaux nuisibles.

Détection des psioniques : *Général, Psioniste* **Coût : 1 ; Sag -2** *Dark Sun*

La compétence de détection des psioniques fonctionne à peu près comme la dévotion métapsionique de détection des psioniques, mais elle est moins puissante. Avec cette compétence, un personnage d'Athas utilise sa capacité psionique latente pour détecter la dépense de points de force psionique (PFP) autour de lui. En employant cette compétence, un personnage doit vider son esprit et se concentrer, consacrant au moins un round complet à sa préparation. Un test réussi lui permet de détecter la dépense de tout PFP à moins de 50 mètres de lui, sans tenir compte des objets matériels pouvant faire écran. Un personnage peut maintenir l'utilisation de cette compétence pendant plusieurs rounds successifs, mais durant ce temps il ne peut se déplacer ou effectuer n'importe quelle autre action. Cependant, le test de compétence doit être réussi le round où les PFP sont dépensés, sinon le personnage ne détecte rien.

La compétence de détection des psioniques peut seulement informer le personnage d'une dépense de PFP dans les 50 mètres. Le détectant ne peut déterminer le nombre de PFP, la source, les pouvoirs ou dévotions impliqués, ou le but de la dépense (p. ex. initialiser un pouvoir ou en maintenir un). Cette compétence ne se cumule pas avec d'autres techniques de détection. Un joueur dont le personnage possède la compétence de détection des psioniques doit s'assurer que le MD est au courant. Souvent, ce dernier devra effectuer secrètement un test de compétence et informer le joueur des résultats éventuels.

Détection des signes : *Roublard* **Coût : 1 ; Int +1** *Ninja's Handbook*

Cette compétence permet au personnage de s'apercevoir que des ninjas d'autres clans communiquent entre eux en utilisant leurs signes claniques. Un personnage effectuant un jet de Détection des signes identifie des symboles et conversations apparemment ordinaires comme étant des signes claniques, bien qu'il ne comprenne pas leur signification.

A la discrétion du MD, un jet réussi de 2 points ou plus peut permettre au personnage de se rendre compte de l'utilisation d'autres types de langages secrets, tel l'argot des voleurs.

Sur un jet réussi de 6 points ou plus, le personnage arrive à saisir le sens d'un mot ou symbole particulier (déterminé par le MD, pour qui c'est une occasion de fournir un indice intéressant au ninja).

Diagnostic : *Prêtre* **Coût : 1 ; Sag -1** *Paladin*

Les compétences de Diagnostic et de Premiers Secours aident toutes deux les victimes de blessures et maladies. Alors que la compétence de Premiers Secours rend des points de vie, Diagnostic permet surtout de déterminer la cause des dégâts et de pronostiquer leur évolution. Le diagnostic seul ne soignera rien. Avec un jet de compétence réussi, le personnage obtient toutes les informations suivantes au sujet du patient ausculté :

- S'il a subi des dégâts, il est possible de déterminer leur étendue, mais pas forcément la cause exacte (si la victime a été attaquée par un tigre, le soigneur saura qu'il a été attaqué par un grand animal, mais pas de quel type). Le personnage peut recommander un traitement et émettre des pronostics sur l'évolution, comme pour une maladie.
- Si le patient a été empoisonné, le personnage connaît l'antidote (s'il en existe un) et la manière de le préparer. Notez que même en sachant comment préparer l'antidote, il faut encore en avoir les composants sous la main !
- Le personnage connaît le nom de la maladie, sa cause, le temps depuis lequel le patient l'a contractée, et le traitement optimal. Si le patient est traité comme indiqué, il ne subira que la forme la plus bénigne de la maladie, et durant le temps le plus court possible. Si le patient refuse le traitement ou qu'il ne fonctionne pas, le personnage peut émettre un pronostic raisonnablement précis sur l'évolution ("Il sera remis d'ici un mois." "Il deviendra définitivement aveugle s'il n'est pas soigné au cours de l'année.") Le personnage peut diagnostiquer les maladies normales et magiques.
- En examinant un corps, le personnage peut déterminer comment est survenue la mort et estimer à quand elle remonte. Par exemple, si un mage maléfique a incinéré une victime avec une boule de feu, le personnage pourra dire que la mort est survenue suite à une combustion spontanée du corps sous l'effet de magie, mais pas déterminer de quel sort il s'agissait.

Un personnage doté de cette compétence peut l'exercer sur lui-même ou d'autres personnages, ou animaux, à l'exception des créatures surnaturelles (comme un fantôme ou squelette) ou extra planaires (comme un xorn ou un serviteur aérien). Il ne peut tenter qu'une seule fois de diagnostiquer un personnage ou une créature donnée.

S'il possède aussi la compétence Premiers Secours, il obtient un bonus de +1 à tous ses jets de diagnostic.

Dinanderle : *Général* **Coût : 1 ; Dex 0** *Al Qadim (Arabian Adventures)*

Les personnages avec cette compétence peuvent travailler artistiquement l'argent, le cuivre, l'or, l'étain, le laiton et d'autres métaux doux. Ils produisent des objets en métal beaux et utiles, communs à tout le bazar - lampes à huile, pots de café, vases, plateaux, etc.

Un test de compétence réussi produit un objet utile de grande qualité. Un échec peut indiquer que l'artisan a façonné quelque chose de laid et ne convenant pas à la vente. Le plus souvent (tout comme pour les PJs), l'échec signifie que l'objet a toujours l'air agréable, mais est en quelque sorte défectueux ou fragiles, et défaille lorsqu'il est mis à l'épreuve. (Par exemple, un pot qui fuit, une poignée qui se casse, etc.)

Les personnages avec la compétence Don Artistique en rapport avec la métallurgie gagnent un bonus de +1. Alors que la Métallurgie permet aux personnages de façonner le fer ou l'acier avec beaucoup d'adresse, elle ne leur accorde pas la capacité de fabriquer des armes ou des armures efficaces. Les métallurgistes peuvent tenter de réparer une armure non magique qui est faite de métal, mais un échec sur le jet de compétence engendre la destruction de l'armure. (Les personnages cherchant à réparer une armure devraient aller voir un artisan travaillant le métal seulement en dernier recours ; les armuriers sont beaucoup mieux adaptés pour ce travail).

Diplomatie : *Prêtre* **Coût : 1 ; Cha -1** *Magie & Sortilèges*

Cette compétence représente l'art de la diplomatie entre nations ou organisations d'importance. Le personnage connaît les procédures officieuses à suivre pour que ces tractations aient une issue favorable. Il est capable de déterminer la véritable teneur des déclarations et cadeaux faits par chacune des parties en présence, de même qu'il sait évoquer ses propres souhaits en termes diplomatiques.

En temps normal, le prêtre n'a besoin d'effectuer de test de compétence que si les négociations sont particulièrement tendues. Toutefois, s'il cherche à obtenir un résultat ou un compromis bien spécifique, il peut réaliser son test de compétence pour voir s'il est capable d'amener l'une des parties en présence à la décision qu'il souhaite. Le MD peut décider d'appliquer un modificateur au test (de -8 à +8) en fonction de ce que les souhaits du personnage exigent comme sacrifices des autres négociateurs. Il est impensable de réclamer la reddition d'un ennemi énormément supérieur en nombre, à moins qu'il soit possible de convaincre le diplomate adverse qu'il a davantage à y gagner en cessant les hostilités qu'en les poursuivant. Le MD ne doit jamais substituer cette compétence à la possibilité d'interprétation qu'une telle situation peut fournir aux joueurs.

Dissimulation : *Général* *Coût : 2 ; Int -1* *Barbare*

Cette compétence permet au personnage d'utiliser les éléments naturels de son environnement immédiat — végétation, ombres, dépressions — pour se dissimuler. Un jet réussi signifie qu'il a virtuellement disparu de la vue. Le personnage doit rester immobile et silencieux pour empêcher sa découverte.

Le personnage dissimule reste caché à moins qu'une créature ou un personnage le cherchant ne réussisse un test d'Intelligence modifié selon la Table ci-dessous. Si plus d'un personnage ou créature fouille la même zone, basez le test sur le score d'Intelligence le plus élevé du groupe.

Le MD peut interdire l'utilisation de la compétence de dissimulation dans les situations où aucune couverture naturelle n'est disponible (un plateau rocheux à la surface lisse, une pièce sans traits distinctifs). De plus, la compétence n'a pas d'effet sur les créatures qui détectent leurs proies avec d'autres sens que la vue.

Barbares : Comme cela est expliqué dans le Chapitre 1, un barbare a automatiquement la compétence de dissimulation dans sa région d'origine. S'il dépense deux unités, il peut utiliser cette compétence dans tous les types de terrains.

Modificateur de dissimulation : (en fonction de l'intelligence du chercheur)

<i>Int. du chercheur</i>	<i>Modificateur</i>	<i>Int. du chercheur</i>	<i>Modificateur</i>	<i>Int. du chercheur</i>	<i>Modificateur</i>
3 ou moins	-5	9 - 12	0	18	+3
4 - 5	-3	13 - 15	+1	19	+5
6 - 8	-1	16 - 17	+2	20 et +	+7

Dissimulation somatique : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Dex -1* *Dark Sun*

Bien que les lanceurs de sort puissent masquer les éléments verbaux et dissimuler les éléments matériels dans leurs mains ou leurs robes, les éléments somatiques sont plus difficiles à cacher. L'élément somatique de n'importe quel sort magique ou cléricale, apparaît à n'importe quel personnage observant le lanceur de sort.

Sur Athas, où le lancement de sorts est parfois illégal, la capacité de dissimuler les gestes nécessaires devient importante. Si les mouvements peuvent être dissimulés, un sort peut être lancé sans attirer l'attention. Un personnage utilisant la compétence de dissimulation somatique doit annoncer à un MD son intention d'en faire usage au début du round. Ensuite, quand le personnage lance son sort, le MD fait secrètement son jet. Un test réussi indique que quiconque pouvant normalement voir le magicien ne reconnaît pas les gestes de ce dernier comme magique par nature. Un test manqué signifie que tous ceux qui pouvaient voir le magicien en train de lancer son sort voient ses mouvements pour ce qu'ils sont réellement.

Divination : *Prêtre* *Coût : 2 ; Int 0* *Barbare*

Cette compétence donne au personnage une capacité restreinte à voir dans l'avenir. Quand il acquiert cette compétence, il doit choisir une technique de divination. Les possibilités comprennent le lancer de cailloux sur le sol, casser une branche et étudier le bois éclaté, étudier les rides sur le visage d'un sujet, examiner les entrailles d'un animal ou contempler les étoiles. Une fois qu'il a choisi une technique, il ne peut pas en changer. Pour utiliser cette compétence, il doit employer sa technique ; par exemple, si sa technique implique l'observation des étoiles, il ne peut pas faire de divination pendant la journée.

S'il peut employer sa technique, le personnage peut poser une seule question dont la réponse doit être oui ou non. La question doit se rapporter à un événement se passant dans les 30 jours. Parmi les questions acceptables : "trouverons-nous un trésor dans la caverne du dragon ?", "notre chef survivra-t-il la prochaine lune ?" ou "est-ce que ces champignons sont comestibles ?".

Le MD fait un jet de compétence en secret. Si le test échoue, le personnage ne reçoit aucune information. Si le test réussit, le MD répond honnêtement la question ; si le MD n'est pas certain de la réponse correcte, il peut répondre que l'issue est incertaine. Si le personnage a posé une question dont le MD souhaite qu'elle reste sans réponse — par exemple, peut ne pas vouloir que le personnage sache que la caverne du dragon contient un trésor — il peut refuser de donner au personnage une quelconque information, même si le test réussit. Sur un résultat de 20 naturel, le MD donne au personnage une réponse erronée.

Un personnage peut utiliser cette compétence une fois par semaine, que le test réussisse ou non.

Don Artistique : *Général* *Coût : 1 ; Sag 0* *MdJ, Barbare**

Les personnages disposant de dons artistiques sont naturellement doués pour différentes formes d'art. Ils ont un sens inné des couleurs, des formes, de l'espace, de la tonalité et du rythme. Ces personnages doivent choisir la forme d'art dans laquelle ils sont compétents (peinture, sculpture, composition, etc.). Par la suite, il leur sera possible de créer des œuvres d'art ou des compositions musicales entrant dans leur domaine.

Bien que le tirage de compétence ne soit pas nécessaire, il est possible d'en faire un pour déterminer la qualité de la création. Si le résultat du dé est 1, le personnage a créé une œuvre d'une valeur exceptionnelle. Si le tirage échoue, le résultat est inesthétique, voire carrément mauvais. Le don artistique confère un bonus de +1 sur tous les tirages de compétence réclamant des talents artistiques (musique ou danse) et sur les tentatives d'estimation des œuvres d'art.

Barbare : Un barbare doit sélectionner un moyen d'expression artistique commun à sa patrie. Des choix acceptables sont la peinture rupestre, le plain chant (un style de chanson basée sur des tons approximatifs au lieu d'intervalles fixes, exécutée sans accompagnement instrumental ou harmonique), la sculpture grossière (dans l'argile, le bois ou l'os) et les mosaïques primitives (des cailloux ou des bouts d'os colorés arrangés dans des motifs attirants).

Un barbare avec la compétence de don artistique reçoit un bonus de +1 pour les jets de compétence de danse et instrument de musique.

Dressage d'Animaux : *Général* *Coût : 1 ; Sag 0* *MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Les personnages disposant de cette compétence peuvent dresser un type de créature (choisi en même temps que la compétence) à obéir à des ordres simples et à faire des tours. Il est possible de dépenser d'autres unités de compétences pour dresser d'autres types de créatures, ou d'augmenter son habileté avec un type déjà choisi. Les animaux généralement dressés sont les chiens, chevaux, faucons, pigeons, éléphants, furets et perroquets. Le personnage pourra choisir des créatures plus rares, ou même des monstres (mais ces derniers sont difficile à contrôler). Un dresseur peut travailler avec un maximum de trois créatures en même temps.

Il peut choisir de leur apprendre des tâches d'ordre général ou des tours bien précis. Les premières permettent à la créature de réagir à un certain nombre d'ordres généraux pour accomplir son travail. Parmi ces tâches, on peut citer garde et attaque, port d'un cavalier, travaux de force, chasse, pistage ou combat parmi les soldats (comme pour les chevaux de guerre ou les éléphants). Un tour précis apprend à la créature concernée à accomplir un acte spécifique : un cheval pourra se cabrer sur commande, un faucon se saisir d'un objet bien précis, un chien attaquer une personne en particulier, un rat trouver la sortie d'un labyrinthe donné, etc. Avec suffisamment de temps, il est possible d'enseigner à la créature à la fois les tâches d'ordre général et les tours précis. Dresser à accomplir une tâche d'ordre général demande trois mois de travail ininterrompu. Un tour précis réclame 2d6 semaines d'entraînement. À la fin de la période considérée, on effectue un tirage de compétence. Si celui-ci est réussi, l'animal est dressé. S'il est manqué, l'animal ne pourra jamais être dressé. Il est possible d'apprendre 2d4 tâches d'ordre général ou tours précis (ou toute combinaison des deux) à un animal. Un dresseur peut également tenter d'appivoiser des animaux sauvages (les préparant ainsi pour un dressage futur).

Les animaux sauvages ne peuvent être apprivoisés que lorsqu'ils sont très jeunes - ce qui requiert un mois de travail ininterrompu. A la fin de cette période, on fait un tirage de compétence. En cas de réussite, la bête est prête à être dressée. Si le tirage est manqué, l'animal conserve une trop grande part de sauvagerie pour être dressable. Il pourra être conservé mais devra être gardé en cage ou tenu en laisse.

Les rôdeurs sont plus efficaces que les autres personnages pour dresser des animaux. Selon la méthode classique (voir au Chapitre 3 du manuel), un rôdeur a besoin de deux mois pour entraîner un animal à exécuter une tâche générale. Le dressage pour un tour précis requiert 2d4 semaines. A la fin de la période de dressage, le rôdeur effectue un test de compétence. Si le test est réussi, l'animal a appris la tâche ou le tour. Si le test est raté, le rôdeur peut effectuer un deuxième essai pour enseigner la même tâche (ce qui exige deux autres mois), ou le même tour (ce qui exige encore 2d4 semaines), suivi par un second test de compétence. Si ce second test de compétence est raté, l'animal est trop stupide ou borné pour apprendre cette tâche ou ce tour précis. Un animal peut apprendre un maximum de 2d4 tâches ou tours, avec n'importe quelle combinaison des deux paramètres. La compétence Dressage d'Animaux n'est pas nécessaire pour entraîner des suivants. Utilisez à la place les directives du Chapitre 3. Un rôdeur ne peut pas entraîner un membre de son espèce ennemie, ni avec les directives pour les suivants, ni avec la compétence Dressage d'Animaux.

Un personnage avec le don d'empathie animale reçoit +1 à la valeur de dressage d'animaux.

Barbare : Pour acquérir cette compétence, un barbare doit venir d'une société où les animaux ont été domestiqués comme animaux de compagnie, montures ou bêtes de somme. Généralement, un barbare peut seulement dresser des animaux natifs de sa région d'origine, bien que le MD puisse approuver les espèces apparentées. Par exemple, avec la permission du MD, un barbare arctique peut dresser un ours brun, même si l'ours polaire est la seule espèce native de sa patrie.

Duplicité en Arène : **Combattant** **Coût : 1 ; Cha -1** **Gladiateur**

La compétence Duplicité permet au gladiateur de feindre une faiblesse dans l'arène pour tromper son adversaire. S'il réussit son test, il a montré une faiblesse qu'il ne possède pas vraiment. Par exemple, il pourrait convaincre un ennemi que son flanc gauche est très exposé, ou qu'il n'est pas familiarisé avec l'arme qu'il a en mains. Ces tours réussissent assez souvent. Si l'adversaire attaque la faiblesse supposée du gladiateur, le PJ frappe son ennemi avec un bonus de +3 sur ses jets d'attaque et dégâts. Cela reflète la surprise que la cible ressent après avoir réalisé qu'elle a été dupée.

La Duplicité en Arène ne peut fonctionner qu'une seule fois contre tout adversaire donné. Par la suite, l'ennemi est beaucoup plus prudent lorsqu'il attaque.

E

Éloquence : **Combattant, Prêtre** **Coût : 1 ; Cha -1** **Paladin, Magie & Sortilèges**

Grâce à un discours convaincant et en faisant montre de personnalité, un personnage doté de cette compétence peut influencer l'opinion d'une foule. La taille de la foule n'entre pas en compte tant qu'ils parlent son langage et qu'ils peuvent le voir et l'entendre clairement.

Pour utiliser cette compétence, l'orateur s'adresse à la foule sur un sujet précis. Il peut par exemple essayer de les persuader de se révolter contre un despote local, de quitter la ville en raison d'un danger imminent (un monstre aux portes de la ville, ou une armée en marche vers la ville), ou les motiver à rechercher un enfant disparu. Avant que l'orateur ne parle, le MD doit déterminer la taille de la foule, son niveau et son attitude générale envers le sujet. Pour un petit groupe - moins de 5 personnes, par exemple - on détermine le niveau et le degré d'intérêt pour chaque personne. Pour une foule, on la divise en petits groupes et on détermine un niveau moyen pour chaque groupe. Utilisez la table 59 du chapitre 11 du GdM pour l'attitude générale envers le sujet ; la foule peut être amicale, indifférente, prudente, menaçante ou hostile. Avant de jeter les dés ou que l'orateur ne commence à parler, il dit au MD dans quel sens sur la table il va tenter de modifier l'attitude du public. Il parle ensuite à la foule. Il doit parler au moins 10 rounds sans être interrompu. Quand il a fini son discours, le joueur fait un jet de compétence. S'il réussit, faites un jet d'Intelligence, modifié par le degré de réussite du jet de compétence. Si le jet devait être de 17 ou moins pour réussir et que le résultat obtenu est de 15, modifiez les jets d'Intelligence de -2.

Des individus ou petits gens ayant raté leur jet d'Intelligence verront leur attitude ajustée d'un niveau sur la table 59. Indifférent devient amical ou prudent, prudent devient indifférent ou menaçant. Toutefois, tous les membres du public ratant leur jet ont leur attitude modifiée dans le même sens. L'opinion de ceux qui ont réussi leur jet reste inchangée ; toutefois, la pression de leurs pairs peut avoir un effet similaire. Le MD ignorera tous les jets produisant des résultats illogiques. Par exemple, si un membre du public a une vieille querelle avec l'orateur, le discours ne l'affectera pas. Un personnage ne peut utiliser cette compétence qu'une fois sur une foule donnée. Si sa composition change pour accueillir de nombreux nouveaux membres, il pourra tenter un autre discours, mais sur un autre sujet.

Notez que cette compétence n'introduit que de modestes changements d'attitude. Si une foule est indifférente envers un despote, l'orateur peut réveiller des soupçons à son sujet, mais pas provoquer une marche sur son château. Si la foule est soupçonneuse envers une religion donnée, il sera possible de tempérer leur attitude, mais il ne faut pas espérer de conversions spontanées.

Embuscade : **Combattant, Roublard** **Coût : 1 ; In 0** **Combat & Tactiques**

Un personnage qui a cette compétence est capable de monter des embuscades et des attaques surprises. La plupart des personnages peuvent monter des embuscades correctes quand le terrain s'y prête et qu'ils savent que l'ennemi arrive, mais un personnage qui dépense une unité dans ce talent peut faire une embuscade là où normalement il n'est pas possible d'en faire. Les embuscades sont impossibles si les attaquants ont déjà été aperçus par les victimes : il n'y a alors plus aucune raison de se cacher.

Si le groupe qui se met en embuscade sait que les proies viennent vers eux, alors l'embuscade est possible. Si l'attaque va avoir lieu dans des circonstances inhabituelles ou difficiles, on peut avoir à faire un test de compétence. Un échec indiquera que les victimes ont détecté l'embuscade avant qu'elle n'ait lieu. Sinon, l'embuscade garantit l'effet de surprise.

Endurance : **Combattant, Roublard** **Coût : 2 ; Con 0** **MdJ, Combat & Tactiques, Nains*, Talents & Pouvoirs***

Un personnage compétent en endurance peut accomplir une activité physique pénible incessante pendant deux fois plus de temps qu'un personnage normal, avant de ressentir les effets de la fatigue et de l'épuisement. Dans le cas où une endurance extrême est nécessaire, un tirage de compétence s'impose. Il est à noter que cette compétence n'augmente pas le temps pendant lequel un personnage peut se passer de boire ou de manger.

Talents & Pouvoirs : Si le personnage doit réaliser un jet sous Force/Endurance ou Constitution/Vigueur, il peut ajouter son score en endurance à la sous-caractéristique concernée.

Si l'on applique les règles de fatigue du chapitre 1 du Combat & Tactiques, le personnage qui a cette compétence augmente de 50% ses points de fatigue. Le coût de la compétence passe également à 4.

Race vigoureuse et résistante, les nains bénéficient automatiquement de cette compétence, sans aucun coût en unités.

Equarrissage : **Général** **Coût : 1 ; Dex +2** **Barbare**

Cette compétence confère une bonne aptitude à écorcher et à dépecer des carcasses d'animaux. Elle permet au personnage de tirer la quantité maximale de nourriture d'une carcasse (voir Table 32 dans la rubrique de compétence "Chasse"). Elle lui permet aussi de récolter les produits ayant le

plus de valeur sur la carcasse sans les abimer. Habituellement, de tels produits sont les fourrures, les cornes, les dents, les peaux et les organes (voir l'appendice pour davantage de détails sur les produits animaux). L'utilisation de cette compétence requiert un accès aux outils nécessaires.

Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour dépecer la plupart des animaux, mais le MD peut exiger des tests dans des circonstances inhabituelles. Par exemple, un jet peut être exigé pour dépecer un animal que le personnage n'avait jamais vu auparavant ou pour récupérer avec succès une partie délicate du corps (l'œil d'un jeune tyrannocel). Si le test échoue, le personnage est seulement capable d'obtenir une quantité moyenne de nourriture (le nombre à gauche de la barre de fraction de la Table 32) ou il endommage la partie du corps qu'il essayait de récupérer.

Équitation : *Général* **Coût : 1 ; Sag +3** *MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains*, Talents & Pouvoirs**

Les personnages dotés de cette compétence sont entraînés à monter et maîtriser les chevaux ou autres types de montures terrestres. Lorsque l'unité de compétence est remplie, le personnage doit préciser le type de monture qu'il connaît. Parmi les possibilités, citons griffons, licornes, loups géants et virtuellement toutes les créatures utilisées comme montures par des humains, demi-humains ou humanoïdes. Un personnage compétent en cette matière peut accomplir toutes les actions suivantes. Certaines sont automatiques alors que le succès d'autres est déterminé par un tirage de compétence.

* Même lorsqu'il porte une armure, le personnage peut sauter en selle si le cheval - ou autre monture - demeure immobile. Ceci ne requiert aucun tirage. Ce dernier est cependant nécessaire si le personnage désire mettre sa monture en branle durant le round ou il atterrit sur sa selle. Le tirage s'impose également s'il tente de sauter sur le dos d'un animal en mouvement. En cas d'échec, dans ce dernier cas, il se retrouve par terre - en général assez embarrassé.

* Le personnage peut forcer sa monture à sauter de hauts obstacles ou à franchir de larges crevasses. Aucun tirage n'est nécessaire si l'obstacle mesure moins de trois pieds ou la crevasse moins de douze pieds. Si le personnage accepte de faire un tirage de compétence, la monture pourra sauter des obstacles mesurant un maximum de sept pieds ou franchir des fossés larges au maximum de trente pieds. Le succès signifie que la monture a obéi. En cas d'échec, s'il s'est cabré devant l'obstacle. Le personnage doit alors faire un nouveau tirage pour savoir s'il demeure en selle ou s'il tombe à terre.

* Le personnage peut forcer sa monture à adopter une vive allure, ajoutant 6 pieds par round à la vitesse de déplacement de l'animal pendant un maximum de quatre tours. Ceci demande un tirage de compétence par tour, afin de déterminer si la monture peut encore être poussée. Si le tirage initial est manqué, aucune tentative ultérieure ne peut être faite mais la monture peut toutefois se déplacer normalement. Si le second tirage - ou un des suivants - est manqué, la monture se met aussitôt à marcher. Le personnage doit mettre pied à terre et la mener par la bride pendant un tour. Quoi qu'il arrive, l'animal devra marcher sans cavalier pendant un tour après quatre tours de course.

* Le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser des armes demandant deux mains (comme un arc ou une épée à deux mains) en restant monté. Cet exploit ne réclame pas de tirage de compétence à moins que le personnage ne reçoive des dégâts. Si c'est le cas, le tirage est effectué : en cas d'échec, le cavalier choit et reçoit 1d6 points de dégâts supplémentaires.

* Le personnage peut quitter sa selle et se maintenir le long du flan de l'animal, l'utilisant comme un bouclier. Il lui est cependant impossible d'attaquer ou de porter une armure lorsqu'il agit ainsi. Sa classe d'armure est abaissée de 6 unités lorsqu'il se cache ainsi derrière son cheval. On estime que toute attaque qui aurait dû atteindre sa CA normale a en fait frappé la monture. Aucun tirage de compétence n'est requis.

* Le personnage peut sauter à bas de sa monture et porter une attaque de mêlée contre tout personnage ou créature se trouvant à moins de 10 pieds de lui. Pour réussir, le joueur doit réussir un tirage de compétence avec une pénalité de -4. En cas d'échec, le personnage n'atterrit pas sur ses pieds. Il se reçoit maladroitement à terre et encaisse 1d3 points de dégâts.

Un rôdeur ne peut pas utiliser un membre de son espèce ennemie comme monture. Si la monture est un suivant, utilisez les directives du Chapitre 3 du manuel du rôdeur, au lieu des règles de compétences.

Nain : Du fait de leur conformation vigoureuse et râblée, les nains n'aiment pas monter les chevaux ou les créatures de même taille. Ils sont capables de monter les ânes, les poneys et les créatures plus petites. Ils peuvent atteindre leurs selles. Parmi les montures acceptables pour les nains, on trouve les loups noirs, les sangliers géants et les lézards géants.

AIDE AU JOUEUR : Les personnages peuvent ajouter +2 à la valeur de ces compétences pour le don d'empathie animale, et un +1 cumulatif s'ils disposent de la compétence de dressage d'animaux.

Barbare : Un barbare peut seulement chevaucher des montures terrestres ou aériennes natives de sa patrie. De par ses prouesses physiques exceptionnelles, un barbare peut exécuter à cru n'importe quel exploit spécial énuméré dans les descriptions du Manuel des Joueurs. Par exemple, il peut bondir sur le dos d'une créature aérienne et l'encourager à décoller en une seule action. Il doit toujours faire les jets de compétence requis.

Équitation, en Vol : *Général* **Coût : 2 ; Sag -2** *MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains, Talents & Pouvoirs**

Le personnage est entraîné à la maîtrise de montures volantes. Un type de créature particulier doit être choisi en même temps que cette compétence. Il est possible de dépenser des unités de compétences supplémentaires pour apprendre à diriger d'autres types de montures. Contrairement à ce qui se passe dans le cas de l'équitation à terre, le personnage doit être compétent en ce domaine (ou monter en compagnie de quelqu'un qui l'est) pour diriger une monture volante. De plus, un personnage compétent peut accomplir les exploits suivants :

* Sauter sur la selle de l'animal (lorsque celui-ci est posé) et le faire s'envoler en un seul round. Ceci ne requiert aucun tirage de compétence.

* Sauter à bas de l'animal et franchir en chute libre les 10 pieds le séparant de la terre ou d'une autre monture (volante ou non). Seuls ceux dont l'encombrement est au plus léger peuvent agir ainsi sans faire de tirage de compétence. Pour tous les autres, le tirage est requis. Un échec signifie que le personnage reçoit les dégâts normaux dus à la chute (pour avoir atterri sur le ventre) ou bien manque sa cible (et reçoit éventuellement de grands dégâts en conséquence). Un personnage qui saute à terre peut tenter de porter immédiatement une attaque de mêlée - s'il réussit son tirage de compétence avec une pénalité de -4. L'échec a les conséquences décrites plus haut.

* Faire accélérer l'allure de la monture, sur un tirage de compétence réussi, ajoutant ainsi 1d4 à la vitesse de déplacement de l'animal. Cette allure peut être maintenue pendant 4 rounds consécutifs. En cas d'échec, une nouvelle tentative peut être effectuée au round suivant. Deux échecs de suite empêchent toute tentative ultérieure pendant un tour. Après 1d6 rounds d'accélération, l'allure de la monture chute au 2/3 de la normale et sa classe de manœuvrabilité (voir Glossaire) baisse d'un rang. Ces conditions se maintiennent jusqu'à ce qu'elle atterrisse et qu'on lui permette de se reposer pendant au moins une heure.

* Guider la monture à l'aide des genoux et des pieds, conservant ainsi les mains libres. Le tirage de compétence n'est nécessaire que si le personnage reçoit des dégâts. En cas d'échec, il est désarçonné. Un deuxième tirage est autorisé afin de déterminer s'il réussit à s'accrocher (et se retrouve donc pendu d'une seule main sur le côté de sa monture ou dans toute autre position aussi peu confortable). En cas de nouvel échec, il tombe. Le cavalier peut naturellement s'attacher à sa selle, mais cela pourra se révéler gênant si sa monture est tenue et qu'elle l'abat en pique.

Un rôdeur ne peut pas utiliser un membre de son espèce ennemie comme monture. Si la monture est un suivant, utilisez les directives du Chapitre 3 du manuel du rôdeur, au lieu des règles de compétences.

AIDE AU JOUEUR : Les personnages peuvent ajouter +2 à la valeur de ces compétences pour le don d'empathie animale, et un +1 cumulatif s'ils disposent de la compétence de dressage d'animaux.

Barbare : Un barbare peut seulement chevaucher des montures terrestres ou aériennes natives de sa patrie. De par ses prouesses physiques exceptionnelles, un barbare peut exécuter à cru n'importe quel exploit spécial énuméré dans les descriptions du Manuel des Joueurs. Par exemple, il peut bondir sur le dos d'une créature aérienne et l'encourager à décoller en une seule action. Il doit toujours faire les jets de compétence requis.

Équitation Marine :

Général

Coût : 2 ; Dex -2

Rôdeur

Cette compétence permet au personnage de maîtriser une espèce particulière de monture marine. Il faut préciser le type de monture lorsque l'on acquiert la compétence. Le personnage peut dépenser des unités de compétence supplémentaires pour pouvoir monter d'autres espèces. En plus du fait de monter l'animal, la compétence permet au personnage de faire les choses suivantes :

* Lorsque la monture se trouve à la surface de l'eau, le personnage peut sauter sur son dos, et l'éperonner pour qu'elle se déplace dans le même round. Aucun test de compétence n'est nécessaire.

* Le personnage peut pousser sa monture à franchir des obstacles dans l'eau qui mesurent moins de 90 centimètres de haut et 1 m 50 de large (dans la direction du saut). Aucun test de compétence n'est exigé. Les sauts plus importants requièrent un test de compétence, avec des bonus ou des pénalités attribués par le MD selon la hauteur et la largeur de l'obstacle, le type et la taille de la monture. Un échec signifie que la monture refuse de passer l'obstacle ; un second test immédiat détermine si le personnage reste sur la monture, ou tombe.

* Le personnage peut éperonner sa monture pour atteindre des vitesses importantes. S'il rate un premier test de compétence, la monture résiste au fait de se déplacer plus vite que d'ordinaire. Sinon, la monture commence à accélérer de 1d4 mètres par round au-delà de sa vitesse normale. Il faut faire des tests de compétence tous les cinq rounds. Tant que les tests sont réussis, la monture continue à se déplacer plus rapidement pendant deux tours maximum. Après que la monture se soit déplacée à cette vitesse accélérée pendant deux tours, sa vitesse tombe à 2/3 de sa vitesse de déplacement ordinaire. Elle ne peut pas aller plus vite que 2/3 de sa vitesse ordinaire jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer pendant une heure complète. Si le deuxième test, ou un test ultérieur, est raté, la vitesse de déplacement de la monture tombe à la moitié de sa vitesse ordinaire. Elle continue à se déplacer à mi-vitesse jusqu'à ce qu'elle puisse se reposer pendant une heure.

* Si une monture marine est attaquée alors qu'elle est à la surface de l'eau, elle plongera normalement, à moins qu'elle ne réussisse un Test de Moral. Si ce Test est raté, le cavalier peut ordonner à la monture de refaire surface en réussissant un test de compétence. Si ce test est raté, le cavalier peut tenter un autre chaque round suivant, tant qu'il en est physiquement capable. Pendant qu'il est submergé avec sa monture, et qu'il tente de la forcer à refaire surface, le cavalier risque de se noyer (voir le Chapitre 14 du Manuel des Joueurs). Dù aux efforts qu'il fait, le nombre de rounds pendant lesquels le cavalier peut retenir son souffle est égal à la moitié de son score en Constitution.

Équitation, spécialisation sur Cheval :

Combattant, Roublard

Coût : 2 ; Sag +4

Al Qadim : Arabian Adventures

Les personnages avec cette compétence peuvent monter et exécuter des cascades à cheval encore mieux que les personnages avec les compétences Equitation décrit dans le Manuel des Joueurs. La spécialisation avec le cheval permet à un cavalier de faire tout ce que permet de faire l'Equitation, plus les éléments suivants:

Le cavalier ne subit aucun dommage s'il tombe de cheval, à condition qu'un test de compétence soit effectué.

Le personnage peut bondir ou de sauter sur un cheval en mouvement, en effectuant un test de compétence réussi. Un échec indique que le cavalier se retrouve étendu dans la poussière, ne souffrant d'aucun autre dommage qu'une fierté meurtrie.

En selle, le cavalier peut récupérer un objet placé au sol, même si le cheval est au galop, sur un test de compétence réussi. Il est facile de s'emparer d'un mouchoir. Une cible vivante, cependant, a la possibilité de riposter. Si, par exemple, une demoiselle arrive pour donner un coup de poing à son soi-disant sauveur, la tentative du cavalier serait un échec.

Le personnage peut automatiquement monter à cru sans aucun inconfort ni aucune perte de capacité. Le personnage peut même utiliser des épieux ou des lances sans avoir besoin d'une selle.

En plus des avantages au combat, les personnages avec cette compétence sont les maîtres pour prendre soin des chevaux, capable d'identifier les affections des chevaux et de déterminer immédiatement la qualité d'un cheval (comme indiqué dans le chapitre 6 du Guide du Maître du Donjon). Les personnages qui combinent cette compétence avec Dressage d'Animaux peuvent corriger les mauvaises tendances d'un cheval en une à quatre (1d4) semaines, à condition que les jets de chaque compétence soient effectués. De même, ils peuvent utiliser deux compétences afin d'entraîner un cheval pour accomplir un tour en seulement 1d4 semaines (au lieu de 2d6 semaines habituelles nécessaires avec seulement Dressage d'Animaux). Un cheval ne peut apprendre que 1d4 tours de cette manière rapide. Les tours ne sont pas des bonus, ils comptent pour le nombre total de tours (2d4) que n'importe quel cheval peut apprendre.

Cette compétence s'applique uniquement à l'équitation, à cheval. Si n'importe quel autre monture est utilisée, y compris des créatures semblables tels que des zèbres ou des licornes, les avantages ne s'appliquent pas.

Équitation, Spécialisation sur Chameau :

Combattant, Roublard

Coût : 2 ; Sag +4

Al Qadim : Arabian Adventures

Cette compétence ressemble à la précédente, mais plutôt que de chevaucher et tenir les chevaux, les chameliers deviennent les maîtres des chameaux. Un personnage avec cette compétence gagne les capacités suivantes:

Le chamelier ne subit aucun dommage s'il tombe de chameau, à condition qu'un test de compétence soit effectué.

Le personnage peut bondir ou de sauter sur un chameau en mouvement, en effectuant un test de compétence réussi. Un échec indique que le cavalier se retrouve étendu dans la poussière, ne souffrant d'aucun autre dommage qu'une fierté meurtrie.

Après avoir effectué un test de compétence avec succès, le chamelier peut attraper un objet au passage tout en chevauchant, à condition que l'objet soit à portée de main (étant typiquement à une portée de main d'au moins 3 pieds au-dessus du sol). Les cibles vivantes peuvent se riposter, et s'ils réussissent à atteindre le cavalier, la tentative de saisie est déjouée.

Le personnage peut chevaucher sans selle et ne souffrir d'aucun inconfort ni aucune perte de capacité. Le personnage peut même utiliser des épieux ou des lances tout en chevauchant à cru.

Le chamelier peut persuader un chameau de se mouvoir à deux fois sa vitesse de déplacement quotidienne normale pour un maximum de 10 jours sans conséquence défavorable, à condition qu'un test de compétence soit effectué chaque jour. Cela ne signifie pas que le chameau du cavalier se déplace plus vite, seulement que le personnage a pressé une bête autrement récalcitrante pour qu'elle s'en tienne à son parcours.

Un chevaucheur avec cette compétence est un maître pour prendre soin des chameaux, capable d'identifier les affections des chameaux et de déterminer immédiatement la qualité d'un chameau (voir le chapitre 6 du Guide du Maître du Donjon). Un chamelier qui possède également la compétence Dressage d'Animaux peut corriger les mauvaises tendances d'un cheval en 1d4 semaines, à condition que les jets de chaque compétence soient effectués. De même, ils peuvent utiliser deux compétences afin d'entraîner un chameau pour accomplir un tour en 1d4 semaines (tel que "Viens quand j'appelle" ou "Ne mors pas à moins que j'en donne l'ordre"). Un tel tour n'est pas un bonus; ils comptent pour le nombre total de tours (2d4) que n'importe quel chameau peut apprendre.

Cette compétence s'applique uniquement au chameau. (Pour recevoir ces bénéfices, le personnage doit prendre la compétence Equitation pour la nouvelle monture.)

Estimation : *Roublard* *Coût : 1 ; Int 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence est du plus haut intérêt pour les voleurs, car elle permet aux personnages d'estimer la valeur et l'authenticité d'antiquités, objets d'art, bijoux, pierres précieuses taillées ou autres objets qu'ils rencontrent (bien que le MD puisse exclure de la liste les objets trop rares ou trop exotiques pour être bien connus).

Le personnage doit prendre l'objet en main pour l'examiner. Un tirage de compétence (lancé par le MD) réussi permet au personnage d'évaluer à plus ou moins 10% près la valeur d'objets courants, dont des objets faits de métaux précieux ou incrustés de pierres. Le personnage peut également évaluer, à plus ou moins 25% près, la valeur d'objets d'art, de tapisseries, de meubles, d'armes, etc. à condition qu'il existe un marché pour ces objets, pouvant servir de point de repère. Ces évaluations ne demandent pas de jet de compétence ; le MD peut lancer 1d20 ou 1d100 pour déterminer la marge d'erreur.

Un personnage réussissant un jet d'évaluation pourra identifier une contrefaçon d'objet précieux, estimer très précisément la valeur d'un objet courant (moins de 5% d'erreur), ou estimer au jugé la valeur d'un objet rare, par exemple un objet magique. Le MD peut décider de lancer lui-même le dé, un jet de 20 signifiant que le personnage réalise une estimation complètement fantaisiste.

Étiquette : *Général* *Coût : 1 ; Cha 0* *MdJ*

Cette compétence permet au personnage de connaître les comportements et formules à utiliser en de nombreuses circonstances, notamment dans les relations avec nobles et personnes de haut rang. Il saura donc quel titre employer en s'adressant à un duc, connaîtra le cérémonial s'imposant pour accueillir un diplomate en visite, les gestes à éviter en présence de nains, etc.

Dans des circonstances extrêmement inhabituelles, un tirage de compétence pourra être exigé afin que le personnage sache ce que réclame l'étiquette (la visite d'un empereur, par exemple, est un événement suffisamment rare pour justifier un tel tirage). Cependant, que le personnage connaisse la conduite à adopter ne signifie pas qu'il mette cette connaissance en pratique. Il est nécessaire de jouer la rencontre en tenant les rôles des personnages.

La connaissance de l'étiquette ne met pas à l'abri des gaffes ou des faux pas : nombreux sont ceux qui, tout en connaissant les bons usages, ne réussissent qu'à agir de manière opposée.

Evasion : *Roublard* *Coût : 2 ; Dex 0* *Ninja's Handbook*

Cette compétence diverse permet à un personnage de se défaire de ses liens.

Quand un personnage est menotté ou attaché, le MD détermine la pénalité affectée au jet de compétence en fonction du type de liens et des circonstances. La Table ci-dessous détaille les pénalités standards pour diverses situations.

Le personnage doté de la compétence Evasion peut essayer de l'utiliser afin de se libérer (ou de libérer un compagnon). Si le jet effectué est réussi (en tenant compte des modificateurs), il se défait de ses liens.

Pénalités d'Evasion :

Type de liens	Pénalité (cumulative)
Cordage standard	0
Cuir, sec	-2
Cuir, mouillé	-4
Fil de fer	-3
Doigts noués individuellement	-4

Circonstance :	Pénalité (cumulative)
Personnage attaché avec soin	-2
Personnage attaché rapidement / avec inattention	+2
Personnage attaché par un voleur ou un ninja	-3
Le personnage qui l'attache réussit un jet de Trouver/Désamorcer les pièges	-2*
Un personnage avec cette compétence essaie de défaire les liens d'un prisonnier	+4
Un personnage avec cette compétence attaché essaie de défaire les liens d'un prisonnier	-4

* Le MD peut ajuster la pénalité subie par le personnage attaché en divisant par 5 la différence entre le jet et la compétence de désamorçage. (Par exemple, si le personnage qui 'attache à 50% de chances et fait un 30 sur son jet, il réussit son jet de 20 points. La pénalité est donc de -4.)

Exemple : Le ninja Ichiro est attaché dos à dos avec son ami guerrier Olaf. Ichiro est attaché avec un cordage standard, mais le personnage qui l'a attaché a pris son temps et a attaché ses doigts un à un. Ichiro subit donc une pénalité de -6 sur son jet de compétence (Dextérité - 1) évalué à 16. Le ninja fait un 11 et échoue. 9+6

Ichiro essaie ensuite de libérer Olaf. La pénalité est identique, hormis le fait qu'il essaie de défaire une autre personne de ses liens en étant lui-même attaché. Ainsi, il subit une pénalité supplémentaire de -4 pour un total de -10. Le ninja obtient un 6 sur son jet et libère son compagnon.

Expertise Maritime : *Général* *Coût : 1 ; Dex +1* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage est familier avec les bateaux et navires. Il est suffisamment qualifié pour servir d'homme d'équipage (bien qu'il soit incapable de faire la navigation). Il peut ramer, amener les voiles, tenir la barre, recoudre les voiles et colmater les coques au goudron ou à la poix. Cette compétence ne permet pas de naviguer.

Le capitaine d'un vaisseau, ayant probablement cette compétence à une haute valeur, doit faire des jets de compétence face à certains dangers maritimes. Il peut par exemple amener son navire dans une baie avec des récifs coralliens sans jet s'il dispose d'un pilote local pour le guider, mais s'il doit improviser sans, un échec peut signifier une avarie ou un échouage. Le mauvais temps et les courants défavorables peuvent pénaliser ces jets de compétence, les bons vents et une excellente visibilité peuvent apporter des bonus. Il faut un équipage possédant cette compétence sur tous bâtiments maritimes, et les navires fluviaux qui en bénéficient voient leur vitesse de déplacement augmentée de 50%.

F

Fabrication d'Arcs et de Flèches : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex -1* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage doté de cette compétence peut fabriquer arcs et flèches (mais pas des têtes de flèche) des types indiqués dans le Tableau 44, page 67. Notez que trouver une bonne branche pour l'arc, ou les bons fûts et empennages pour les flèches, peut prendre plusieurs jours.

Il est nécessaire de faire appel à un forgeron d'armes pour fabriquer les pointes des flèches mais toutes les autres tâches peuvent être accomplies par le fabricant d'arcs. Si cela n'est pas possible, il est possible de durcir au feu l'extrémité des fûts, mais ces armes reçoivent un -1 aux jets de dégâts et toute flèche ratant sa cible a 50 % de chances de se casser.

Le temps de construction d'un arc court ou long est d'une semaine. Les arcs composites en demandent deux. Il est possible de fabriquer 1d6 flèches en une journée. Lorsque le temps de construction de l'arme désirée est achevé, on effectue le tirage de compétence. En cas de réussite, l'arme obtenue est de bonne qualité et pourra être utilisée normalement pendant des années sans se briser. En cas d'échec, l'arme est encore utilisable mais aura une durée de vie limitée : une flèche se brisera lors de sa première utilisation, ou l'arc si son utilisateur obtient un 1 naturel sur un dé d'attaque.

Option : Si un personnage désire fabriquer une arme d'excellente qualité, et que le MD le permet, le joueur peut choisir d'utiliser la méthode suivante pour déterminer le succès de sa tentative : un tirage de compétence manqué signifie que l'arme est inutilisable. Un tirage de compétence réussi permet en revanche d'ajouter le bonus de Force du Personnage aux jets de toucher et de dégâts. De plus, si le résultat du tirage de compétence est un 1 naturel, la portée de l'arc est augmentée de 10 pas pour toutes les catégories de distances, ou l'arc est d'une telle qualité qu'il pourra recevoir un enchantement.

Fabrication d'Arcs et de Flèches rudimentaires : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex 0* *Barbare*

Avec cette compétence, un personnage peut fabriquer des arcs courts et des flèches. Pour fabriquer des arcs courts, le personnage doit être compétent dans l'utilisation des arcs courts. Pour fabriquer des flèches, il doit être compétent dans un type d'arc.

Si le personnage a la compétence de chasse, il reçoit un bonus de +3 à tous ses jets de compétence de fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires.

Parce que les arcs et les flèches rudimentaires utilisent des matériaux naturels — comme l'os, le bois et la pierre — et qu'une fabrication délicate n'est pas exigée, le temps de construction est réduit (voir Table 35). Les pointes de flèches doivent être fabriquées par des forgerons, mais le fabricant d'arcs et de flèches fabrique les arcs, les hampes et les cordes.

Table 35 : Temps de fabrication d'arcs et flèches rudimentaires

Arme	Temps de construction
Flèche légère	7/jour
Flèche incendiaire ou empoisonnée	5/jour
Arc court	12 jours

Comme avec la compétence standard de fabrication d'arcs et de flèches, les armes fabriquées avec la compétence de fabrication d'arcs et de flèches rudimentaires doivent être testées pour la qualité. Un jet de compétence raté, fait quand l'arme est terminée, signifie que la flèche se brise au premier tir ; un arc casse si le personnage qui l'utilise lance un 1 naturel sur son d20 d'attaque. Cette compétence n'offre pas l'option de créer des armes de très bonne qualité, y compris l'arc long.

Fabrication d'Armes à Feu : *Combattant* *Coût : 3 ; Int -3* *Demihumans of the Realms, Red Steel*

Cette compétence spécialisée permet à l'utilisateur de concevoir et de réparer des armes à feu utilisant de la poudre à fumée. (La poudre à fumée elle-même ne peut pas être fabriquées avec cette compétence). Il faut environ 60 jours pour faire un pistolet et 90 jours pour faire un fusil, le coût total est d'un cinquième du prix de vente (voir AIDE AU JOUEUR: Combat & Tactiques, page 126, table de coût des armes à feu). La quantité de balles pouvant être fabriquées, est de 100 par jour pour seulement 1 pa. Le temps de réparation et les prix devraient s'inscrire dans ces limites.

Fabrication d'Armes Rudimentaires : *Combattant* *Coût : 1 ; Sag -3* *Barbare*

Cette compétence permet la fabrication d'armes simples à partir de matériaux naturels. On trouve le plus souvent cette compétence chez ceux qui ont des antécédents sauvages, primitifs ou tribaux. Ces armes rudimentaires sont limitées aux matériaux naturels : pierre, bois, os, tendon, roseau, etc. Il faut un certain temps pour faire des armes rudimentaires. Le MD peut ajouter des armes primitives à la liste de base. La chance de réussite est basée sur la Sagesse du personnage, avec une pénalité de -3. Tout combattant ou personnage qui possède la compétence Chasse gagne un bonus de +3. Il faut que le fabricant soit compétent dans l'utilisation d'une des armes.

Si on réussit le test, on peut utiliser l'arme normalement. Si on manque le test, l'arme est si gravement défectueuse qu'elle est inutilisable. Sur un 20 naturel, l'arme semble en bon état, mais se brisera lors de sa première utilisation. Sur un 1 naturel, l'arme n'a aucune chance de se casser, sauf contre un matériau plus dur.

Optionnel : Les armes rudimentaires doivent effectuer un test pour ne pas se briser lorsqu'elles infligent des dégâts ; lancez 1d6. Les armes en os se brisent sur un jet de 1 ou 2, les armes de pierre se brisent sur un jet de 1.

Arme **Durée de construction**

Flèches	7/jour	
Hache d'armes	4 jours	
Hachette	1 jour	
Hache de jet	6 jours	
Arc long*	5 jours	*Le séchage du bois prend 1 an.
Arc court	2 jours	
Dague	2 jours	
Fléchette	3/jour	
Javelot	1 jour	
Couteau	2 jours	
Bâton	1 jour	
Lance de fantassin	2 jours	
Lance-pierres	3 jours	
Marteau de guerre	5 jours	

Fabrication du Papier : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Int 0* *Magie & Sortilèges*

Le personnage sait fabriquer du papier, ce qui peut lui être extrêmement utile, car il s'agit là d'une matière qui est plutôt rare dans de nombreux mondes de campagne. Au Moyen-âge, on utilisait indifféremment de l'écorce, du chanvre, du lin, du Bois ou même des guenilles réduites en bouillie pour obtenir du papier. On soumet la matière première à une forte pression afin de l'aplatir, puis on lui instille certaines substances chimiques qui la renforcent et jouent un rôle de liant.

Si le MD est d'accord, le personnage peut savoir comment fabriquer du parchemin ou du vélin. Le premier est de la peau d'animal, tannée avec le plus grand soin puis traitée à l'aide de chaux et d'autres substances. Quant au second, c'est du parchemin extrêmement souple et lisse, la peau provenant généralement d'animaux plus jeunes.

Le magicien qui fabrique lui-même son papier réduit de 50% le coût de son livre de sorts, mais il doit pour ce faire disposer du local approprié et de 1 à 2 semaines de temps libre. En temps normal, un livre de sorts coûte 50 po par page, 100 po par page pour un livre de sorts de voyage. Si le personnage possède également la compétence reliure, le prix de l'ouvrage diminue de 75%.

Fabrication de Vêtements Rudimentaires : Général Coût : 1 ; Int -1 Barbare

Cette compétence permet à un personnage de créer des vêtements simples en fourrure, peau, feuille et d'autres matériaux naturels. Bien que le vêtement rudimentaire ne soit pas attrayant et élégant, il est généralement confortable et fonctionnel.

Les capes de fourrure, les jupes en herbe et des pagnes en peau sont des exemples typiques (voir le Chapitre 5 du Manuel du Barbare pour davantage de détails sur les vêtements primitifs).

Fauconnerie : Général Coût : 1 ; Sag -1 Rôdeur

Il s'agit pour être plus exact de la compétence Dressage d'Animaux (Faucon). Un personnage avec cette compétence est un expert dans le dressage et la maîtrise des faucons, ce qui lui permet de leur enseigner des tours ou des tâches. Cette compétence permet également de dresser des éperviers avec une pénalité de -1. Les hiboux requièrent une compétence supplémentaire, et peuvent être entraînés à -2.

Un personnage peut enseigner à un faucon 2d4 (2 à 8) tours ou tâches, peu importe la combinaison. Cela dure 2d6 semaines pour apprendre un tour au faucon, et trois mois pour une tâche. À la fin de la période de dressage, il faut que le personnage effectue un test de compétence. Si ce dernier est réussi, le faucon a appris le tour ou la tâche. Si le test est raté, le faucon est incapable d'apprendre plus. Si vous n'utilisez pas d'équipement de dressage (voir au Chapitre 7), le jet requis pour réussir le dressage subit une pénalité de -2.

Remarque : Ce qui précède constitue la compétence classique. On peut utiliser de façon optionnelle les règles de dressage données pour les rôdeurs au Chapitre 3. Les durées de dressage et le nombre de tours ou de tâches peut varier.

Exemples de tâches générales :

- **Chasse :** Le faucon est dressé pour chasser ses proies naturelles : petits mammifères et gibier à plumes ; et pour revenir avec eux vers le fauconnier. Presque tous les faucons dressés reçoivent d'abord cet entraînement.
- **Féroce :** Le faucon reçoit un bonus de +1 à tous ses jets d'attaques et de dégâts, et un bonus de +2 à son moral.
- **Garde :** Le faucon pousse un cri à l'approche d'étrangers. Si on l'approche à moins de 6 ou 9 mètres, le faucon attaquera à moins qu'on ne lui ait ordonné le contraire. L'oiseau peut reconnaître des personnes qu'on lui a désignées comme amies.
- **Retour :** Le faucon reconnaît une place comme son perchoir, et y revient sur commande.
- **Loyal :** Le faucon est exceptionnellement loyal envers un individu choisi par le dresseur. Il reçoit un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les tentatives de charme, de contrôle, d'empathie ou d'amitié d'autrui. De plus, il vient lorsque l'individu l'appelle, protège son maître contre les attaques, et peut accomplir des actes de loyauté exceptionnels selon ce que décide le MD.
- **Espèce ennemie :** Le faucon est dressé à reconnaître toute une espèce comme un ennemi naturel. Sa réaction de base sera hostile, il rejettera l'empathie, et aura un bonus de +4 pour se protéger contre les tentatives de charme ou de contrôle. Il attaquera l'espèce ennemie de préférence aux autres espèces.
- **Piste :** Le faucon pistera une créature désignée puis reviendra. Il peut revenir en arrière et mener le fauconnier à la créature.

Exemples de tours précis:

- **Attaque :** Le faucon attaquera sur commande une créature désignée par le fauconnier jusqu'à ce que ce dernier le rappelle. Le moral de base du faucon est 11. Le faucon reçoit un jet de sauvegarde contre les Bâtonnets pour contrer l'empathie animale d'un autre rôdeur.
- **Capture proie :** Un faucon dressé à chasser reviendra avec la proie en vie et indemne.
- **Attrape objet :** Sur commande, le faucon attrapera un petit objet lancé en l'air, ou en train de tomber, et le ramènera au fauconnier.
- **Gêne :** Le faucon est dressé pour faire des feintes à un adversaire. Ce dernier doit se protéger contre la Paralyse, ou perdre sa prochaine action.
- **Attaque les yeux :** Le faucon est dressé à attaquer les yeux d'un adversaire. Un coup de bec a 25% de chances de toucher un œil. Un adversaire touché à l'œil est aveuglé pendant 1 à 4 rounds, et a 10% de chances de perdre définitivement l'usage de cet œil.
- **Gestes :** Le faucon peut être commandé tant par des gestes que par la voix.
- **Cache objet :** Le faucon prend un objet que lui donne le fauconnier, s'envole avec, et le cache. Le faucon rapportera l'objet sur commande.
- **Lutte :** Le faucon est entraîné comme un oiseau de combat. Il reçoit un bonus d'attaque de +2 contre tout oiseau de combat qui n'a pas suivi ce même entraînement.
- **Reviens :** Le faucon reviendra immédiatement vers le fauconnier en recevant l'ordre.
- **Ennemi :** Le faucon est dressé à attaquer un individu précis. Le faucon n'effectue jamais de Test de Moral lorsqu'il attaque l'individu.

Feindre/Détecter le sommeil : Roublard Coût : 1 ; Int 0 Ninja's Handbook

Les gens qui font semblant de dormir sont très souvent faciles à repérer. Cependant, la plupart des gens ne savent pas non plus distinguer les gens qui dorment véritablement de ceux qui simulent. Les personnages dotés de ce don sont entraînés à feindre le sommeil de façon très réaliste et à distinguer les gens faisant semblant.

Cette compétence est utile pour les ninjas pendant leurs tours de gardes ou à l'inverse, pour infiltrer un endroit gardé. Un Ninja utilisera cette capacité en écoutant la respiration des gardes et autres personnes semblant dormir paisiblement. S'il se rend compte que l'un d'entre eux a une respiration anormale, il prendra ses dispositions afin de le capturer et/ou le réduire au silence. De la même façon, le ninja peut utiliser cette compétence pour convaincre un intrus qu'il s'est réellement assoupi afin de le surprendre par derrière une fois qu'il aura le dos tourné.

La compétence Comédie peut permettre de feindre le sommeil, mais le jet de compétence s'effectue avec un malus de -4 au lieu de -1 habituellement.

Ferronnerie : Général Coût : 1 ; For 0 MdJ, Talents & Pouvoirs*

Un personnage doté de cette compétence est capable de fabriquer des outils en fer. L'utilisation de la compétence requiert une forge à charbon, avec soufflets, ainsi qu'un marteau et une enclume. Le personnage est incapable de fabriquer une armure, ni même la plupart des armes, mais peut forger grappins, fers à cheval, clous, gonds, charrues, pieds de biches, et la plupart des autres objets en fer. Un forgeron peut fabriquer un cerceau de fer pour la roue de bois fabriquée par un charpentier : cette alliance de talents est indispensable pour créer une roue solide.

Filature : Roublard Coût : 1 ; Dex 0 Voleur

Filature ressemble à Pistage, sauf que cette dernière est principalement associée avec les contrées sauvages et que la première est typiquement utilisée dans les centres urbains principaux (c.-à-d. cités et grands villes). C'est le talent de filer quelqu'un - de garder une certaine distance ou même de l'attraper, Bien qu'il puisse tenter de se mêler à la foule, ou au moins se perdre dans la confusion d'une rue pleine de monde. Un test de compétence est fait en premier lieu pour voir si le voleur est capable de filer sans être remarqué. Si la personne suivie possède la compétence de Vigilance, le voleur subit une pénalité de -5. Si le voleur a été remarqué, la personne suivie peut tenter de le semer.

Pour éviter de perdre sa trace le voleur doit faire un autre test de compétence. Un modificateur variant de -3 à +3 (selon que c'est la première visite du voleur dans la ville ou que c'est son terrain habituel) peut être utilisé, si le MD le désire, pour refléter le degré de familiarité du voleur avec la zone. Avertissez le voleur auparavant si vous allez appliquer des modificateurs (bien que vous n'avez pas besoin de dire lesquels exactement).

Le MD doit se sentir libre d'utiliser des modificateurs de circonstances dans ses jets. Par exemple, si une rue est relativement vide, le voleur aura un -1 ou un -2 dans sa tentative de ne pas être remarqué mais un +1 ou +2 s'il a été vu et qu'il poursuit sa cible. Des nombres opposés pourraient être utilisés pour des situations exceptionnellement encombrées ou de nuit.

Pour tout test de Filature, une pénalité de -3 s'applique si la personne suivie possède également cette compétence (et, on peut le présumer, sait donc mieux comment brouiller ses propres traces).

Exemple : Julina est en train de poursuivre un PNJ dans la capitale impériale car elle suspecte qu'il espionne pour un employeur rival et qu'il possède des informations qui lui seraient précieuses. Il fait nuit et elle se trouve dans une rue quasi déserte. Le MD en informe Julina et lui dit qu'elle aura du mal à ne pas se faire remarquer (modificateur de -2 sur son premier jet, mais il ne lui dit pas) ; mais s'il la repère, il sera aussi plus facile à suivre (+2). Le MD décide également que Julina est restée dans la capitale pour son travail assez longtemps pour s'être assez familiarisée avec les rues et les allées, et donc ne pas subir de pénalité pour cette raison.

Mais, Julina ne sait pas, que l'espion qu'elle suit possède les compétences de Vigilance (modificateur +5) et de Filature (modificateur -3). Cela signifie que son premier test a un modificateur de -10 ; s'il est raté, le second aura un ajustement de -6. La Dextérité de Julina est de 17. Elle a besoin d'obtenir 7 ou moins à son premier jet, mais elle a un 13 et échoue. "L'homme t'a remarquée, dit le Maître de Donjon. Il accélère et tourne à un coin, dans une allée." Julina suit ; pour éviter de le perdre, elle a besoin d'un 11 ou moins. Elle obtient un 11, réussissant de justesse. "L'allée est vide - tu es sur le point de te ruer dans la prochaine rue, mais à travers une fenêtre tu remarques une lueur rouge, ressemblant à la cape de l'homme, et tu entends des pas dans un escalier dans le bâtiment à ta droite."

Folklore : *Général* *Coût : 1 ; Cha 0* *Warriors & Priests of the Realms*

Les personnages possédant cette compétence ont une bonne connaissance des fables, mythes, rumeurs et légendes d'une zone géographique (La Côte des Epées, Les Sélénae, Les Vaux, Le Cormyr, etc.), à la différence de la compétence Histoire Locale, qui fournit seulement des faits. Le Folklore peut être vrai, ou pas. La compétence peut aussi être utilisée pour obtenir des informations très vagues sur les habitants (aussi bien civilisés que monstrueux) de la région choisie en ce qui concerne l'histoire (ce que les contes peuvent raconter, ce qu'elle rappelle), la religion (ce que le folklore explique, ou quel dieu est responsable), et la culture (comment le conte a été raconté, qui sont les ennemis dans les contes populaires).

Si le personnage a également Histoire locale pour la même zone géographique, les deux compétences obtiennent un modificateur de +1 lors d'une tentative pour obtenir une information sur cette région.

Forge d'Armes : *Combattant* *Coût : 3 ; Int -3* *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence extrêmement qualifiée permet au personnage d'accomplir le difficile et astreignant travail qu'est la fabrication d'armes métalliques, notamment celles pourvues de lames. Il mêle certains talents du forgeron classique à la capacité de créer des lames solides et aiguisées. Il est bien entendu nécessaire de disposer d'une forge équipée pour utiliser cette compétence.

Le temps et la quantité d'argent que nécessite la fabrication des différentes armes figurent dans le Tableau suivant.

FABRICATION D'ARMES

Arme	Temps de Construction	Coût des Matériaux
Arbalète Légère	15 jours (12)	5 Pa
Arbalète Lourde	20 jours (15)	10 Pa
Dague	5 jours (3)	2 Pa
Epée Courte	20 jours (15)	5 Pa
Epée a 2 Mains	45 jours (34)	2 Po
Epée Longue	30 jours (23)	10 Pa
Fourche, Trident	20 jours (15)	10 Pa
Hache d'Armes	10 jours (7)	10 Pa
Hachette	5 jours (3)	5 Pa
Epieu, Lance	4 jours (3)	4 Pa
Pointe de Flèche	10/jour (13)	1 Pc

Entre parenthèses sont donnés les chiffres pour les nains.

Un personnage souhaitant créer une arme exceptionnelle fait un jet de compétence à la fin du processus : en cas d'échec il n'a plus qu'à refondre le métal et à recommencer, mais en cas de réussite son arme peut se vendre 50 0/0 plus cher qu'une arme normale ; c'est le type d'arme que les magiciens retiennent pour les enchanter.

Un nain armurier n'est pas seulement plus compétent qu'un humain (Intelligence -1, au lieu de -3), mais capable de fabriquer des armes plus vite. Les coûts en restent les mêmes. Les nains reçoivent +1 à la valeur de cette compétence.

Forge d'Armes Rudimentaires : *Combattant* *Coût : 1 ; Sag -3* *Barbare*

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des armes non métalliques simples en utilisant la pierre, le bois, l'os et d'autres matières naturelles. Le personnage peut seulement façonner des armes pour lesquelles il a les compétences martiales. Par exemple, un personnage avec une compétence pour les épieux peut façonner des épieux rudimentaires mais pas de haches rudimentaires.

Le tableau ci-dessous résume le temps de construction pour diverses armes. Le MD peut allonger cette liste avec des armes supplémentaires (voir le Chapitre 5 pour quelques idées).

Temps de construction pour les armes rudimentaires :

Arme	Temps de construction	Arme	Temps de construction
Atlatl	1 jour	Gourdin	1 jour
Bolas	1 jour	Hache de jet	6 jours
Couteau	2 jours	Hachette	1 jour
Epieu	2 jours	Javelot	1 jour
Filet	3 jours	Lance-pierres	3 jours
Fléchette	3/jour	Sarbacane	2 jours

Fronde	2 jours		
--------	---------	--	--

Après avoir terminée une arme, le personnage doit faire un jet de compétence. S'il a la compétence de chasse, il modifie son test de +3. Si le test échoue, l'arme est tellement imparfaite qu'elle ne peut pas être utilisée. Sur un résultat de 20, elle se brise à la première utilisation. Sur un résultat de 1, l'arme ne se brisera pas à moins qu'elle soit frappée contre un matériau plus dur.

Barbares : Un barbare peut seulement façonner des armes fréquemment utilisées dans sa patrie.

Fonte : *Générale, Artisanale* *Coût : 1 ; Sag 0* *Nains*

Cette compétence est liée de près à la compétence Mines. Elles fournissent à elles deux tout le métal des citadelles. Un haut-fourneau peut être construit à l'aide de cette compétence. Voir Chapitre 9.

Fromagerie : *Générale* *Coût : 1 ; Int 0* *Humanoïdes*

Cette compétence permet de fabriquer de manière experte du fromage à partir de lait caillé. Un jet de compétence n'est nécessaire que lorsque le personnage veut fabriquer un fromage exceptionnel comme cadeau ou pour une fête.

Funambullisme : *Roublard* *Coût : 1 ; Dex 0* *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs*

Le personnage peut tenter de marcher sur des cordes ou des madriers étroits avec des chances de succès supérieures à la normale. Il lui est possible de négocier toute surface qui n'est pas inclinée dans un sens ou dans l'autre de plus de 45 degrés. Il peut parcourir ainsi 60 pieds par round. Un tirage de compétence s'effectue tous les 60 pieds (ou portion de cette distance), l'échec signifiant une chute. Le tirage s'effectue avec une pénalité de -10 sur la caractéristique si la surface est large de 1 pouce ou moins (une corde), de -5 si elle est comprise entre deux et six pouces, et sans pénalité si la largeur est comprise entre sept et douze pouces.

Les surfaces larges de plus d'un pied ne réclament aucun tirage pour un personnage compétent, dans des circonstances normales. Toute unité de compétence supplémentaire dépensée dans ce domaine réduit les pénalités de 1. Utiliser une perche d'équilibrage les réduit de 2. Le vent ou les vibrations peuvent au contraire augmenter les pénalités de 2 à 6 points.

Le personnage peut se battre pendant qu'il joue les funambules, mais il souffre d'une pénalité de -5 sur ses tirages d'attaque et doit réussir un tirage de compétence au début de chaque round pour éviter de tomber. Ne pouvant manœuvrer, il ne dispose d'aucun ajustement de Dextérité à la classe d'armure. S'il est frappé pendant qu'il se trouve sur la corde, il doit réussir immédiatement un tirage de compétence pour conserver son équilibre.

Barbare : Un barbare avec cette compétence a un sens inhabituellement développé de l'équilibre. Dans sa patrie, un barbare peut utiliser ce talent pour négocier une saillie montagneuse étroite ou trotter sur une liane tendue entre deux arbres. Les mêmes bonus et pénalités décrits dans le Manuel des Joueurs s'appliquent. Toutefois, un barbare utilise rarement une perche d'équilibriste. Cette compétence coûte une unité supplémentaire.

Fureter : *Combattant, Roublard* *Coût : 1 ; Int -2* *Rôdeur, Barbare*

En utilisant cette compétence, un personnage peut fouiller une zone sauvage afin de localiser une petite quantité d'un matériau désiré, comme une branche convenable pour faire un arc, suffisamment de petit bois pour allumer un feu, une herbe médicinale, ou un élément de sort. Il faut que le personnage passe 2 à 8 (2d4) heures à chercher, et il faut que le matériau soit théoriquement disponible dans la zone fouillée (par exemple, un glaçon n'est pas disponible dans le désert, ni du petit bois au fond d'un océan).

Le MD ne confirme pas la disponibilité du matériau recherché avant que le personnage n'ait cherché pendant la durée indiquée. Si le MD décide que le matériau ne se trouve pas dans la zone, aucun test de compétence n'est nécessaire ; il révèle simplement que la recherche a été vaine. Si le MD décide que le matériau est en fait disponible, un test de compétence réussi signifie que le personnage a trouvé ce qu'il cherchait. En règle générale, le personnage ne localise guère plus qu'une poignée du matériau souhaité, quoi que le MD puisse faire des exceptions (s'il cherche quelques feuilles d'une herbe particulière, le personnage peut à la place en trouver un champ tout entier). Si le test est raté, le matériau n'est pas trouvé. Le personnage peut fureter dans une zone différente, ce qui exige encore 2d8 heures, et un nouveau test de compétence.

G

Gestion : *Prêtre* *Coût : 1 ; Int +1* *Magie & Sortilèges*

Nombre de temples possèdent de vastes terres et dirigent des régions étendues. On recherche toujours les prêtres capables de gérer ces domaines et de ramener des bénéfices conséquents à l'église. Le personnage sait s'occuper des finances et de la gestion d'une entreprise pouvant aller du vignoble d'un petit monastère à l'agriculture d'un royaume tout entier. Il est donc capable de gérer son budget, d'organiser le travail et de superviser la rentrée des taxes et la vente des produits finis.

H

Héraldique : *Général* *Coût : 1 ; Int 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

La connaissance de l'héraldique permet au personnage de reconnaître les différents cimiers et symboles identifiant personnes ou groupes. L'héraldique se présente sous de nombreuses formes et est utilisée dans de nombreux buts. On peut s'en servir pour identifier des nobles, des familles, des guildes, des sectes, des légions, des factions politiques ou des castes. Les symboles peuvent apparaître sur drapeaux, écus, heaumes, insignes, broderies, bannières, vêtements, pièces de monnaie, etc.

Les symboles utilisés peuvent comprendre dessins géométriques, lignes d'écriture calligraphiées, animaux fabuleux, symboles religieux et sceaux magiques (réalisés dans un but d'identification bien précis). L'héraldique peut varier des règles extrêmement rigides du haut Moyen-âge européen à la connaissance des formes et dessins utilisés par les tribus africaines.

Le personnage reconnaît automatiquement les différents symboles héraldiques de sa terre natale et ceux à qui ils sont associés. De plus, s'il réussit un tirage de compétence, il lui est possible d'identifier correctement signes et symboles d'autres pays, à condition d'en connaître au moins superficiellement les habitants. Sa connaissance de l'héraldique lui est de peu d'utilité lorsqu'il pénètre pour la première fois en terre étrangère.

Un personnage avec le don de science infuse reçoit +2 à la valeur de cette compétence.

Herboristerie : *Prêtre, Magicien, Roublard* Coût : 2 ; Int -2 *MdJ, Barbare*, Voleur, Talents & Pouvoirs**

Ceux qui possèdent la connaissance de l'herboristerie peuvent identifier plantes et champignons, et préparer potions, cataplasmes, baumes, onguents, infusions et emplâtres non magiques, dans un but médical ou pseudo-médical. Ils sont également capables de préparer purgatifs ou poisons végétaux. Un personnage possédant à la fois la compétence de Soins et celle d'Herboristerie bénéficie de bonus lorsqu'il utilise le premier de ces talents (voir Soins).

S'il passe une journée à sillonner les bois et réussit un jet de compétence, il a accumulé suffisamment d'herbes, de champignons, de racines, de feuilles, de pollens et de pulpes pour préparer 2d6 doses.

L'utilisation la plus commune de ces herbes est de faciliter la guérison : une dose peut être utilisée en conjonction avec la compétence de premiers secours (par l'herboriste ou un autre guérisseur). La préparation ajoute un point aux points de vie guéris sur un jet réussi de premiers secours. Même si le jet de premiers secours échoue, les herbes guérissent tout de même un point de vie. Un herboriste sans compétence de premiers secours peut guérir 1 point de vie avec une dose d'herbes, mais il doit faire pour cela un jet d'herboristerie.

Les plantes peuvent également être utilisées pour concocter des poisons ingérés ou injectés : une dose de poisons demande deux doses de plantes pour être préparée. La létalité et autres effets du poison (paralyse, inconscience, hallucinations, etc.) doivent être définis avec le MD, en suivant les règles du GdM.

Une connaissance des herbes, en particulier de celles avec des propriétés vénéneuses, est d'une certaine valeur pour les assassins et les chasseurs de primes. De plus, les éclaireurs apprennent souvent les types et les propriétés des plantes dans les contrées sauvages. Cette compétence normalement accessible aux prêtres et aux magiciens, l'est désormais pour les voleurs. L'assassin fait une utilisation toute particulière de cette compétence (voir profil d'Assassin page 28 de Manuel du Voleur).

Barbare : Un barbare peut seulement identifier et travailler avec la végétation originaire de sa région d'origine. S'il a les compétences d'herboristerie et premiers secours, il peut préparer et soigner en accord avec les restrictions esquissées dans la description de premiers secours ci-dessous. Avec l'autorisation du MD, considérez que le barbare emporte de sa patrie une quantité raisonnable d'herbes curatives et empoisonnées.

Histoire Ancienne : *Prêtre, Magicien, Roublard* Coût : 1 ; Int -1 *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage a appris les légendes et l'histoire ancienne d'un endroit. Cette connaissance doit être spécifique, tout comme un historien se spécialiserait de nos jours dans le Moyen-âge français, la Renaissance italienne ou la République romaine avant César (le MD peut créer les périodes anciennes qu'il désire faire figurer dans sa campagne ou permettre aux joueurs de les nommer et de les imaginer).

Un personnage-joueur pourrait donc connaître en détails l'Age de Thorac le Roi-Dragon, ou l'Époque des Pillards de la Mer, ou toute autre période compatible avec la campagne. Les connaissances acquises le rendent familier des légendes, événements historiques principaux, sites, batailles, découvertes (scientifiques, culturelles ou magiques), mystères inexpliqués, artisanat et curiosités de l'époque. Le personnage doit faire un tirage de compétence pour identifier les lieux ou choses reliés à cette période, qu'il rencontre.

Exemple : Golmius connaît fort bien la Venue des Trolls, une période particulièrement noire dans l'histoire des gnomes. Alors qu'ils explorent de profondes cavernes, lui et ses compagnons découvrent un passage antique, condamné depuis des lustres. L'observant avec attention, il remarque (si son tirage de compétence est réussi) plusieurs sceaux similaires à ceux qu'il a vu sur des portes condamnées datant de l'époque d'Angnar, portes qui mènent au légendaire pays de Trolhel.

Le don de science infuse donne +3 à la valeur de cette compétence.

Histoire Future : *Chronomancien* Coût : 1 ; Int -2 *Chronomancien*

Cette compétence donne au personnage une connaissance historique générale de contes et légendes spécifiquement applicables à un espace-temps futur. L'époque et la région doivent couvrir une zone particulière. La couverture correcte d'une période devrait être quelque chose comme l'étude des lois de l'Empereur Cassitor et toutes les terres touchées par son programme militaire, ou bien l'étude de l'histoire générale de l'Empire Tegan jusqu'aux guerres de domination par l'Empereur Cassitor précité.

Le personnage est familiarisé avec les événements, les légendes, les personnalités, les coutumes, les lieux, les métiers et diverses autres informations pertinentes de la période spécifiée. Un jet de compétence est requis lorsque le personnage veut savoir quelque chose de spécifique. Si le personnage se trouve dans l'époque en question, un travail de recherche est nécessaire pour ce qui est des questions politiques et des coutumes sociales.

L'histoire future peut être apprise de trois façons différentes. La première passe par le biais d'études auprès d'une tierce personne, comme un autre chronomancien. Ensuite, voyager vers ce futur et l'étudier de front autorisent aussi l'accès à cette compétence. Et pour finir, le personnage peut très bien entrer en possession d'un livre d'histoire dans le futur de la région couverte.

Histoire Locale : *Prêtre, Roublard* Coût : 1 ; Cha 0 *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage est une mine de renseignements sur l'histoire d'une région ayant la taille d'un grand comte ou d'une petite province. Il connaît la date de construction de la tour en ruines de la colline, le nom de ses bâtisseurs (et ce qui leur est arrivé), l'identité des héros et des traîtres qui se sont affrontés sur le vieux champ de bataille, la nature du trésor sensé être entreposé dans le temple local, comment le maire de la commune voisine a vu des cheveux repousser sur son crane chauve, etc.

Le MD fournira des renseignements sur les sites et événements locaux à mesure que le personnage en aura besoin. Celui-ci pourra tenter d'en tirer parti en les racontant sous forme d'histoires. Une fois le sujet choisi, il peut soit faire un tirage de compétence (et, en cas de réussite, ajouter l'histoire à son répertoire), soit raconter réellement le conte aux autres personnages. Si le personnage réussit à les distraire, il lui est inutile de faire un tirage de compétence, puisqu'il a déjà atteint son but. Le personnage pourra tenter de distraire d'autres personnes en racontant ces histoires, ce qui lui confèrera un bonus de +2 au Charisme pour la rencontre considérée. Cependant, raconter des histoires à des créatures hostiles ne sera probablement d'aucune utilité.

Le don de science infuse apporte un +3 à la valeur de cette compétence.

Barbare : Un barbare avec cette compétence doit se spécialiser dans les légendes et les traditions de sa patrie. Historien oral, le barbare peut réciter de mémoire une pléthore d'informations concernant des événements, des personnages et des endroits des ères passées.

Histoire Locale Naine : *Général* Coût : 1 ; Cha +2 *Nains*

Cette compétence est différente de la compétence Histoire Locale, un personnage muni de cette compétence n'est renseigné que sur l'histoire naine. Cela concerne plus particulièrement la généalogie et les événements touchant les nains. Elle traite des fondateurs des clans et des citadelles, et établit leur descendance jusqu'à l'heure actuelle. Elle retrace les batailles et les événements qui ont affecté le clan et la citadelle, ainsi que les destins de ceux qui sont partis établir de nouveaux bastions ou qui sont morts en aventure.

L'étendue géographique de ces connaissances dépend de la campagne, Ceux qui n'ont eu aucun contact avec le monde du dessus ignorent totalement comment est ce monde, mais ont une connaissance approfondie de leur citadelle, Ceux dont des parents ont fondé de nouvelles citadelles ou en sont membres, connaîtront le territoire qui s'étend entre leur citadelle et la nouvelle, et auront quelques connaissances de la géographie environnante. Même dans ce cas, la plupart des nains, à moins qu'ils ne vivent à proximité d'autres races, n'ont qu'une très vague idée d'où se trouve la mer, par exemple. Alors qu'un personnage possédant cette compétence connaît l'histoire naine, ses connaissances de l'histoire des autres races sont infimes. Si une grande bataille entre les humains a eu lieu, un nain qui ne vit pas avec des humains a très peu de chances d'en avoir entendu parler. Si des nains ont participé à la bataille, il en connaîtra probablement l'existence.

Si des nains de sa citadelle ou de son clan y ont pris part, il aura une connaissance approfondie des causes de la bataille, et de son déroulement. Comme pour d'autres compétences naines, l'étendue exacte des connaissances d'un individu dépend de ses antécédents. Cette compétence peut être utilisée pour divertir d'autres personnages. Dans ces situations, le narrateur bénéficie d'un bonus de +2 en Charisme s'il s'entretient avec des nains.

Avec d'autres races, il n'a pas de bonus, parce que les histoires naines ont tendance à être mornes, lentes, et à laisser trop de place aux généalogies, aux lieux d'origine et à toutes les citadelles que les ancêtres des héros ont fondées. Tenter de raconter une histoire naine à des êtres hostiles a de fortes chances de les inciter à la violence. Les orques ne sont pas impressionnés, même par l'histoire naine la mieux racontée du monde.

Hypnose : *Magicien, Psioniste* **Coût : 1 ; Cha -2** *Psioniques, Magie & Sortilèges*

Avec cette compétence, un psioniste (ou un mage) peut hypnotiser un autre personnage, plaçant le sujet dans un état de relaxation dans lequel il est réceptif aux suggestions. Cependant, l'hypnose n'est réalisable que si le sujet est volontaire et qu'il sait qu'il est en train d'être hypnotisé. Les psionistes ayant cette compétence peuvent hypnotiser facilement des humains et des demi-humains.

Les non-humains peuvent également être hypnotisés, mais le MD devrait assigner une pénalité au jet de compétence. L'importance de la pénalité dépend de la nature du sujet non-humain. Un demi-orque, par exemple, pourrait être hypnotisé avec un ajustement de -2, tandis qu'un homme-lézard ne pourrait l'être qu'avec un ajustement de -8 au jet de compétence.

L'acte d'hypnotiser quelqu'un prend environ 5 minutes. Le sujet est ensuite très détendu et fera volontiers à peu près n'importe quoi, qui ne soit ni très dangereux ni contraire à son alignement. Notez cependant, qu'un sujet hypnotisé peut facilement être dupé. Le sujet peut être convaincu qu'il fait une chose alors qu'il en fait une autre. Les psionistes bons ou loyaux qui manipulent leurs sujets doivent être attentifs.

Ceux qui utilisent l'hypnose pour faire commettre à leurs sujets des choses chaotiques ou mauvaises, peuvent se retrouver confrontés à des problèmes vis-à-vis de leur propre alignement. L'hypnose peut avoir les effets suivants (ou d'autres similaires) :

- Un personnage peut être amené à se rappeler des choses qu'il avait oubliées, en revivant des événements effrayants ou anciens.
- Un personnage peut être guéri d'une mauvaise habitude ou d'une drogue (mais pas de malédictions ou d'afflictions magiques).
- Un personnage peut être préparé à personifié quelqu'un en adoptant parfaitement sa personnalité.
- Un personnage peut être calmé ou apaisé face à une situation spécifique pour laquelle il a été préparé à l'avance. Si la situation se produit bel et bien, il ne la craint aucunement, ce qui fait que ses jets de sauvegarde contre la terreur s'accompagnent d'un bonus de +2 (bonus qui s'applique également à ses jets de moral).

L'hypnose ne peut être utilisée pour augmenter les caractéristiques d'un personnage, lui donner des pouvoirs ou des capacités qu'il ne possède pas naturellement, lui faire faire des choses qui sont au-delà de ses capacités, ou lui donner une information qu'il ne pourrait certainement pas connaître.

Cette compétence est sensiblement plus faible que les sorts permettant de donner directement des instructions à leur victime (charme, hypnotisme ou encore injonction). Ces sorts obligent l'individu à obéir tandis qu'une instruction hypnotique énoncée avec le plus grand soin ne reste qu'une suggestion.

Imitation : *Général* **Coût : 2 ; Cha sp** *Humanoïdes, Roublard*

Imitation est l'art d'imiter de manière convaincante les voix d'autres personnes. C'est une compétence très exigeante, demandant un entraînement et une pratique intenses des cordes vocales. Pour cette raison, elle demande deux unités de compétence diverse. Un personnage avec Imitation est capable d'imiter tout accent qu'il a entendu. Le succès est automatique à moins que les gens qui parlent eux-mêmes avec cet accent soient les auditeurs ; dans un tel cas, un test de compétence est nécessaire (avec un modificateur +2).

L'imitation de la voix d'une personne spécifique est plus difficile. Pour ce faire, le voleur doit, bien sur, être familier avec la voix. Un test de compétence est nécessaire pour déterminer si l'imitation est détectée ; les modificateurs dépendent du degré de familiarité des auditeurs avec la voix imitée. Le succès est bien sûr certain si l'auditeur est un étranger, quelqu'un n'ayant jamais entendu la voix imitée. Pour tromper une vague connaissance, il n'y a pas de modificateur ; pour tromper un ami du sujet, il y a une pénalité de -2, un ami proche, -5, et quelqu'un d'extrêmement proche (p. ex. parents ou épouse - quelqu'un ayant eu un contact proche avec la personne pendant des années), -7.

Cette capacité est souvent utilisée avec la compétence de Déguisement. Le fait de savoir laquelle des deux doit être testée en premier dépend de si on voit ou on entend le personnage en premier. Si le test de Déguisement est réussi en premier, il y a un modificateur de +5 au test d'Imitation les auditeurs ont déjà accepté l'apparence, aussi est-il moins probable qu'ils doutent de la voix. Si le test de Déguisement échoue, le problème de savoir si l'imitation de la voix est bonne ne se pose pas. Si le test d'Imitation est réussi en premier, cela donne un modificateur de +1 au test de Déguisement

Imitation d'Animal : *Roublard* **Coût : 1 ; Sag -1** *Humanoïdes, Voleur*

Un personnage avec cette compétence est capable d'imiter les cris produits par divers animaux. Un test de compétence réussi signifie que seule la magie peut distinguer ce cri de celui, réel, produit par l'animal imité. Un jet de dé manqué signifie que le son se distingue légèrement de celui imité. Dans ce dernier cas, cela ne veut pas dire que toutes les créatures qui l'entendent savent qu'il s'agit d'une supercherie.

Si les créatures et les humanoïdes qui sont très familiers avec le cri le savent automatiquement, d'autres créatures ou personnages à portée d'oreille peuvent avoir besoin d'un test de Sagesse pour déterminer s'ils détectent une tromperie.

Les bandits et les trafiquants utilisent cette capacité pour communiquer dans leur travail, presque comme une variante de l'argot des voleurs.

Ingénierie : *Prêtre, Magicien* **Coût : 2 ; Int -3** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage connaît les techniques de construction d'objets de petite ou de grande taille. Les ingénieurs peuvent dessiner les plans de toutes sortes de choses, de machines simples (catapultes, écluses, moulins) à de grands bâtiments (forteresses, barrages). Le tirage de compétence n'est requis que lorsqu'une construction particulièrement inhabituelle ou compliquée est en projet; la limite supérieure pour les réussites automatique est de 9 m de haut.

Un ingénieur doit trouver des ouvriers qualifiés pour réaliser ses plans, mais il est capable d'organiser et de superviser leur travail. L'ingénieur est également familiarisé avec les techniques de siège et peut détecter les faiblesses dans la défense d'un château ou édifice similaire. Il sait construire et utiliser les machines et armes d'assaut, telles que catapultes, béliers ou onagres.

Les personnages avec l'ingénierie peuvent également tenter de concevoir des ouvrages plus massifs, comme de grands ponts, des forteresses, des nefs importantes, des machines de guerre, des systèmes d'écluse et autres tâches complexes. Dresser les plans d'ouvrages de ce type prend au moins une semaine, ou davantage si le projet est plus vaste.

Selon la complexité, plusieurs jets de compétence peuvent être nécessaires afin qu'un projet viable soit conçu. En cas d'échec sur un jet autre qu'un 20 naturel, l'ingénieur saura que son projet n'est pas viable et pourra recommencer à travailler. Sur un 20 naturel, la conception est déficiente, mais ceci ne sera découvert que lorsque l'ouvrage sera construit.

Inquisiteur : *Prêtre* **Coût : 2 ; Sag 0** *Warriors & Priests of the Realms*

Les inquisiteurs sont experts pour débattre du canon de leur foi avec les autres. Ce sont de grand connaisseur de toutes les doctrines de leur foi, et connaissent chaque règle et célébration par cœur. Un prêtre avec cette compétence peut interroger un sujet qui prétend suivre la religion du prêtre, pour voir si c'est vrai.

Alors que la compétence Religion accorde une connaissance des autres religions, la compétence Inquisiteur se concentre sur une seule religion, et tout ce qui concerne ces dogmes, son histoire, et ses légendes. Cela inclus une compréhension, mais pas une acceptation, des différents courants de cette religion.

Instrument de Musique : *Prêtre, Psioniste, Roublard* **Coût : 1 ; Dex -1** *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage sait jouer d'un instrument bien précis. Il est possible d'ajouter un instrument supplémentaire par unité de compétence additionnelle dépensé à cet effet. Le personnage joue tout à fait bien or il est inutile de faire de tirage de compétence. Le MD peut demander un tel tirage lorsqu'il estime que les circonstances l'exigent par leur caractère exceptionnel.

Aide au joueur : Un personnage avec le don de brio musical sait jouer immédiatement de deux instruments (à l'achat de la compétence). Pour chaque point investi en instrument de musique, il apprend à jouer de deux instruments et non d'un seul.

Barbare : Un barbare doit choisir un instrument de sa patrie. Quelques instruments typiques :

- L'arc à gourde (un tendon d'animal étiré et tendu sur un bâton courbé fixé sur une gourde creuse ; plier le bâton quand la corde est pincée fait varier le ton qui est amplifié par la gourde).
- L'oliphant (une défense creuse avec des ouvertures aux deux extrémités, jouée comme une trompette).
- Le pipeau (un roseau creux et perforé dont les trous peuvent être couverts avec les doigts et joué comme une flûte).
- Le tam-tam (un rondin creux couvert d'une peau de bête tendue à son sommet, et joué avec des baguettes ou avec les mains).
- Et le lamellophone (un piano à pouces, fait avec des bandes de bambou fixées dans une petite boîte ; les bandes frappées produisent des sons qui résonnent dans la boîte).

L'approche du rythme et de l'harmonie pour un barbare peut être inhabituelle, mais la complexité et le contenu émotionnel de ses exécutions sont comparables à celles d'un musicien entraîné du monde extérieur.

Intimidation : *Roublard* **Coût : 1 ; For/Cha 0 Humanoïdes, Nains, Voleur**

Il s'agit du talent de plier les gens à sa volonté en leur faisant peur. Les PNJ intimidés feront probablement tout ce qu'on leur dit, morts de peur. Le revers de la médaille est qu'il est fort probable également qu'ils éprouvent beaucoup de ressentiment contre le personnage qui les a intimidés. Les PNJ garderont ce ressentiment caché, jusqu'à ce que la première chance de venger leur honneur se présente.

L'intimidation peut fonctionner avec la Force ou avec le Charisme. S'il utilise la Force, la menace est celle d'une blessure corporelle immédiate. Si c'est le Charisme, l'intimidation consiste en des menaces subtiles, qui n'ont pas besoin d'être physiques. Quelle que soit la caractéristique utilisée, le jet d'intimidation est toujours modifié par la différence entre le niveau du personnage et le niveau ou le nombre de dés de vie de la victime. Les créatures ayant moins d'un dé de vie sont considérées comme de niveau 0. Un guerrier de niveau 6 tentant d'intimider un goblin au dé de vie de 1d-1 aurait un bonus de +6 sur son jet de compétence. Contre un humain guerrier de niveau 10, notre guerrier de niveau 6 aurait un malus de -4 sur son jet. Les personnages de niveau supérieur sont moins faciles à intimider.

Lorsqu'un personnage tente d'intimider plus d'une personne, et que tous sont à 1 à 4 niveaux les uns des autres, le niveau utilisé sera le niveau moyen. Si un ou plusieurs personnages sont supérieurs aux autres de plus de 5 niveaux, on utilisera le niveau le plus haut, les autres étant mis en confiance par la présence d'un personnage puissant. Dans les cas où il y a plusieurs victimes, on utilise le nombre de personnage comme malus. Si un nain tente d'intimider cinq gobelins, son jet aura un malus de -5.

L'intimidation ne peut-être utilisée que contre des créatures intelligentes; les limons et les tertres errants sont trop stupides pour s'apercevoir que quelqu'un tente de les intimider. Les personnages-joueurs ne sont jamais obligés de se soumettre à l'intimidation, et peuvent choisir comment ils réagiront à une tentative. Les personnages-joueurs ne sont jamais forcés de se soumettre à une intimidation, car cela gênerait la liberté d'interprétation des joueurs.

J

Jeu : *Combattant, Roublard* **Coût : 1 ; Cha 0** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage connaît la plupart des jeux de hasard ou d'adresse, notamment cartes, dés, échecs, osselets et dames. Lorsque la compétence est employée, il est possible au joueur de faire réellement une partie du jeu concerné (ce qui pourra sembler trop long à beaucoup) ou d'effectuer un tirage de compétence - dont le succès indiquera la victoire. Si deux personnages compétents en ce domaine jouent l'un contre l'autre, c'est celui dont le jet de dé réussi est le plus élevé qui l'emporte.

Un personnage compétent en jeu peut également tenter de tricher, ajoutant un bonus de +1 à sa caractéristique. Si le résultat du tirage de compétence est compris entre 17 et 20, le personnage a été pris à tricher (même s'il a gagné la partie).

Talents & Pouvoirs : Avec un jet de compétence réussi, le PJ gagne une partie disputée avec des PNJ, mais son jet est pénalisé en fonction du nombre de joueurs avec la compétence jeu : modificateur cumulatif de -1 pour chaque PNJ avec la compétence, ou -2 si leur valeur en jeu est supérieure à celle du PJ. Le personnage peut tenter de tricher, ce qui lui donne un +3 à la valeur de jeu mais réclame un jet de compétence. Si le jet est égal à 20, le PJ est pris à tricher, même si aucun autre joueur n'a la compétence de jeu. Si un autre joueur a la compétence, les risques d'être pris deviennent 19 à 20 ; si deux joueurs ont la compétence, de 18 à 20, etc.

Jonglerie : *Roublard* **Coût : 1 ; Dex -1** *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage sait jongler, un talent utile pour distraire, créer des diversions et régler certaines (et rares) situations d'urgences. Lorsqu'il jongle normalement (pour distraire ou divertir), aucun tirage n'est requis. Le tirage n'intervient que lorsqu'il tente une performance réellement spectaculaire ("Regardez-moi! Je vais manger cette pomme sans qu'elle ne retombe jamais!").

La jonglerie permet aussi au personnage de tenter certaines actions désespérées. S'il réussit un tirage d'attaque contre une classe d'armure 0 (et non un tirage de compétence), le personnage peut attraper de petits objets lancés pour le blesser (et non pour qu'il les attrape). Il pourrait donc ainsi stopper une dague ou une fléchette avant qu'elle ne le touche. Si ce tirage est raté, le personnage reçoit les dégâts automatiquement (interposer sa main sur le chemin d'une dague a des chances de faire mal).

Talents & Pouvoirs : Un personnage avec cette compétence peut jongler avec trois petits objets sans jet de compétence. Davantage d'objets peuvent être manipulés, mais un jet de compétence devient nécessaire, avec un modificateur de -1 par objet au delà du quatrième. Des jets sont également nécessaires pour des tours spectaculaires, comme jongler avec des torches allumées ou des cimenterres. Un échec signifie que 1d4 objets échappent au jongleur ; les conséquences possibles de cette maladresse sont laissées au jugement du MD.

Cette compétence est surtout utile pour amuser et distraire, mais les jongleurs peuvent attraper de petits objets, comme des fléchettes ou des dagues, lancés sur leur personne. Ils doivent faire face au projectile et réussir un jet de compétence à -2 ; en cas d'échec, ils sont automatiquement touchés.

Joute : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex +2* *Paladin*

Cette compétence comprend les talents de combat nécessaires à une joute réussie, ainsi que les manières, le comportement et le flair nécessaires pour impressionner le public. Pour prendre cette compétence, un personnage doit d'abord être spécialisé en armes dans la lance de tournoi. Un personnage utilisant cette compétence modifie ses jets d'attaque dans une joute de +2 (voir la section "Activités de routine" du chapitre 7 pour les règles de joute). L'utilisation de cette compétence requiert que le personnage dispose d'une lance, d'un bouclier et d'une monture adéquats. Si un personnage gagne un échange, le style de sa performance impressionne le public. Tout membre du public particulièrement intéressé par le tournoi (la cour, les parieurs, une dame dont le personnage porte les couleurs...) qui rencontre le jouteur après le tournoi modifie son jet de réaction de +2. S'il gagne plusieurs échanges lors du tournoi, le bonus ne dépasse pas +2. S'il perd des échanges ensuite, le bonus reste de +2. Si le personnage essuie une série d'échecs après une seule réussite, toutefois, le public peut assimiler sa réussite à un coup de chance et il perdra le bonus.

L

Lancer : *Roublard* *Coût : 1 ; Dex +1* *Talents & Pouvoirs*

Les personnages avec cette compétence ajoutent 3 m à toutes les portées des armes de lancer qu'ils manient, et peuvent ajouter +1 aux dégâts ou au toucher avec de telles armes. Un personnage peut augmenter soit les dégâts soit ses chances de toucher, mais doit l'annoncer avant de lancer l'arme.

Pour chaque point de personnage supplémentaire consacré à cette compétence, le personnage rajoute 1,50 m aux portées. Pour chaque tranche de quatre points de personnage dans cette compétence, un bonus cumulatif de +1 aux armes de jet apparaît, devant être attribué aux dégâts ou au toucher au moment d'utiliser l'arme. Il peut par exemple s'agir au total d'un +2 au toucher, d'un +2 aux dégâts ou d'un +1 au toucher et d'un +1 aux dégâts.

Langues Anciennes : *Prêtre, Magicien* *Coût : 1 ; Int 0 MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage a appris une langue difficile et obscure, qu'on ne rencontre plus désormais que dans les écrits de sages ou magiciens érudits. L'utilité principale de cette compétence est la lecture de grimoires rédigés par des mystiques depuis longtemps disparus. Elle permet au personnage soit de parler, soit de lire et écrire la langue (à son choix). Pour chaque point de personnage dépensé sur cette compétence après l'avoir acquise, le personnage manie une langue ancienne supplémentaire.

Barbare : Le barbare a maîtrisé un obscur langage associé à sa patrie. Les langues barbares anciennes n'impliquent pas nécessairement des mots ; elles peuvent consister en des grommellements, des grognements, des claquements de langue ou des sifflements. Cette compétence permet au barbare de reproduire vocalement la langue ; il ne peut la lire ou l'écrire. Les joueurs devraient fournir une explication pour l'aisance d'élocution du barbare.

Le don de mémoire eidétique donne un +2 à la valeur de cette compétence.

Langages, Futurs : *Chronomancien* *Coût : 1 ; Int 0* *Chronomancien*

Un personnage avec cette compétence peut interpréter sans erreur un travail écrit d'une période particulière, ou, s'il a opéré dans cette période, peut en parler la langue couramment. Le personnage doit être capable d'abord de parler une version plus actuelle de cette langue avant d'en apprendre la version future. La compétence ne peut être acquise qu'à travers une étude de la période de temps appropriée ou auprès de quelqu'un possédant la connaissance adéquate.

Par exemple, Articus connaît la langue humaine régionale, aussi bien que les langues elfes et naines. Il possède la compétence de Langage Futur couvrant l'âge des découvertes. Voyageant vers cette ère, les changements dans les langages qu'il connaît ne présentent aucun problème, il est donc capable d'en parler les dialectes avec facilité. Puis il rencontre un gnome. Comme il ne connaît pas la langue gnome de sa propre époque, son entraînement des dialectes futurs ne lui est d'aucun secours.

Langage des Signes : *Général* *Coût : 1 ; Int +2* *Barbare, Nains, Dark Sun*

Un personnage avec cette compétence peut communiquer avec des mouvements de mains plutôt qu'avec des mots. Le langage des signes peut transmettre des messages de complexité et de nuance identiques au langage parlé, du moment que les interlocuteurs peuvent voir mutuellement leurs mains.

Si deux personnages avec cette compétence souhaitent communiquer, les deux doivent faire un jet de compétence. Si les deux réussissent, ils peuvent utiliser le langage des signes pour converser silencieusement pendant un round entier. Ils peuvent continuer leur conversation en réussissant des tests les rounds suivants. Pendant un round ou l'un d'eux rate son test, la communication est incompréhensible ; les mouvements de doigts de l'émetteur ne sont pas assez précis, le récepteur n'était pas attentif ou quelque chose a bloqué la ligne de vue. Sur un 20 naturel, le récepteur interprète le message à l'opposé de ce que souhaitait l'émetteur.

Un personnage avec cette compétence peut aussi essayer de transmettre un message simple à un personnage sans la compétence. Le joueur doit d'abord murmurer la phrase au MD qui décide si la phrase est acceptable. Des phrases acceptables incluent "ne bouge pas," "suis-moi" et "je suis blessé". Les phrases compliquées ou celles contenant des noms propres sont inacceptables, comme "mon nom est Grog", "fais trois pas vers le nord et regarde en l'air" et "nous pouvons trouver l'antidote dans la vallée de l'élan." Si le MD juge la phrase inacceptable, le langage des signes ne peut être tenté ; aucun jet de compétence n'est nécessaire. Si le MD autorise la phrase, le personnage fait un test.

Si le test réussit, la phrase communiquée est transmise avec succès. Si le test échoue, la phrase est incompréhensible. Sur un 20 naturel, le récepteur comprend mal la phrase, l'interprétant dans son sens contraire. Un personnage ne peut pas essayer de communiquer la même phrase plus d'une fois au même récepteur.

Les nains qui furent impliqués dans de longues guerres contre d'autres nains ou d'autres races utilisent très fréquemment le langage des signes. Il permet de communiquer silencieusement avec quiconque voit et comprend les signes. La distance maximale est généralement la ligne de vision dans un terrain éclairé, ou l'étendue de l'infravision du destinataire. Les signes peuvent être un langage complet permettant de longues conversations, ou simplement un moyen de communiquer assez simple pour comprendre des phrases telles que "attaquez", "orques derrière la pierre", ou "déplacez-vous vers la gauche tous les trois". Il faut faire un test de compétence pour émettre ou interpréter le signe. Le bonus de +2 ne devrait être applicable que lorsqu'il s'agit de donner des ordres courts et facilement reconnaissables. Transmettre des signes plus élaborés demande un malus de -1.

Dark Sun : *Coût : 1 ; Dex 0* Sur Athas, de nombreux groupes emploient le langage des signes pour dissimuler des conversations. Dans certaines cités-Etats l'utilisation du langage des signes peut constituer un motif d'emprisonnement. Bien que ce langage soit uniforme à travers tout Athas, des sociétés secrètes emploient souvent des codes spéciaux de telle manière que des yeux indésirables ne déchiffrent pas les conversations.

Langues Vivantes : *Général Coût : 1 ; Int 0 MdJ, Nains, Talents & Pouvoirs**

Le personnage maîtrise une langue du monde connu. A cet effet, il doit disposer d'un professeur. Il pourra s'agir d'un PNJ employé, d'un autre personnage joueur ou simplement d'un habitant du lieu. Pour chaque point supplémentaire dépensé sur cette compétence, le personnage parle une langue supplémentaire.

Lecture des Signes : *Magicien, Prêtre Coût : 1 ; Sag -2 Magie & Sortilèges*

Des centaines de mythes et de légendes font état de l'art du devin, capable de prédire l'avenir en analysant les signes qui se présentent à lui. Le personnage connaît un art divinatoire et sait quelles cérémonies accomplir pour obtenir des informations dignes de foi. Les divers messages ou indications qui caractérisent son art lui sont également familiers. Il existe des dizaines de méthodes différentes pour lire l'avenir : l'astrologie, la numéromancie, la chiromancie, L'étude des entrailles d'animaux, les dés, osselets ou runes et l'analyse de la fumée d'encens ne sont que quelques exemples parmi tant d'autres. C'est au joueur de déterminer quelle est la spécialité de son personnage.

Le magicien doit commencer par poser une question précise ayant trait à une action future, comme : "La journée est-elle idéale pour débiter notre voyage?", "Vaut-il mieux que nous tentions de remonter jusqu'au repaire des orques ou que nous attendions leur prochain raid?" ou encore "Quand le dragon reviendra-t-il?". Le MD effectue alors le test de compétence en secret. En cas d'échec, le joueur apprend que les signes n'étaient pas suffisamment clairs, à moins qu'un score particulièrement calamiteux (un 20 au dé, par exemple) n'incite le MD à le mener en bateau. Par contre, en cas de succès, le personnage reçoit une réponse assez vague basée sur son estimation personnelle. Les signes sont souvent bons ou mauvais, à moins qu'ils ne manquent de précision. Une réponse telle que "poursuivez, mais avec prudence" ou "un jour ou deux" est également acceptable. La véracité d'un signe n'est jamais garantie à cent pour cent. Il est ainsi possible de ne tenir aucun compte d'un signe particulièrement mauvais et de réussir la tâche que l'on s'était fixée. Le joueur peut juste espérer apprendre quelle est l'estimation du MD quant à la situation concernée par sa question.

Il faut au moins 1 heure pour accomplir la cérémonie requise. Selon la spécialité du personnage, plusieurs outils (comme des bâtonnets couverts de runes) peuvent s'avérer nécessaires. Certaines cultures primitives (ou tout simplement superstitieuses) accordent beaucoup de poids aux signes, ce qui explique qu'elles vénèrent tant les devins.

Lecture/Ecriture : *Prêtre, Magicien, Psioniste, Roublard Coût : 1 ; Int +1 MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage sait lire et écrire une langue qu'il peut parler, à condition que quelqu'un (autre PJ, PNJ, employé) puisse le lui enseigner. Cette compétence ne permet pas au personnage d'apprendre une langue morte (voir Langues Anciennes). Pour chaque point de personnage supplémentaire consacré à cette compétence, le personnage est alphabétisé dans une langue supplémentaire.

Lire sur les Lèvres : *Roublard Coût : 2 ; Int -2 MdJ*

Le personnage comprend les paroles des gens qu'il voit mais n'entend pas. Lorsque cette compétence est choisie, le personnage doit préciser la langue qu'il est capable de lire sur les lèvres (il doit savoir la parler). Pour utiliser ce talent, le personnage doit se trouver à moins de 30 pieds de l'orateur et en distinguer les lèvres. Le tirage de compétence est nécessaire. En cas d'échec, il n'apprend rien. En cas de réussite, il comprend 70% du monologue. Certains sons ne pouvant être différenciés, la compréhension par lecture sur les lèvres n'est jamais meilleure que cela.

Loi : *Combattant, Prêtre Coût : 1 ; Sag 0 Paladin, Magie & Sortilèges*

Un personnage doté de cette compétence est totalement familiarisé avec le système légal de son pays (ou de celui qu'il a choisi en achetant la compétence). Il sait quelles lois sont strictement respectées (le jeu illégal peut être toléré dans un pays et poursuivi activement dans un autre), et les procédures légales de routine (comme déposer une plainte contre un débiteur).

La compréhension des nuances de la loi, comme de petites clauses dans un contrat, peut nécessiter des jets de compétences. Un jet réussi signifie que le personnage a effectué une défense efficace pour lui ou un de ses compagnons accusé d'un crime. Si le juge est équitable et que les preuves sont ambiguës, le juge penchera en faveur du défendeur.

Toutefois, si le juge est corrompu ou les preuves accablantes, un jet réussi n'aidera pas. Un personnage peut investir des points de compétences supplémentaires pour devenir expert dans un domaine donné de la loi, tel que les codes des taxes ou les droits de propriété. L'expertise suppose une bonne connaissance du domaine choisi, ne requérant des jets que dans des circonstances extrêmes.

Lutherie : *Général Coût : 2 ; Dex -2 Barde, Humanoïdes*

Les personnages qui achètent cette compétence doivent décider de quel type d'instrument ils apprennent la confection: vent, cordes, percussion ou clavier. Chaque nouvelle famille d'instruments coûte un autre point de compétence. Un total de quatre points investis dans cette compétence permet de savoir fabriquer tout type d'instrument, et vaut au personnage le titre de maître luthier.

Le personnage doit acheter des matériaux valant un quart de la valeur de vente de l'instrument. Les instruments à vent et à percussion requièrent 1d6 jours de travail, les cordes 2d8 jours et les claviers 3d10 jours. Chaque jour de travail doit se voir consacrer au moins 10 heures actives. Si des outils d'artisan (25 po, poids 2,5 kg) ne sont pas disponibles, doublez tous les temps.

La qualité finale de l'instrument est déterminée pas un jet de compétence final. Un jet raté indique un instrument de mauvaise qualité, un jet réussi un instrument de bonne qualité. Un 20 naturel indique que l'instrument ne fonctionne pas et un 1 indique une pièce exceptionnelle valant le double de la normale. De simples réparations à un instrument ne prennent que 1d4 heures et ne requièrent pas de jets à moins que les outils appropriés ne soient pas disponibles. Réparer des dommages sérieux requiert 1d8 heures et un jet de compétence réussi.

M

Maçonnerie : *Général Coût : 1 ; For -2 MdJ, Talents & Pouvoirs**

Un maçon peut construire des bâtiments en pierre qui demeureront debout pendant de longues années. Il lui est aussi possible d'effectuer des gravures sur pierre rudimentaires, telles que lettrages, colonnes ou enjolivures. Les pierres peuvent être assemblées avec du mortier, ajustées soigneusement sans mortier ou ajustées grossièrement, avec les intervalles comblés à l'aide de graviers et de terre. Un maçon disposant de ses outils (marteau, ciseaux, coins, poulies) peut construire en un jour une section de mur épaisse d'un pied, longue de dix et haute de cinq, à condition que les pierres aient été taillées au préalable.

Un personnage peut accélérer la cadence avec un jet de compétence. Ces jets deviennent également nécessaires si le personnage n'a pas la compétence d'ingénierie et tente de monter un mur de plus de 3 m ou de construire une structure comprenant des arches ou des coins compliqués. Un maçon peut également superviser des ouvriers non-qualifiés qui exploitent une carrière de pierre. Il faut alors un maçon pour cinq ouvriers.

Les nains sont parmi les meilleurs maçons du monde : ils bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils utilisent cette compétence.

Magie tactique : *Magicien Coût : 1 ; Int -1 Magie & Sortilèges*

Nombre de magiciens considèrent que leur art est principalement utile sur le champ de bataille. Savoir quel sort employer à un moment donné s'apprend, comme le fait de tirer la quintessence de chacun de ses enchantements. Le personnage peut, grâce à un test de compétence réussi, déterminer à quelle distance il se trouve de sa cible, le nombre d'adversaires qui seront affectés par son sort de zone, s'il risque ou non d'être lui aussi touché par son éclair ou sa boule de feu en les utilisant dans un espace réduit, etc.

Il est également capable de se souvenir d'effets moins connus ou d'interactions qui ne sont pas, à première vue, évidentes. Par exemple, s'il se prépare à lancer un projectile magique contre un mage ennemi protégé par le sort de bouclier, le MD peut demander au joueur d'effectuer un test de compétence afin de déterminer si le PJ sait que son sort n'a aucune chance de percer la défense adverse (ce qui est d'autant plus logique s'il connaît lui aussi le sort bouclier). Par contre, si le personnage n'a aucune raison d'être au courant d'une immunité ou d'une propriété spécifique d'un monstre, d'un sort ou d'un objet magique, cette compétence ne lui est pas de la moindre utilité.

Maîtrise des Animaux : *Général* *Coût : 1 ; Sag -1* *MdJ, Rôdeur*, Talents & Pouvoirs**

Une compétence en ce domaine permet au personnage d'exercer un meilleur contrôle sur les bêtes de somme. Un tirage de compétence réussi indique qu'il est parvenu à calmer un animal excité ou agité. Par contraste, un personnage ne disposant pas de cette compétence n'a que 20% de chances d'accomplir une telle tâche.

La capacité d'empathie animale d'un rôdeur peut produire pour l'essentiel les mêmes effets calmants sur un animal que la compétence Maîtrise des Animaux. Si un rôdeur possède également cette compétence, il peut essayer d'apaiser un animal soit en effectuant un test de compétence, soit en utilisant sa capacité d'empathie animale ; mais pas les deux.

Si l'animal se trouve parmi les suivants du rôdeur, ce dernier n'a pas besoin d'utiliser son empathie animale, ni sa compétence de Maîtrise des Animaux pour le contrôler. Utilisez à la place les directives du chapitre 3 (manuel du rôdeur). La compétence Maîtrise des animaux n'a aucun effet sur l'espèce ennemie du rôdeur.

Le personnage reçoit un +1 à la valeur de toute compétence d'équitation, et la valeur de maîtrise des animaux est +2 avec le don d'empathie animale.

Manipulation de pouvoir : *Psionique* *Coût : 2 ; Int -4* *Dark Sun (The Will & the Way)*

La manipulation de pouvoir est la capacité d'amplifier un pouvoir ou une dévotion psionique. Cette compétence ne peut être utilisée pour manipuler les pouvoirs de la discipline principale du psioniste. Lorsque le Psionique initie ou maintient un pouvoir psionique, il peut utiliser la manipulation de pouvoir pour augmenter ses effets. Il initie d'abord le pouvoir avec un test de pouvoir normal. Puis il peut tenter la manipulation de pouvoir en faisant une vérification de compétence. La tentative entraîne un coût supplémentaire de 5 PFP, s'il réussit ou échoue. Si le personnage réussit son test de compétence, il active le résultat donné pour un score de pouvoir de la dévotion.

Si le Psionique roule un 20 naturel sur le contrôle de la compétence, il bâcle la tentative de manipulation et subit les effets néfastes de rouler un 20 pour vérification de la puissance que la dévotion du.

Manipulation des Foules : *Général* *Coût : 1 ; cha 0* *Barde, Humanoïdes*

Les personnages disposant de cette compétence sont familiarisés avec la manipulation d'une foule. Ils savent observer les gens et ajuster leur comportement en conséquence. Les humanoïdes qui ont normalement cette compétence sont tous les amuseurs humanoïdes - des bardes et diseurs de bonne aventure aux acrobates et gladiateurs.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour ajuster la réaction d'une foule. Un jet réussi altérera la réaction de la foule de deux niveaux (ou la convaincra de donner deux fois plus d'argent à l'amuseur qu'ils ne l'auraient normalement fait).

Manipulation du poison : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Sag -2* *Nécromanciens*

Grâce à cette compétence, un personnage apprend à utiliser en toute sécurité les poisons magiques et banaux. Il n'y a pas de danger qu'un tel personnage puisse accidentellement poignarder quelqu'un avec une arme empoisonnée. Le personnage peut également identifier un poison et un antidote possible par inspection visuelle du venin ou de ses symptômes dans une victime (avec un test de compétence). En outre, un personnage peut naturellement identifier les animaux, les plantes, ou des monstres vénéneux rencontrés (avec un test de compétence). Tout jet manqué de 4 ou plus, empêche toute identification à la fois du poison et son antidote. A la discrétion du MD, les personnages possédant les compétences Manipulation des Animaux, la Herboristerie, et Brassage peuvent être en mesure de fabriquer certains type de poisons parmi les plus mortels répertoriés sur la page 73 du le GdM. Le coût et le temps requis pour une telle activité devrait être ajustés par le MD, mais en prévoyant que tous les composants soient personnellement récoltés par le personnage, il ne devrait pas prendre moins de 1-6 jours pour faire une dose de poison. Les poisons magiques ne peuvent pas être fabriqués à l'aide de cette capacité.

Mancœuvres Navales :

Le personnage connaît bien bateaux et navires. Il est parfaitement qualifié pour être membre d'un équipage, bien qu'il ne puisse pas diriger un navire par lui-même. Tout vaisseau marin a besoin d'un équipage ainsi entraîné. Un bateau fluvial en possédant un verra sa vitesse augmentée de 50 pour cent.

Massage : *Combattant* *Coût : 1 ; Dex 0* *Gladiateur*

La compétence Massage permet à un gladiateur d'aider ses partenaires à se maintenir en forme plus longtemps. En appliquant ce traitement entre les matchs, le gladiateur s'assure que les muscles du sujet sont relaxés et décontractés, ce qui est essentiel pour un bon combat. Tout gladiateur qui reçoit un massage entre deux combats, gagne un +2 à ses tests d'Endurance pour le prochain combat. Le massage ne peut être pratiqué que sur les autres ; le gladiateur compétent ne peut se masser lui-même et recevoir le bonus.

Marchandage : *Général* *Coût : 2 ; Sag 0* *Al Qadim (Arabian Adventures), Dark Sun*

Discuter avec le DM avant de prendre cette compétence. Bien qu'il rehausse la saveur de la campagne AL-QADIM™, le Marchandage peut entraîner que les PJs passent trop de temps au bazar et trop peu de temps sur le terrain (ou dans d'autres royaumes de l'aventure).

Le bazar est un lieu où l'on donne et où l'on prend, où des prix exigés sont élevés et de modiques sommes sont versées. La liste de prix des équipements du chapitre 6 présente trois montants pour chaque article. Le premier est le «prix d'appel», le second le "prix normal", et le troisième le "prix négocié". Si le MD choisit d'éviter tous les marchandages, seul le prix normal est applicable. Mais si le marchandage est permis, alors les trois prix entrent en jeu dans la campagne Al-Qadim.

Le prix d'appel est juste que ce qu'un marchand demande habituellement pour un article donné quand un acheteur le désigne. Un mauvais marchandage se termine généralement par le paiement de ce prix. Le prix négocié reflète le résultat le plus réussi qu'un personnage puisse marchander, alors que le prix normal reflète un point-milieu - une sorte d'impasse ou de compromis entre l'acheteur et le vendeur.

Voici comment la compétence fonctionne en jeu. Un acheteur avec la compétence Marchandage, généralement un PJ, indique un objet en vente et en demande le prix (Les prix sont rarement affichés). Il existe des variations, mais en règle générale, les commerçants sont supposés avoir la compétence marchandage aussi, avec une sagesse de 14 pour effectuer le test (En d'autres termes, leur score le marchandage est de 14). Le PJ fait un jet de marchandage. Le MD fait de même pour le commerçant. Les résultats sont les suivants :

Si l'acheteur fait un test avec succès, mais pas le commerçant, l'article se vend au prix négocié, généralement avec quelques plaintes du marchand. ("Vous me dépossédez! Souvenez-vous que c'est moi qui étais si bon avec vous la prochaine fois que vous avez besoin de fournitures. Maintenant, qu'est-ce que je peux vous montrer d'autre?").

Si l'acheteur et le vendeur font chacun leur test avec succès, le commerçant ne descendra pas en-dessous du prix normal, indépendamment de chamailleries.

Si l'acheteur et le vendeur échouent à leur test, le commerçant ne descendra pas en-dessous du prix normal (le "juste prix", le «prix parfait», le prix "qui nourrit à peine ma femme et mes dix enfants malades - quasiment un meurtre!").

Si l'acheteur échoue son test, mais que le vendeur réussit, le marchand sera ferme sur le prix demandé, et n'en changera pas quelque soit la quantité de marchandage. («Ah! Vous m'insultez avec vos manières de tête de cochon! Si vous pensez que vous pouvez obtenir un meilleur prix, alors allez ailleurs! Maintenant, que puis-je vous montrer d'autre?")

Ne pas avoir la compétence Marchandage équivaut à un échec au test de compétence. Par exemple, si l'acheteur n'a pas la compétence, et que le test de compétence du vendeur échoue, alors le prix normal est applicable.

S'il y a plusieurs PJs, un seul d'entre eux peut marchander pour un article particulier; un commerçant ne recommencera pas avec un autre personnage joueur. En outre, le prix d'un article déterminé par le marchandage s'applique tout au long de la journée d'affaires. De nouvelles tentatives sont inutiles avant le lendemain matin. Si le personnage veut acheter un autre article du même type, le prix précédent s'applique automatiquement. Un personnage peut marchander pour un autre type d'article tout de suite, mais ne pourrait pas, par exemple, essayer d'acheter une deuxième outre ce jour-là chez le marchand pour un meilleur prix.

Au choix du MD, les commerçants peuvent décider de ne pas marchander avec un PJ qui ne semble pas avoir suffisamment sur lui pour le prix d'appel. (Pourquoi les commerçants iraient se fatiguer pour un pauvre qui n'a pas l'intention d'acheter?) "Laissez-moi voir votre argent" est une réponse commune à un acheteur douteux qui tente de marchander.

Les bazars sont bondés avec toutes sortes de marchandises, dont certaines rares et étranges, comme une armure importée de royaumes du nord ou un automate d'occasion versant le café. Si un article ne figure pas dans le chapitre 6, le MD doit fixer un prix normal, ajouter 50 pour cent afin de déterminer le prix d'appel, et soustraire 25 pour cent du prix normal de trouver le prix négocié. Par exemple, un ensemble de fines coupes cristallines pourraient avoir un prix normal de 100 PO. Le prix d'appel serait de 150 PO, et le prix négocié serait de 75 PO.

Le Marchandage devrait rehausser la saveur des aventures dans la Terre du Destin, avec une interprétation appropriée pour compléter les tests de compétence. Le MD ne doit pas lui permettre de dominer ou de ralentir la campagne.

Dark Sun :

Un personnage avec la compétence de marchandage peut négocier des liquidités, des services ou des objets afin d'obtenir un meilleur marché. Dans une transaction en liquide, un test réussi permet au personnage d'acheter un objet 10% moins cher ou d'en vendre un 10% plus cher par rapport au prix moyen.

Dans un troc simple, un test réussi augmente de 10% la valeur perçue des marchandises du négociateur. Dans un troc prolongé, un test réussi permet au négociateur de lancer 3d6 au lieu de 2d6 pour ce round de marchandage ; un test distinct est nécessaire à chaque round (voir Chapitre 6 - Argent et Equipement).

Dans une transaction portant sur des services, un test réussi donne au négociateur 10% de plus que le prix normal pour ses services. Le MD doit exiger des joueurs qu'ils simulent les séances de marchandage pour obtenir les bénéfices de cette compétence. Les trocs simples et prolongés sont expliqués en détail dans le Chapitre 6 - Argent et Equipement.

Marche sur l'eau *Roublard* *Coût : 1 ; Dex-1* *Ninja's Handbook*

Cette compétence permet au personnage d'emprunter correctement les mizugumo (pontons flottants utilisés par les ninjas pour traverser des étendues d'eau). Le Ninja doit effectuer un jet de compétence chaque round. Un échec signifie que le Ninja est bruyamment tombé à l'eau.

Maroquinerie : *Général* *Coût : 1 ; Int 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence permet au personnage de tanner et traiter le cuir pour en faire vêtement ou autres objets. Il lui est possible de fabriquer des armures de cuir, ainsi que des sacs à dos, des sacs de selle, des selles et toute sorte de harnachement. Un maroquinier doit faire des jets de compétence pour les commandes inhabituelles, par exemple pour faire une rustine de cuir pour une coque de bateau ou tirer une tente viable de chutes de peaux.

Méditation Focalisée : *Psioniste* *Coût : 1 ; Sag +1* *Psioniques*

Grâce à cette compétence, un psioniste peut concentrer son énergie mentale sur une discipline particulière. Il en résulte que son score de pouvoir dans cette discipline augmente temporairement, tandis que ceux dans les autres décroissent. La compétence exige du personnage qu'il médite, de manière ininterrompue, pendant 12 heures. Les quatre dernières heures de cette méditation sont passées dans une profonde transe, semblable au sommeil. Le psioniste peut récupérer normalement les PFP pendant toute cette période. Une fois que la méditation est achevée, le joueur fait un jet de compétence. S'il le réussit, il a concentré avec succès son esprit sur une discipline particulière (choisie au début du processus). Tous les scores de pouvoir psionique du personnage dans cette discipline sont augmentés de 2 points pendant les prochaines 24 heures, ou jusqu'à ce que le total de PFP du personnage tombe à zéro, selon ce qui arrive en premier. Tous les autres scores de pouvoir dans les autres disciplines sont réduits de 1 point pendant cette même période.

Mélopée : *Général* *Coût : 1 ; cha +2* *Barde, Humanoïdes*

Cette compétence est utilisée pour marquer le pas pour des travailleurs ou des soldats. Les jets de compétence déterminent si le personnage chante efficacement. Un jet réussit signifie que ceux qui entendent la mélodie sont légèrement hypnotisés par le rythme, ce qui fait que le temps passé à des tâches ardues et répétitives semble passer plus vite. Le MD peut ajuster les résultats à son gré pour des marches forcées, rameurs, excavations, et autres travaux similaires.

Mendicité : *Roublard* *Coût : 1 ; Cha 0* *Humanoïdes, Voleur*

Cette compétence a deux fonctions. D'une part, elle permet au personnage de se poser de manière convaincante comme un mendiant ; le succès est automatique, et aucun test de compétence ne doit être fait. Cette fonction est la plus utilisée par les assassins, les chasseurs de primes et les espions dans l'accomplissement de leurs missions.

D'autre part, un personnage peut également utiliser la Mendicité pour se procurer un revenu journalier fort minime (de nombreux tire-laines sont en fait des mendiants qui ne gagnent pas assez - ou vice-versa). Un succès exige en premier qu'il y ait des gens à qui mendier avec de l'argent à donner. Un personnage dans un château abandonné ou dans un village récemment pillé est virtuellement assuré d'un échec.

Les modificateurs suivants sont de simples suggestions pour le MD. Ils ne tiennent pas compte de la richesse des habitants, mais juste de la densité de la population. Les régions appauvries peuvent avoir des modificateurs négatifs encore plus grands - tout comme les zones peuplées avec une tradition de laderie.

MODIFICATEURS SUGGERES POUR LA MENDICITE

Lieu	Modificateur
Inhabité/Contrées sauvages	Echec
Campagne	- 7
Hameau, village	- 5
Ville	- 2
Cité	0

Si un test de compétence est réussi, alors le personnage est capable de récolter assez d'argent, de biens ou de services pour satisfaire à ses besoins d'un jour (un peu à manger et à boire, un lieu ou dormir). Le MD peut également utiliser le test de compétence pour des actions uniques particulières - par exemple, un personnage sous le déguisement d'un mendiant accoste un PNJ spécifique. La compétence de Mendicité ne peut pas être utilisée pour forcer des personnages-joueurs à donner de l'argent ; les joueurs sont toujours libres de décider si et comment leurs personnages répondent aux supplications.

Météorologie : *Général* *Coût : 1 ; Sag -1* *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Cette compétence permet au personnage de deviner intelligemment les conditions climatiques à venir. Un tirage réussi signifie que le personnage prévoit correctement la nature générale du temps pour les six heures suivantes. Un tirage raté signifie qu'il a mal interprété les signes naturels pour arriver à une conclusion erronée. Le MD doit faire le tirage secrètement. Il est possible de faire un tel tirage toutes les six heures. Pour chaque période de six heures d'observation, le personnage gagne un bonus de +1 sur sa caractéristique (puis qu'il voit le temps changer, il peut mieux estimer ce qui va se produire). Ce bonus est cumulatif, bien que le sommeil ou toute autre activité occupant le personnage pendant une longue période en annule les bénéfices. Parfois les conditions climatiques à venir sont si évidentes qu'aucun tirage n'est requis. Il est difficile de ne pas remarquer la tornade qui dévaste la plaine, ou la masse de nuages noirs à l'horizon, se dirigeant de toute évidence vers le personnage. Dans de telles conditions, le joueur sera la plupart du temps à même de déduire ce qui va arriver à son personnage.

Mines : *Général* *Coût : 2 ; Sag -3* *MdJ, Nains, Talents & Pouvoirs*

Il est nécessaire qu'un personnage possédant cette compétence soit présent dans n'importe quelle mine pour déterminer les endroits où creuser et pour superviser les travaux. Il lui est tout d'abord possible de déterminer le type de minerais ou de gemmes extractibles d'une certaine région. Il doit pour cela passer au moins une semaine à explorer une zone de 6 km de côté. Le MD peut décider qu'une zone plus grande doit être explorée avant de trouver quoi que ce soit de valeur, et donc augmenter le temps requis. A la fin de cette période, le personnage peut déterminer ce que l'on pourra trouver dans la région.

Après cela, il est capable de situer la mine. Un tirage de compétence réussi lui permet de découvrir un site favorable pour commencer les fouilles. Ce choix ne garantit pas d'obtenir une mine prospère : il permet simplement de savoir quel est le meilleur site dans une région déterminée. Il appartient au MD de décider des minéraux pouvant être découverts dans la région (s'il y en a). En cas de tirage raté, le personnage pense avoir trouvé un bon site mais se trompe. Il ne découvrira bien entendu son erreur qu'après que de grands efforts auront été faits. Une fois la mine opérationnelle, le personnage disposant de cette compétence pour rester sur les lieux afin de superviser les travaux. Bien qu'il s'agisse d'un emploi stable, la plupart des personnages-joueurs préféreront engager un PNJ pour le tenir.

Mobilisation de Horde : *Combattant* *Coût : 2 ; Cha -2* *Barbare*

Bien qu'un personnage puisse dépenser des unités pour acquérir cette compétence à tout moment de sa carrière, il peut seulement l'utiliser quand il atteint le 10e niveau. La compétence lui permet de mobiliser une horde de personnages animés des mêmes sentiments pour exécuter une mission.

Le personnage peut seulement mobiliser une horde de sa patrie. Seuls les membres de sa patrie se joindront à la horde. Aucun membre d'alignement mauvais ne répondra. Pour mobiliser une horde, le personnage doit remplir les conditions suivantes :

- Il doit faire état d'une mission claire et précise pour la horde, comme "défendez notre patrie d'une invasion," "rassemblez de la nourriture pour nos voisins affamés," ou "chassez les ogres de la forêt".
- Il doit désigner un point de rassemblement dans sa patrie ou la horde se réunira.
- Il doit rester dans sa patrie une semaine pour annoncer ses intentions.

A la fin de la semaine, il fait un jet de compétence. Si le jet échoue, la horde manque à l'appel. Il peut passer une autre semaine à tenter de rallier la horde, en faisant un second jet de compétence à la fin de cette période, cette fois avec une pénalité de -3. Si le test échoue une seconde fois, il ne peut pas rallier de horde pendant une période d'un mois.

Si le test réussit, la horde commence à se rassembler au point de rendez-vous à la vitesse de 500 hommes et femmes par semaine. Le nombre total des membres est égal au niveau des points d'expérience du mobilisateur divisé par 2.000 (si le mobilisateur a 1.500.000 points d'expérience, la horde consistera en 750 membres ; 500 arrivent la première semaine, 250 la deuxième semaine). Le nombre de membres ne peut pas excéder la population totale de la patrie du mobilisateur.

Approximativement 90 % de la horde consistera en des guerriers de niveau 0. Les 10 % restant consiste en des guerriers de niveau 1. La horde comprend aussi un aide pour chaque tranche de 500 membres, arrondi à l'entier supérieur ; les aides ont la moitié du niveau du mobilisateur (arrondi à l'entier supérieur) et devraient être de la même classe que lui. En outre, chaque aide a deux assistants de la moitié du niveau de l'aide (arrondi à l'entier supérieur) et peuvent être de n'importe quelle classe au choix du MD. Enfin, le MD peut inclure un magicien ou un prêtre pour 1.000 membres (arrondis à l'entier supérieur) ; ces personnages ont la moitié du niveau du mobilisateur.

Exemple : Un combattant du 14e niveau à 1.500.000 points d'expérience mobilise une horde de 750 personnes. La horde consiste en 675 guerriers de niveau 0, 75 guerriers du 1er niveau, deux aides du 7e niveau, quatre assistants de niveau 4 et un prêtre de niveau 7.

La horde essaie de remplir sa mission au mieux de ses capacités. Le mobilisateur ne peut pas changer la mission. S'il essaie de le faire, la horde se disperse immédiatement et ses membres rentrent chez eux ; la mission originale échoue. De la même façon, si la horde reste inactive pendant plus de deux semaines, les membres désertent ; là encore, la mission est un échec.

Autrement, le mobilisateur peut garder la horde réunie pendant un nombre de semaines égal à son niveau. Contrôler la horde est un travail à temps plein. Pendant ce temps, le mobilisateur est constamment requis pour régler les disputes, assigner les tâches et punir les désobéissants. Bien que les aides puissent s'occuper de beaucoup de corvées, la responsabilité finale appartient au mobilisateur. Pour chaque semaine ou le mobilisateur manque à dévouer toute son attention à la horde, il doit faire un jet de compétence. Si le jet échoue, la horde se disperse et la mission est un échec.

Si la mission n'a pas été complétée en un nombre de semaines égal au niveau du mobilisateur — et que la horde est toujours intacte — le mobilisateur peut lancer un appel pour que la horde reste réunie plus longtemps. Le mobilisateur doit faire un jet de compétence ; si la horde est sur le point de réussir ou s'ils se sont arrangés pour réunir un trésor substantiel, le MD peut modifier le test jusqu'à +4. Si le jet de compétence réussit, la horde reste intacte pendant une autre semaine. Si le test échoue, la horde se disperse et la mission échoue. Aucune horde ne peut rester réunie pendant un nombre de semaines supérieur à 150 % du niveau du mobilisateur, arrondi à l'entier supérieur. Théoriquement, un mobilisateur du 13e niveau peut garder une horde réunie pendant 20 semaines. Toutefois, remarquez que cela exige des jets de compétence réussis pendant sept semaines à la suite.

Si la horde se disperse après une mission réussie, le mobilisateur aura une meilleure chance de le rallier à nouveau ; l'année suivante, il recevra un bonus de +2 quand il mobilisera une horde. Mais si la mission échoue, sa réputation en pâtit ; il doit attendre une année complète avant qu'il ne réessaie de mobiliser une horde.

Barbares : Une horde barbare consiste entièrement en des guerriers barbares, dans les mêmes proportions décrites ci-dessus. Au choix du MD, la horde peut comprendre un chaman (moitié du niveau du mobilisateur) pour chaque tranche de 1.000 membres, arrondis à l'entier supérieur. Le mobilisateur ne peut pas ordonner à une horde d'entreprendre une mission qui exige d'elle de quitter la patrie à moins qu'il n'ait aussi la compétence de commandement.

Modelage de chaos : *Général* *Coût : 1 ; Sag 0* *Planewalker's Handbook*

Heureusement pour les voyageurs, la nature élémentaire des Limbes se modèle selon la volonté d'esprit d'un lascar. La plupart du temps, le lascar utilise sa conscience pour faire en sorte que des morceaux de terre solide ou d'autres types de terrains se forment à partir de la substance des Limbes. Quiconque plongé dans la substance du plan peut manipuler la matière des Limbes dans une certaine mesure, tel que décrit sur la table ci-dessous. Le problème, c'est qu'à moins que le péquin ne possède la compétence de modelage de chaos, tout se dissipe lorsqu'il s'endort, devient distrait ou qu'il l'oublie tout simplement.

Table de Stabilisation du Terrain :

Score de caractéristique*	Zone d'effet	Type de terrains
0	Aucune	Aucun
1-4	3 mètres par point de caractéristique (Terrain plat)	Simple
5-10	10 mètres par point de caractéristique (Collines, arbres, ruisseaux)	Complexe
11-18	100 mètres par point de caractéristique (Bâtiments, rues)	Artificiel
19+	1,5 km par point de caractéristique (Bâtiments complexes)	Inclus les animaux originaux du plan

* On utilise l'Intelligence pour la stabilisation consciente des personnes ordinaires ; Et la Sagesse pour la stabilisation inconsciente des Anarchs formés au modelage de chaos (voir ci-dessous).

Certains individus, connus sous le nom d'Anarchs, ont la capacité innée de modeler le chaos. (Le MD devrait consulter la boîte Planes of Chaos pour plus de détails afin de déterminer si un personnage possède ou non cette capacité). Les Anarchs non formés utilisent la table tel qu'expliqué ci-dessus. Mais les Anarchs peuvent apprendre la compétence de modelage de chaos, qui confère à l'esprit du lascar la capacité de stabiliser le terrain, même lorsque le personnage est distrait ou inconscient.

Les Anarchs entraînés utilisent les pouvoirs de l'inconscient pour stabiliser le terrain dans les Limbes. Avec la compétence, le personnage utilise la Sagesse plutôt que l'Intelligence sur la Table de Stabilisation du Terrain, et il est libre d'effectuer d'autres actions en même temps qu'il modèle le chaos.

N

Natation : *Général* *Coût : 1 ; For 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Une personne dotée de cette compétence sait nager et peut se déplacer dans l'eau selon les règles figurant dans le chapitre consacré à ce sujet (page 120). Ceux qui ne la possèdent pas ne savent pas nager. Il leur est possible de retenir leur souffle et de flotter mais pas de se déplacer dans l'eau.

Talents & Pouvoirs : Pour chaque point de personnage ajouté à cette compétence après l'avoir acquise, un nageur peut ajouter 1 à sa vitesse de nage.

Navigation : *Combattant, Prêtre, Roublard (Général)* *Coût : 1 ; Int -2MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage a appris l'art de naviguer aux étoiles, d'étudier les courants et de reconnaître les signes avant-coureurs d'une terre, de récifs et d'autres dangers cachés. Avec un sextant et un compas (instruments qui ne sont pas nécessairement disponibles dans toutes les campagnes), et s'il peut observer les étoiles ou un lever ou un coucher de soleil, il peut calculer où il se trouve sans jet de compétence. Un personnage ainsi équipé peut traverser les océans sans se perdre, mais un jour de mauvais temps peut l'empêcher de voir les étoiles et le dévier considérablement.

Si le personnage ne dispose pas des instruments sus-déterminés, ou doit travailler avec une direction générale (parce que le soleil est diffusé par le brouillard, par exemple), le MD doit faire en secret un jet de compétence. Avec un succès, le personnage assure une navigation correcte pour la journée. Les erreurs varient avec la gravité de l'échec ; sur un 20 le personnage part pratiquement dans la direction opposée à celle désirée.

Ceci ne sert guère sur terre. En mer, un tirage de compétence réussi réduit les chances de se perdre de 20 pour cent.

Cette compétence est considérée comme une compétence générale dans l'option du joueur : Talents & Pouvoirs.

Nécrologie : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Sag 0* *Nécromanciens*

Un personnage qui a cette compétence est versé dans la connaissance des morts-vivants. Cette compétence peut être utilisée pour aider à déterminer les repaires probables, la nourriture habituelle, et l'histoire de telles créatures (pas de test de compétence nécessaire). Chaque fois qu'un personnage avec cette compétence est confronté à un mort-vivant, il peut être en mesure d'identifier précisément la créature (distinguer un Ghast, d'une goule commune, par exemple).

En outre, en réussissant un nouveau test de compétence, il se souvient des faiblesses et des défenses naturelles ou immunités spécifiques de la créature. À la discrétion du MD, un test manqué (dans l'un des ces cas) va révéler une information trompeuse, voire totalement erronées qui peuvent en fait renforcer ou avantager les morts-vivants.

O

Observation : *Roublard, Prêtre* *Coût : 1 ; Int 0* *Humanoïdes, Voleur, Magie & Sortilèges*

Les personnages avec cette compétence ont cultivé des dons exceptionnellement précis d'observation. Le MD peut demander un test de compétence (ou le faire secrètement lui-même) à chaque fois qu'il y a quelque chose de subtilement dissimulé ; il peut également permettre aux personnages avec Observation d'augmenter de 1 sur 6 leurs chances de trouver des portes secrètes ou cachées. La compétence couvre tous les sens.

Exemple : Julina est en train d'interroger un homme qui prétend être un artisan ayant travaillé au palais ; elle est en train de chercher l'entrée la plus discrète. Le MD effectue secrètement un test d'Observation ; il est réussi. "Tu remarques, lui dit-il, que ses mains sont dans un état magnifique, entièrement dépourvues de callosités". A partir de cette observation, Julina peut en déduire que l'homme se fait juste passer pour un artisan ; il peut être un escroc tirant avantage de quelques consommations à l'œil et de quelques pièces, voire même un espion à la solde de ses ennemis.

Œil sûr : *Combattant, Roublard Coût : 1 ; Dex 0 Combat & Tactiques*

Les personnages ayant ce talent sont d'excellents tireurs à l'arc ou à l'arbalète. Ils ont un sens des distances exceptionnellement sûr, une aisance dans l'estimation des tirs difficiles et ils visent et décochent leurs flèches avec souplesse et assurance. Si le personnage prend un round complet pour viser (c'est-à-dire qu'il retient volontairement son action jusqu'à la fin du round), il ne subira pas de pénalité pour un tir à moyenne portée et ne souffrira que d'un -2 pour un tir à longue portée. Si le personnage avait normalement dû faire plusieurs attaques avec son arme, il doit les sacrifier s'il veut utiliser son talent : il ne peut faire qu'un tir par round.

Optimisation de l'armure : *Combattant Coût : 1 ; Dex -2 Dark Sun*

Cette compétence permet à un personnage d'utiliser son armure de la meilleure manière possible contre un adversaire particulier (un peu comme la capacité spéciale du gladiateur). Un test de compétence réussi dans le premier round de tout combat donne un bonus de -1 à la classe d'armure du personnage dans cette situation. Une situation est une série de rounds dans laquelle un personnage particulier engage un combat. Une fois que le personnage a passé deux rounds pleins sans combattre, la situation s'achève.

Le personnage doit porter un certain type d'armure ou employer un bouclier afin d'utiliser la compétence d'optimisation de l'armure. Le bonus conféré par l'armure ou le bouclier s'ajoute au bonus donné par cette compétence. De plus, le bonus de la compétence d'optimisation de l'armure s'ajoute à celui de la capacité spéciale du gladiateur.

Orientation Souterraine : *Général Coût : 1 ; Int 0 Nains*

Un personnage muni de cette compétence pourra s'orienter sous terre et déterminer la route la plus courte vers la surface. Grâce à une analyse attentive des courants et de la texture de l'air, un personnage peut même déterminer s'il y a des poches de gaz toxiques dans l'air. Il faut réussir un jet de compétence pour utiliser cette compétence.

P

Parade de Projectiles : *Combattant, Prêtre, Roublard Coût : 1 ; Na Combat & Tactiques*

Le personnage peut faire une manœuvre de blocage (voir chapitre deux du Combat & Tactique) contre des projectiles normaux venant d'en face. Le personnage peut utiliser son changement d'orientation gratuit (voir chapitre un) pour se tourner vers un attaquant se trouvant sur ses flancs ou dans son dos, mais cela compte comme son changement d'orientation du round. Par projectiles normaux, nous entendons : les flèches, haches, carreaux, javelots, petites pierres et lances. Les projectiles magiques ou les grands projectiles tels que les carreaux de baliste, les rochers lancés et les sorts de projectiles magiques ne peuvent être déviés ou parés.

Pêche : *Général Coût : 1 ; Sag -1 MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Le personnage est entraîné à pêcher à la ligne, au filet ou au harpon. Faites un tirage de compétence à la fin de chaque heure consacrée à la pêche. En cas d'échec, aucun poisson n'est attrapé. Dans le cas contraire, une canne à pêche ou un harpon ramène un nombre de poissons égal à la différence entre le résultat du dé et le score de Sagesse du personnage. Un filet en ramène trois fois plus. Il est bien entendu impossible de prendre du poisson là où il n'y en a pas. Par contre certaines régions regorgent de poisson, comme rivières ou lacs pendant la saison du frai. Le MD pourra modifier les résultats en fonction de la situation.

Si le personnage ne veut que de grosses prises (esturgeon, silure, carpe géante ou gros poissons de mer), la fréquence descend à un poisson par heure.

Barbare : Plutôt que de pêcher avec des hameçons et des filets, beaucoup de barbares utilisent des épieux ou leurs mains. Quand il pêche, un barbare fait un jet de compétence toutes les heures. Si le test réussit, le nombre de poissons attrapés est égal à la différence entre le score de Sagesse du barbare et le résultat du dé. Un adulte peut vivre avec deux poissons d'eau douce typiques (tels une truite, une perche ou un silure) par jour.

Modifiez le nombre de poissons attrapés en y factorisant la qualité de l'endroit de pêche. Consultez la Table 33 et multipliez le nombre de base (le résultat de dé de la compétence moins la Sagesse du pêcheur) par le modificateur indiqué. Ces aides servent à déterminer la qualité du coin de pêche.

- **Pauvre :** Marécage, marais, ruisseau peu profond.
- **Moyenne :** Ruisseau ou rivière à faible courant, étang ou lac moyennement profond ; rive d'une grande masse d'eau (à l'opposé du centre) ; zone ensoleillée d'un climat chaud, zone ombragée d'un climat froid.
- **Bonne :** Rivière ou ruisseau à débit rapide ; lac ou étang profond ; centre d'une grande masse d'eau (à l'opposé d'une rive) ; zone ombragée d'un climat chaud ; zone ensoleillée ouverte d'un climat froid.

Table 33 : Qualité des coins de pêche

Qualité	Multiplicateur
Pauvre	1/2 (arrondissez à l'entier inférieur)
Moyenne	1
Bonne	2

Exemple : Grog a la compétence de pêche et un score de Sagesse de 13. Il pêche dans un coin de pêche pauvre. Le joueur de Grog obtient un 8. Avec un résultat dans un coin moyen, Grog aurait normalement pêché cinq poissons (13 - 8). Multipliez le nombre de base par le multiplicateur Pauvre de la Table 33 (1/2). Grog pêche deux poissons (5 x 1/2, arrondi à l'entier inférieur).

Peinture : *Général Coût : 1 ; Sag -1 Talents & Pouvoirs*

Un personnage avec cette compétence sait rendre des images avec des huiles, un pinceau et une toile. Il peut peindre raisonnablement bien des portraits, des paysages et des monstres, et connaît les règles régissant la perspective, les ombrages et la composition. Avec le don d'artiste, le personnage reçoit +2 à la valeur de sa compétence et peut réaliser des œuvres incroyablement réalistes, pouvant provoquer de puissants sentiments chez le spectateur et pouvant être achetées par un riche PM.

Persuasion : *Prêtre Coût : 1 ; Cha 0/Cha-2* Rôdeur, Magie & Sortilèges*

Cette compétence permet au personnage de formuler un argument pertinent afin de convaincre un PNJ de voir les choses de son point de vue, de réagir plus favorablement, ou de satisfaire une requête. Le personnage converse avec le PNJ pendant au moins 10 rounds (ce qui signifie qu'il faut que le sujet veuille avant toute chose parler avec le personnage) ; les sujets dont les attitudes sont menaçantes ou hostiles ne sont pas affectés par cette compétence. Un test de compétence réussi signifie que la réaction du sujet est modifiée de +2 en faveur du personnage (voir le Tableau 59 au Chapitre 11 du Guide du Maître). Ce bonus n'est pas cumulatif avec d'autres ajustements à la réaction, comme ceux issus du Charisme ; d'autres ajustements à

la réaction ne s'appliquent pas. Pour toutes les unités supplémentaires qu'un personnage dépense dans cette compétence, il augmente l'ajustement à la réaction de +1 (par exemple, le fait de dépenser deux unités dans cette compétence lui donne un bonus à la réaction de +3).

Le Score est basé sur le charisme -2 dans l'option du joueur : Magie & sortilèges.

Pistage : *Combattant, Roublard* Coût : 2 ; Sag 0 *MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Les personnages disposant de cette compétence peuvent suivre la trace de créatures dans la plupart des types de terrain. Les rangers effectuent leurs tirages sans pénalité, les autres personnages avec une pénalité de -6 sur leur caractéristique. D'autres modificateurs sont appliqués au tirage, comme le montre le Tableau 40.

Tableau 40 : MODIFICATEURS DU PISTAGE

Terrain	Modificateur
Terre meuble ou boueuse	+4
Buissons, lianes ou roseaux denses	+3
Signes de passage occasionnels, poussière	+2
Sol normal, plancher de bois	0
Terrain rocheux ou eau peu profonde	-10
Pour 2 créatures dans le groupe piste	+1
Pour 12 h. écoulées après le passage	-1
Par heure de pluie, neige ou grêle	-5
Faible luminosité (lune ou étoiles)	-6
Le groupe pisté tente de masquer ses traces	-5

Les modificateurs du tableau 39 sont cumulatifs - faites le total en considérant toutes les conditions réunies et combinez-les avec la Sagesse du pisteur pour obtenir la chance modifiée de réussir un pistage. Exemple : Si la Sagesse de Katalpa est égale à 16, qu'elle tente un pistage en terrain boueux (+4), de nuit (-6) et pendant une tempête de grêle (-5), sa chance de réussite est de 9 (16 + 4 - 6 - 5) - étant rôdeur, elle ne souffre pas de la pénalité de -6 affectant les autres personnages. Pour que le pistage puisse être envisageable, la créature suivie doit laisser une trace. Il est virtuellement impossible de pister une créature volante ou immatérielle. Le MD pourra cependant le permettre en certaines circonstances, mais devra ajouter alors des pénalités substantielles. Pour pister une créature, le personnage doit tout d'abord en découvrir la trace. A l'intérieur, il lui est nécessaire d'avoir vu la créature durant les 30 dernières minutes. Le pistage doit commencer à l'endroit où il l'a vue pour la dernière fois.

En extérieurs, le pisteur doit soit avoir vu la créature, soit se faire rapporter ses déplacements récents par un témoin oculaire ("Ouais, on a vu ces orques remonter cette piste pas plus tard qu'hier !"), ou bien il doit avoir une preuve que la créature se trouve dans les environs (par exemple, un sentier utilisé par le gibier). Si ces conditions sont remplies, on peut faire un tirage de compétence. En cas de réussite, le personnage trouve une piste ; en cas d'échec, il n'en trouve aucune. Il sera impossible de faire une nouvelle tentative avant que les conditions précitées ne soient à nouveau remplies en d'autres circonstances.

Une fois la piste découverte, de nouveaux tirages de compétence s'effectuent dans les situations suivantes :

- *La chance de pistage diminue (changement de terrain, pluie, créatures quittant le groupe piste, nuit, etc.).
- *Une seconde piste croise la première.
- *Le groupe reprend le pistage après une halte (pour se reposer, manger, combattre, etc.).

Lorsque le pisteur rate un tirage de compétence, il pourra faire un nouveau tirage après avoir passé au moins une heure à repérer de nouveaux signes de passage dans les environs. Si ce tirage est lui aussi raté, aucune tentative ultérieure n'est autorisée. Lorsque plusieurs pisteurs suivent la même piste, un bonus de +1 est ajouté à la caractéristique du plus compétent d'entre eux. S'il perd la piste, tous la perdent.

Si les modificateurs abaissent la chance de pistage en-dessous de 0 (ex : les modificateurs sont égaux à -11 et la Sagesse du personnage à 10), le personnage perd totalement la piste et ne pourra plus la retrouver par la suite, même si les conditions s'améliorent. D'autres personnages pourront éventuellement continuer le pistage mais celui-ci en sera incapable. Un pisteur peut également tenter d'identifier le type des créatures suivies, ainsi que leur nombre, en réussissant un tirage de compétence. Tous les modificateurs de pistage s'appliquent. Il est possible de faire un tirage d'identification chaque fois que l'on en fait un normal pour trouver la piste. La réussite permet d'identifier les créatures (à condition que le personnage ait quelques connaissances à leur sujet) et d'en estimer grossièrement le nombre. La qualité de l'estimation dépend du jugement du MD. Lorsqu'il suit une piste, un personnage (ainsi que ceux qui l'accompagnent) doit ralentir son allure - sa nouvelle vitesse dépendant de sa chance de pistage modifiée selon le Tableau 41.

Tableau 41 : DEPLACEMENTS PENDANT LE PISTAGE

Chance de pister	Vitesse de déplacement
1-6	¼ de la normale
7-14	½ de la normale
15 ou plus	¾ de la normale

Dans l'exemple précédent, Katalpa ayant une chance de pistage de 9 peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale.

La plupart des rôdeurs posséderont cette compétence en extérieur sans dépenser d'unités de compétence, comme nous l'abordons au Chapitre 2 du manuel du rôdeur. Généralement, les chances de succès dans des terrains urbains, artificiels ou aquatiques sont réduites de moitié, à moins qu'une description de profil précise n'indique le contraire. Certains profils donnent le Pistage dans d'autres terrains, au lieu de l'environnement extérieur habituel.

Talents & Pouvoirs : La procédure de pistage est décrite en détail dans le Manuel des Joueurs, mais est modifiée comme suit pour l'AIDE AU JOUEUR.

Aucun personnage ne subit le malus de -6 ; par contre les rôdeurs reçoivent gratuitement +5 à la valeur de cette compétence.

Les personnages avec le don d'empathie animale reçoivent un +2 pour pister les animaux sauvages ; les personnages avec la compétence de connaissance des animaux reçoivent un +2 pour pister les animaux sauvages ou domestiques.

Barbare : Un barbare a automatiquement la compétence de pistage dans sa région d'origine (voir Chapitre 1). S'il dépense deux unités, il acquiert la compétence de pistage d'un rôdeur de niveau égal. Généralement, sa chance de succès est réduite de moitié dans les milieux urbains et artificiels.

Planétologie :*Magicien, Prêtre**Coût : 1 ; Int 0**Planewalker's Handbook*

Cette compétence permet au lascar d'examiner les événements planaires et de prédire le futur, en utilisant un objet appelé éthéroscope céleste. Elle est similaire à la compétence d'astrologie, bien que ses résultats soient d'ordres plus généraux.

En observant les divers événements planaires par le biais de l'éthéroscope, le personnage peut prédire le cours du destin sur un plan. L'affranchi peut obtenir cinq types de résultats différents.

- (1) Catastrophe. Quelque chose d'horrible va se produire sur le plan en question.
- (2-5) Malheur. Tout laisse à présager un karma négatif sur le plan en question. Des mauvaises choses mineures adviennent aux autochtones, et les visiteurs ont un malus de -1 sur tous leurs jets de dé jusqu'à ce que cette phase s'achève.
- (6-15) Statu quo. Les choses ne vont pas considérablement changer pendant un moment.
- (16-19) Chance. Le plan est béni d'une énergie positive. Des bonnes choses se produisent pour les autochtones, et les visiteurs reçoivent un bonus de +1 sur tous leurs jets de dé pendant la durée de cette phase.
- (20) Providence. Quelque chose d'extrêmement merveilleux se produit sur le plan (pour les habitants).

Le nombre entre parenthèses permet au MD de déterminer aléatoirement les événements (en lançant 1d20), bien que la plupart du temps le MD devrait choisir le résultat approprié selon ce qu'il aura anticipé pour les aventures à venir. Cependant, les jets aléatoires peuvent fournir des amorces d'aventures. Quoiqu'il en soit, les chances et malchances n'ont rien à voir avec l'alignement ; un quelconque événement merveilleux pour les yugoloths sur la Géhenne pourrait bien être une chose terrible pour les forces du bien quelque part ailleurs. De la même façon, une personne d'alignement mauvais qui se rend en Elisées durant une phase de chance reçoit quand même les bénéfices, puisque la prédiction n'a que faire de l'alignement. Les phases du destin peuvent durer aussi longtemps que le MD le désire, mais il est suggéré de ne pas dépasser une semaine, et elles peuvent parfois durer guère plus de quelques minutes.

Déterminer le cours actuel du destin sur un plan requiert un test de compétence normal. Le test se fait avec une pénalité cumulative de -1 pour chaque jour dans le futur que le prêtre ou le mage tente d'observer. Un test échoué à tout moment révèle des résultats inexacts, ou aucun résultat du tout. L'échec empêche aussi toutes tentatives supplémentaires durant cette même période.

Plongée :*Général**Coût : 1 ; Con -1**Talents & Pouvoirs*

Un personnage avec cette compétence peut ajouter trois mètres par round à sa vitesse de descente lorsqu'il plonge ; il lui est donc possible de descendre de 9 m par round, plus les modificateurs pour l'encombrement, la vitesse de départ et la hauteur du plongeon. Il peut également remonter vers la surface à 9 m par round, et non 6.

Avec cette compétence, un personnage peut retenir son souffle pour un nombre de rounds égal aux 2/3 de sa Constitution/Vigueur et non 1/3 comme la plupart des personnages. Dépasser cette limite produit les mêmes effets, compétence ou pas.

Poésie :*Général**Coût : 1 ; Int -2**Barde, Humanoïdes, Paladin*

Un personnage acquérant la compétence Poésie se spécialise en poésie lyrique ou narrative. La poésie lyrique exprime les sentiments et les pensées, et comprend les ballades, sonnets, odes et hymnes. La poésie narrative raconte en vers des histoires, réelles ou fictives. Un personnage peut dépenser deux points de compétences et se spécialiser dans les deux. La compétence permet de juger la qualité d'une poésie dans sa spécialité. Le personnage connaît aussi un nombre respectable de poèmes et peut les réciter de manière captivante. Ceci ne requiert pas de jets de compétence. Le personnage peut aussi composer des poèmes dans sa spécialité ; un jet réussi signifie que le poème est de qualité exceptionnelle. Si le personnage sait lire et écrire, il peut conserver ses poèmes.

Pose de Collets :*Combattant, Roublard**Coût : 1 ; Dex -1**MdJ, Talents & Pouvoirs**

Le personnage peut fabriquer des pièges simples, essentiellement pour attraper de petits animaux. Citons notamment les collets et les pièges à ressort. Un tirage de compétence doit être effectué lorsque le piège est fabriqué, et un autre à chaque fois qu'il est posé. Un tirage raté signifie que, pour une raison ou pour une autre, le piège ne fonctionne pas. Sa construction était peut-être défectueuse, à moins que le personnage ait laissé une odeur trop forte dans les environs ou qu'il ait mal dissimulé son mécanisme. Il n'est pas nécessaire de connaître la nature exacte du problème.

Le personnage peut également tenter de poser des pièges destinés à des créatures de plus grande taille : à l'aide de filets ou de fosses, par exemple. Le tirage de compétence s'effectue alors avec une pénalité de -4 sur la caractéristique. Dans les deux cas, la bonne pose d'un piège ne garantit pas que celui-ci attrape quoi que ce soit, seulement qu'il fonctionnera s'il est déclenché. Il appartient au MD de décider si c'est le cas. Les voleurs (et seulement eux) disposant de cette compétence peuvent également tenter d'installer des pièges destinés à des humains. Ils peuvent mettre en jeu arbalètes, trappes, planches cloutées à ressorts, etc. La procédure est la même que dans le cas d'un piège de grande taille pour animaux. Le MD devra déterminer les dégâts que causent ces pièges à hommes. Poser un petit piège ne réclame qu'une heure de travail. Un piège de grande taille doit être préparé par deux ou trois personnes (il est suffisant qu'une seule d'entre elles soit compétente) travaillant pendant 2d4 heures.

Poser un piège "à hommes" demande une ou plusieurs personnes (selon la nature du piège) et 1d8 heures de travail. Pour préparer un piège, le personnage doit disposer des matériaux nécessaires.

Les personnages doués de la compétence de connaissance des animaux gagnent un bonus de +2 sur leur caractéristique lorsqu'ils posent un piège destiné à attraper du gibier. Leur connaissance des animaux et des bois leur sert bien en ce domaine. Ils ne bénéficient d'aucun bonus lorsqu'ils posent un piège pour monstres ou créatures intelligentes.

Si le personnage a le don d'empathie animale, il reçoit un bonus cumulatif de +2.

Poterie :*Général**Coût : 1 ; Dex -2**MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Un personnage doté de cette compétence peut fabriquer tout récipient ou pièce de vaisselle en argile communément utilisé dans le monde de campagne. Il aura pour cela besoin d'un tour, d'un four et d'une réserve d'argile. Il lui est en général possible de fabriquer deux objets de petite ou de moyenne taille, ou un objet de grande taille par jour. Ceux-ci doivent alors être cuits dans le four pendant une journée supplémentaire. Les matières premières reviennent à 3 pièces de cuivre pour un petit objet, à 5 pièces de cuivre pour un objet de taille moyenne et à 1 pièce d'argent pour un objet de grande taille.

Si le personnage tente de réaliser une pièce de grande qualité, il lui faudra environ trois jours pour un objet de taille moyenne, et un jet de compétence. En cas d'échec l'ustensile est inutilisable ; le succès indique le degré d'excellence, 1 signifiant que le personnage a créé une pièce unique.

Un personnage ayant le don d'artiste reçoit +2 à sa valeur de poterie ; ce sont de tels personnages qui créent des chefs-d'œuvre.

Barbare : Bien que les barbares n'aient habituellement pas de tours de potier, de fours et de vernis, ils peuvent toujours créer une surprenante variété d'objets de poterie. Ils commencent par enlever les pierres, les éclats et d'autres débris d'une motte d'argile, puis ils la travaillent avec de l'eau jusqu'à ce qu'elle s'amollisse. Ils roulent l'argile en rouleaux puis ils la façonnent en bols, pots et coupes. Ils peuvent presser des os ou des cailloux décoratifs sur les côtés de l'objet, ou utilisent des bâtons primitifs pour graver des motifs. Les objets sont alors séchés à l'air libre ou placés près d'un feu pour durcir.

Pratiques Funéraires :*Prêtre**Coût : 1 ; Int 0**Warriors & Priests of the Realms*

Le personnage possède un éventail de méthodes pour préparer, conserver et inhumer un mort. Cela permet à un personnage d'assumer pleinement le rôle de guide funéraire. Chaque unité dépensée pour cette compétence est limitée aux méthodes d'enterrement de races et de religions ; en d'autres termes, un prêtre de Selûné humain venant de Thentian sait comment les thentians humains enterrent leurs morts et comment les fidèles de Selûné accomplissent les funérailles et inhumant le mort, mais la compétence ne lui dit pas comment les amnites ou les nains enterrent leurs morts.

Cette compétence est vaste, et de nombreuses cultures partagent des similarités. Pour cette raison, avec un modificateur de -3 sur son Intelligence, le personnage peut tenter un jet de compétence pour comprendre et accomplir correctement les rituels d'inhumation d'une autre race/culture ou d'une autre religion.

Premiers Soins : *Prêtre* **Coût : 2 ; Sag -2** *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs*

Un personnage compétent en ce domaine sait comment utiliser les médecines naturelles et connaît les principes de base des premiers secours. S'il soigne un autre personnage dans le round qui suit la blessure (et réussit un tirage de compétence), ses soins rendent 1d3 points de vie (dans la limite de ceux qui ont été perdus au round précédent). Une seule tentative de soins par jour peut être accomplie sur le même personnage. Si un personnage blessé demeure sous la garde d'un autre, compétent dans le domaine qui nous occupe, il pourra récupérer ses points de vie au rythme de 1 par jour, même s'il voyage et accomplit des actions non-fatigantes. S'il peut se reposer totalement, ses points de vie lui reviennent à la vitesse de 2 par jour. Seuls les personnages disposant à la fois de la compétence de soins et de celle d'herboristerie peuvent aider leurs camarades à récupérer les points de vie au rythme de 3 par jour. Cette capacité ne réclame pas de tirage de compétence, seulement l'attention régulière du personnage compétent. Il lui est possible de s'occuper de six patients au plus en même temps.

Un personnage disposant de cette compétence peut aussi tenter d'aider un individu empoisonné, à condition que le poison ait pénétré dans l'organisme par une blessure. Si l'empoisonné peut être traité immédiatement (au round suivant l'empoisonnement) et que les soins se poursuivent pendant les cinq rounds suivants la victime bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet de protection (celui-ci ne devra être lancé qu'après le dernier round de soins). Aucun tirage de compétence n'est requis, mais l'empoisonné doit être traité immédiatement (généralement en sacrifiant toute autre action du personnage compétent) et doit lui-même rester inactif. Si les soins et le repos sont interrompus, le jet de protection contre le poison s'effectue normalement. Ce résultat ne peut être altéré par des moyens normaux (des soins supplémentaires ne serviront à rien). Seuls les personnages disposant de la compétence de soins et de celle d'herboristerie peuvent tenter la même intervention dans le cas de poisons ingestifs ou de poisons de contact (ils utilisent leur compétence de soins pour déterminer l'existence du poison et celle d'herboristerie pour préparer un purgatif).

Un personnage possédant la compétence de soins peut aussi tenter de diagnostiquer et de soigner des maladies. Lorsqu'il s'agit de maladies normales, un tirage de compétence réussi réduit automatiquement la maladie à sa forme la plus bénigne et à sa durée minimale. Ceux qui disposent également de la compétence d'herboristerie bénéficient d'un bonus de +2 sur le tirage. Un personnage compétent peut également tenter de traiter une maladie magique, qu'elle soit causée par un sort ou par une créature. En ce cas, le tirage de compétence réussi permet de diagnostiquer les causes de la maladie. Celle-ci étant de nature magique, seuls des moyens magiques pourront la guérir.

Barbare : Un barbare avec la compétence de premier secours peut seulement diagnostiquer et traiter les maladies communes à sa région d'origine. Il ne peut pas soigner un individu empoisonné à moins que la victime ne souffre d'un poison naturel non magique. Si la victime a été empoisonnée par une créature, la créature doit être native de la région d'origine du barbare. Si la victime a été affectée par une arme empoisonnée, le poison doit venir d'une plante, d'un animal ou d'un minéral trouvé dans la région d'origine du barbare.

Prestidigitation : *Magicien* **Coût : 1 ; Dex -1** *Magie & Sortilèges*

Cet art est celui du magicien des rues. Le personnage sait cacher et manipuler les objets de petite taille. Il connaît également de nombreux tours classiques qui lui permettent, par exemple, de faire sortir une pièce de monnaie de l'oreille d'un enfant, de séparer deux anneaux imbriqués ou de faire disparaître un lapin ou un pigeon. La prestidigitation ne requiert, somme toute, qu'une grande dextérité manuelle et un certain sens du spectacle, ce qui explique qu'elle est à la portée de tout le monde.

Les véritables magiciens n'ont nul besoin de savoir pratiquer ces tours d'escrocs, mais beaucoup d'apprentis s'en servent pour exécuter leurs tours mineurs. Ce sort de niveau 1 permet en effet de faire léviter quelque chose l'espace de quelques secondes, de téléporter un objet de petite taille d'une main à l'autre ou encore d'utiliser une poche dimensionnelle pour faire disparaître ou apparaître ce que l'on souhaite.

Cette compétence n'a guère d'utilité pratique, si ce n'est qu'un magicien sachant se donner en spectacle peut parfois payer son diner de cette manière. Dans des circonstances très particulières, cela peut également servir à distraire un PNJ. Par exemple, un PJ cherchant à faire disparaître une baguette ou une pierre précieuse alors qu'un brigand le fouille en le menaçant peut cacher l'objet s'il réussit son test de compétence.

Prophétie : *Chronomancien* **Coût : 1 ; Sag -1** *Chronomancien*

Cette compétence peut être utilisée pour analyser les prophéties afin d'en trouver le sens caché ou d'en vérifier la validité ; elle peut aussi servir au chronomancien qui souhaiterait concevoir ses propres prophéties. S'il est confronté à une partie d'une prophétie, un jet de compétence réussi alerte le personnage.

Pour analyser une prophétie existante, certaines recherches sont nécessaires. Cela dépend beaucoup de la prophétie en elle-même, mais elle devrait nécessiter 1d6 jours de recherches. Ceci fait, le personnage fait 5 jets de compétences (les jets sont faits par le MD). Le premier permet de déterminer quelle partie de la prophétie est importante. Le second aide le personnage à définir la portée de la prophétie (si elle concerne une ville seule ou plutôt un empire). Un troisième jet renseigne le personnage sur l'époque et la durée de la prophétie. Le quatrième jet révèle comment elle devrait se conclure. Pour finir, un cinquième jet détermine qui est derrière la prophétie, ou si elle correspond à peu près à une certaine personne ou un groupe en particulier (qu'un membre majeur de la prophétie doit être membre du conseil du roi pour lui permettre de s'accomplir, par exemple).

Si n'importe quel jet échoue, mais que le résultat est inférieur à 20, aucune conclusion ne peut être faite, et aucun autre jet ne peut être tenté. D'autres recherches (1d4 jours supplémentaires) permettent au personnage de reprendre au jet de compétence raté, et de procéder à nouveau jusqu'à ce qu'un nouvel échec ne le force à mener de nouvelles recherches.

Une fois tous les jets effectués, le personnage doit en faire un supplémentaire avec un malus de -2. Cela donne au personnage une petite idée de comment il peut aider ou entraver la prophétie (selon le MD bien sûr).

Cette compétence peut aussi être utilisée pour construire une prophétie. Trois jets sont alors nécessaires. Pour cela, le personnage doit avoir certaines connaissances sur les événements concernés par ladite prophétie. Une pénalité de -1 s'applique tous les 20 ans d'écart dans le futur.

Un premier jet permet de donner au personnage une idée des motivations du MD concernant le peuple affecté par ces prophéties (pourquoi ils devraient s'en souvenir et y croire). Un second jet en rapport direct avec les actions du personnage (comme présenter au roi l'épée magique avec laquelle il est prédit qu'il tuera un dragon), établit le début réel de la prophétie. Un troisième jet évalue le travail effectué et met en évidence les points faibles. Si des connaissances approfondies de première main sont utilisées, le malus de -1 n'a alors pas lieu d'être.

Le personnage peut utiliser cette compétence pour résoudre une prophétie proposée par le MD. De l'esprit et une bonne interprétation peuvent aider. Inversement, lorsqu'il conçoit une prophétie, le joueur devrait l'écrire, laissant le MD l'interpréter autrement, comme il le souhaite.

Protection contre la chaleur : *Général* **Coût : 1 ; Int -2** *Dark Sun*

Un personnage doté de la compétence de protection contre la chaleur a appris à utiliser les vêtements et son rythme de déplacement personnel pour optimiser l'endurance contre les rigueurs de la chaleur d'Athas. Avec un test réussi, le personnage n'a besoin de consommer que la moitié de la ration normale d'eau par jour afin d'éviter la déshydratation.

Dans le combat, la compétence de protection contre la chaleur permet au personnage portant une armure en métal de combattre mieux et plus longtemps. Un test réussi chaque round permet au personnage d'éviter une perte au niveau du TACO pour ce round. De plus, quand le personnage atteint sa limite de score de Constitution en termes de rounds de combat, un test réussi lui permettra de combattre cinq rounds de plus. Ce test peut être fait à la fin de chaque période de 5 rounds subséquente, mais au premier échec, le personnage s'effondre de fatigue.

La déshydratation est expliquée en détail dans le Chapitre 14 - Temps et Mouvement. Les effets de l'utilisation d'une armure en métal au combat apparaissent au Chapitre 6 - Argent et Equipement.

Q

Quête de la Vérité : *Prêtre* *Coût : 1 ; Int -2* *Magie & Sortilèges*

Le personnage sait comment parvenir à la vérité en abordant un problème ou une situation de la meilleure manière qui soit. Il sait interroger les témoins, chercher les indices sur le lieu du crime, puis mener son enquête de façon logique et sans s'arrêter en chemin. S'il est associé au gouvernement local, il n'est pas impossible que l'on fasse appel à lui en cas de crime, à moins qu'il n'occupe une fonction d'inquisiteur ou d'investigateur théologique.

Le MD peut permettre au personnage d'effectuer un test de compétence quand le joueur laisse passer un indice évident ou interrompt un peu tôt la ligne de raisonnement qu'il est en train de suivre (n'en abuser pas, toutefois). Un test de quête de la vérité peut également servir à remarquer des indices sur le lieu du crime ou à soutirer des renseignements à un témoin.

R

Radiesthésie : *Magicien* *Coût : 1 ; Sag -3* *Magie & Sortilèges*

Ce don permet de retrouver les objets perdus ou cachés en suivant les distorsions presque imperceptibles des lignes d'énergie du sol. Le radiesthésiste est en contact direct avec l'énergie invisible du monde qui l'entoure. S'il effectue des recherches minutieuses, il lui est possible de détecter des anomalies ou des émanations bien spécifiques.

La radiesthésie a deux applications pratiques. Tout d'abord, le personnage peut essayer de détecter de l'eau, de l'or ou d'autres minerais sous le sol. Ensuite, il peut tenter de retrouver un objet fabriqué qui a été caché ou égaré (la dague d'un ami, un coffre de pirate ou même l'entrée d'un tumulus). Il lui faut rechercher quelque chose d'extrêmement précis. Qu'il ne s'attende pas à trouver quoi que ce soit s'il cherche "tous les objets de valeur de ce champ" ou "l'arme magique la plus proche". Par contre, "la broche perdue par Tante Claire" ou "l'or enterré par le pirate Raderid" est parfaitement valable.

Contrairement à ce qui se produit avec le sort localisation objet, le radiesthésiste n'est pas automatiquement guidé vers son objectif. Pour que ses recherches soient couronnées de succès, il doit réussir son test de compétence et passer, soit à moins de 3 m de l'objet, soit juste au-dessus de l'endroit où il est enterré (le MD a tout intérêt à effectuer les tests de compétence en secret afin de ne pas trahir l'endroit où se trouve l'objet sur un jet raté). Ce type de recherches est souvent très fastidieux : il faut ainsi compter 1d3 tours pour sonder le sol en terre d'une cave carrée de 6 m de côté, tandis qu'un champ ou une cour prendra facilement 1d3 heures. Il est quasiment impossible de sonder une zone de plus de 100 m de côté; en effet, la concentration du radiesthésiste ne doit jamais faiblir.

Le personnage peut généralement détecter les objets et substances situés jusqu'à 30 m sous la surface du sol, encore qu'il soit parfois possible de repérer des gisements à plus grande profondeur, pour peu qu'ils soient particulièrement importants. Le radiesthésiste connaît à coup sûr la profondeur de ce qu'il vient de détecter (à +/- 10% près).

Recherche : *Magicien* *Coût : 2 ; Int 0* *Magie & Sortilèges*

Le magicien est incollable pour tout ce qui concerne les recherches en vue de créer de nouveaux sorts. Bibliothèques, laboratoires et autres ressources de ce type n'ont aucun secret pour lui. Il a également une connaissance empirique du processus d'expérimentation et de l'approche à suivre pour résoudre tel ou tel problème. Sur un test de compétence réussi, son temps de recherche est diminué de moitié quand il essaye d'inventer un nouveau sort, et il bénéficie d'un bonus de 5% au jet d'apprentissage déterminant s'il a découvert la formule requise (il lui faut également deux fois moins de temps pour découvrir quels procédés utiliser pour fabriquer un objet magique). Le prix des recherches, lui, ne change pas, car le personnage doit toujours faire face aux mêmes frais (acres aux livres, ingrédients, etc.).

Récupération de sort : *Magie, Prêtre* *Coût : 2 ; Int -5* *Planewalker's Handbook*

Lorsqu'un bige lance un sort qui ne fonctionne pas sur un plan - comme les illusions sur Méchanus, par exemple - il perd le sort. Les magiciens et les prêtres qui possèdent cette compétence peuvent tenter de s'agripper à leur sort ainsi perdu avant qu'il ne s'efface complètement de leur mémoire. Ça ne fonctionne uniquement que lorsque le sort devient inefficace en raison des conditions magiques du plan, de la strate, ou du royaume. Les sorts qui échouent tout simplement à cause d'autres facteurs (comme la résistance magique ou les jets de sauvegarde réussis) ne peuvent être récupérés en utilisant cette compétence. Évidemment, une fois que le péquin apprend les sortils de la magie dans les plans, cette compétence ne sera plus très utile, parce que le bige ne lancera plus de sorts inefficaces pour commencer.

Régénérescence : *Psioniste* *Coût : 1 ; Sag -1* *Psioniques*

Cette compétence permet au personnage de récupérer des PFP pendant qu'il médite, aussi rapidement que s'il dormait. Le personnage atteint un état de concentration profonde, dans lequel il focalise et regagne son énergie. Il est toujours conscient, en particulier de son environnement, et ne subit donc aucune pénalité aux jets de surprise ou d'initiative, n'étant donc pas sans défense s'il est attaqué (mais il ne peut plus dépenser de PFP).

Religion : *Prêtre, Magicien, Psioniste, Roublard* *Coût : 1 ; Sag 0* *MDJ, Talents & Pouvoirs*

Les personnages disposant de cette compétence connaissent les croyances et cultes communs de leur pays natal, ainsi que les religions principales des régions voisines. Les renseignements ordinaires (type de symboles religieux, principe de base de la religion, etc.) leur sont connus automatiquement. Des renseignements plus précis, tels que l'organisation du clergé ou la signification spécifique des fêtes, nécessitent un tirage de compétence. Des unités de compétence supplémentaires, pourront soit permettre au personnage d'améliorer ses connaissances générales pour des régions plus lointaines (selon les règles ci-dessus), soit d'obtenir des informations précises au sujet d'une religion en particulier. Dans ce dernier cas, il n'a plus à faire de compétence lorsqu'il doit répondre à une question concernant cette religion. Une telle connaissance est très utile aux prêtres lorsqu'ils ont affaire à des religions rivales.

Reliure : *Magicien, Prêtre* *Coût : 1 ; Int 0* *Magie & Sortilèges*

Le personnage sait par quel procédé un livre parvient à sa forme finale. L'art de la reliure est particulièrement exigeant : les pages de l'ouvrage doivent être collées ou cousues à une endosseure, protégées des ravages du temps par diverses substances, puis fixées à une couverture rigide et durable. Et il ne faut pas oublier d'ajouter les substances chimiques permettant de lutter contre la moisissure et les mites.

Cette compétence est particulièrement utile pour un magicien cherchant à se confectionner un livre de sorts. En temps normal, le personnage doit louer les services d'un relieur professionnel, ce qui lui coûte 50 po par page (100 po pour un livre de sorts de voyage; voir le Guide du Maître). Si le magicien fait le travail lui-même, il réduit le coût de moitié, mais cela lui prend un minimum de 2 semaines plus 1 jour par tranche de 5 pages. S'il réussit son test de compétence, le livre de sorts est d'une telle qualité qu'il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de sauvegarde. S'il travaille avec des matériaux

inhabituels, comme des lamelles métalliques en guise de pages et une couverture en peau de dragon, le personnage doit réussir un second test de compétence pour que son travail soit couronné de succès.

Resistance mentale : *Magicien* *Coût : 1 ; Sag -1* *Magie & Sortilèges*

Grace a une longue formation et a une discipline de fer, le personnage sait résister aux attaques mentales, fussent-elles d'origine magique ou psionique. Il bénéficie d'un bonus de +1 au jet de sauvegarde contre ce type d'attaque (dans le cas où cette dernière autorise un jet de sauvegarde), lequel inclut toutes les agressions dont protège un score de Sagesse élevé (sorts affectant l'esprit, pouvoirs de charme ou de terreur de certains monstres, sciences et dévotions télépathiques autorisant un jet de sauvegarde).

Respiration Lente : *Général* *Coût : 1 ; NA* *Nains*

Un personnage possédant cette compétence est capable de tomber en catalepsie et de réduire la quantité d'air dont il a besoin pour vivre. Pour provoquer la catalepsie, le personnage doit être dans une position reposante, soit assis soit couché. Après une concentration d'un tour, le pouls et la respiration tombent largement en dessous de la normale, si bien que la respiration se fait à 10% du taux normal. Le personnage émerge de sa catalepsie quand il le veut, pleinement conscient de ce qui s'est passé autour de lui.

Rétablissement Instantané : *Combattant, Prêtre, Roublard* *Coût : 1 ; Dex 0* *Combat & Tactiques*

Le personnage peut instantanément se rétablir sur ses pieds après une chute. Si le jet de compétence réussit, il peut ignorer les effets d'une chute ou d'une tentative ratée de saut. Si le jet échoue, le personnage peut se relever à sa phase d'action suivante mais ne peut rien faire d'autre pour le reste du round. On ne peut tenter ce talent lorsqu'on est immobilisé, tenu, agrippé ou lorsque l'on est victime d'une clé.

Rhétorique : *Général* *Coût : 1 ; In 0* *Al Qadim (Arabian Adventures)*

Les personnages avec la compétence Rhétorique peuvent s'impliquer dans des discussions animées, en restant l'esprit vif et raisonnable. Ils ne gagnent pas la capacité de convaincre les gardes ou les guerriers-saints de leurs points de vue. Par ailleurs, ils ne peuvent influencer la façon de penser des hordes indisciplinées ou des masses sceptiques.

Cette compétence ne leur permet pas de s'engager dans des arguments significatifs, d'impressionner les autres avec leurs facultés mentales. Par conséquent, les débatteurs gagnent un bonus de +2 à la rencontre des réactions (Voir tableau 59 au chapitre 11 du GMD.) Quand ils tentent de caresser dans le sens du poil, le bonus est déduit du résultat sur les dés. Quand ils tentent de faire enrager un autre personnage par l'effronterie et la fourberie, le bonus est ajouté au jet de dé.

Une personne ayant la compétence Rhétorique est très attirante. En conséquence, un personnage affrontant verbalement un tel débatteur, est moins captivant pour son assistance. Les tentatives de pickpocket envers ce personnage sont à +5%, l'initiative du personnage est à +3, et les tests de capacités ou les compétences du personnage sont à -3. (Le rhéteur ne souffre pas de ces sanctions à moins qu'il ne rivalise avec un autre rhéteur).

Cependant, le rhéteur ne peut pas retenir l'attention des autres automatiquement. Une personne doit être disposée à parler en premier lieu avant qu'un débatteur ne puisse utiliser cette compétence.

En outre, la compétence ne fonctionne que si la personne ciblée est moins prudente à l'égard du débatteur (s'ils se regardent dans le blanc des yeux, il n'y aura rien à débattre). En supposant que ces conditions sont remplies, le débat commence. Il continue jusqu'à ce que la cible fasse un lancer avec un d20 supérieur au score de son intelligence. (L'individu le plus malin, le débat le plus animé, et plus il est difficile d'y mettre un terme). Le débat se termine également si une action ou une activité l'interrompt subitement - par exemple, une tentative de vol à la tire échouée, une attaque ou d'une explosion magique soudaine, un cri provenant du harem, et ainsi de suite. Dès que le débat se termine, appliquer alors les pénalités ci-dessus (sur l'initiative, les tests de capacité et de compétence, et la probabilité de se faire voler par un pickpocket).

Deux personnes ayant la compétence Rhétorique peuvent donner le meilleur d'eux-mêmes dans une joute verbale. Dans ce cas, les deux font un jet de compétence à chaque tour jusqu'à ce que l'un d'eux soit pris de cours. Les deux personnages voient leur attention retenue, ils souffrent les peines ci-dessus tout en s'engageant mutuellement dans le débat.

Runes Naines : *Général* *Coût : 1 ; Int +2* *Nains*

Les runes naines sont l'alphabet de base des nains, et sont enseignées à tous les jeunes nains dans leur éducation première. Selon les campagnes, les runes seraient un don des dieux, une création des nains eux-mêmes, ou une forme altérée d'un autre langage écrit. Les nains affirment toujours que les runes sont une part intrinsèque de leur héritage culturel, et ils se vexent s'ils sont accusés d'avoir copié les runes !

Les runes naines sont gravées dans la pierre et sont rarement écrites sur des matériaux aussi périssables que le parchemin, les vêtements ou le papier. Elles sont utilisées pour signaler la possession, avertir de dangers proches, et pour écrire l'histoire. Les tombes des nains qui ont été enterrés correctement, par opposition aux enterrements hâtifs durant les batailles, sont gravées de runes qui rappellent le clan du défunt, sa lignée, ses descendants et les hauts faits de sa vie. En l'absence de funérailles normales, les nains érigent des monolithes de pierre ou couvrent des murs entiers de cavernes de gravures représentant les hauts faits des morts. Celles-ci rappellent les clans, les noms des défunts et la cause de leur mort. La liste des ennemis tués y figurent en détail. Les runes naines ne sont pas une forme phonétique d'écriture, mais une forme conceptuelle, chaque rune désignant une idée ou impliquant toute une série d'idées en fonction de la position. Une seule rune peut exprimer l'équivalent de pages écrites par des humains ou des elfes, ou n'être qu'un simple signe signifiant "escaliers". Cela dépend de ce que la rune veut dire, et du contexte dans lequel elle doit être interprétée. Les runes naines ne contiennent pas de conjonctions ou de pronoms, mais les noms propres sont représentés en altérant une rune existante.

Ceci rend les runes difficiles à comprendre pour d'autres races, et les nains se considèrent supérieurs aux races qui ne peuvent même pas lire les plus simples d'entre elles. Tous les nains les connaissent sans aucun coût en unités.

S

Saut : *Roublard* *Coût : 1 ; For 0* *MdJ, Barbare*, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence dénote un personnage capable de sauter loin et haut, et de faire des sauts à la perche.

Un personnage humain ou elfe peut réaliser des sauts en longueur avec élan de six mètres sans jet de compétence. Un saut de plus de 6 m nécessite un jet de compétence, avec un modificateur de -1 par tranche de 30 cm au delà de 6 m. Un tel personnage peut également faire des sauts en longueur sans élan de 2,40 m ; des sauts plus longs exigent un jet de compétence avec les mêmes pénalités.

Le personnage peut sauter 1,20 m en hauteur sans jet de compétence, les obstacles placés plus haut exigent un jet de compétence avec une pénalité de -1 par 15 cm supplémentaires. Si le saut se fait sans élan, la hauteur de base est de 90 cm et non de 1,20 m.

Les nains, les gnomes et les petites-gens sont plus limités en détente. Pour ces personnages, toutes les distances données ci-dessus sont réduites à 75 %, par exemple 4,50 m au lieu de 6 m pour le saut en longueur.

Une perche de saut doit être au moins aussi haute que le personnage, mais pas plus de deux fois plus haute. Un personnage peut franchir des obstacles d'une taille égale à celle de la perche ; mais si la différence de hauteur entre l'obstacle et la perche est inférieur à 60 cm, le personnage doit faire un jet

de compétence. Il est également possible en saut à la perche de franchir une longueur égale à une fois et demi celle de la perche, mais un jet de compétence est nécessaire si la longueur à franchir est supérieure à celle de la perche.

Barbare : Comme il en a été débattu dans le Chapitre 1, les barbares ont déjà des capacités exceptionnelles pour bondir et sauter. Dans la plupart des cas, dépenser des unités dans la compétence de saut n'améliorera pas leur talent naturel. Les barbares ne tenteront habituellement pas de sauter à la perche, même s'ils ont cette compétence.

Savoir Psionique : *Psioniste* *Coût : 1 ; Int +1* *Dark Sun (The Will & the Way)*

Cette compétence représente l'étude des célèbres maîtres de la Voie et la méthodologie d'élaboration des pouvoirs mentaux. Le personnage a une connaissance des pouvoirs et effets courants. Avec un jet de compétence réussi, le personnage peut identifier les effets généraux de tous pouvoirs ou dévotions psioniques. Par exemple, le personnage rencontre un nain marchant à travers un bassin de limon sans s'enfoncer. Avec un test réussi, il peut déterminer que le nain utilise la dévotion Equilibre corporel.

Le deuxième avantage de cette compétence est la capacité à reconnaître les schémas d'attaque dans un combat mental. Si le personnage effectue un jet de compétence avec une pénalité de -4, il est capable de deviner quels modes d'attaque et de défense son opposant va utiliser ce round et choisir ses propres modes en conséquence. Le MD devrait faire ce test en secret ; si le PJ échoue, déterminer aléatoirement quels pouvoirs il pense que l'adversaire utilise. Si deux personnages possédant chacun le Savoir Psionique s'engagent dans un combat psionique, le personnage réussissant le meilleur jet de compétence est capable de lire les intentions de l'opposant. Si les jets de compétence sont identiques, aucun des personnages n'obtient d'information.

Sculpture : *Général* *Coût : 1 ; Dex -2* *Talents & Pouvoirs*

Un personnage avec cette compétence peut créer des objets réalistes à partir de pierre ou d'argile. Une haute valeur en sculpture, avec le don d'artiste, permet de créer des statues, des statuettes, des bustes et autres objets d'art rares et précieux.

Sens de l'Equilibre : *Combattant, Roublard* *Coût : 2 ; Dex 0* *Combat & Tactiques*

Le personnage ayant ce talent est doué d'un sens naturel de l'équilibre et a une étrange facilité à rester sur ses pieds. En réussissant un test de compétence, un personnage gagne un bonus de +2 à tous les jets d'escalade, les jets de sauvegarde ou les tests de caractéristique pour éviter de glisser ou de tomber. De plus, le personnage réduit de 2 points toute pénalité sur les attaques qui sont faites dans des situations délicates ou malaisées. Ce talent est aussi très pratique lorsque l'on fait du funambulisme, de la voltige ou que l'on escalade les murs. Si le MD détermine qu'une action particulière serait influencée par l'équilibre exceptionnel du personnage, celui-ci gagne un bonus de +2 (sur un d20) ou de +10% (sur 1d100) pour régler l'action.

Sens de l'Oriente : *Général* *Coût : 1 ; Sag +1* *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs**

Un personnage doté de cette compétence a un sens de l'orientation inné. En se concentrant pendant 1d6 rounds, il lui est possible d'essayer de déterminer la direction dans laquelle progresse son groupe. Si le tirage échoue mais n'est pas égal à 20, le personnage se trompe de 90 degrés. Si le résultat obtenu est un 20 naturel, la direction déterminée est exactement inverse de la vraie. (C'est bien entendu le MD qui effectue le tirage). Lorsqu'il traverse une étendue sauvage inconnue, un personnage doué de cette compétence voit ses chances de se perdre réduites de 5%.

Les personnages disposant d'une carte et d'un moyen d'estimer leur progression peuvent arriver à des endroits précis : une ville, un gué, un pont, un monument, un puits, une source, etc. sans jet de compétence. Si la carte n'est pas bien exacte, ou manque de détails, les personnages devront faire un jet de compétence pour arriver à un point précis. Ce jet peut être modifié par des conditions météorologiques difficiles ou une carte mal faite.

Les nains bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils utilisent leur sens de l'orientation sous terre. Ils peuvent l'utiliser en surface, mais avec un malus de -2 en Sagesse. Les nains déracinés ont les modificateurs inverses en raison de leur peur du sous-sol.

Sens de l'orientation planaire *Général* *Coût : 1 ; Sag +1* *Planewalker's Handbook*

Etant donné que les directions standards des boussoles familières aux primaires n'existent pas dans les plans, cette compétence offre une autre façon d'estimer la direction. Le sens de l'orientation planaire permet aux matois d'utiliser des points de repères et des références pour éviter de se perdre. Bien qu'un arpenteur ne puisse pas savoir où se trouve le nord, il sait comment se rendre à Pestemort, à la tour des Nirrecles, ou au portail qui mène à Sigil.

Sens des Distances : *Général* *Coût : 1 ; Sag 0* *Rôdeur*

Cette compétence permet à un personnage d'estimer la distance totale qu'il a traversée dans une journée donnée, un moment de la journée, ou un nombre de jours consécutifs égal à son niveau. Par exemple, un rôdeur du 7ème niveau peut estimer la distance qu'il a parcourue la semaine précédente. Cette estimation sera précise à 90%.

Sens du Danger : *Général* *Coût : 2 ; Sag +1* *Humanoïdes, Combat & Tactiques*

Cette compétence offre au personnage un sixième sens qui l'avertit d'un danger imminent. Sur un jet réussi, le personnage évite un piège au dernier moment, ou réalise qu'un adversaire lui tend une embuscade parce qu'un signal d'alarme résonne en son for intérieur. Les personnages qui réussissent un jet de compétence détectent les pièges avant d'y tomber, et gagnent l'initiative lors d'une embuscade, il ne peut être surpris que sur un jet de 1 lors d'une attaque silencieuse et en outre transforme toute attaque dans le dos par une attaque de flanc. Cette compétence ne fonctionne pas contre des adversaires qui arrivent à découvert. Un échec indique que le personnage ne sent rien de particulier et que le jeu continue normalement. Le MD peut modifier le test de compétence si le personnage prend des précautions supplémentaires ou si l'attaquant est particulièrement difficile à remarquer avant son attaque.

Barbares : Le MD peut décider que le sens du danger du personnage ne fonctionne pas contre les dangers inconnus. Si un barbare des Iles n'a jamais vu de serpent venimeux, il peut être inconscient du danger du crotale. Les illusions ou les pièges magiques exotiques peuvent aussi mettre le sens du danger en échec.

Sens du Temps : *Chronomancien* *Coût : 1 ; Sag -2* *Chronomancien*

Un personnage avec cette compétence a une horloge interne qui lui permet de garder une trace du temps sans l'aide d'appareils ou de repères astronomiques (le soleil ou les étoiles). Un jet réussi signifie que le personnage est capable d'estimer le temps qui s'est écoulé depuis son dernier jet de vérification en 3d10 minutes.

Un jet doit être fait pour chaque période de 24 heures sans possibilité de vérification. Un échec signifie que le personnage s'est trompé de 1 à 2 heures. Le personnage sait que quelque chose ne va pas, mais il ne peut que le supposer. Des jets futurs sont effectués sur la base de cette supposition erronée.

Cette compétence peut aussi être utilisée pour se réveiller à un moment spécifique. Un modificateur de -1 s'applique pour tenter ceci. Un échec signifie que le sommeil a duré une heure de plus par point d'écart de l'épreuve (jusqu'à 4 heures).

Sens planaire : *Général* *Coût : 1 ; Sag -1* *Planewalker's Handbook*

Similaire au talent de météorologie, cette compétence permet au lascar de prédire les conditions imminentes sur tous les plans. Les changements aléatoires dans la consistance de l'air, dans la gravité, la stabilité du sol, le changement de température, et ainsi de suite, peuvent être prédites jusqu'à une heure avant qu'elles se produisent. Par exemple, l'utilisation de cette compétence dans les Limbes en constante évolution peut prévenir d'une soudaine averse de feu, d'une vague de neige acide, ou d'une rafale d'air empoisonné.

Cette compétence est d'une grande utilité dans les plans chaotiques, mais rarement efficace dans les plans loyaux qui ne changent jamais.

Serrurerie : *Roublard* *Coût : 1 ; Dex 0* *Nains, Voleur*

Il s'agit de la compétence spécialisée dans la fabrication des serrures. Elle est traitée comme une autre compétence artisanale pour ce qui est de ses chances de succès. De plus, les voleurs avec cette compétence obtiennent un bonus de 10% à leur talent de crochetage, car ils sont intimement familiers avec la structure et le mécanisme interne de nombreuses serrures.

Outre les *taste-trappe*, les voleurs nains et gnomes de n'importe quel profil peuvent prendre la compétence de serrurerie pour une unité, en raison de la tradition d'artisanat et des choses mécaniques de leurs héritages culturels.

Sifflement/ Fredonnement : *Général* *Coût : 1 ; Dex +2* *Barde, Humanoïdes*

Presque tout le monde sait siffloter ou fredonner un air. Ceux qui choisissent cette compétence sont des siffleurs et des fredonneurs exceptionnels. Ils peuvent restituer des mélodies aussi envoûtantes que la plupart des chansons. Le personnage qui possède cette compétence est véritablement un grand artiste du sifflement et du fredonnement.

Il est si facile d'apprendre un nouvel air à siffloter ou à fredonner que les personnages possédant cette compétence peuvent en apprendre une quantité incroyable. En fait, si un test de compétence est réussi, un siffleur ou un fredonneur connaissent n'importe quel air dont il est question. De plus, si un personnage possède à la fois cette compétence et celle de connaissance des animaux, il peut imiter tous les gazouillis d'oiseaux qu'il connaît.

Mais la plupart des aventuriers ne choisissent pas le Sifflement juste pour le plaisir. Ils recherchent avant tout son utilité pour communiquer. Cette communication n'est possible qu'entre des personnes qui possèdent cette compétence. Si les deux personnages réussissent leur test de compétence, ils peuvent se communiquer une idée simple. Par exemple : « dirige-toi vers la porte de côté », « je les entends s'approcher », « tu peux y aller doucement maintenant, je garde ne te voit pas ».

Signaux : *Général* *Coût : 1 ; Int -2* *Rôdeur, Barbare*

Cette compétence donne au personnage la capacité d'envoyer des messages sur de longues distances. Il faut que le personnage définisse sa méthode de signaux préférée. Les méthodes typiques comprennent les signaux de fumée, les sifflements, le sémaphore, les tambours ou les miroirs réfléchissants. Pour chaque unité de compétence supplémentaire dépensée, le personnage peut choisir une méthode supplémentaire. Du fait que la compétence Signaux est essentiellement un langage, on peut communiquer des messages d'une complexité raisonnable. Un signalisateur expérimenté peut transmettre jusqu'à 10 mots par round. Pour interpréter le signal, il faut que le destinataire soit capable de le voir ou de l'entendre. Il faut également qu'il possède la compétence Signaux, et connaisse la même méthode que celle de l'expéditeur.

Pour envoyer un message et le comprendre, il faut que l'expéditeur et le destinataire réussissent tous deux un test de compétence. Si l'un des deux rate son test, le message est déformé ; on peut encore le renvoyer le round suivant, et on peut tenter de nouveau des tests de compétence. Si les deux tests sont ratés, ou si l'un des personnages obtient au dé un 20 naturel, un message erroné a été envoyé et reçu ; le message veut dire l'inverse de sa signification d'origine. Les personnages qui ne possèdent pas la compétence Signaux, ainsi que les personnages qui la possèdent mais qui utilisent une méthode différente, ne peuvent pas comprendre les signaux.

Signaux Sonores : *Général* *Coût : 1 ; Int +2* *Nains*

Cette compétence permet au personnage d'envoyer des messages sous terre en utilisant le son. Pour envoyer un signal, il faut taper sur un mur à l'aide d'une pierre, d'un marteau ou d'un morceau de métal. Le son se répercutera dans la pierre jusqu'à une distance de 1d6 kilomètres. Les signaux transmis s'apparentent à du morse et permettent d'exprimer de longs messages ou des ordres courts et des instructions. Pour envoyer un message, faites un test de compétence. S'il réussit, le message est transmis tel quel. S'il est raté, le message sera compris partiellement ou ne vaudra rien dire. Il peut même prendre un sens opposé à celui désiré. Réussir à transmettre correctement un message ne garantit pas qu'il sera bien compris par le destinataire, et il faut réussir un test de compétence pour interpréter correctement un message. Il est possible de mal comprendre un message envoyé, et d'en donner une interprétation très différente de celle désirée.

Signes de Piste : *Combattant, Roublard* *Coût : 1 ; Int -1* *Rôdeur*

Un personnage avec cette compétence peut lire des messages symboliques indiqués par un arrangement de pierres, ou d'autres objets physiques. Il faut que le personnage précise la méthode pour laisser des messages que préfère sa famille, sa tribu, ou sa culture. Des méthodes typiques comprennent l'empilage de pierres, l'entassement de branches ou la construction de sculptures de neige. Quand le personnage rencontre un tel message, il en comprend la signification s'il réussit un test de compétence. « Un dragon demeure dans ces bois. », « Mangez les baies vertes pour recouvrer la santé ». Le message est dénué de sens pour les personnages qui n'ont pas la compétence Signes de Piste. Un personnage avec cette compétence qui utilise une méthode autre que celle rencontrée peut essayer de la lire avec la moitié de sa chance de réussite ordinaire. On peut aussi utiliser cette compétence pour identifier le groupe ou la tribu culturels qui a laissé ce signe de piste précis.

Soins Vétérinaires : *Prêtre* *Coût : 1 ; Sag -3* *Rôdeur*

Le personnage peut tenter de soigner tous les types d'animaux ordinaires, en suivant les mêmes procédures que celles décrites dans la compétence Premiers Secours : rendre 1 à 3 points de vie si on le fait durant le round de la blessure, une fois par créature et par jour ; un soin continue peut rendre 1 point de vie par jour, durant des voyages non fatigants, jusqu'à 6 créatures ; donner un bonus de +2 pour se protéger contre le Poison si on traite la victime dans les 5 rounds suivant l'empoisonnement ; diagnostiquer des maladies, identifier leurs origines magiques, ou donner aux maladies naturelles leur forme la plus bénigne et leur durée la plus courte. On ne peut pas traiter avec cette compétence les créatures surnaturelles (comme les squelettes ou les goules) ou issues d'un autre plan (comme les serveurs aériens ou les xorns). Cette compétence n'est pas cumulative avec Premiers secours : c'est la première utilisée qui prévaut. On peut utiliser la compétence Soins Vétérinaires sur des humains, des demi-humains et des humanoïdes avec la moitié des chances de réussite normales.

Sommell rapide : *Combattant* *Coût : 1 ; Con -1* *Barbare*

Cette compétence permet au personnage de recevoir les bénéfices d'une pleine nuit de sommeil en un petit somme d'une heure. Le personnage doit faire un jet de compétence avant d'aller dormir ; si le test réussit, le personnage se réveille au bout d'une heure complètement repose ; il récupère la même quantité de points de vie perdus que s'il s'était reposé pendant huit heures. Si le test échoue, il reste endormi, et se réveille comme à l'habitude. Il peut utiliser cette compétence seulement une fois par semaine, sans considération quant à sa réussite ou à son échec.

Cette compétence n'est pas efficace pour la mémorisation des sorts.

Soufflage du verre : *Magicien* *Coût : 1 ; Dex 0* *Magie & Sortilèges*

Le personnage est capable de fabriquer n'importe quel récipient en verre (bouteille, bocal, etc.). Il faut réussir un test de compétence pour obtenir un résultat parfaitement symétrique, mais si le personnage recherche davantage l'utilitaire, il peut produire 10 petits récipients par jour de travail (5 de taille moyenne ou 2 grands). Il faut avoir accès à un atelier et un four de souffleur de verre pour pouvoir se servir de cette compétence.

Spéléologie : *Combattant* *Coût : 1 ; Int -2* *Rôdeur*

Un personnage qui possède cette compétence a une connaissance approfondie des cavernes et des passages souterrains, y compris de leur aspect géologique, de leur formation, et de leurs risques. Le personnage sait généralement quels risques naturels sont possibles, et l'équipement général dont un groupe de spéléologues doit se doter. Un test de compétence réussi peut révéler les renseignements suivants ;

- Déterminer, en étudiant les lézardes dans les murs et les cailloux sur le sol, en reniflant l'air, etc., la probabilité d'un affaissement, d'une inondation rapide, ou d'un autre risque naturel. Ceci ne fonctionne que vis-à-vis des formations naturelles, et est annulé si ces formations ont été étayées, murées, ou si on y a touché d'une autre façon.

- Estimer le temps requis pour creuser un passage bloqué par des gravats.

- Lorsque l'on explore des cavernes souterraines qui s'étendent, un test réussi réduit les chances de se perdre définitivement lorsque l'on se trouve confronté à de multiples passages exempts de marques, d'effondrements, etc., jusqu'à une chance maximum de 30%, en supposant une bonne luminosité (voir les Tableaux 81 à 82 du GdM).

Survie : *Combattant, Roublard* **Coût : 2 ; Int 0** *MdJ, Rôdeur, Barbare*, Talents & Pouvoirs*

Cette compétence doit être appliquée à un certain type d'environnement - terrain et climat spécifiques. Parmi les environnements possibles, citons l'arctique, la forêt, le désert, les steppes, la montagne ou les tropiques. Le personnage dispose d'une technique de survie de base dans l'environnement choisi. Il lui est possible d'utiliser des unités de compétences supplémentaires pour augmenter le nombre de types de terrains.

Un personnage compétent en survie connaît les principaux dangers qu'il devra affronter dans la région concernée. Il n'ignore pas les effets du climat et sait ce qu'il convient de faire pour les minimiser. Il est également capable de trouver et de recueillir de l'eau potable. De plus, il peut trouver de la nourriture - de base, pas forcément appétissante - alors que rien ne semble disponible, ce qui lui permet d'échapper à la faim. Un personnage doté de cette compétence peut aussi enseigner son savoir à ceux qui partagent sa situation, et les aider. Lorsqu'il utilise sa compétence pour trouver de l'eau ou de la nourriture, le personnage doit effectuer un tirage de compétence. En cas d'échec, il lui sera impossible d'en faire un autre avant le jour suivant. La compétence de survie ne libère en aucun cas les personnages des difficultés et des horreurs qui attendent tous ceux qui se perdent dans une région sauvage. Au mieux, elle leur évite une part de souffrance. La nourriture découverte n'est guère appropriée à leur appétit et l'eau n'est toujours découverte qu'en quantités minuscules. Il est tout à fait possible à un personnage compétent en ce domaine de mourir dans le désert (par exemple). En fait ses maigres connaissances risquent de le rendre trop confiant et de provoquer sa perte.

Tous les rôdeurs possèdent des compétences de survie de base sur leur terrain dominant. On peut dépenser des unités supplémentaires pour ajouter d'autres types de terrains. Ainsi, si un rôdeur dépense des unités pour acquérir cette compétence, il faut qu'il choisisse un type de terrain autre que son terrain dominant, ce qui lui donne la compétence Survie dans deux types de terrain.

Chaque barbare a des talents basiques de survie dans sa région d'origine ; la compétence de survie n'est pas nécessaire. Si un barbare dépense des unités pour acquérir cette compétence, il choisit un type de terrain autre que celui de sa région d'origine, lui donnant ainsi la compétence de survie dans deux terrains. Des unités supplémentaires procurent des capacités de survie dans des terrains supplémentaires. Pendant la création du personnage, le joueur devrait justifier comment ce barbare a acquis ces compétences.

Survie planaire : *Général* **Coût : 2 ; Int -2** *Planewalker's Handbook*

Cette compétence englobe plusieurs compétences différentes, une pour chaque plan. Aucun lascar ne peut les apprendre toutes, étant donné qu'il y a trop d'environnements différents pour qu'un péquin puisse tous les assimiler entièrement.

Le personnage qui possède cette compétence connaît les caractéristiques générales d'un plan en particuliers. En outre, lorsqu'il se trouve sur ce plan, le lascar peut déterminer si une chose est sans danger ou non. Cette compétence permet au personnage de faire un test pour voir si une plante est comestible, si l'eau est potable, ou si la gravité est susceptible de changer sur la corniche suivante. Seuls les dangers constants et établis peuvent être évités, car cette compétence tire ses fondements de l'étude de textes établis. Une chose qui n'est pas suggérée dans un livre (parce qu'elle est trop récente, trop rare, ou trop vague) est impossible à détecter.

Cependant, la survie planaire ne confère pas au péquin une connaissance illimitée sur toutes les choses qu'il rencontre. Les plans sont trop grands pour qu'un bige puisse connaître chaque chose à leur sujet, de sorte que le MD est toujours libre de surprendre le personnage qui possède cette compétence. La survie planaire n'octroie aucune connaissance sur les habitants du plan, uniquement sur l'environnement.

Cette compétence est une version modifiée de la compétence "connaissance des plans" (décrite dans le Factol's Manifesto [2611]) autorisée uniquement aux membres des Marqués.

Survie Souterraine : *Général* **Coût : 1 ; Int 0** *Nains*

La survie souterraine fournit des informations sur le monde souterrain. Elle aide le personnage à distinguer les insectes comestibles de ceux qui sont vénéneux, et à être capable de déterminer la sûreté et la stabilité des galeries, des salles souterraines ou autres endroits similaires.

T

Tactiques : *Combattant* **Coût : 1 ; Int -1** *Dark Sun*

Cette compétence donne à un personnage qui réussit son test, un bonus de +1 sur toute attaque ou jet d'initiative (au choix du joueur) pour la durée d'une situation de combat spécifique. Elle exige que le personnage passe un round à étudier les mouvements de son adversaire avant de faire le test. Une réussite effectuée après ce round indique que le personnage a une certaine idée de ce que son adversaire à l'intention de faire dans le combat et peut agir en conséquence (d'où le bonus). Si la situation de combat change d'une quelconque manière (un adversaire est éliminé ou un nouvel adversaire entre en jeu), le personnage doit prendre un autre round pour analyser la situation et faire un autre test pour maintenir le bonus.

Lors du round lorsque le personnage étudie ses adversaires, il ne peut effectuer aucune attaque. Cela inclut l'utilisation de n'importe quel pouvoir psionique.

Si un personnage consacre une deuxième unité à cette compétence, il se spécialise dans l'étude d'une race particulière, afin de mieux comprendre ses tendances au combat. Lorsque cette compétence est utilisée contre un adversaire de cette race, le personnage reçoit un bonus de +2 sur tous jets d'attaque ou d'initiative. Ce bonus peut également être réparti, donnant un +1 sur les deux jets. Un personnage peut se spécialiser en autant de races qu'il veut, mais le bonus maximal obtenu pour n'importe lequel d'entre eux est +2.

Cette compétence ne donne aucun bonus contre des groupes d'adversaires de quatre ou plus, à moins qu'ils ne soient tous d'une race dans laquelle le personnage est spécialisé. Même alors, il ne peut jamais être utilisé contre plus de cinq adversaires de ce type racial. Par ailleurs, le bonus ne s'applique jamais aux compagnons du personnage mais seulement pour le personnage lui-même.

Taille de Gemmes : *Magicien, Psioniste, Roublard* **Coût : 2 ; Dex -2** *MdJ, Nains*, Talents & Pouvoirs*

Un personnage doté de cette compétence peut épurer les gemmes brutes découvertes dans les mines à la vitesse de 1d10 pierres par jour. Un tailleur de gemmes ne reçoit aucun bénéfice particulier s'il est aidé par des personnages non compétents. Il doit disposer pour travailler d'une bonne source de lumière et d'un assortiment de ciseaux, petits marteaux et lames spécialement durcies. Les gemmes non taillées, quoique toujours précieuses, valent nettement moins que le produit fini. Si la taille est réussie (ce que détermine un tirage de compétence), le tailleur augmente la valeur d'une gemme donnée pour lui faire atteindre la catégorie correspondant à son type. Si le résultat du tirage est 1, le travail est d'une qualité exceptionnelle : la gemme tombe dans la catégorie de valeurs généralement réservée au type de pierres supérieur (le MD dispose de tous les tableaux nécessaires).

Un nain possédant cette compétence peut tailler 2d8 gemmes par jour au lieu de 1d10. Il a également de meilleures chances d'augmenter la valeur de la gemme. S'il tire un 1 ou un 2 au dé lors de la taille, il fait passer la valeur de la gemme à la classe de valeur supérieure (cf. le Guide du Maître page

154). Par exemple, Duram est, en train de tailler une belle pierre dont la valeur finale est de 100 po. Il accomplit un excellent travail, et lui donne la valeur d'une pierre précieuse de 500 po. Un personnage qui rate son jet de taille de gemme accomplit un travail médiocre et réduit la valeur de la gemme à la catégorie inférieure. Duram, à qui le succès est monté à la tête, s'attaque à une pierre précieuse dont la valeur finale est 500 po, mais ses ciseaux glissent et il réduit sa valeur à celle d'une belle pierre de 100 po.

Un personnage qui obtient un 20 au dé casse la pierre en deux, et se retrouve avec deux pierres non taillées dont la somme des valeurs est inférieure d'une classe à celle de la pierre du départ. Duram s'attaque à une autre gemme, qui vaut 50 po. Il place ses pinces, qu'il serre trop, et casse la pierre en deux (il a tiré un 20 !). Il possède maintenant deux pierres non taillées d'une valeur de 5 po chacune.

Thaumaturgie : *Magicien* *Coût : 1 ; Int -2* *Magie & Sortilèges*

Cet art s'intéresse à l'incantation magique, c'est-à-dire à l'interaction des composantes verbales, somatiques et matérielles qui produit l'effet magique. Tous les magiciens en ont une connaissance plus ou moins approfondie, mais le personnage qui choisit cette compétence a passé du temps à étudier en profondeur toutes les formes que la magie peut prendre. Cet avantage lui confère un bonus de +5% sur ses jets d'apprentissage de sorts, pour peu qu'il ait auparavant réussi un test de compétence.

Tissage : *Général* *Coût : 1 ; Int -1* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Un personnage disposant de cette compétence peut fabriquer vêtements, tapisseries et draperies à l'aide de laine ou de coton. Il est nécessaire qu'il possède rouet et quenouille. Un tisserand peut fabriquer deux pas carrés de matière par jour.

Un personnage avec le don d'artiste peut produire des vêtements magnifiques. Les petites-gens reçoivent un +1 à la valeur de cette compétence.

Toiletage : *Roublard* *Coût : 2 ; Dex 0* *Al Qadim (Arabian Adventures)*

Le toiletage est le talent de se donner la meilleure apparence – grâce à un nettoyage de peau, une bonne coupe de cheveu, et un teint pratiquement sans défaut. Cette compétence est généralement du domaine des barbiers (voir chapitre 3).

Le Toiletage prend environ une heure, et après cela le tenancier gagne un bonus de +2 sur ses réactions lors de rencontres traitant avec des individus de sa propre race. Le bonus s'applique également lorsqu'il interagit avec les différents type de génies (les génies apprécient toujours un suppliant bien entretenus). L'effet dure deux jours après le toiletage. (Cependant, seul jet de réaction est nécessaire pour un individu donné rencontrés pendant ce temps)

Lorsqu'il est combiné avec la compétence Déguisement, le Toiletage permet aux personnages d'en déguiser d'autres aussi bien qu'ils le feraient eux-mêmes. Toutes les modifications pour le Déguisement sont toujours applicables, comme indiqué dans le tableau 37 du Manuel des Joueurs.

Toxicologie : *Roublard* *Coût : 2 ; Int 0* *Ninja's Handbook*

Dans les mains d'un Ninja, la compétence d'Herboristerie est tournée vers la connaissance des narcotiques et des poisons et devient la compétence Toxicologie. Un Toxicologue en sait plus sur ces substances qu'un Herboriste doté d'un score d'Intelligence équivalent (d'où l'absence de pénalité), mais n'aura aucune connaissance sur les autres types de composés.

Troc : *Prêtre* *Coût : 1 ; Int -2* *Barbare*

Cette compétence, qui simule une expertise dans le domaine de la négociation et de l'estimation, a deux applications.

Test de valeur : Avec un jet de compétence réussi, le personnage peut estimer la valeur approximative d'un objet commun (un épieu, un poulet, un sac de riz). Cette compétence fonctionne uniquement sur les objets avec une valeur réelle de 50 po ou moins. Elle ne fonctionne pas sur les objets magiques. Un personnage peut seulement faire une tentative par objet.

Le MD fait le jet de compétence en secret. Si le test échoue, le personnage ne reçoit aucune information spéciale. Si le test réussit, il a correctement détermine la valeur de l'objet avec 10 % de marge. Annoncez au joueur la valeur de l'objet (plus ou moins 10 %) ou donnez-lui une fourchette de valeur. Par exemple, si le coût réel d'un petit canoë est de 30 po et que le test réussit, n'importe laquelle de ces réponses convient : "à peu près 27 po", "quelque chose entre 28 et 30 po", "près de 33 po". Sur un jet de 20, l'estimation est totalement imprécise (le MD peut dire qu'un canoë de 30 po vaut 50 po, quelque part entre 1 et 5 po ou rien du tout). Notez que la valeur d'un objet peut être différente du prix demandé ; le vendeur est libre de fixer les prix comme bon lui semble.

Test de rabais : Cette compétence peut aussi aider le personnage à acheter des objets à des prix avantageux grâce à l'intimidation, l'obstination et une force absolue de la personnalité. Le personnage doit indiquer un objet particulier (valant 50 po ou moins) et faire un jet de compétence. Si le test réussit, le personnage peut acheter l'objet avec jusqu'à 20 % de moins que le prix demande. Le MD détermine la remise (entre 10 et 20 %). S'il préfère, il peut déterminer aléatoirement le rabais (lancez 1d4 multiplié par 5 %). Si le test échoue, l'acheteur ne tire aucun bénéfice de sa compétence (il peut toujours acheter l'objet au prix demande). Sur un résultat de 1 naturel, l'acheteur reçoit 30 à 50 % de remise (à la discrétion du MD). Sur un résultat de 20, le vendeur est offensé par l'attitude de l'acheteur et refuse de lui vendre quoi que ce soit.

On ne peut faire qu'un seul jet de rabais par objet. Mais on peut faire à la fois un jet de valeur et un jet de rabais sur un même objet (le jet de rabais peut se faire quel que soit le résultat du jet de valeur).

Barbares : Quand c'est possible, les valeurs devraient être exprimées dans un moyen d'échange utilisé dans la patrie du barbare. Si un barbare échange fréquemment des fourrures de lynx (valant 2 po chacune) et détermine correctement la valeur d'un petit canoë (valant 30 po), le MD devrait lui dire que le canoë vaut approximativement "15 fourrures de lynx" ou "entre 14 et 16 fourrures de lynx". S'il réussit un test de rabais de 20 %, le canoë lui coûtera 12 fourrures. Les valeurs fractionnaires doivent être arrondies en faveur du vendeur ; si le barbare reçoit une remise de 30 % sur un canoë de 30 po (pour un prix final de 21 po), le canoë lui coûtera 11 fourrures (évaluées à 2 po).

Trouver de l'eau : *Général* *Coût : 1 ; Int 0* *Dark Sun*

Même les déserts les plus désolés renferment de l'eau pour ceux qui savent comment la trouver. De petits animaux creusent le sol et y stockent de l'eau ; certaines plantes rares stockent l'eau dans des racines citernes sous la terre ; des arbres apparemment sans vie possèdent parfois un cœur humide.

La compétence pour trouver de l'eau ne peut être utilisée qu'une seule fois par jour et exige une heure d'exécution. Pendant ce temps, le personnage ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale. Un test réussi indique qu'il a trouvé suffisamment d'eau pour couvrir ses besoins pendant un jour. Cela ne signifie pas qu'il a trouvé assez d'eau pour se réhydrater, mais qu'il ne se déshydratera pas plus ce jour. Le personnage ne trouve assez d'eau que pour lui - s'il partage son eau avec d'autres, personne n'en tirera de bénéfice.

U

Utilisation de Cordes : *Général* *Coût : 1 ; Dex 0* *MdJ, Talents & Pouvoirs**

Cette compétence permet à un personnage d'accomplir des choses étonnantes à l'aide d'une corde. Il connaît bien toutes les sortes de nœuds et peut faire des nœuds coulants, des nœuds qui retiennent solidement, glissent lentement ou se défont à la première secousse. Si ses mains sont immobilisées par une corde nouée, il lui est possible de faire un tirage de compétence (avec une pénalité de -6) pour tenter de se libérer.

Ce personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur toutes les attaques qu'il effectue à l'aide d'un lasso. Il reçoit également un bonus de +2 à sa compétence d'alpinisme s'il utilise des cordes, et un +10% sur tous les tirages d'escalade qu'il effectue en utilisant une corde. Ceci vaut pour les tentatives d'aide (fixer solidement le bout d'une corde d'escalade) à ses compagnons.

Talents & Pouvoirs : Si le personnage est ligoté avec des cordes ou cherche à dénouer un nœud qui n'est pas censé l'être, il doit faire un jet de compétence. Un succès signifie que les liens ou nœuds sont défaits en 2d6 minutes.

V

Ventriloque : *Roublard* **Coût : 1 ; Int -2** *MdJ, Talents & Pouvoirs*

Le personnage a appris l'art de " lancer sa voix ". Bien qu'il ne fasse pas réellement surgir le son d'un autre endroit (comme le sort), il peut amener les autres à croire que c'est le cas. Lorsqu'il utilise la ventriloquie, la source supposée du son doit être relativement proche de lui. La nature de l'objet parlant et l'intelligence des spectateurs peuvent modifier les chances de succès du personnage. S'il tente de faire parler un objet à l'évidence inanimé (un livre, une tasse, etc.), une pénalité de -5 est appliquée à sa caractéristique. Si la source est crédible (PJ ou PNJ), il reçoit au contraire un bonus de +2.

Le tirage est modifié selon l'intelligence des spectateurs de la manière suivante.

Intelligence	Modificateur
Moins de 3	+6
3 - 5	+4
6 - 8	+2
9 - 14	0
15 - 16	-1
17 - 18	-2
19 et plus	-4

Un tirage de compétence réussi signifie que le personnage a réussi à tromper son auditoire. Le tirage doit être effectué pour chaque phrase prononcée. Le personnage est limitée à des sons qu'il lui est possible d'émettre (le rugissement d'un lion ne peut être imité).

La ventriloquie fonctionnant sur la tromperie, sur la connaissance du langage qu'ont les gens et sur les idées reçues au sujet de ce qui doit et de ce qui ne doit pas parler, elle n'est efficace que sur les créatures intelligentes et n'a donc aucun effet sur les animaux et êtres similaires. Les spectateurs doivent de plus observer le personnage, une partie du truc étant visuelle (" Hé ! Ses lèvres ne bougent pas !"). Il est impossible d'utiliser la ventriloquie pour faire se retourner quelqu'un, la voix ne provenant pas réellement de derrière la personne considérée (pour accomplir un tel exploit, il faut lancer le sort de ventriloquie). Tous les gens, hormis ceux qui ont une crédulité enfantine, comprennent ce qui se passe en vérité. Ils peuvent en être ou non amusés.

Vigilance : *Général* **Coût : 1 ; Sag +1** *Humanoïdes, Nains, Voleur, Combat & Tactiques*

Un personnage qui possède cette compétence est en harmonie exceptionnelle avec son environnement, capable de détecter des troubles, et de remarquer des antinomies. Un test de compétence réussi réduit de 1 sa chance d'être surpris. Ceci remplace la description de cette compétence donnée dans le Manuel Complet du Voleur.

Vision nocturne : *Roublard* **Coût : 1 ; Sag -2** *Ninja's Handbook*

Cette compétence donne au personnage la capacité de voir dans des conditions de faible luminosité. Elle n'égale pas l'infravision, mais est tout de même utile.

Pour utiliser sa Vision Nocturne, le personnage doit passer 5 rounds dans le niveau de luminosité dans lequel il souhaite se déplacer ou attendre. Tant qu'il n'a pas passé le temps nécessaire dans la pénombre, cette compétence ne fonctionne pas. (Cependant, le personnage peut effectuer d'autres actions pendant que ses yeux s'habituent à la pénombre, tant que celles-ci ne l'exposent pas à des conditions d'éclairage variables).

Une fois ses yeux habitués, le personnage peut utiliser sa Vision Nocturne à tout moment. Chaque fois qu'il regarde quelque chose, il doit faire un jet de Vision Nocturne. En cas de réussite, la portée de sa vision (tirée du Chapitre 13 du Manuel des Joueurs) est doublée dans les conditions suivantes : Brouillard dense ou blizzard, Brouillard modéré, Nuit de pleine lune, Nuit sans lune, Pénombre. Ainsi, un personnage serait capable de remarquer du mouvement à 200 mètres au lieu de 100 par une nuit de pleine lune.

Si le personnage doué de cette capacité est exposé à un changement d'éclairage-tel que l'explosion d'une boule de feu dans les 500 mètres ou en ayant une torche portée devant son visage- il est ébloui. Sa Vision Nocturne disparaît jusqu'à ce que le personnage repasse 5 rounds à ajuster sa vision.

Viticulture : *Général* **Coût : 1 ; Int 0** *Humanoïdes*

Cette compétence permet de faire du vin à partir du jus fermenté de raisin ou d'autres plantes et fruits, et ce, assez bien pour en gagner sa vie. Le personnage réussit toujours à un certain degré; les jets de compétence ne sont nécessaires que pour faire un vin exceptionnel comme cadeau ou pour une fête.

Vivacité : *Combattant, Roublard* **Coût : 2 ; Dex 0** *Combat & Tactiques*

Un personnage doté de ce talent est étonnamment rapide. Sa coordination œil/main est excellente ce qui lui permet souvent de passer les défenses de son adversaire avant que celui-ci ait réalisé qu'il avait un ennemi très rapide. En combat le personnage gagne un bonus spécial de -2 à son jet d'initiative s'il réussit un test de compétence. Il pourra utiliser ce bonus s'il se déplace ou fait une attaque avec une arme de vitesse moyenne ou mieux, mais ce bonus ne peut s'appliquer à des attaques avec des armes lentes ou des actions où l'on est stationnaire telles que se mettre en garde ou parer.

Vol en cerf-volant : *Roublard* **Coût : 1 ; Dex -3** *Ninja's Handbook*

Cette compétence est utile pour les personnages souhaitant utiliser des objets inhabituels appelés hito washi ("aigle humain") et yami doko (cerfs-volant de la taille d'un homme). C'est une compétence coûteuse et difficile à maîtriser, elle dispose donc de très peu de pratiquants. Sans cette compétence, un personnage essayant de planer à l'aide d'un cerf-volant géant est sûr d'avoir un accident et de subir de graves blessures, voire même se tuer. Même en étant doté de cette compétence, il court de gros risques.

Volonté de fer : *Combattant, Prêtre* **Coût : 2 ; Sag -2** *Combat & Tactiques*

Il existe des personnes qui ont la capacité extraordinaire de se forcer à continuer malgré l'épuisement ou des blessures qui en auraient arrêté plus d'un. Un personnage doté de ce talent gagne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les sorts ou les effets qui affectent l'esprit dont: les charmes, les immobilisations, l'hypnose, la fascination, la suggestion ou autres. De plus, les personnages ayant une volonté de fer ont la capacité exceptionnelle de pouvoir continuer à combattre même lorsque leurs points de vie sont négatifs. Pour chaque round de conscience que le personnage veut conserver, il doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort avec comme modificateur le total des points de vie négatifs. Par exemple, un personnage réduit à -5

points de vie peut essayer de rester sur ses pieds et de continuer à combattre et se déplacer en réussissant un jet de sauvegarde avec une pénalité de -5. Tant que le personnage reste conscient, sa condition physique n'empire pas - en d'autres termes, il ne perd pas le point de vie supplémentaire par round à moins qu'il ne finisse par s'évanouir.

Appendice A :

Compétences développées du manuel du Guerrier

Armurerie :

Avec la compétence Armurerie, un personnage sait comment fabriquer toutes les sortes d'armures. Armurerie empiète sur quelques autres compétences :

- L'armurier en sait assez sur la Forge d'Armes pour forger des armures en métal et fabriquer des écailles et des mailles (bien qu'il ne puisse forger des fers à cheval, des portes en fer forgé, des outils en métal renforcé, ou tout autre objet utile à moins qu'il ne connaisse également forge d'armes) ;
- L'armurier en sait assez sur la maroquinerie pour couper et façonner du cuir bouilli en armure de cuir, en revêtement de bouclier ou en sous-couche pour des armures d'écaillés ou à bandes (bien qu'il ne puisse faire de justaucorps, de sacoche, de bourses élaborées, de sacs à dos, ni toute autre sorte d'objet utile en cuir) ;
- Enfin, l'armurier en sait assez sur l'art du tailleur pour fabriquer des armures matelassées et des matelassages d'armure (mais pas assez pour couper et confectionner un quelconque vêtement de bonne facture).

Naturellement le forgeron moyen ne peut forger des armures en métal, le maroquinier n'est pas expérimenté dans la confection d'armures en cuir, et le tailleur n'est pas à l'aise dans la fabrication d'armures matelassées, à moins qu'ils n'aient également la compétence Armurerie.

L'armurier peut réparer des armures détériorées (si vous utilisez cette règle optionnelle). Il peut également fabriquer des bardes (armures pour chevaux) en utilisant cette compétence.

Mais que signifie tout cela dans une campagne ?

L'atelier

Pour fabriquer une armure, le personnage doit avant tout avoir un atelier (un endroit et des outils pour travailler).

Armure en métal :

S'il a l'intention de faire n'importe quelle sorte d'armure entièrement métallique (cotte de mailles, armure de plates de bataille, armure de plates complète, armures de plates, et heaumes), l'atelier est une forge, complète avec des outils, des soufflets, un foyer, une enclume, des pinces, des chaudrons, des creusets et tous les autres objets nécessaires pour transformer du métal brut en armure.

Un tel atelier coûte 200 po, plus le coût de l'endroit où il est installé : 100 po supplémentaires pour un pavillon de toile, et 300 po supplémentaires pour un atelier/cabanon bien construit, ou plus encore comme partie d'un édifice plus grand comme un manoir, une villa ou un château (les prix pour ce genre d'édifices varient selon les préférences du MD).

Sont inclus dans le prix de la forge, le coût des outils nécessaires pour faire les bandelettes de cuir des poignées, les armures matelassées, les doublures et matelassages d'armure, et les attaches de cuir utilisées pour lier les pièces des armures métalliques.

L'atelier est assez grand pour accueillir le personnage et jusqu'à deux apprentis travaillant à plein temps (les apprentis doivent également avoir la compétence Armurerie ; le personnage peut toujours prendre un apprenti qui ne la possède pas et l'entraîner mais, jusqu'à ce qu'il l'acquiert, il ne compte pas comme élément productif de l'atelier).

En théorie, le personnage pourrait engager une autre équipe de trois hommes pour travailler une autre partie du temps dans l'atelier ; ainsi ce dernier pourrait être occupé presque vingt quatre heures sur vingt quatre (cela suppose des rotations de huit à dix heures et une certaine période de temps non productif Chaque jour : le temps que le foyer refroidisse et soit nettoyé, que les outils soient réparés et affûtés, etc.). Trois personnes au maximum peuvent travailler efficacement dans un atelier ; avec plus de trois personnes, l'atelier subit une perte de rendement telle qu'il produit autant de marchandises que s'il n'y avait que trois personnes.

Etendre l'atelier coûte 50% de son prix pour trois ouvriers de plus. Si la forge coûte 200 po et est installée dans un cabanon de 300 po, ayant coûté ainsi 500 po, le constructeur devrait payer 250 po de plus. Ensuite, l'atelier pourrait accueillir trois armuriers de plus simultanément. Avec 250 autres po, soit un total de 1.000 po, l'échoppe pourrait accueillir neuf armuriers simultanément.

Armure de cuir :

S'il a l'intention de faire n'importe quelle sorte d'armure totalement en cuir (cuirasse, armure de cuir et calottes de cuir renforcé), l'atelier est une échoppe de maroquinerie, comprenant tout l'outillage pour le trempage, le grattage, le tannage, le bouillissage, l'immersion dans la cire bouillante, le formage, le perçage et la couture du cuir, ainsi que tous les autres objets nécessaires pour transformer le cuir en armure.

Un tel atelier coûte 25 po plus le prix de l'endroit où il est installé : 25 po supplémentaires pour une grande tente, 75 po supplémentaires pour un atelier/ cabanon bien construit, ou plus comme partie d'un édifice plus grand (selon les prix décidés par le MD).

Sont compris dans le prix de l'échoppe du maroquinier le coût des outils nécessaires pour faire les armures matelassées et les doublures et matelassages d'armure.

Comme avec la forge ci-dessus, ce prix suppose qu'un maroquinier et deux apprentis travaillent en même temps. Au-dessus de ce nombre, cela coûte 50% en plus du prix de l'atelier et du local pour trois maroquiniers supplémentaires.

Armures de métal et de cuir :

S'il a l'intention de faire les deux sortes d'armures, ou des armures qui combinent des éléments en métal et en cuir (armure à bandes, brigandine, armure de plates en bronze, armure annelée, armure d'écaillés, boucliers, armure feuilletée et armure de cuir cloutée), un atelier combiné est nécessaire.

Un tel atelier coûte 250 po plus le coût de l'endroit où il est installé : 100 po supplémentaires pour un pavillon en toile, 300 po supplémentaires pour un atelier/cabanon bien construit, ou plus comme partie d'un édifice plus grand (de nouveau selon les prix donnés par le MD).

Sont compris dans le prix de l'échoppe d'armurier le coût des outils nécessaires pour faire les supports en bois et les structures des boucliers, les armures matelassées, tous les matelassages et les doublures nécessaires pour ce genre de produits.

Comme avec la forge ci-dessus, ce prix suppose qu'un maroquinier et deux apprentis travaillent en même temps. Au-dessus de ce nombre, il en coûte un supplément de 50% du prix de l'atelier et du local pour trois maroquiniers de plus.

Apprentis et compagnons :

Le coût d'un atelier ne comprend que l'installation de l'instrument de production. L'entretien de l'atelier, la paye des employés et le coût des matériaux rentrent également en ligne de compte. Bien sûr, il en est de même pour les profits retirés de la vente de produits manufacturés.

Chaque apprenti coûte 2 po/semaine pour la nourriture, l'entretien et la formation. De plus, quand l'un d'entre eux atteint l'âge de jeune adulte (16 ans) et un score d'Armurerie de 12 ou mieux, il demandera à être promu au statut de compagnon (décrit immédiatement ci-dessous) sous peine d'aller trouver de meilleures conditions ailleurs.

Les apprentis ne peuvent évoluer dans un atelier sans surveillance. Cette dernière est assurée par un compagnon, un adulte avec un score d'Armurerie de 12 minimum. Chaque compagnon coûte 15 po/semaine (le MD peut souhaiter que ce coût soit lié au score de compétence du Compagnon : 15 po/semaine pour un score de 12, +15 po/semaine par +1 à son score : ainsi si ce score est de 16, il coûte 75 po/semaine).

Délai de fabrication d'une armure :

Pour déterminer le temps nécessaire pour fabriquer une armure, prenez la CA qu'elle confère. Otez ce nombre à 10, et multipliez le résultat par deux semaines. Vous aurez alors le temps mis par un apprenti (supervisé et aidé par un compagnon) pour fabriquer l'objet.

Ainsi, une cotte de mailles (CA 5) se calcule de cette manière : $10-5 = 5$; $5 \times 2 = 10$. Il faut donc dix semaines pour la fabriquer.

Pour les pièces d'armure qui ne confèrent pas en tant que telles une CA particulière (comme les heaumes), le temps se calcule à raison d'une semaine par 7,5 po de valeur de l'objet. Ainsi, un grand heaume devrait mettre quatre semaines à être fabriqué (il coûte 30 po) : un bassinet, une semaine et quelques heures du huitième jour (il coûte 8 po).

Coût de fabrication d'une armure :

Il faut également de l'argent pour fabriquer une armure. Ce coût est :

Environ la moitié du "prix de détail" de l'armure pour les matériaux ; plus le coût d'un ou deux apprentis pendant le temps nécessaire pour faire la pièce ; plus un coût supplémentaire en fonction de la quantité de temps et d'attention que le compagnon est obligé d'y consacrer (le travail peut occuper un ou deux compagnons à plein temps, un compagnon à mi-temps, ou aucun compagnon - le dernier cas se présentant pour les travaux que les apprentis peuvent mener par eux-mêmes quasiment sans être surveillés).

Le tableau ci-joint donne les coûts standards de fabrication des armures.

Dans des circonstances habituelles, la différence entre le Prix de Revient et le Prix de détail est le profit de la boutique quand elle vend la pièce d'armure.

* Deux apprentis, pas de compagnon + Deux apprentis, un compagnon

** Un apprenti, un compagnon à mi-temps

++ Un apprenti à mi-temps. Pas de compagnon

*** Un apprenti, pas de compagnon

+++ Coût réduit en raison de la disponibilité aisée des matériaux:

Un coût de 0 po signifie que le coût est négligeable.

Coûts standards de fabrication d'une armure

Armure	Prix de revient	Coûts des matériaux (po)	Temps nécessaire	Apprentis/Contremaître	Prix de détail
Armure à bandes	200	100	12 sem	48*	148
Armure annelée	100	50	6 sem	24*	74
Armure d'écailles	120	60	8 sem	32*	92
Armure de cuir	5	1+++	4 sem	4++	5
Armure de plates :					
standard	600	300	14sem	133**	433
complète	7000	3500	18 sem	342+	3842
de bataille	2000	1000	16 sem	304+	1304
en bronze	400	200	12 sem	114**	314
Armure feuilletée	80	40	12 sem	24***	64
Armure matelassée	4	0+++	4 sem	4++	4
Boucliers :					
de poing	1	0+++	2 sem	1++	1
petit	3	1	2 sem	2***	3
moyen	7	3	2 sem	4***	7
grand	10	5	2 sem	4***	9
brigandine	120	60	8 sem	32*	92
Cotte de mailles	75	38	10 sem	20***	58
Cuir clouté	20	10	6 sem	6++	16
Cuirasse	15	7	8 sem	8++	15
Heaume/bassinnet	8	4	1 sem	2***	6
Heaume/grand	30	15	4 sem	8***	23
Barde :					
Cotte de mailles	500	250	10 sem	190+	440
Cuir ou matelassée	150	75	4 sem	75+	150
Demi-brigandine	500	250	6 sem	114+	364
Demi-écaille	500	250	8 sem	152+	402
Demi-matelassée	100	50	2 sem	38+	88
Écailles complète	1000	500	8 sem	152+	652
Plates complète	2000	1000	16 sem	304+	1304

Comme vous pouvez le voir sur le tableau, les cuirasses, les boucliers moyens ou petits sont des articles avec peu ou pas de profit. Cependant, ils permettent de payer les apprentis et de faire tourner la boutique.

Jouer avec ces nombres :

En fait, les coûts donnés ci-dessus ne sont pas les coûts définitifs de fabrication d'une armure. Avec la permission de votre MD, vous pouvez ajuster ces nombres (vers le haut ou vers le bas) par les moyens suivants.

Tout d'abord, vous pouvez mettre des hommes supplémentaires au travail. (Note importante : si des compagnons sont mis à des travaux d'apprentis, un compagnon équivaut à deux apprentis). Vous ne pouvez mettre des hommes supplémentaires sur une tâche qu'en incrémentant le nombre initial d'hommes nécessaires ; en d'autres termes, si la tâche requiert deux apprentis, vous n'obtiendrez de gain de vitesse qu'en rajoutant deux apprentis de plus. Vous pourrez alors diviser le temps nécessaire par deux.

Exemple : à partir du tableau, vous voyez qu'il faut à un apprenti sans compagnon dix semaines de travail pour une cotte de mailles. C'est le standard dans l'industrie des armures : on vous a toujours dit qu'il fallait dix semaines pour faire un haubert de mailles. Mais dans une situation urgente, on pourrait mettre un apprenti en plus sur ce travail (soit en ayant les deux travaillant de concert, soit en ayant un d'équipe de jour et un autre d'équipe de nuit). Avec deux fois plus de puissance humaine disponible. Cela ne prendra que la moitié du temps, soit cinq semaines, pour fabriquer une cotte de mailles.

Ensuite, si le compagnon est un personnage-joueur, il n'a pas à être payé autant. C'est généralement le cas pour les armuriers qui s'installent à leur compte pour la première fois : ils payent le coût pour les matériaux et leurs apprentis et tout ce qui reste ensuite constitue leur salaire, même si cela fait moins que les 15 po/semaine standards indiqués plus haut (ce nombre, 15 po/semaine représente le niveau de vie de quelqu'un appartenant à la classe moyenne inférieure : un armurier gagnant moins appartient à la classe inférieure).

Avec cela à l'esprit, nous pouvons interpréter certains des nombres donnés plus haut. Supposons que nous ayons un personnage-joueur armurier qui souhaite travailler à la fabrication d'une cuirasse.

Une cuirasse occupe normalement un apprenti à mi-temps pendant huit semaines. Elle coûte 7 po en matériaux et il peut la vendre sur le marché pour 15 po. Si l'armurier en chef, qui compte comme un compagnon si son score d'Armurerie est supérieur ou égal à 12, travaille seul sur cet objet, cela ne lui prendra que deux semaines pour la fabriquer (rappelez-vous, un compagnon compte comme deux apprentis ; de ce fait, il déploie quatre fois la main-d'œuvre humaine que cette tâche requiert normalement, réduisant le temps au quart du délai normal, soit deux semaines). S'il peut la vendre 15 po, il s'est fait 8 po. Il a gagné 4 maigres pièces d'or en une semaine, ce qui est toujours mieux que d'être pauvre, mais ce qui est loin de la classe moyenne.

Chances d'échec :

Il semblerait que la chose à faire serait d'installer une échoppe d'armurier et juste de fabriquer des armures de plates de bataille ou complètes, qui sont les produits les plus profitables. Mais il n'en est pas nécessairement ainsi.

Il faut en effet, pour chaque pièce d'armure fabriquée, faire un test d'Armurerie. A la fin de la période de fabrication de l'armure, le personnage le plus expérimenté (celui qui a le plus haut score de compétence), qui a travaillé de manière continue sur le projet, fait son test d'Armurerie. S'il le réussit, l'armure est bonne. S'il le manque, elle est défectueuse.

Si le personnage rate son jet de 1, 2, 3, 4 ou 5, l'armure a l'air bonne. Le fabriquant sait qu'elle est défectueuse, mais cela ne sera pas évident pour quiconque effectue une inspection de routine, et seul un autre armurier sera capable de détecter ce défaut - et seulement par une inspection approfondie. Ce type d'armure défectueuse fonctionne avec une CA supérieure de 1 point à la CA normale (ainsi une armure de plates complètes défectueuse aurait une CA de 2 au lieu de 1). Si l'armure défectueuse est par hasard frappée dans un combat réel avec un résultat naturel de 19 ou 20, elle se disloque (s'effondre, se disjoint, etc.). Sa CA monte de 4 points (ainsi notre armure de plates complète défectueuse passerait d'une CA 2 à 6). De plus, comme elle est disloquée et qu'elle est mal ajustée, elle gêne le personnage ; jusqu'à ce qu'il puisse l'enlever (cela prend 1d4 rounds) il se déplace à la moitié de sa vitesse normale et subit une pénalité de -4 à tous ses jets d'attaque.

Manifestement, la plupart des armuriers de réputation ne vendraient jamais une pièce d'armure défectueuse. Ils ont leur réputation à protéger et ils les mettent donc au rebut. Ils perdent une somme d'argent égale au prix de revient de l'armure sur le tableau ci-dessus.

Si le personnage échoue à son jet de plus de 5, il est clair pour n'importe qui avec une inspection de routine que l'armure est défectueuse. Personne ne l'achètera à son prix de détail normal. L'armurier peut la vendre à la moitié de son prix de revient pour quelqu'un de désespéré voulant une armure bon marché, quelqu'un qui est prêt à prendre le risque de porter une armure défectueuse. S'il ne peut la vendre, c'est une perte sèche.

Enfin, toutes les armures n'ont pas le même degré de difficulté en ce qui concerne leur fabrication. Certaines armures sont assez simples pour que des apprentis puissent y travailler seuls. D'autres sont si compliquées que seuls les maîtres-armuriers peuvent superviser le travail. Et un maître-armurier coûte plus cher qu'un simple compagnon.

Comme vous pouvez le voir, faire une armure de plates de bataille ou complète est une entreprise risquée. Seuls les meilleurs des armuriers indépendants entreprendront une telle tâche car les pertes potentielles sont trop importantes (d'un autre côté, un armurier engagé fera tout ce que son employeur lui dira car tous les risques financiers sont pour ce dernier). Enfin, les armuriers personnages-joueurs courent les mêmes risques financiers quand ils essayent de faire des armures de plates de bataille ou complètes pour eux ou pour leurs amis.

Le tableau ci-dessous montre la difficulté relative de fabrication de ces différents types d'armure.

Type d'armure	Ajust. au test d'Armurerie	Type d'armure	Ajust. au test d'Armurerie
Armure à bandes	+1	Brigandine	+1
Armure annelée	+1	Cotte de mailles	+3
Armure d'écaillés	+1	Cuir douée	+3
Armure de cuir	+3	Cuirasse	+3
Armure de plates :		Heaume/bassinot	+3
standard	0	Heaume/grand	+3
complète	-3		
de bataille	-3	Barde:	
en bronze	0	cotte de mailles	0
Armure feuilletée	+3	cuir ou matelassée	0
Armure matelassée	+3	demi-brigandine	0
Boucliers :		demi-écaille	0
de poing	+3	demi-matelassée	0
petit	+3	écaillés complète	0
moyen	+3	plates complète	-3
grand	+3		

Dépenses supplémentaires

Si le MD le souhaite, il peut ajouter aux problèmes d'un personnage-joueur armurier en le confrontant à un certain nombre de dépenses imprévues du genre de celles qui suivent.

Corruption : Dans de nombreux endroits, les officiels locaux attendront un petit geste afin d'accorder les permis nécessaires de manière régulière et diligente. Si le PJ ne paye pas, ces permis mettront un très long moment (des mois) avant d'être accordés et, pendant ce temps, le PJ ne pourra ouvrir son échoppe d'armurier.

Vol : Les échoppes d'armuriers peuvent être dévalisées comme n'importe quel autre commerce. Les voleurs déroberont assez volontiers quelques pièces d'armures de bonne qualité et les vendront n'importe où dans la cité. En fonction de la qualité de la marchandise se trouvant dans la boutique, cela peut être un sérieux coup financier pour l'entreprise.

Marchandises non réclamées : Parfois un client qui commande une pièce d'armure ne se montre jamais pour l'acheter. Il a peut-être été tué entre-temps ; il est peut-être en manque de fonds et a décidé de ne même pas avertir l'armurier. Et si la pièce d'armure sur mesure a été décorée ou ajustée avec précision pour ce client spécifique (elle porte par exemple son blason ou une décoration inhabituelle), il peut très bien n'y avoir personne pour l'acheter... sauf avec des rabais énormes.

Invendus : Les armuriers ne travaillent pas seulement à façon. L'armurier fabrique de nombreux exemples des types les plus courants d'armures (armures de cuir ou matelassée, boucliers) pour le client moyen et pour entraîner ses apprentis. Tous ne sont pas forcément vendus, et une pièce qui n'est jamais achetée représente quelques pièces d'or hors des coffres de la boutique.

L'un dans l'autre, il peut être plus sûr, financièrement, pour un personnage-joueur d'être un aventurier à plein temps et seulement un armurier occasionnel.

Ateliers de personnage-joueur

Souvent un PJ armurier qui est également un aventurier | installera une échoppe et une équipe comportant un compagnon et deux apprentis. Cette boutique assurera l'approvisionnement du PJ en armure ; de plus, dès que le PJ revient chez lui, il peut, s'il le souhaite, diriger la boutique, en particulier pendant le "repos" (c'est-à-dire quand l'équipe normale ne travaille pas).

S'il engage un compagnon, il devra le payer selon ses compétences, comme cela a été décrit ci-dessus.

Notez qu'un PJ armurier peut faire des armures pour ses amis. Il ne peut bien sûr éviter le coût minimal des matériaux. Le personnage peut porter une tente et une échoppe de maroquinier sur le dos d'un cheval, et peut ainsi travailler sur n'importe quel type d'armure tout en cuir ou matelassée tout en voyageant. Mais sur la route, il ne peut faire que deux heures de travail par jour, multipliant ainsi le temps de fabrication par quatre.

Le personnage qui effectue ce travail supplémentaire sera un peu plus fatigué que ses compagnons ; réduisez son test d'intelligence pour déceler les dangers imminents.

Réparer une armure

Si vous utilisez les règles optionnelles de détérioration des armures données dans ce livre au chapitre Equipement, vous pouvez également utiliser la compétence Armurerie pour réparer les armures détériorées.

Chaque point de dégât réparé coûte à l'armurier 1% du prix de détail de l'armure. De nouveau, il s'agit du coût pour l'armurier, ce qui suppose que des apprentis font le travail sans surveillance ; les apprentis peuvent effectuer toutes les opérations de réparation d'armure. Le coût pour l'armurier, comparé aux gages reçus par les apprentis, vous montre le temps pris par la réparation (2 po/semaine pour un apprenti).

Exemple : Une cotte de mailles a subi 10 points de dégâts dans un combat. Le propriétaire l'apporte à réparer.

Le prix de détail d'une cotte de mailles est de 75 po. Le coût de réparation de chaque point de dégât sera de 0.75 po soit 75 pc. L'armurier répare les 10 points de dégât ce qui lui coûte 750pc (75pa). Cela fait moins d'une pièce d'or. L'apprenti faisant la réparation prend donc environ deux jours pour remettre en état le haubert de mailles détérioré.

En général les armuriers font un profit de 50% sur les réparations. Dans l'exemple ci-dessus, le coût pour l'armurier était de 75 pa ; il demandera donc 115 pa au client pour ce travail.

Réparation des armures magiques

Les armures magiques sont réparées exactement de la même façon que les normales. Prenez pour coût de base des réparations le prix normal de l'armure comme si elle n'était pas magique.

Quand une armure magique est détériorée, des trous peuvent y être percés, mais l'enchantement de base reste inchangé. De ce fait, l'armurier n'a pas à réparer des matériaux enchantés pour "égaler" l'armure initiale ; tout ce qu'il a à faire est de combler les trous et l'armure sera comme neuve. En général, l'armurier ne saura même pas qu'il est en train de travailler sur une armure magique.

Bien sûr, comme nous allons l'expliquer dans le chapitre Equipement, si une armure magique est détériorée si gravement que l'enchantement en est altéré, rien de ce que peut faire un armurier normal ne pourra la réparer. Une armure magique qui est sérieusement détériorée est ruinée comme une armure normale : un armurier ne sera pas capable de la réparer.

Fabrication d'Arcs et de Flèches :

Le matériel donné à la page 65 du Manuel des Joueurs pour la compétence de Fabrication d'Arcs et de Flèches est tout à fait correct pour une utilisation avec ce supplément.

Un ensemble d'outils de Fabrication d'Arcs et de Flèches, qui puisse être utilisé avec une efficacité maximale par un personnage, coûte 10 po (il faut 15 po pour un ensemble qui puisse être utilisé simultanément par trois ouvriers, avec un supplément de 7,5 po par équipe de 3 ouvriers supplémentaires). Le facteur d'arcs et de flèches n'est pas obligé d'installer un atelier : il peut travailler à l'air libre s'il le désire. S'il choisit d'installer une échoppe permanente, les tentes et les cabanons coûtent les mêmes prix que ceux donnés pour l'échoppe de maroquinier (voir plus haut, dans la section "Armurerie").

Notez que les temps de fabrication donnés dans le Manuel des Joueurs supposent une semaine complète de travail. S'il se déplace ou s'il est en aventure, et qu'il fabrique des arcs et des flèches lors de son temps libre, multipliez ces délais par quatre. Ainsi, un arc court ou long nécessite 4 semaines.

Le coût des matériaux pour les flèches et les arcs normaux est négligeable. Si le personnage essaye de faire une arme d'une qualité supérieure, il doit soit payer 50% du prix de vente normal pour des bois d'une qualité exceptionnelle ou doubler le temps de fabrication de l'arme ; ce délai supplémentaire représente le temps qu'il doit passer à chercher le bois et les matériaux parfaits dans la nature.

Forge d'Armes :

Le texte de la compétence Forge d'Armes du Manuel des joueurs (page 65) est correct dans les grandes lignes, mais nous devons y apporter quelques détails supplémentaires.

Comme cela est dit, un forgeron d'armes doit avoir une forge. Les coûts pour avoir une forge sont donnés plus haut dans ce chapitre, sous la section "Armurerie". En fait, la même forge peut être utilisée pour la fabrication d'armures et celle d'armes.

Le tableau de fabrication des armes de la page 66 du Manuel des joueurs est correct. Il correspond au travail d'un forgeron du niveau d'un compagnon, travaillant seul et faisant des armes de qualité moyenne. Un compagnon forgeron travaillant avec deux apprentis divise le temps donné par deux. Le temps indiqué sur le tableau devrait être converti en semaines afin que vous puissiez comparer les temps du forgeron d'armes avec ceux de l'armurier ; considérez que 5 jours sur ce tableau font une semaine.

Echec de fabrication

Quand il fabrique une arme, le forgeron fait, à la fin du processus de fabrication de l'arme, son test de Forge d'Armes. Il utilisera son ajustement de compétence en fonction de l'arme qu'il essaye de finir et de sa qualité : consultez le tableau ci-dessous, dans la section "Qualité des armes" pour cet ajustement.

S'il réussit son test, il a créé l'arme qu'il souhaitait.

S'il échoue de 1, 2, 3, 4 ou 5, il a créé une arme qui ressemble à celle qu'il avait l'intention de faire... mais il sait qu'elle a un sérieux défaut de structure. Dans un combat réel, si le porteur obtient un 5 naturel, ou moins, au toucher, l'arme se brise et devient inutile (pour certaines raisons, elle ne se brise pas dans les combats d'entraînement... mais seulement dans les situations réelles). Il peut toujours vendre l'arme bien sûr mais, finalement, après avoir fait ce genre de chose plusieurs fois, sa réputation en tant qu'artisan sera plus que ruinée. Il ferait mieux de briser l'objet, de le vendre comme crochet à suspendre, etc.

S'il échoue de plus de 5, l'arme se brise et est gâchée dans les dernières étapes du processus (par exemple quand elle est refroidie après avoir été portée à haute température).

Qualité des armes

Il est possible de fabriquer des armes d'une qualité différent de la moyenne.

Les armes de *qualité médiocre* sont faites pauvrement. Elles ont mauvaise allure et comme les armes ratées décrites ci-dessus, elles cassent sur un résultat de 1 à 5 sur un jet d'attaque. Elles ne touchent pas aussi bien (c'est une pénalité au jet d'attaque) ou ne font pas autant de dégâts (pénalité aux dégâts) que leurs équivalentes de qualité moyenne.

Les armes de *qualité moyenne* ne sont pas spécialement remarquables ; elles font leur travail correctement, elles sont fiables et peu coûteuses. A moins qu'il n'en soit autrement spécifié, toutes les armes (non magiques) données sur les tableaux d'AD&D" sont de qualité moyenne.

Les armes de *qualité supérieure* sont très bien faites. Chacune aura un bonus spécifique : soit un +1 au toucher, soit un +1 aux dégâts. Ce bonus n'est pas magique ; il vient d'un équilibre ajusté, du tranchant, etc. (le forgeron détermine quand il fabrique l'arme s'il essaye de la faire plus précise ou de la faire frapper plus fort). Elles coûtent également un peu plus que les armes de qualité moyenne. Les enchantements sont généralement implantés dans des armes de qualité supérieure minimum.

Les armes de *qualité exceptionnelle* sont comme les armes supérieures, mais elles ont les deux bonus : elles ont +1 au toucher et aux dégâts. Elles sont également très coûteuses.

La liste suivante, adaptée de la liste de la page 66 du Manuel des loueurs, montre les différences en coût et en temps au niveau de la création d'armes de qualités différentes.

Armes absentes du tableau

Si vous essayez de fabriquer une arme qui n'apparaît pas sur ce tableau, comparez-la à la plus similaire de celles qui y figurent et utilisez les valeurs correspondantes (le MD a le dernier mot sur ce sujet). Par exemple, si vous essayez de créer une hallebarde, la fourche ou le trident sont les plus proches. Si vous essayez de créer une épée bâtarde, c'est l'épée longue qui s'en rapproche le plus.

Délai de fabrication :

Type d'arme	Médiocre	Moyenne	Supérieure	Exceptionnelle
Arbalète légère	8 jours	15 jours	30 jours	60 jours
Arbalète lourde	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Daïgue	3 jours	5 jours	10 jours	20 jours
Épée à deux mains	20 jours	45 jours	90 jours	180 jours
Épée courte	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Épée longue	15 jours	30 jours	60 jours	120 jours
Fourche, trident	10 jours	20 jours	45 jours	90 jours
Hache d'armes	5 jours	10 jours	20 jours	45 jours
Hachette	2 jours	5 jours	10 jours	20 jours
Lance de fantassin, lance	2 jours	4 jours	10 jours	20 jours
Tête de flèche	20/jour	10/jour	5/jour	1/jour

Appendice B :

Compétences développées du manuel du Druide:

Règles avancées concernant l'agriculture :

Le MD peut se servir de cette extension des règles concernant la compétence d'agriculture lorsqu'un personnage de druide vient en aide à un petit village qui traverse une période difficile, ou si un PJ se met à l'agriculture. Ces règles peuvent déterminer la prospérité d'un village tout entier si le MD rassemble les fermes d'une même région et utilise le score de compétence du chef du village ou de son druide pour les tableaux 1 et 2. Avant d'appliquer ces règles, le MD doit déterminer le nombre de personnes que la ferme en question est censée nourrir.

Dans une ferme médiévale, il faut un intendant qui possède la compétence d'agriculture. Pour un rendement optimal de l'exploitation, il faut un travailleur agricole pour nourrir deux personnes. Une exploitation qui comprend davantage de travailleurs peut produire un léger surplus ; si elle compte au contraire moins de bras, elle rapportera moins, les tâches excédant la main-d'œuvre. Les enfants entre 7 et 11 ans comptent comme un demi-travailleur chacun, et ceux de plus de 12 ans sont considérés comme des travailleurs à part entière.

Les résultats des récoltes

Pour déterminer rapidement le succès d'une ferme (ou d'un verger, ou encore d'un village) pour une année donnée, le MD doit considérer le nombre de personnes qu'elle peut nourrir. Par exemple, une ferme familiale peut produire de quoi nourrir six personnes. Si la famille est constituée de cinq membres, la ferme dégagne un surplus. À six, la ferme est tout juste autarcique. Une famille de sept membres risque fort d'avoir faim.

Détermination de la rentabilité d'une ferme

Si le MD désire connaître avec davantage de précision les résultats d'une exploitation agricole, il peut procéder comme suit :

1. Détermination de la base de compétence.

Chaque année, le MD jette un d6 et ajoute le résultat au score d'Intelligence du cultivateur. Puis le MD détermine le score de compétence ajusté en agriculture du fermier (score de base) à l'aide du tableau 1.

Tableau 1 : Rendement de la ferme

Score de base	Rendement de la ferme
1 - 5	Année catastrophique
6 - 10	Mauvais rendement
11 - 16	Récolte moyenne
17 et plus	Récolte exceptionnelle

2. Appliquer l'ajustement dû aux travailleurs.

Le nombre de travailleurs dans la ferme modifie le score de compétence de base. Si le personnel de l'exploitation est inférieur de 10% à son nombre optimal, le MD doit appliquer un malus de -1 au score de compétence de base du tableau 1 ; de -2 pour un nombre inférieur de 20%, etc. A l'inverse, si la ferme a 20% de plus de travailleurs que le nombre optimal, le MD ajoutera +1 au score de compétence du tableau 1 (mais le fait d'avoir encore plus de main d'œuvre ne donne aucun bonus supplémentaire).

3. Déterminer l'ajustement dû aux événements aléatoires.

Comme n'importe quel agriculteur pourrait vous le dire, ce qui rend la vie d'une exploitation intéressante, c'est le rôle inévitablement contrariant que joue la nature, sous la forme d'événements aléatoires. Le MD doit tirer un d20 sur le tableau 2 pour voir ce que le sort a réservé à la ferme cette année-là, puis appliquer l'ajustement obtenu, en raison de ces événements aléatoires au score de base déjà modifié.

TABLEAU 2 : Événements aléatoires de la ferme

d20	Événement	Ajustement
1	Climat désastreux	-6
2-3	Mauvais temps	-4
4-6	Épidémie chez les animaux	-2
7-8	Bâtiments endommagés	-2
9	Prédateurs	-1
10	Braconniers ou brigands	-1
11-14	Pas de mauvaise nouvelle	0
15-17	Bonnes graines	+1
18-19	Climat favorable	+2
20	Spécial	Selon le MD

Vous constaterez que dans bien des cas, l'action des agriculteurs (ou des PJ qui les aident) et le recours à des sorts de prêtre ou de druide peuvent réduire les pénalités encourues à cause d'événements aléatoires. Ainsi, par exemple :

- Un climat désastreux peut prendre la forme d'une inondation ou d'une sécheresse prolongée. Or, si le cultivateur réussit un test de compétence en météorologie, il peut diminuer de moitié la pénalité (il a été prévenu à l'avance et a pu prendre certaines dispositions pour parer au mauvais temps). Si l'agriculteur connaît un druide qui peut lancer un sort de **contrôle climatique**, le MD peut annuler la pénalité.

- Par "mauvais temps" il faut entendre une gelée précoce, une légère sécheresse, ou des pluies excessives. La compétence de météorologie et le sort de **contrôle climatique** fonctionnent comme pour le "climat désastreux" décrit précédemment.

- Si une épidémie se déclare dans le troupeau de la ferme, un test réussi par le fermier en compétence de premiers secours (un seul essai) divise par deux le malus ; et un sort de **guérison des maladies** annule ce dernier.

- Les bâtiments ont pu être endommagés par une tempête, un incendie, ou un autre désastre naturel. Le malus ne s'applique que si l'agriculteur ne peut pas se permettre de remettre les choses en état, et continue à s'appliquer les années suivantes jusqu'à ce que les réparations soient faites. Chaque point de malus peut être "réparé" en payant 10 po par personne que nourrit et abrite la ferme.

- Les prédateurs, les braconniers ou les brigands volent régulièrement de la nourriture ou des bêtes. Si les PJ réussissent à se débarrasser de cette menace, en la chassant ou la détruisant, la pénalité ne s'applique pas.

- Un résultat "spécial" signifie que quelque chose d'inhabituel s'est produit. Ce peut être une guerre entre sorciers ou un dragon qui ont dévasté l'exploitation — auquel cas, appliquez un malus de -10 ! Si au contraire l'avatar d'un dieu s'arrête à la ferme et bénit les récoltes, ajoutez +5 à l'indice de la ferme.

Remarque : un sort de **croissance végétale** peut ajouter 20 à 50% au rendement annuel d'une ferme (MdJ, p.268).

Établir le rendement de la ferme. Une fois que les modifications dues à la main d'œuvre et aux événements aléatoires ont été appliquées au score de compétence de base de l'exploitation, le MD détermine le rendement de la ferme à l'aide du tableau 1. Une année catastrophique signifie que la récolte est inférieure de 50% à la normale. Un mauvais rendement signifie une récolte inférieure de 20% à la normale. Une récolte moyenne veut dire que la ferme a obtenu sa production normale. Enfin, une récolte exceptionnelle est de 20% supérieure à la récolte normale. (La récolte normale est celle qui permet de nourrir les personnes qui sont à la charge de la ferme).

Valeur Financière de la récolte

Le MD peut aussi mesurer le rendement de la ferme en termes financiers. La valeur de la récolte est égale au nombre de personnes à la charge de la ferme multiplié par 36 po (somme qui correspond au coût annuel de subsistance minimal pour une personne dans des conditions misérables — **GdM**, p. 50). Le MD soustrait à la valeur de la récolte le coût de subsistance de l'agriculteur et des travailleurs, et obtient alors le bénéfice éventuel de l'exploitation. Grâce à cette information, le MD peut déterminer si une famille va souffrir ou non de famine et combien il lui faut d'aide afin de subsister correctement.

La détermination de la rentabilité d'une ferme peut offrir diverses opportunités d'intervention au druide d'un groupe d'aventuriers. Les règles décrivant les nombreuses branches et les profils de druide obligent celui-ci à proposer son aide à des fermes ou à des villages dans le besoin. Au cours de cette intervention, le druide peut tomber sur de nombreux obstacles pouvant donner lieu à une aventure. Le MD peut même très bien bâtir tout un scénario de campagne autour des efforts d'un groupe qui voudrait remettre sur pied un village d'agriculteurs.

Utilisation de la compétence Herboristerie :

Magie des herbes

Si un personnage possède la compétence d'herboristerie, il peut utiliser les herbes en plus de son talent de guérisseur, ainsi qu'il est expliqué au chapitre 5 du MdJ (p. 83). Toutefois, les druides possèdent une connaissance exceptionnelle des herbes, ce qui leur permet de préparer des décoctions magiques à base de plantes. Tout druide qui dépense au moins trois unités de compétence en herboristerie est capable de créer de tels breuvages,

Une décoction de plantes est une infusion de plusieurs herbes (et quelquefois de champignons ou d'écorces) qui produit d'étranges effets. Le nom d'une décoction ne fait pas référence aux herbes qu'elle contient, mais à ses effets. Les décoctions de plantes ne nécessitent aucune plante magique ; leur pouvoir vient du mélange de différentes herbes et des techniques secrètes que les druides herboristes utilisent à chaque étape de la préparation.

Comment trouver les herbes

Pour trouver les ingrédients qui entrent dans la composition d'une décoction, il faut d'abord savoir où chercher. Le druide doit faire ses recherches sur le bon terrain et pendant le temps qui est indiqué dans la liste des décoctions (qui commence p. 104). Puis, faites un test de compétence en herboristerie, en appliquant l'ajustement de recherche de la décoction et un malus éventuel de -4 si la recherche se fait sur un sol enneigé ou dans le noir.

En cas de succès, le druide a trouvé suffisamment d'herbes pour produire une décoction ; l'échec signifie qu'il n'a rien trouvé. Dans tous les cas, il peut poursuivre ses recherches, bien qu'un druide devrait en général se contenter de ne chercher qu'une seule fois tous les deux kilomètres carrés. Toute recherche supplémentaire sur une même zone se fait avec une pénalité de -2 cumulative — après tout, il se peut très bien qu'il n'y ait rien à y trouver !

Conservation des ingrédients végétaux

La plupart des herbes donnent de meilleurs résultats lorsqu'on les utilise fraîches, mais certains druides en font quelques réserves en prévision plutôt que de les transformer immédiatement en décoctions. Il faut six heures par dose d'ingrédients (nécessaires à une décoction) pour sécher, réduire en poudre et emballer les herbes, après quoi il faut réussir un test en herboristerie.

C'est le MD qui fait ce test, et il dira au joueur si son conditionnement a réussi uniquement lorsque le druide essaiera d'utiliser ces plantes pour préparer une décoction. Un test réussi signifie que les herbes restent fraîches tant qu'elles sont conservées dans un emballage imperméable. Un échec signifie qu'elles vont pourrir en 1d6 jours.

Quelques herbes usuelles

Ces herbes sont particulièrement utiles aux druides dans leur magie. Vous pouvez en ajouter d'autres, réelles ou propres à votre monde de campagne.

Clou de girofle	Feuilles de datura	Racine d'angélique
Gousse de casse	Fleur de camomille	Racine de gentiane
Feuille de marjolaine	Fleur de sureau	Racine de saulepareille
Graine d'anis	Gomme de myrrhe	Racine de valériane
Feuille de menthe	Graine de moutarde	
Feuille de sauge	Graine de pavot	
Feuille de thym	Herbe à maté	

Fabrication d'une décoction de plantes

Pour préparer une décoction de plantes, le druide doit disposer des ingrédients adéquats, qu'ils soient frais ou conservés. La préparation du breuvage nécessite un lieu calme propice à une profonde concentration. Elle demande à la fois un travail physique (couper et nettoyer les herbes, mélanger les ingrédients dans les bonnes proportions, les faire bouillir, etc.), et certaines prières et certains gestes rituels. Comme pour les pouvoirs conférés et les sorts, si le druide n'est pas resté fidèle à l'Ordre, les herbes ne peuvent pas donner d'effets magiques.

Une fois que la décoction a été préparée pendant le temps indiqué lors de la description du breuvage, le druide fait un nouveau test de compétence en herboristerie, avec les ajustements indiqués. De plus, un ajustement de -2 s'applique si le druide a utilisé des herbes conservées et non des fraîches. Un échec signifie que le druide a gâché ses ingrédients ; un jet de 19 ou 20 signifie toujours un échec.

Si un druide possède plusieurs doses d'ingrédients pour une même décoction, il peut en mélanger plusieurs d'un coup. Si le test de compétence final réussit, il aura obtenu plusieurs doses de décoction ; mais en cas d'échec, tous les ingrédients peuvent aller à la poubelle...

Types de décoctions de plantes

Les pages qui suivent décrivent différents types de décoctions de plantes. Vous êtes naturellement libre d'en créer de nouvelles pour votre personnage de druide.

Chaque décoction est décrite de la manière suivante :

Terrain indique le type d'endroit où on peut trouver les ingrédients pour le breuvage, ainsi que certaines remarques particulières (ne se recueille que la nuit, etc.).

Temps de recherche/ajustement précise le nombre d'heures pendant lequel le druide doit chercher les ingrédients, et propose un ajustement au test de compétence en herboristerie qui détermine si le druide réussit ou non ses recherches.

Temps de préparation/ajustement indique combien de temps le druide doit consacrer à la préparation de la décoction, et donne l'ajustement au test de compétence en herboristerie qui détermine le succès de la mixture.

Application décrit la manière d'utiliser le breuvage : en tisane, en onguent, en cataplasme ou en inhalation.

Une tisane est un mélange d'herbes séchées en morceaux ou en poudre, infusées dans de l'eau. Les règles pour l'ingestion de potion s'appliquent aux tisanes de plantes, qui se conservent indéfiniment sous forme séchée.

Un onguent est une décoction mélangée à du saindoux, de la cire d'abeille, de la lanoline ou autre pâte de base, et que l'on applique sur la peau. Traitez un onguent exactement comme une huile magique.

Le cataplasme est un mélange de plantes humidifiées que l'on applique à l'aide d'une bande autour d'une plaie ou d'une région de la peau. Le contenu du cataplasme s'infiltre peu à peu dans la peau. Il faut deux rounds pour appliquer un cataplasme ; on ne peut le poser que sur un sujet sans résistance ou immobilisé.

Une inhalation consiste en vapeurs d'une mixture que l'on doit respirer et non pas boire ; elle affecte généralement un endroit entier. Les ingrédients secs doivent être plongés dans de l'eau bouillante de manière à ce que celui qui reçoit la décoction puisse inhaler la vapeur. Pour administrer cette décoction, il faut deux rounds et de l'eau chaude.

Effets décrit ce que produit la décoction.

Sauvegarde explique quel type de jet de sauvegarde, lorsqu'il y en a un, permet de résister aux effets de la décoction. La plupart des jets de sauvegardes sont contre le poison — même si la décoction n'est en fait pas mortelle.

Bale printanière

Terrain : Clairière au clair de lune, un jour de printemps

Temps de recherche/ajustement : 8/-3

Temps de préparation/ajustement : 8/-7

Application : Tisane

Effets : Une heure après avoir bu de cette tisane, le buveur tombe amoureux de la première personne de sexe opposé qu'il voit. Sans être charmé, le buveur se comporte comme un idiot et consacre tous ses efforts à courtiser son amour. Les effets durent pendant 2d4 jours à moins que le joueur n'ait obtenu un 20 à sa sauvegarde ; dans ce cas, les effets sont permanents.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison

Baume du serpent

Terrain : Jungle

Temps de recherche/ajustement : 6/-1

Temps de préparation/ajustement : 2/-1

Application : Cataplasme

Effets : Appliqué sur une victime encore en vie d'une morsure de serpent, ce cataplasme neutralise le poison.

Sauvegarde : Aucune

Baume hivernal

Terrain : Pentes de montagne, ou toundra

Temps de recherche/ajustement : 6/-3

Temps de préparation/ajustement : 6/-3

Application : Onguent

Effets : Cet onguent, lorsqu'on l'applique sur des parties exposées du corps, fournit la même protection contre le froid qu'un épais manteau de fourrure, mais sans l'encombrement. Combiné à des vêtements d'hiver, il permet de survivre en dessous de zéro et donne un bonus de +1 aux jets de sauvegarde contre les attaques à base de froid.

Sauvegarde : Aucune

Épine calmante

Terrain : Forêt, de nuit

Temps de recherche/ajustement : 4/-3

Temps de préparation/ajustement : 4/-3

Application : Tisane

Effets : Cette tisane plonge celui qui en boit dans un profond sommeil naturel, dont nul ne peut le tirer pendant 2d10 +13 heures.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison

Fausse mort

Terrain : Flancs de montagne

Temps de recherche/ajustement : 4/-3

Temps de préparation/ajustement : 6/-3

Application : Tisane

Effets : La fausse mort fait tomber ceux qui en boivent dans un état de transe cataleptique ; les muscles de ces personnes se raidissent et elles ne semblent ni respirer ni avoir le moindre battement de cœur. Si les plaies cessent pratiquement de saigner, en revanche les autres blessures leur infligent des dégâts normaux. Ceux qui sont sous l'influence de cette tisane dorment pendant 2d4 jours, au cours desquels ils n'ont besoin ni de nourriture ni de boisson. Ils ont seulement besoin d'un vingtième de l'air dont ont besoin des personnes normales, et peuvent survivre sous des températures extrêmement basses.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre le poison

Fleurs de folie

Terrain : Forêt profonde ou jungle

Temps de recherche/a ajustement : 12/-4

Temps de préparation/ajustement : 8/-3

Application : Tisane

Effets : Les personnes qui boivent cette tisane amère voient d'horribles visions qui les rendent temporairement fous. Après 1d20 tours, les buveurs ont un passage de 2d6 minutes où ils deviennent enragés, violents et ont des pulsions meurtrières ; de tels PJ doivent alors être joués par le MD. Après quoi, les buveurs ne gardent aucun souvenir de ce qui s'est passé pendant cet épisode, qui se reproduira une fois par jour (irrégulièrement) pendant les 2d4 jours suivants. Un sort de neutralisation du poison met fin aux effets des fleurs de folie.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

Herbe noire

Terrain : Oasis de désert

Temps de recherche/ajustement : 6/-2

Temps de préparation/ajustement : 10/-4

Application : Onguent

Effets : Si une personne enduit ses deux yeux de cet onguent, elle devient aveugle dans les deux rounds suivants. Elle peut en revanche voir tous les objets invisibles, astraux, éthérés ou illusoire comme s'ils étaient réels et complètement visibles.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts

Insectifuge

Terrain : Marécages et forêt profonde

Temps de recherche/ajustement : 6/-1

Temps de préparation/ajustement : 2/-1

Application : Onguent

Effets : Cet onguent repousse fortement les 1 insectes. Toute personne entièrement recouverte de la tête aux pieds est totalement immunisée contre les insectes normaux, y compris ceux qui sont convoqués par des sorts tels que *fatalité rampante* et *fléau d'insectes*. Les insectes géants peuvent toujours attaquer cette personne, mais avec une pénalité de -3 due à leur répulsion.

Sauvegarde : Aucune

Oubli

Terrain : Clairières ou cavernes

Temps de recherche/a justement : 8/-3

Temps de préparation/ajustement : 8/-7

Application : Tisane

Effets : Les personnes deviennent amnésiques une minute après avoir absorbé cette tisane, et oublient de manière permanente tout ce qui s'est passé depuis leur dernier sommeil.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts.

Racine fantôme

Terrain : Vieux cimetières la nuit

Temps de recherche/ajustement : 8/-4

Temps de préparation/ajustement : 4/-6

Application : Inhalation

Effets : Les vapeurs lumineuses de cette mixture repoussent les morts-vivants. Tous les morts-vivants qui essaient de s'en approcher doivent se sauvegarder contre les sorts. En cas d'échec, ils ne peuvent s'approcher à moins de trois mètres de la source de ces vapeurs. Un succès signifie qu'ils ignorent ses effets ; une fois qu'ils ont réussi leur sauvegarde, ils sont immunisés à la décoction pendant le reste de la journée. Les vapeurs restent pendant un tour.

Sauvegarde : Annule en cas de sauvegarde contre les sorts.

Appendice C :

Compétences développées du manuel du Rôdeur :

Le Pistage

Grâce à ses sens aiguisés, et à sa profonde compréhension du comportement animal, le rôdeur est un expert en pistage. Il lit une empreinte dans la boue ou une courbure de brindille comme des mots imprimés sur une page. Il peut déterminer l'identité de sa proie et la vitesse à laquelle elle voyageait grâce à la profondeur d'une empreinte de pas. Il peut donner la taille d'une limace à partir de la trace de bave que cette dernière laisse derrière elle. Il peut pister un orque à travers la plus sombre des forêts, un lapin à travers la jungle la plus épaisse, un forçat échappé à travers la chaîne de montagnes la plus déserte.

Les compétences de pistage d'un rôdeur s'appliquent aux personnages ainsi qu'aux créatures, et à l'intérieur ainsi que partout à l'extérieur. Ses compétences lui sont inhérentes ; c'est-à-dire qu'il reçoit la compétence diverse de Pistage automatiquement au commencement de sa carrière, sans dépenser d'unités de compétence.

Les conditions préalables

Un rôdeur ne peut pas simplement pister tout et n'importe quoi à chaque fois qu'il le veut. Afin de pister une proie particulière, il faut que les conditions suivantes soient remplies:

1. Il faut que la proie soit capable de laisser une piste physique. Les éléments d'une piste peuvent inclure des traces de pas, des brindilles courbées, des déchets, ou tout autre signe physique qu'un rôdeur peut suivre. Certaines catégories de créatures, comprenant les créatures volantes

et marines, les petits insectes, les fantômes, ainsi que les autres créatures intangibles, laissent rarement de traces physiques de leur passage. Dans la plupart des cas, on ne peut pas pister de telles créatures. Pourtant, comme le pistage implique tous les sens, pas uniquement la vue, il est possible qu'il subsiste une odeur de métal qui brûle après le passage d'un spectre particulier, ou qu'un fantôme puisse se dévoiler à cause de sa sinistre voix que l'on entend au loin. Toutefois, seuls les rôdeurs les plus qualifiés sont capables de suivre des pistes exemptes de traces physiques, et le MD ne doit permettre un tel pistage que dans les plus rares circonstances.

2. Il faut que le rôdeur soit capable de trouver la piste. Si celle-ci se trouve en extérieur, il faut que le rôdeur voie réellement la créature (il repère un renard qui se précipite brusquement dans les fourrés), observe des signes évidents du passage de sa cible (comme des traces de pas ou des excréments), ou entende des rumeurs fiables sur les lieux probables où elle traîne ('Vous cherchez ce vieux dragon d'argent? Il aime boire

à l'étang au pied des palmiers jumeaux.»). Si la trace se trouve en intérieur, il faut que le rôdeur ait vu la cible au cours des 30 dernières minutes, et qu'il commence à la pister depuis l'endroit où il l'a vue en dernier. Comme toujours, le MD a le dernier mot pour savoir si le rôdeur possède assez de signes qui lui permettent de pister sa proie.

Le Jet de Pistage

Si les conditions ci-dessus sont remplies, le rôdeur peut tenter de suivre la trace de la proie en effectuant un jet de Pistage, d'après son score dans cette compétence. Le score de base en Pistage est égal à celui de la Sagesse du rôdeur. Consultez les Tableaux 15 à 17 pour d'autres ajustements pertinents ; on peut utiliser ces tableaux à la place du Tableau 41 de la page 69 du *Manuel des Joueurs*. Dans des environnements artificiels les chances de Pistage sont diminuées de moitié.

Tableau 15 : Les ajustements dus au terrain

Terrain (n'en choisir qu'un)	Ajustement
Neige fraîche (traces de pas nettement dessinées)	+6
Sol mou ou boueux, sol meuble en terre battue (bonnes empreintes des traces, mais pas aussi nettes que dans de la neige fraîche)	+4
Épais fourrés, jungle dense (branches cassées, mauvaises herbes: écrasées)	+3
Forêts, champs ; zone intérieure poussiéreuse (traces de passage occasionnelles)	+2
végétation clairsemée (traces de passages rares)	0
Désert, sable sec	-2
Marais (surface spongieuse, mais peu de boue pour les empreintes, beaucoup de végétation)	-5
Terrain rocailleux; glace solide, sols en pierre eau peu profonde (interdit tout repérage de signes d Massage sauf le plus minutieux)	-10

Tableau 16 : Ajustements dus à la luminosité

Luminosité (n'en choisir qu'une)	Ajustement
Bonne luminosité, journée ensoleillée ; lumière vive ou équivalente en intérieur	0
Crépuscule, brouillard léger, neige, torche seule dans l'intérieur sombre d'un bâtiment	-3
Nuit de pleine lune, journée avec du brouillard moyen	-6
Nuit couverte sans lune. brouillard dense, blizzard, tempête de sable	-10

Tableau 17 : Ajustements spéciaux au jet de Pistage

Situation (Prendre toutes celles utilisables)	Ajustement
Pour chaque paire de créatures présentes dans le groupe que l'on piste	+1
Tous les trois niveaux d'expérience (arrondis à l'inférieur) du rôdeur	+1
Chaque pisteur supplémentaire qui assisté le rôdeur (utilisez le meilleur score)*	+1
Suivant animal qui aide pour le pistage**	+1
La piste se trouve sur le terrain dominant du rôdeur	+2
Toutes les 12 heures depuis que la piste a été faite	-1
Chaque heure de pluie, de neige ou de givre depuis que la piste a été faite	-5
La créature pistée essaie de cacher sa trace (en recouvrant ses traces de pas, en faisant un détour dans un cours d'eau, en passant par une porte secrète)	-5
Rôdeur spécialisé étant pisté sur son terrain dominant, et tentant de dissimuler sa trace	-2

*Le bonus de soutien total et limité au bonus de niveau du rôdeur i en fait, +1 tous les 3 niveaux.

**Voir le Chapitre 3. Le suivant animal compte pas comme un pisteur supplémentaire en ce qui concerne le bonus précédent.

Si le score de Pistage ajusté est inférieur ou égal à zéro, le rôdeur est incapable de pister la proie en question.

Si le score de Pistage ajusté est supérieur à zéro, le rôdeur effectue un jet de Pistage en lançant 1 d20. Si le jet dépasse le score de Pistage du rôdeur, ou s'il obtient un 20, c'est l'échec, et il ne trouve aucune trace. Si le jet est inférieur ou égal au score de Pistage du rôdeur, ce dernier a trouvé la trace de la cible, et peut commencer à la suivre.

Le pistage Interrompu

Line fois qu'un rôdeur a trouvé la trace, il peut pister la proie indéfiniment jusqu'à ce qu'il se produise l'une des situations suivantes :

Le rôdeur se déplace trop rapidement. Il faut que le rôdeur se déplace plus lentement que sa vitesse de déplacement normale afin de rester à l'affût des signes de la piste. Sa vitesse de déplacement dépend de son score de Pistage ajusté, comme le montre le Tableau 18,

Tableau 18 : Déplacement pendant le Pistage

Score de Pistage ajusté	Vitesse de déplacement maximale
1-6	1/4 de la normale
7-14	1-2 de la normale
15+	3/4 de la normale

Si le rôdeur devait augmenter sa vitesse de déplacement par rapport aux limites du Tableau 18, si par exemple un monstre lui tendait soudainement une embuscade, et qu'il soit forcé de courir, il perdrait la trace.

Les ajustements changent. Si la trace mène à un nouveau type de terrain, que la nuit tombe, ou qu'il se produise un tout autre changement nécessitant un nouvel ajustement au jet de Pistage (comme c'est décrit dans les Tableaux 15 à 17), le rôdeur perd la trace. Les nouvelles conditions peuvent dicter l'utilisation d'ajustements reflétant le fait qu'une trace est plus Facile à suivre, et non plus difficile, et les MD doivent songer dans de telles conditions à appliquer un bonus. Néanmoins il faut tout de même effectuer un nouveau jet.

Une deuxième trace croise la première. Des traces qui se croisent mélangent leurs signes physiques, rendant le Pistage difficile à opérer. Le MD détermine si une telle situation se produit. Si c'est le cas, les efforts du rôdeur sont vains. Si le rôdeur décide de continuer le Pistage, comme c'est décrit ci-dessous, il faut qu'il décide laquelle des traces il suit.

Le rôdeur est distrait. Une attaque de monstre peut stopper la progression du rôdeur. En outre, le rôdeur peut décider de s'arrêter de son plein gré s'il a besoin de se reposer, de manger ou de discuter avec des compagnons. Chacune de ces interruptions équivaut à une distraction.

Lorsqu'il se produit l'une de ces conditions, le rôdeur perd la trace. Pour continuer à pister la proie, il faut qu'il passe au moins une heure à explorer les environs immédiats à la recherche de nouveaux signes de la piste. Après une heure de recherche, il effectue un nouveau jet de listage, basé sur son score de Pistage recalculé d'après les nouvelles conditions (si la luminosité a changé, en passant de la lumière du jour au crépuscule, il faut désormais qu'il ajuste son jet de Pistage de -3). Si d'autres pisteurs assistent le rôdeur, modifiez le jet de Pistage de +1 par assistant ; ajoutez le bonus au score de Pistage du pisteuse le plus compétent. Ce bonus est limité à +1 par groupe de 3 niveaux du rôdeur (arrondissez au supérieur). Si le jet réussit, le rôdeur peut continuer à suivre la trace comme avant. S'il rate le jet, il a définitivement perdu la trace.

La Survie

Le rôdeur est exceptionnellement compétent en ce qui concerne la survie dans des conditions difficiles associées à son terrain dominant. En termes de jeu, on considère que le rôdeur possède automatiquement la compétence Survie dans son terrain dominant, Cette compétence ne coûte aucune unité. Un rôdeur peut dépenser des unités dans la compétence Survie pour acquérir des talents de survie dans des environnements autres que son terrain dominant.

Le talent de survie du rôdeur l'aide des manières suivantes, toutes s'appliquant sur son terrain dominant. Dans certains cas, le MD peut exiger un jet de Survie (qui équivaut à un Test d'Intelligence). Un rôdeur qui obtient un score inférieur ou égal à son score d'Intelligence sur 1 d20 réussit son Test,

Le rôdeur connaît les précautions basiques nécessaires pour accroître les chances de survie, en fonction de quoi il peut instruire et assister tous ses compagnons. Par exemple, un rôdeur dont le terrain dominant est Montagne réalise que l'effort physique à haute altitude peut entraîner des maux de tête et de la fatigue (due aux basses pressions atmosphériques), Un rôdeur du Désert sait que dans les climats arides, il est meilleur de se reposer où l'air est calme que face à un grand vent (le vent favorise l'évaporation depuis la peau, augmentant le degré de déshydratation). Un rôdeur Aquatique comprend qu'on ne peut pas utiliser l'eau salée pour la boire. Un rôdeur Arctique réalise qu'on peut obtenir une protection temporaire contre un vent glacial en s'enfouissant dans un tas de neige. Cette connaissance ne garantit en aucune façon la survie ; elle en améliore simplement les chances. Si un rôdeur s'interroge sur un quelconque renseignement particulier, le MD décidera s'il le connaît en demandant un jet de Survie si nécessaire.

Le rôdeur peut repousser la famine en trouvant des petites quantités de nourriture. Un jet de Survie réussi lui permet de localiser assez de nourriture pour lui, ou un autre personnage. Il peut trouver de la nourriture de cette façon une fois par jour.

Le rôdeur peut trouver suffisamment d'eau pour maintenir en vie une journée un autre personnage ou lui-même en réussissant un jet de Survie. Ceci suppose que l'on peut trouver de l'eau.

Le rôdeur peut interpréter des changements subtils dans l'environnement afin d'anticiper des désastres naturels. Un rôdeur de la Plaine peut reconnaître l'aspect du ciel associé à une tornade imminente. Un rôdeur de la Montagne peut identifier le grondement qui précède une avalanche. Le MD peut exiger des jets de Survie pour vérifier les interprétations d'un rôdeur.

Règle optionnelle: Une manière dont le MD peut utiliser la capacité de Survie de façon drastique est de mettre en place des pénalités spéciales (des pénalités cumulatives pour la fatigue ou l'exposition) dans des régions particulièrement rudes. Un groupe avec un ; rôdeur, ou un groupe qui s'est correctement préparé et équipé, évite simplement ces pénalités potentielles. Ceux qui ne sont pas préparés encourent les pénalités jusqu'à ce que le MD décide qu'ils se sont acclimatés à l'environnement, ou jusqu'à ce qu'ils entreprennent d'autres actions adéquates déterminées par le MD.

Compétences de détection des nains (optionnel)

Tous les nains n'ont pas la même capacité à détecter les phénomènes souterrains, certains y parviennent mieux que d'autres. Les compétences de détection peuvent être utilisées à la place du système décrit à la page 23 du *Manuel des loueurs* pour détecter sous terre les pentes, les galeries récentes, les murs coulissants, les pièges de maçonnerie, les trappes, les oubliettes et les fossés. Comme les compétences diverses, il s'agit là d'un système optionnel. Si vous n'utilisez pas les compétences diverses dans vos parties, les compétences de détection peuvent être ignorées. Si vous utilisez les compétences diverses, les compétences de détection permettront d'adapter plus facilement les caractéristiques à vos parties.

Nombre de compétences de détection

Un personnage nain reçoit le nombre standard d'unités de compétences diverses en fonction de sa classe de personnage. Il reçoit en plus cinq points pour acquérir des compétences de détection. Le nombre initial de compétences augmente s'il a une Intelligence élevée. Les unités de compétences de détection doivent être utilisées pour acquérir des compétences de détection, mais peuvent être dépensés pour celles que le joueur désire.

Utilisation des compétences de détection

Les compétences de détection peuvent être utilisées dès qu'un nain se trouve sous terre, à 3 m du phénomène en question. La détermination de la profondeur souterraine est une exception à cette règle et peut être tentée à n'importe quel moment.

Pour utiliser une compétence de détection, un nain doit se concentrer pendant un round de mêlée. Tout bonus de compétence se trouvant dans le tableau des compétences de détection est ajouté au score de la caractéristique appropriée. Le nain bénéficie d'un bonus supplémentaire de +1 s'il touche réellement l'ouvrage de pierre. Les tests de ces compétences se font en lançant 1 d20. Si le jet est inférieur ou égal au score de caractéristique du personnage, le test est réussi, sinon il est raté. Un jet de 20 est toujours un échec.

S'il réussit, le nain voit le phénomène ou se rend compte de sa profondeur souterraine approximative. S'il rate, il ne peut essayer à nouveau dans un rayon de 3 m.

Améliorer les compétences de détection

Le tableau des compétences de détection donne le nombre de niveaux que le personnage doit atteindre pour obtenir de nouvelles unités de compétences de détection. Ces unités peuvent être dépensées pour toutes ces compétences, mais non sur les compétences diverses ou les compétences martiales. En revanche, les unités de compétences diverses peuvent être utilisées pour augmenter les compétences de détection.

Tableau des compétences de détection naines :

Détecter ou déterminer...	Unités	Caractéristique correspondante	Ajustement
Pentes ascendantes ou descendantes dans un passage	1	Sagesse	+4
Tunnel/passage construit récemment	1	Sagesse	+4
Mur ou pièce pivotant/coulissant	1	Sagesse	+2
Pièges, trappes, ou puits en maçonnerie	1	Sagesse	0
Profondeur approximative sous terre	1	Sagesse	0