

Les compétences

Ad&d Skill & Power

Cet article propose une nouvelle façon de gérer les compétences dans AD&D 2, avec les extensions de règles de Skill and Power. Le nombre de point d'acquisition des compétences reste le même. Mais le calcul et la progression des compétences diffèrent.

Les compétences restent les mêmes. Leurs descriptions est disponible dans le Manuel des Joueurs. Toutefois, vous trouverez ici une liste de nouvelles compétences issues de divers manuels ou librement créées lors de divers besoins.

Acquisition de compétences à la création du personnage

Consultez la table 1 pour connaître le nombre de points de compétences attribués à votre personnage en fonction de sa classe. N'oubliez pas de rajouter vos points de compétences en bonus, attribués par votre note d'érudition. Vous pouvez acquérir des compétences de la catégorie de compétence « générale », ou de l'une de vos classes pour le prix indiqué dans la table 2 en fin d'article. Vous pouvez aussi acheter des compétences des autres classes pour le prix indiqué plus 1 point.

Chaque compétence dépend d'une, ou de plusieurs sous-caractéristiques. Pour calculer la note de chaque compétence de votre personnage, consultez la table 3. La note de chaque sous-caractéristique vous indiquera le bonus applicable à la note de base. Si une compétence dépend de plusieurs sous-caractéristiques, choisissez celle qui vous avantage le plus.

Exemple 1 : un barde achète la compétence « natation ». Il lui en coûte 1 point. Comme son Endurance est égal à 14, il ajoute à la note de base (9) un bonus de +1. Le personnage commence donc avec une note de 10 points dans la compétence « natation »

Exemple 2 : Un guerrier acquiert la compétence « Utilisation des nœuds ». Il possède une Précision de 15 et une Intuition de 12. Sa note de précision lui accorde un bonus de +1 alors que son Intuition ne lui accorde pas de bonus. Le joueur choisit logiquement de tenir compte de sa précision et ajoute donc à la note de base (8) un bonus de +1 accordé par la Précision pour une note finale de 9 en « utilisation des nœuds ».

Progression des compétences

A Chaque niveau franchi les personnages gagnent 1 point de compétences. Les joueurs peuvent économiser ce point ou le répartir dans l'une de leurs compétences. Toutefois, ils doivent attendre leur niveau normal en acquisition de compétences pour pouvoir en acquérir une nouvelle.

Exemple : un guerrier possédant les compétences d'équitation, de pistage et d'armurerie au premier niveau gagnera 1 point de compétence tout les niveaux. Il peut dépenser les points gagnés à chaque niveau, comme il le désire pour ce qui d'augmenter ses compétences existantes. Par exemple, il peut, dès le deuxième niveau attribué 1 point à sa compétence d'équitation. Par contre, s'il désire prendre la compétence « Combat en aveugle », il ne pourra pas le faire avant le troisième niveau, et devra s'assurer d'avoir économisé suffisamment de point pour l'acheter.

Liste des nouvelles compétences

Administration

Groupe : Prêtre

Unités : 1

Formule : Érudition

Base: 9

De nombreux temples ont leurs propres terres et propriétés, amenant un certain pouvoir sur de vastes territoires. Les prêtres qui peuvent diriger ses terres et en retirer un bénéfice substantiels au nom de l'église, sont toujours les bienvenus.

Un personnage ayant cette compétence est habitué à manager et financer des entreprises allant de la taille d'un simple monastère jusqu'à une province vigneronne. Il sait comment comptabiliser l'argent, planifier le travail et superviser la collecte des diverses taxes ou la vente des biens.

Alchimie :

Groupe : Magicien

Unités : 2

Formule : Érudition / Précision

Base: 6

Un magicien ayant cette aptitude n'est pas forcément un alchimiste ou un spécialiste de l'école d'alchimie, mais quelqu'un d'assez expérimenté dans les aspects physiques de la recherche magique et dans les propriétés de divers produits, réactifs ou substances chimiques. Si le personnage a accès à un laboratoire convenable, il peut utiliser sa compétence pour identifier des composants ou éléments inconnus, créer de petites doses d'acides ou de substances incendiaires ou pyrotechniques, ou (si il est de 9^e niveau ou plus) fabriquer des potions.

Consultez le Chapitre 5 du Spells & Magic pour les informations sur la taille, le coût et l'équipement d'un laboratoire alchimique. Naturellement, un magicien peut couvrir quelques coûts en partageant sa propriété ou en négociant avec un mage de la guilde locale; le MD fournira ultérieurement la démarche.

- Identifier une substance ou un échantillon d'un matériel inconnu requiert 1 à 4 jours et un jet fructueux. Un matériel simple, comme de la poudre de métal ou de minerai, donne à l'alchimiste un bonus allant de +1 à +4, à la discrétion du MD. Un échantillon rare, complexe, endommagé ou incomplet imposera une pénalité de -1 à -4.
- Créer des substances dangereuses telles que l'acide ou de la poudre inflammable prend 1d3 jours et 20-50 po par fiole, ou 2-5 jours et 50-100 po par flacon. L'alchimiste doit faire un jet de compétence pour réussir à fabriquer la substance; faire un 20 naturel sur ce jet résulte en une explosion ou autre bizarrerie affectant l'alchimiste à la substance et endommageant le laboratoire pour 10%-60% de sa valeur de construction.
- L'acide inflige 1d3 points de dommages par fiole ou 2d4 par flacon., et continue de blesser la victime le round suivant; la fiole fait 1 point de dégâts le second round, et le flacon en cause 1d3. De plus, le flacon est assez gros pour asperger les créatures proches de la cible; voir le lancement de grenade. L'acide peut aussi brûler une serrure ou une fermeture, la forçant à un JS.
- L'incendiaire s'enflamme à l'air. Un flacon de liquide incendiaire fait des dommages comme de l'huile brûlante (2d6 le premier round, 1d6 le second). Encore, voir la règle des grenades. Les poudres ou liquides incendiaires peuvent facilement faire enflammer un bâtiment, des broussailles sèches ou autres.
- Les matériaux pyrotechniques ressemblent aux incendiaires, mais créent des nuages de fumées étouffantes. Une fiole crée un nuage cubique de 1,5 mètres, obscurcissant la vue. Un flacon crée un nuage de 3 mètres d'arête. Le nuage reste 1d3 rounds, dépendant du vent et d'autres conditions.
- L'alchimie est un hobby cher, et il peut être dangereux. Si un personnage abuse de cette compétence (en transportant 10 flacons dans un donjon), le MD peut demander un JS contre les chocs, chaque fois que le personnage est frappé, tombe ou glisse.

Un magicien qui se spécialise dans l'école d'alchimie gagne +2 à son niveau de compétence.

Ambidextrie :

Groupe : Combattant

Unités : 3

Formule : NA

Base : NA

À sa création, chaque personnage (même les non-combattants) peuvent effectuer un jet d'ambidextrie. Ce jet s'effectue en lançant 1d20 et 1d6. Si le résultat du d20 est le plus important, le personnage est droitier. Si c'est le d6 qui est le plus important, le personnage est gaucher. Un score identique sur les deux dés indique que le personnage est ambidextre. Dans ce cas, le personnage peut se passer de cette compétence et utilise les règles d'ambidextrie du rôleur.

Mais un combattant peut s'entraîner à devenir ambidextre... Pour ce faire, il faut considérer son jet d'ambidextrie. Dans un premier temps, le personnage achète la compétence d'ambidextrie, ce qui ne le rend pas ambidextre. Cela lui permettra de le devenir. Pour ce faire, il doit engager par la suite autant de points qu'il lui est nécessaire pour corriger son jet de dés. Exemple : Un guerrier fait son jet d'ambidextrie et obtient 1 au D20 et 4 au D6. Le personnage est gaucher. Il prend ensuite la compétence d'ambidextrie, qui lui coûte trois unités. Lorsque il le peut, le personnage peut choisir d'investir un ou plusieurs points de compétence pour augmenter le score de son dé le plus faible, en l'occurrence, ici le D20. En attribuant trois points de compétences supplémentaires au D20, les résultats deviendront 4 sur chaque dés, et le personnage sera ambidextre. À ce moment seulement, le personnage pourra gérer son ambidextrie comme un rôleur.

Le dé à corriger est toujours le plus faible. En effet, le personnage apprend à mieux se servir de son bras non moteur, mais, ne cherche pas à se rendre maladroit de son bras moteur...

Anatomie :

Groupe : Magicien
Unités : 2
Formule : Érudition
Base : 5

Cette compétence reflète la connaissance détaillée du personnage sur la structure et les aspects du corps humain, incluant la localisation et la fonction des os, muscles, organes et autres tissus. Elle a deux utilités distinctes pour un magicien; premièrement, la connaissance de l'anatomie procure un bonus de +2 au jet de compétence Premiers Secours tenté par le magicien. Secondement, le magicien peut utiliser cette aptitude pour réparer un corps sévèrement endommagé. Avec un jet réussi, le personnage peut renforcer un corps, le rendant plus convenable pour une Animation des Morts. Cela donne un +1 par DV à un être squelettique et un +2 par DV à un zombie.

Apitoyer :

Groupe : Roublard
Unités : 1
Formule : Charme
Base : 9

Cette compétence permet de se faire prendre en pitié par une personne. Pour ce faire, le personnage doit prendre un air concis, et sortir un baratin plausible. Il est ainsi possible de s'octroyer la protection d'un guerrier, d'obtenir de petites somme d'argent, ou de soutirer un renseignement particulier.

Selon la personne visée par le personnage, le MJ est en droit d'appliquer des bonus ou malus. Apitoyer un jeune bourgeois naïf sera bien plus efficace que de tenter le même exploit avec un nain bourru et bourré...

Il est également possible que le MJ décide de bonus ou malus selon le résultat escompté. Obtenir une pièce d'argent sera beaucoup plus facile que de soutirer un renseignement capital au chef des armées adverses alors que ce dernier est un fou sanguinaire en manque de violence.

Arcanologie :

Groupe : Magicien
Unités : 2
Formule : Érudition
Base : 5

L'étude de l'histoire et du développement de la magie est appelé l'arcanologie. Un magicien expert en cela est familier avec les travaux des magiciens du passé. S'il y avait une source de magie puissante dans le passé (par exemple, Netheril ou Myth Drannor), l'arcanologue a une bonne connaissance de qui étaient les grands mages et de ce qu'ils étaient capables d'accomplir. Les objets magiques spéciaux, les sorts, les formes de magie portés par ces anciens sorciers lui sont familiers. Avec un jet de compétence réussi, l'arcanologue peut identifier la fonction et l'utilité générale d'un ancien objet magique; le MD peut appliquer une pénalité de -1 à -4 si l'objet vient d'une région hors de celle étudiée par le personnage ou si il est particulièrement obscur ou rare. Noter que cette aptitude n'aide pas le magicien à identifier les objets fabriqués par une école ou une tradition "moderne" de magie, quel qu'il soit.

Baluchonnage :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Précision / Intuition
Base : 6

Cette compétence représente un talent à prendre les choses ayant le plus de valeur dans un lot en un minimum de temps. Un jet réussi permet à un personnage de reconnaître et prendre la meilleure combinaison possible étant donné les limites actuelles de temps et de place.

la notion de valeur est ici subjective. Il peut s'agir de valeur monétaire comme de valeur sentimentale ou encore de valeur d'utilité. Un paladin possédant cette compétence ne s'en servira sûrement jamais pour voler des richesses. Mais si il doit quitter un endroit au plus vite en emportant rapidement plusieurs outils, cette compétence lui permettra de choisir les plus utiles.

Modificateurs au baratin

Note d'intellect de la cible	Mod.
4-5	+3
6-8	+1
9-12	0
13-15	-1
16-17	-2
18	-3
19	-5
20+	Na

Note d'intuition de la cible	Mod.
3	+5
4-5	+3
6-8	+1
9-12	0
13-15	-1
16-17	-3
18	-5
19+	Na

Baratin :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Charme / Intuition & Spécial

Base : 7

Le baratin est l'art de la distraction et de la duperie. si un jet de compétence est réussi, le baratineur réussit sa petite arnaque. Les modificateurs dépendent de l'intellect et de l'Intuition de la victime comme indiqué dans le tableau ci contre.

Le MJ peut aussi introduire ses propres bonus et malus, suivant la difficulté ou la plausibilité de ce que tente de faire le personnage, ainsi que selon les préférences raciale ou sexuelle de la victime.. Le rôleplay peut aussi entrer en ligne de compte. Il est donc important que le joueur se donne un peu de mal en interprétation.

les modificateurs sont cumulatifs. les tentatives de baratin sur des créatures d'une intelligence inférieure à 3 échouent d'office car la créature n'est pas assez intelligente pour comprendre de quoi on lui parle. Les personnes dont l'Intellect est supérieure à 20 ou l'Intuition supérieure à 19 sont immunisé au baratin.

Beuverie :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Résistance

Base : 5

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. Celui 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 de ressentir les effets secondaires.

Bombance :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Résistance

Base : 5

Tout comme beuverie, cette compétence permet de faire des réserves. Un jet réussi indique que l'humanoïde peut manger deux fois plus qu'à l'accoutumé. Cela lui permettra de rester sans manger deux fois plus longtemps sans subir les effets de carence.

Bon équilibre :

Groupe : Combattant

Unités : 2

Formule : Puissance / Équilibre

Base : 7

Cette compétence permet à un personnage de garder son équilibre en condition de combat sur surface glissante ou peu stable. Un personnage qui combattrait, par exemple, sur le pont d'un bateau en pleine tempête, et qui réussirait son jet, ne serait pas encombré par le terrain, et ne subirait donc pas le malus dû au terrain.

Le jet doit être effectué au début du combat, et reste valable tant que le personnage ne quitte pas la surface. En cas contraire, il devra refaire un jet. Si le jet n'est pas réussi, les malus dû au terrain s'applique au personnage.

Cette compétence ne peut pas être employée contre des sortilèges comme Glisse, ou contre d'autres effets magiques.

Bonne aventure :

Groupe : Magicien, Prêtre, Psioniste, Roublard

Unités : 2

Formule : Magnétisme / Intuition

Base : 5

Avec cette compétence, le personnage connaît une série de méthodes divinatoires pour deviner le futur. Les gens qui utilisent cette compétences utilisent des appareils étranges, des incantations, ou autres méthodes, pour convaincre les autres qu'ils sont de vrais voyants. Les méthodes les plus courantes sont les cartes, la lectures des lignes de la main, l'examen des entrailles d'animaux, le marc de café et quantités d'autres. Les diseurs de bonnes aventures montent des petits spectacles ou ils profèrent les prédictions comme bon leur semble. Ceci sert, bien sur, à obtenir l'argent des naïfs, à impressionner les crédules ou même à se substituer à de vrais voyants s'il n'y en a pas de disponible. De nombreuses races humanoïdes sont extrêmement superstitieuses, et de nombreuses tribus sont ravies de disposer des services d'un charlatan si aucun véritable chaman n'est disponible. Sans le diseur de bonne aventure, de nombreuses tribus serait paralysées par la peur et l'inconnu.

Règles optionnelle du Destin ! Les aléas de la destinée sont imprévisibles, à moins qu'un Dieu espiègle n'ait décidé de jouer un tour au prédicateur... S'il le souhaite, et à la condition que le joueur réussisse son test en « Bonne aventure », le meneur peut lancer secrètement 1d20. S'il obtient le même résultat au dé que le joueur, la prédiction finira par se réaliser !

Un jet réussi indique que la victime croit à la prédiction. En cas d'échec, la feinte est éventée ou la victime n'y croit simplement pas.

Les modificateurs de baratin peuvent intervenir selon l'humeur du MJ, qui reste libre d'appliquer d'autres modificateurs en regard du rôleplay du joueur ou de la qualité de la prédiction.

Notez que les autres Pjs ne sont pas tenue de croire les prédictions du diseur de bonne aventure. Il est donc préférable pour lui de camoufler cela en pouvoirs inné ou autre afin de ne pas être découvert par les autres joueurs.

Il serait également préférable que le MJ lui même fasse le jet de compétence afin que le joueur reste dans l'incertitude de sa réussite.

Botte Secrète :

Groupe : Combattant, Roublard

Unités : 2

Formule : Puissance / Précision

Base : 5

Les soldats et les combattants vétérans acquièrent un répertoire de feinte, ruses et autres tactiques variées qui peuvent aider dans un combat. Un personnage doté de cette compétence peut tenter une Botte Secrète une fois par combat; si fructueux, il gagne un bonus de +1 à sa prochaine attaque. S'il y a une raison pour que l'ennemi croit en un combat honorable le bonus passe à +2.

Une fois qu'une personne a été prise dans la botte, elle ne sera jamais reprise. De plus, si l'opposant a aussi Botte Secrète, l'essai échoue automatiquement.

Pour chaque tranches de 2 point investis dans la compétence, le personnage possède une nouvelle botte, qui lui permettra d'utiliser la compétence plusieurs fois dans un combat. A seulement acheté la compétence, le personnage ne possède qu'une botte.

Camouflage :

Groupe : Général

Unités : 2

Formule : Érudition

Base : 5

Le camouflage est la compétence qui permet de se diriger d'instinct vers la meilleur cachette disponible dans presque toute les situations. Les personnages qui réussissent un jet sous cette compétence peuvent virtuellement disparaître de la vue. Les modificateurs dépendent de l'Intellect de la cible dont on veut se cacher, comme indiqué dans le tableau ci-contre. Cette compétence opère indépendamment du camouflage naturel ou des autres talents de cache-cache dont pourrait disposer le personnage.

Charpenterie :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Endurance / Érudition

Base : 7

Le personnage connaît les bases du travail du bois et peut créer de petites structures, palissades, plates-formes, cabinets, charrettes et chariots. Le charpentier peut créer des roues de bois mais un forgeron est nécessaire pour la jante en fer, sinon la durée de vie de la roue sera faible.

Un charpentier peut créer une petite passerelle, une horloge en bois ou une table roulante, avec un jet de compétence réussi. De plus grands projets, tels qu'un grand pont, un bateau ou une catapulte nécessite l'aide d'un ingénieur.

Collecte d'information :

Groupe : Roublard

Unités : 1

Formule : Intellect / Charme

Base : 7

Cette compétence permet à un personnage d'obtenir des informations sur une personne donnée, un endroit, ou une chose. dans des circonstances appropriées, le personnage sera conscient de rumeurs circulant dans une zone parsemée de voleur. Un jet réussi indique que les information spécifiques sont glanées. Les membres d'une guildes de voleurs ont un bonus de +2 car il dispose des ressources de toutes une guilde. De même, hors des villes, des créatures humanoïdes peuvent se voir accorder ce même bonus si ils ont des connaissances avec leur milieu actuel. Hors d'un territoire connu, la collecte d'information subit un malus de -3.

De l'argent ou des objets de valeur sont nécessaires. Chaque fois qu'un jet de compétence est effectué, le personnage doit céder un peu d'argent ou subir un malus supplémentaire de -3. la somme à donné est différente selon la personne à acheter, et cela peut aller d'une simple pièce d'argent un joli paquet de pièces d'or. Dans certains cas, cependant, un présent autre que monétaire (nourriture, arme, objets magiques ou bibelot brillant) peut convenir bien mieux que de l'argent. l'investissement est définitif, même si

Modificateurs au camouflage

Intellect de la cible	Mod.
3	+5
4-5	+3
6-8	+1
9-12	0
13-15	-1
16-17	-2
18	-3
19	-5
20	-7

aucune information n'est collectée.

Combat à l'étroit :

Groupe : Combattant
Unités : 2
Formule : Équilibre
Base : 6

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

Les armes de tailles moyennes ou grande ne sont pas utilisables en combat rapproché, et le bonus n'est pas cumulatif avec celui du combat sauvage.

Un jet de compétence doit être réussi en début de combat pour bénéficier des avantages du combat à l'étroit.

Combat naturel :

Groupe : Combattant
Unités : 2
Formule : Puissance / Endurance
Base : 6

Cette compétence permet aux personnages munis d'armes naturelles (crocs, griffes, queue) de se battre avec un bonus de +1 au toucher. De plus, ils bénéficient d'une attaque naturelle supplémentaire juste avant une attaque normale. Deux attaques naturelles ne peuvent pas être enchaînées dans le même tour sauf si l'humanoïde a plus d'une attaque par tour grâce à sa race. Un jet de compétence doit être fait au début du combat pour pouvoir bénéficier des avantages de la compétence.

Combat sauvage :

Groupe : Combattant
Unités : 2
Formule : Puissance
Base : 6

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 la nature du personnage de concentrer la moindre parcelle d'énergie sur l'attaque.

Les avantages se situent au niveau du nombre d'attaques portées, et de dégâts infligés. Un personnage combattant sauvagement dispose d'une attaque supplémentaire par round. Tous les dégâts pour les attaques qui touchent sont majorés de +3. Toutefois, le TAC0 de l'attaquant subit un malus de -3, et la C.A. augmente de 3, rendant le personnage plus vulnérable.

Pour utiliser la compétence durant un combat, le personnage doit réussir un jet de compétence au début du combat. Un échec signifie que le personnage subit les inconvénients de la compétence, mais pas les avantages.

Le combat sauvage ne peut servir que deux fois par jour, car c'est décidément très épuisant. Après le combat, le personnage doit se reposer une heure avant de pouvoir utiliser à nouveau la compétence. Se reposer signifie ne rien faire de plus fatiguant qu'un voyage léger (sur un cheval, mais pas en marchant à pied). Si le personnage doit se déplacer à pied, la récupération lui prendra trois heures. Tant qu'il n'est pas reposé, le personnage subit un malus de -5 à la C.A., -5 au TAC0 et -3 aux dégâts.

Comédie :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Charme / Intuition
Base : 6

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 des deux compétences, déguisement et comédie, elles se retrouvent majorées de +1.

Les jets de compétences en comédie ne sont nécessaires que lorsque le personnage tente un rôle particulièrement difficile, ou tente d'improviser sans préparation.

Concentration :

Groupe : Magicien, Prêtre
Unités : 2
Formule : Volonté
Base : 6

Un personnage ayant cette compétence s'est rigoureusement entraîné à ignorer les

distractions de toute sorte, assourdissant son esprit à la douleur ou aux sensations. Cela permet au magicien d'ignorer les désagréments ou les troubles qui pourraient autrement interférer avec l'invocation d'un sort. Pour utiliser cette aptitude, le joueur doit préciser que son personnage se concentre pour le lancement d'un sort. Quand le personnage est frappé par une attaque, il est autorisé à un jet de compétence pour ignorer la distraction et continuer son incantation (à moins, bien sûr, que les dommages soient suffisants pour le rendre inconscient). Le jet de compétence s'applique avec un malus de -1 par tranche de 3 points de dégâts. Le personnage peut ignorer les attaques d'agrippement ou de retenue qui ne causent aucun dommage, mais il souffre d'un -4 à son jet. Les sorts incapacitants sans dommages, tel que Immobilisation des Personnes, interrompe l'incantation en cas d'échec au JS.

Un personnage utilisant cette compétence doit se concentrer sur le lancement du sort, excluant toute autre activité, même les attaques directes. Tout ajustement à la CA l'équilibre est perdu, et en plus, les attaques de flanc sont traitées comme des attaques de dos.

Connaissance de Sage :

Groupes: Magicien, Prêtre

Unités : 3

Formule : Érudition

Base : 5

Cette compétence représente une spécialité de connaissance ou d'apprentissage. Pour chaque domaine décrit ci-dessous, le joueur doit racheter la compétence une nouvelle fois. Un personnage doté de cette aptitude est un sage complètement qualifié dans un type d'étude et est capable de répondre aux questions concernant cette étude après quelque temps de recherches si nécessaire. Comme précisé dans le GdM, une excellente bibliothèque est nécessaire pour le sage (50 à 100 livres, valant au moins 10000 po). Naturellement, le personnage peut négocier avec une université, un monastère ou une guilde de magicien pour avoir accès à leur librairie.

De plus, un personnage de haut niveau de connaissance peut faire des observations sur le terrain ou essayer de se rappeler une de ses lectures à ce sujet. Par exemple, un sage qui étudie la botanique peut, avec un jet de compétence réussi, identifier une plante particulière, un étudiant la toxicologie peut reconnaître un empoisonnement grâce à ses symptômes sur une personne. Ces observations sont données au compte goutte.

Acquérir cette compétence au coût de base donne au sage une connaissance générale lui permettant de répondre aux questions générales ou spécifiques sur le domaine d'études. Pour 1 point supplémentaires, le personnage devient un expert en un aspect de l'étude. Par exemple, un botaniste pourrait se spécialiser en mousses et lichens, fougères ou toutes plantes trouvées dans un climat ou écosystème spécifique. Cette connaissance détaillée permet au personnage d'essayer de répondre sur le terrain. Les champs d'étude disponibles pour un sage sont:

- **Alchimie** : Il s'agit de l'étude des produits chimiques magiques, particulièrement les transmutations élémentaires et potions, huiles, et composants magiques ou solvants. Contrairement à la compétence Alchimie, la connaissance du sage se concentre sur la théorie et les principes, et non sur la pratique journalière et la manufacture de composants et substances spécifiques. Un mage spécialiste alchimie ou un personnage doté de la compétence Alchimie gagne +2 à son niveau de compétence en cette étude.
- **Architecture** : Il s'agit de l'étude du développement, de la théorie et des styles architecturaux (la compétence Architecture représente l'exécution pratique des plans). Un sage ayant ce champ d'étude peut identifier l'âge, l'origine et l'utilité générale de bâtiment en ruines.
- **Art** : Le sage est familier des grands travaux du passé tout comme des meilleurs artistes modernes. S'il se spécialise en une forme d'art (sculpture, peinture, poterie ornementale...), il peut identifier un travail de maître, les imitations et évaluer leur valeur marchande.
- **Astrologie** : Il s'agit de l'histoire et de l'historique théorique de l'astrologie, et non de l'art actuel de prédiction. Quelqu'un de compétent en Astrologie sait que quand la planète X passe devant la constellation Y, cela veut dire danger, mais un sage sait pourquoi il y a danger. De plus, le sage a la possibilité d'accomplir l'astrologie historique en recherchant la position des étoiles et planètes il y a des milliers d'années. Un expert est familier avec les constellations ou connaît les croyances de civilisations disparues ou mortes.
- **Astronomie** : Pour les astrologues, les planètes et constellations sont des représentations de puissances divines. L'astronome, quant à lui, ne donne aucune indication ou caractéristique à ces corps paradisiaques, mais plutôt se concentre sur l'étude des mouvements dans le ciel. Il peut prédire une éclipse, anticiper le retour d'une comète ou d'une pluie de météores, et répondre aux questions concernant la localisation ou la localisation estimée de diverses planètes ou autre corps dans le ciel.
- **Botanique** : Il s'agit de l'étude des plantes, allant du simple catalogage à l'observa-

tion détaillée des cycles de vie ou des écosystèmes. Les zones de spécialisation incluent simples plantes, plantes aquatiques, herbes et broussailles, plantes à fleurs, plantes domestiquées, maladies des plantes et systèmes écologiques tels que forêts humides, tundra, prairie...

- **Cartographie** : La cartographie est l'art de faire des cartes. Un sage qui se spécialise est capable de dénicher des cartes d'une zone ou région donnée, d'interpréter des cartes utilisant des annotations diverses, et d'essayer de résoudre des cartes complètement codées ou partielles.
- **Chimie** : Alors qu'alchimie se concentre sur l'étude des substances magiques, chimie s'occupe des propriétés des composants terrestres. Notez qu'un personnage avec la compétence Alchimie utilise une quantité de composants terrestres pour produire acides, solvants et substances pyrotechniques.
- **Cryptographie** : Il s'agit de l'étude des codes, chiffres et puzzles. Un sage compétent peut essayer de décoder ou résoudre des puzzles écrits avec du temps et de la recherche.
- **Ecole de Magie** : Un sage doté de cette compétence est habitué aux importantes théories, travaux et grands mages de ce champ. En recherchant et réussissant un jet de compétence, le sage peut identifier des sorts ou objets magiques provenant de l'école grâce aux effets généraux ou apparence de l'objet. Par exemple, s'il étudiait l'école de force, il pourrait identifier un Mur de Force ou Perles de Force comme s'il essayait de répondre à une question spécifique. Si le sage est aussi un magicien, il gagne +5% à son pourcentage d'apprentissage des sorts de cette école. Un mage spécialiste gagne +2 à son niveau de cette compétence si elle correspond à sa propre spécialité.
- **Folklore** : Le sage étudie les légendes et les contes populaires. Il peut se spécialiser sur le folklore d'une culture ou région particulière.
- **Généalogie** : Il s'agit de l'étude des lignes de descendance. Un sage connaît les techniques de recherches et les sources à consulter pour tracer l'arbre généalogique d'une famille et est aussi familier avec les importantes familles nobles et royales.
- **Géographie** : Un sage doté de cette compétence a appris les terres et cultures du monde. Il connaît les principes généraux de cartographie, topographie, climatologie et sociologie, et peut identifier des individus ou des artefacts provenant d'autres terres.
- **Géologie** : La géologie est l'étude des formes de la terre, des roches et du fondement physique de la terre. Un sage peut ajouter +2 à son niveau de compétence Mines et peut faire un jet pour identifier divers types de gemmes ou de précieux minerais.
- **Héraldique** : Armoiries, bannières, drapeaux et étendards font partis d'héraldique. Un sage est familier avec l'évolution de l'héraldique et avec la signification de divers symboles et couleurs. Il peut identifier des armoiries communes à vue et sait où chercher pour des symboles obscurs ou inconnus. Ce champ de connaissance ajoute +2 au niveau de compétence Héraldique.
- **Histoire** : Un sage doté de cette compétence a une excellente compréhension de l'histoire et des méthodes historiques. Contrairement à un personnage avec Histoire Ancienne ou Histoire Locale, le sage est un généraliste. En se spécialisant, il devient expert d'une époque ou d'une culture particulière. Qu'il se rappelle ou non de quelque chose n'est pas important, il sait où chercher pour avoir l'information. Avoir ce champ de connaissance donne un +2 à la compétence Histoire Ancienne et Histoire Locale.
- **Ingénierie** : Le personnage est familier avec la construction des mécanismes, machines et édifices. Un sage en ingénierie ajoute +2 à son niveau de compétence Ingénierie s'il a les deux. Le personnage peut se spécialiser en petites machines, grandes machines (roue de moulin...), ponts et routes, et constructions.
- **Langues** : Un personnage doté de la compétence Langue Vivante sait en parler une seconde, tout comme pour Langue Ancienne, mais un sage qui se spécialise en langues connaît le langage lui-même (grammaire, syntaxe et construction, vocabulaire et origine des mots). Son expertise est limitée à une langue, mais pour chaque point de personnage supplémentaire, le linguiste peut ajouter une langue à son champ d'expertise. Cette connaissance donne +2 au niveau de compétence de Langues Vivantes ou Langues Anciennes que possède le sage.
- **Loi** : Un sage doté de ce champ d'étude est un expert des lois. Il connaît chaque constitution ou charte nationale, l'origine et l'histoire de la loi, et les précédents importants. Il peut examiner contrats, mandats, ordres ou décrets, et déterminer s'il y a un moyen de les contourner ou de les améliorer. Un personnage ayant la compétence Loi gagne +2 dans celle-ci.
- **Mathématiques** : L'étude des mathématiques abstraites et théoriques peut sembler inhabituelle dans ce monde, mais ils datent de plusieurs milliers d'années avant notre propre monde; les Grecs menèrent les fondements de la géométrie alors que l'algèbre était le passe-temps des Islamistes avant la Renaissance. Un dimensionnaliste gagne +2 dans ce niveau de compétence.
- **Médecine** : Un sage doté de cette compétence étudie l'histoire et le développement de la médecine, ainsi que les méthodes de soins et les traitements. Cela donne un +2 au niveau de compétence en Premiers Secours. De plus, le personnage peut

trouver des traitements pour des maladies ou blessures non-magiques.

- **Météorologie** : Il s'agit de l'étude du temps et de ses aspects. Un sage connaît des archives historiques et des méthodes de prédiction. Avec ce champ de connaissance, un personnage compétent en Météorologie gagne +2 dans cette compétence.
- **Musique** : Le sage connaît la théorie et les systèmes de notation de musique et a étudié les travaux de grands maîtres. Il peut essayer de décrypter des pièces inconnues ou des puzzles musicaux codés.
- **Mycologie** : Il s'agit de l'étude des champignons. Un mycologue peut identifier de simples champignons, moisissures ou spores. Il est habitué aux variétés dangereuses ou monstrueuses et peut les montrer avant que ses compagnons ne s'en approchent. Sa connaissance des moisissures et champignons lui procure un +2 à sa compétence en Herboristerie.
- **Océanographie** : Un sage en cette aptitude étudie les océans, incluant le climat, la biologie marine, la navigation et les cartes marines, et la topographie sous-marine. Un océanographe peut expliquer des phénomènes maritimes inhabituels, découvrir des lieux d'échouage ou d'autres sites intéressants.
- **Philosophie** : L'étude de la philosophie est l'étude de la logique, de l'éthique, de l'esthétique et de la métaphysique (pour le jeu), et un expert en ce champ peut converser avec les grands penseurs et argumenteurs de sa race ou culture.
- **Plans, Extérieurs** : Les grandes religions d'une campagne tendent à répandre une vue très limitée du multi-univers, le centrant sur le domaine de leurs dieux et des ennemis de leurs dieux. Un sage qui étudie ce champ a une compréhension générale de l'aménagement général des Plans Extérieurs et des caractéristiques du Plan Astral. Il peut se spécialiser en un plan particulier, apprendre les propriétés générales de ses couches, les chefs des habitants et leurs domaines, et d'autres détails importants.
- **Plans, Intérieurs** : La plupart des individus d'une campagne ou peu ou pas de connaissance sur les mondes au-delà de celui sur lequel ils vivent, mais un sage doté de cette connaissance connaît les caractéristiques et propriétés du Plan Ethéré et des divers Plans Élémentaires au-delà de celui-ci. Il comprend l'alignement des Plans Intérieurs et comment est le multi-univers. S'il se spécialise, il peut être expert d'un plan en particulier et répondre exactement aux questions le concernant.
- **Sciences Physiques** : Dans la plupart des campagnes d'AD&D, l'étude des sciences physiques se limite à la mécanique et à la thermodynamique; les champs plus avancés n'ont pas encore été inventés.
- **Sociologie** : Il s'agit de l'étude des structures sociales, des coutumes et des façons de vivre. Le sage connaît aussi les sociétés passées et leurs coutumes.
- **Théologie** : Un sage en la matière connaît les tenues et croyances de la plupart des religions majeures., gagnant +2 dans la compétence Religion. De plus, il étudie les théories et les légendes concernant les pouvoirs et les limites de dieux. Avec recherches, un théologien peut déterminer les capacités d'un dieu.
- **Toxicologie** : Il s'agit de l'étude des poisons, naturels ou artificiels. Un sage peut identifier des poisons à partir d'un échantillon ou en examinant une victime. En utilisant toxicologie, un sage gagne +1 en Premiers Secours lors de présence de poison.
- **Zoologie** : Zoologie est l'étude des animaux. Un sage qui acquiert cette compétence est reconnu comme ayant beaucoup de connaissances en la matière et surtout comme étant spécialiste en un type général d'animal ou de monstre. Pour chaque 2 PP dépensés, il peut ajouter un type. Les classes d'animal incluent oiseaux, reptiles, mammifères, poissons, amphibiens, insectes, monstres amorphes (vases, gélées et moisissures), monstres aquatiques, monstres insectes, monstres reptiliens, monstres mammifères, monstres hybrides (griffons...), et autres types ou groupes accordés par le MD. Un zoologiste peut identifier les espèces communes sur le terrain avec un jet de compétence fructueux, et peut prédire le comportement ou les capacités de la créature en question (basés sur sa connaissance).

Connaissance des Morts-Vivants :

Groupe : Prêtre

Unités : 1

Formule : Érudition

Base : 6

Un prêtre doté de cette compétence est entraîné à l'identification, aux pouvoirs et vulnérabilités des morts-vivants communs. Avec un jet de compétence fructueux, le personnage peut se rappeler de tactiques spécifiques ou des faiblesses d'un monstre; par exemple, si confronté à un vampire, il peut se souvenir qu'un miroir, de l'ail, ou un symbole saint brandit puissamment peut repousser le monstre pendant un court moment. Comment le personnage utilise l'information est laissé au joueur.

Cordonnerie :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Précision / Érudition

Base : 7

Un personnage ayant cette compétence peut fabriquer des chaussures, des bottes et des sandales. Mais si le personnage désire réparer des chaussures endommagées ou essayer de fabriquer des chaussures de bois ou de cuir, un jet de compétence est requis.

Coup de pied arrière :

Groupe : Combattant

Unités : 2

Formule : Non applicable

Base : Non applicable

Un personnage possédant cette compétence est capable de surprendre un adversaire en lui assénant un bon coup de pied alors qu'il lui tourne le dos. Il est vrai que n'importe quel personnage est capable de cela, mais un personnage possédant cette compétence bénéficie d'un bonus de +2 au jet de surprise et au Tac0 pour tenter de surprendre son adversaire. Un coup de pied arrière donné avec la compétence inflige 1d4 points de dégâts.

Coup de pied sauté :

Groupe : Combattant

Unités : 2

Formule : Puissance

Base : 5

Un personnage qui possède la compétence « coup de pied sauté » s'est exercé à ce coup, et obtient à présent des effets dévastateurs lorsqu'il l'utilise. Il inflige 1d4+1 points de dégâts, et bénéficie d'un bonus de +1 à son Tac0 s'il ne porte pas d'armure. Les chances d'assommer un adversaire sont de 05 % cumulatives. Par contre, l'armure que porte le guerrier peut le gêner dans sa manœuvre (voir la table ci-contre pour les malus apportés par les armures). Il est évident qu'un chevalier dans son armure de plate complète serait bien incapable de se soulever pour effectuer son coup de pied sauté.

Coup Redoutable :

Groupe : Combattant, Prêtre, Roublard

Unités : 2

Formule : NA

Base : Aucune

Le personnage peut briser des objets durs avec ses mains ou ses pieds. Sous d'idéales conditions, le personnage peut briser une planche de 1,25 cm par niveau, ou 0,6 cm de pierre ou de brique par niveau. Les objets qui sont exceptionnellement durs, renforcés, supportés par d'autres objets (une brique dans un mur), ou non formés (planche...) reçoivent un jet de sauvegarde contre les chocs violents. Quand utilisé contre une créature, le Coup Redoutable fait les dommages normaux plus un point par niveau. Un Coup Redoutable requiert une intense concentration d'au moins trois rounds. C'est une action complète et le personnage ne peut rien faire d'autre pendant le round du coup.

Dessin artistique :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Précision / Intuition

Base : 7

Cette compétence permet à un personnage de réaliser de véritables dessins d'art, autrement dit des portraits de grande beauté, ou de magnifiques paysages. Il faut toutefois au personnage du matériel bien spécifique comme du fusain, des encres spéciales, ou encore de la peinture. Ce genre de matériel coûte de 3 Po pour un fusain à plus de 15 Po pour certaines couleurs de peintures spéciales.

Un jet de dessin artistique n'est nécessaire qu'en cas de dessin particulièrement compliqué, ou effectué dans des conditions défavorable. Par contre, un jet de Volonté peut être demandé en cas de dessin effectué de mémoire.

Embuscade :

Groupe : Combattant et Roublard

Unités : 1

Formule : Intellect

Base : 5

Cette compétence permet au personnage de repérer en un rien de temps le meilleur emplacement pour tendre une embuscade. Cela lui permet de bénéficier d'un bonus de +2

Malus par type d'armure

Aucune	+1
Cuir ou matelassée	0
Cuir cloutée	-1
Côte de maille	-3
Plates ou supérieure	Na

au jets de surprises de ses adversaires. Il faut également noté que les bonus de l'embuscade son cumulable avec ceux de la race ou de la classe. Par exemple, un elfe qui posséderait embuscade bénéficierait à la fois de sa capacité elfique de camouflage et de celle de sa compétence d'embuscade. Les cibles des embusqués ont 15 % de chance plus leur niveau de détecter quelque chose de suspect qui pourrait les mettre en garde, et donc annuler les bonus de cette compétence.

Fabrication de Livres :

Groupe : Magicien, Prêtre

Unités : 1

Formule : Précision / Érudition

Base : 8

Le magicien connaît le processus d'assemblage de livres. Ceci est une tâche difficile; les pages doivent engluées ou cousues sur un soutien commun, protégées par divers types de vernis et de traitements et enfin fixées sur une couverture durable et solide. On peut ajouter par sage précaution divers composants ou produits chimiques pour le protéger de la moisissure et pour empêcher les mites et livres de vers.

Fabrication de Livres est spécialement utile pour un magicien qui veut assembler un livre de sorts. Normalement, un mage doit payer un fabricant 50 po par page pour un livre de sorts standard et 100 po par page pour un livre de voyage. Un magicien qui fait le travail lui-même réduit le coût de 50%; néanmoins, le procédé prend deux semaines plus un jour pour cinq pages. Si le personnage réussit son jet de compétence, son livre de sorts reçoit un bonus de +2 aux JS, dû à la qualité du travail. De plus, le personnage doit réussir un jet de compétence s'il s'affaire avec des matériaux inhabituels, tels que des feuilles de métal pour pages ou des écailles de dragon pour la couverture.

Fabrication du Papier :

Groupe : Magicien, Prêtre

Unités : 1

Formule : Précision / Érudition

Base : 8

Le personnage sait fabriquer du papier. Pâte à papier, écorce, chanvre et bois étaient tous utilisés pour faire du papier dans les temps médiévaux. Le matériau est pilé ou pressé à plat et traité avec divers composés chimiques pour lier et renforcer. A la discrétion du MD, le personnage peut aussi être familier avec la manufacture du parchemin et du vélin. Le parchemin est fait à base de peaux finement taillées d'animal, traité avec de la chaux et d'autres composés chimiques; le vélin est fait de parchemin particulièrement lisse et souple, à base de très jeunes animaux.

Un magicien qui fabrique lui-même son papier peut réduire le prix de son livre de sorts de 50%; néanmoins, cela prend un à deux semaines et une zone de travail convenable. Normalement, un mage doit payer un fabricant 50 po par page pour un livre de sorts standard et 100 po par page pour un livre de voyage. S'il connaît aussi Fabrication de Livres et effectue l'assemblage, le coût du livre est réduit de 75%.

Folklore :

Groupe : Général

Unités : 2

Formule : Érudition / Intuition

Base : 9

Le personnage connaît assez bien les fables, mythes, rumeurs et légendes d'une zone géographique (Côte des Epées, Mer de Lune, Les Vaux, Cormyr...), contrairement à la compétence Histoire Locale, qui repose sur les faits. Folklore peut être vrai, ou non. Folklore peut aussi être utilisé pour déduire de vagues informations sur les habitants (civilisés et monstres) d'une zone choisie au sujet de l'histoire (quels contes sont racontés, quels sont les souvenirs), de la religion (ce que les gens expliquent ou quel en est le dieu responsable), et culturel (comment un conte est raconté, qui sont les ennemis dans le conte).

Si le personnage a aussi Histoire Locale de la même zone géographique, les deux compétences voient leur niveau augmenter de +1 pour cette zone précise.

Forge d'Armes :

Groupe : Combattant

Unités : 3

Formule : Érudition / Précision

Base : 5

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des armes en métal.

Le prix des armes peut paraître dérisoire, et il s'explique par le fait que le personnage fait son arme seul. Par personne qui aide le personnage, et qui possède la compétence, le prix de l'arme se vois augmenté de 1 pa, et le temps de construction baissé de 1 jour.

Un personnage qui cherche à créer une arme réellement exceptionnelle doit faire

un jet de compétence après que l'objet soit fini. Si échec, l'arme est inutile, fondu dans la barre de métal; si réussite, le personnage a créé une arme qui vaut 50% de plus. Il s'agit du type d'arme recherché par les magiciens pour les enchanter. Les nains voient leur niveau de compétence augmenter de +1.

Fromagerie :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Érudition
Base : 6

Cette compétence permet de faire des fromages à partir de lait caillé de manière professionnelle. Un jet compétence est nécessaire uniquement lorsque le personnage veut faire un fromage exceptionnel, lors de grande occasions.

Dans certains cas, un jet de protection contre la pétrification peut être demandé par le MJ pour les personnes entourant le fromager et ses célèbres créations...

Hypnotisme :

Groupe : Magicien
Unités : 2
Formule : Volonté / Magnétisme
Base : 6

Grâce à cette compétence, le magicien peut hypnotiser un autre personnage, le mettant dans un état relaxant où il est réceptif aux suggestions. Le sujet doit être consentant et doit savoir qu'il va être hypnotisé. Seuls les humains, demi-humains et humanoïdes peuvent être hypnotisés et le sujet doit être capable de comprendre la langue de l'autre. Cela prend environ cinq minutes pour hypnotiser quelqu'un dans un environnement calme. Un fois hypnotisé, le sujet est d'accord de faire à peu près tout ce qui lui est demandé, à moins que cela ne soit contraire à son alignement ou soit assez dangereux. Cependant, un sujet hypnotisé peut être trompé en lui faisant croire qu'il fait autre chose. L'hypnotisme peut avoir les effets suivants:

- Un personnage peut se rappeler des choses qu'il avait oubliées en revivant l'événement.
- Un personnage peut être calme ou non apeuré face à une situation spécifique dont il a été préparé, gagnant +2 au jet de protection contre cet effet de peur.
- Une mauvaise habitude ou manie peut être soignée (mais pas une malédiction, une maladie physique ou magique).
- L'hypnotisme ne peut accroître les attributs d'un personnage, ne peut lui permettre d'obtenir des habiletés qu'il ne possède pas, ne peut lui faire faire des choses au-delà de ses capacités ou ne lui donner des informations qu'il ne possède pas. Pour référence à ses possibilités, l'hypnotisme est beaucoup plus faible que les ordres magiques tels que Charme Personne, Injonction, ou Hypnotisme. Les sorts obligent magiquement une personne à obéir; un ordre hypnotique bien formulé n'est rien de plus qu'une forte suggestion.

Imitation :

Groupe : Général
Unités : 2
Formule : Intuition / Charme
Base : 5

L'imitation est l'art de reproduire de manière convaincante les voix des gens. C'est un talent très exigeant, qui requiert beaucoup d'exercice.

Un personnage doué d'imitation peut imiter un accent qu'il a entendu. Le succès est automatique sauf s'il est confronté à des personnages dont c'est l'accent natif (dans ce cas, il y a un jet, avec un malus de -2).

Il est plus difficile d'imiter la voix d'une personne spécifique. Les personnages ne peuvent imiter que des voix qu'ils ont déjà entendues. Un jet de compétence permettra de savoir si l'imitation est détectée. La réussite est automatique si l'auditeur est étranger au personnage imité. Il n'y a pas de modificateur pour essayer de duper une connaissance. Au-delà, des malus sont applicables. -2 pour un ami de la personne imitée. -5 pour un ami proche, et -7 pour un ami très proche ou de la parenté.

Imitation d'animaux :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Intuition
Base : 6

Un personnage peut, avec cette compétence, imiter les bruits émis par divers animaux. Un jet réussi signifie que le bruit de l'imitateur ne peut pas être détecté comme une imitation sauf par des moyens magiques. Un jet raté produit un son qui diffère légèrement.

ment de celui de l'animal imité. Ceux qui sont familiarisés avec l'animal en question reconnaitrons le type d'animal imité. Les autres devront faire un jet de Sagesse pour savoir s'il détecte ou non l'imitation.

Un jet d'imitation réussis peut permettre d'influencer d'autres animaux, par exemple en les attirant ou en les faisant fuir.

Intimidation :

Groupe : Combattant

Unités : 1

Formule : Volonté / Magnétisme

Base : 5

Cette compétence permet de faire plier des personnages en leur inspirant la peur. Les PNJs intimidés feront certainement ce qu'on leur dit. Ils seront aussi prompt à accumulé leur ressentiment envers le personnage qui les a intimidé. Ils se tairont jusqu'au moment ou l'heure de se venger aura sonné.

Loi :

Groupe : Combattant, Prêtre

Unités : 1

Formule : Érudition

Base : 7

Un personnage doté de cette compétence est particulièrement familier avec le système légal de son pays et peut représenter quelqu'un devant les juges, les officiers, les nobles et les magistrats. Il s'agit d'une connaissance de travail de la loi et non théorique comme l'est Connaissance de Sage, Loi. Avec un jet de compétence, le personnage peut construire une puissante défense pour une personne accusée de crime; si le juge ou le jury ont un esprit droit et honnête, le personnage a une grande chance de gagner le procès de son client. Bien sûr, des officiels corrompus ou intimidés peuvent encore délivrer un verdict injuste en dépit des efforts du personnages.

Lutherie :

Groupe : Général

Unités : 2

Formule : Précision / Volonté

Base : 5

Les personnages qui achètent cette compétence doivent décider de quel type d'instrument ils apprennent la conception : Vent, corde, percussion ou clavier. Chaque nouvelle famille d'instruments coûte un autre point de compétence. Un total de quatre points permet de concevoir n'importe quel type d'instruments, 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 instrument à vent et à percussions requièrent 1d6 jours de travail, les cordes 2d8 jours et les claviers 3d10 jours. Chaque jours de travail doit se voir consacrer 10 heures actives. Si des outils d'artisans ne sont pas disponible, doublez les temps de conception. les outils en questions valent 25 pièces d'or et pèsent 2,5 kgs.

La qualité finale de l'instrument est déterminé par un jet de compétence final. Un jet raté indiqué un instrument mal conçu qui ne donne pas un son mélodieux. Un jet réussi indique un instrument de bonne qualité. Un 20 naturel indique un instrument incapable d'émmettre le moindre son, et un 1 naturel un instrument d'une qualité exceptionnelle, qui pourra être revendu le double de son prix normal.

De simple réparation ne requièrent que 1d4 heures de travail, et un jet n'est nécessaire que s'il manque un outil au Luthier. Réparer des dommages sérieux requiert 1d8 heures de travail et un jet de compétence réussis.

Manipulation des foules :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Volonté / Magnétisme

Base : 4

Le personnage disposant de cette compétence est familiarisé avec la manipulation d'une foule. il sait observer les gens et ajuster son comportement en conséquence. Les humanoïdes qui ont normalement cette compétence sont tous des amuseurs public.

Cette compétence peut aussi être utiliser pour ajuster la réaction d'une foule. un jet réussi altère la réaction de 2 niveaux en mieux ou en pire, au choix du manipulateur.

Modificateurs à la mendicité

Lieu	Mod.
Inhabité / Nature	Na
Campagne	-7
Hammeau, Village	-5
Ville	-2
Capitale	0

Mélopée :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Magnétisme
Base : 7

Cette compétence est utilisée pour marquer le pas des travailleurs ou des soldats. Le jet de compétence permet de savoir si le personnage chante efficacement.

Un jet réussi signifie que ceux qui entendent la mélopée sont légèrement hypnotisés par le rythme, ce qui fait que le temps passé à des tâches ardues et difficile semble passé deux fois plus vite. Le MJ peut ajuster les résultat à son grès pour des marches forcées, rameurs, excavations, et autres travaux similaires.

Mendicité :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Magnétisme
Base : 8

La mendicité à deux fonctions. Premièrement, elle permet de se faire passer de manière convaincante pour un mendiant. la réussite est alors automatique et ne nécessite pas de jet de dés. Ensuite, cela permet au personnage de gagner quelques pièces d'argent, et dans ce cas, il faut aller mendier dans un endroit fréquenté.

Les modificateurs suivants sont fourni pour assister le MJ. ils ne prennent pas en compte le niveau de richesse de la région, juste la densité de la population. les régions les plus pauvres auront des modificateurs plus négatifs, tout comme certaines régions plus aisées, mais réputées pour leur pingrerie.

Un jet réussi permet au personnage de mendier assez d'argent, de biens et de services pour subvenir à ses besoins de base (de quoi boire, manger et dormir). Les Pjs ne sont jamais tenus de se plier au résultat d'un jet de mendicité. C'est au joueur de décider de la générosité de son personnage.

Observation :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Intuition
Base : 5

Cette compétence représente le sens de l'observation extrême d'un personnage. Le MJ peut réclamer des jets de compétences (ou les faire en secret) dès que quelque chose sort un peu de l'ordinaire. Un personnage doté de cette compétence à plus de chance de trouver un passage secret, 2 sur 6, et des portes cachées, 3 sur 6, Cette compétence couvre les cinq sens.

Œil Sûr :

Groupe : Combattant, Roublard
Unités : 2
Formule : NA
Base : Aucune

Les personnages dotés de cette compétence sont d'excellents tireurs à l'arc ou à l'arbalète. Ils ont un inhabituel bon œil pour la portée, un don pour juger les tirs délicats et une bonne précision pour les réaliser. Si le personnage prend un round entier pour viser (i.e. retient son action jusqu'à tard dans le round), il obtient un bonus de +2 pour toucher une cible à courte ou moyenne portée, et n'a pas de pénalités pour une portée longue. Si le personnage a normalement plusieurs attaques avec cette arme, il les abandonne pour utiliser cette compétence; il ne peut faire qu'un tir par round.

Parade de projectiles :

Groupe : Combattant ; Prêtre & Roublard
Unités : 2
Formule : Précision / Intuition
Base : 3

Cette compétence permet au personnage la possédant d'arrêter un projectile en plein lancé. Il n'est pas obligé d'en être la cible, mais doit, toutefois se trouver à proximité et ne pas devoir faire plus que de tendre un bras pour intercepter le projectile. Tout les projectiles ne sont pas aussi facile à intercepter. Une dague, ou n'importe quel objet propulsé à main nue n'entraînent aucun malus. Par contre, arrêter une flèche ou un carreau d'arbalète entraîne un malus de -2 sur la note de parade de projectile.

Les sortilèges ne peuvent pas être intercepter, sauf, peut être, en ce jetant devant à vos risques et périls...

Poésie :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Charme / Intuition

Base : 6

Cette compétence permet de composer des poésies et de juger de leur qualité. Elle indique aussi que le personnage dispose d'un petit répertoire de poèmes en mémoire disponible pour tout récital improvisé.

Si le personnage peut lire et écrire, des poèmes originaux peuvent être conçus. Un jet réussi indique que le poème conçu est de qualité supérieure à la moyenne.

Présage :

Groupes: Magicien, Prêtre

Unités : 2

Formule : Intuition

Base : 5

Il y a des centaines de mythes et superstitions au sujet de l'art de la divination ou de prédiction du futur à travers la lecture de signes ou d'indications. Un personnage doté de cette compétence est habile dans une forme de divination et connaît les cérémonies et observances à utiliser pour obtenir une lecture valide. Il est aussi habitué aux divers messages ou indications qui caractérisent une forme de divination. Les voyants utilisent des douzaines de méthodes différentes pour leurs augures, incluant l'astrologie, la numérologie, les lignes de la main, l'examen d'entrailles animales, le lancement d'os, de dés ou de runes, ou les fumées d'encens brûlant. La nature exacte de la méthodologie du personnage est laissée au joueur.

Pour utiliser cette compétence, le voyant formule une question générale sur l'avenir d'une action telle que "Est-ce un bon jour pour commencer notre journée?", "Devrions-nous pourchasser les orques dans leur antre, ou attendre leur prochain raid?", ou "Quand le dragon reviendra-t-il?". Le MD fait alors le jet de compétence; s'il échoue, le MD peut dire au joueur que les signes ne sont pas concluants ou donner une fausse réponse lors d'un spectaculaire échec (un 20 sur le jet). Si le voyant réussit, le MD peut donner au joueur une réponse vague basée sur son jugement de la situation. Un présage est habituellement bon, mauvais ou non-concluants, néanmoins une réponse de "un jour ou deux" ou "procédez avec précaution" est acceptable. Les présages ne sont pas garantis; si un groupe ignore un présage, il peut tout de même réussir. Un présage n'est rien de plus que la meilleure supposition du MD sur l'aboutissement d'une action.

Accomplir la cérémonie de voyance nécessite une heure ou plus. Des outils ou composants spéciaux peuvent être nécessaires, dépendant de la forme de voyance. Quelques cultures primitives ou superstitieuses placent un grand intérêt dans les présages et un voyant habile peut être bien vu par ces gens.

Prestidigitation :

Groupe : Magicien, Roublard

Unités : 1

Formule : Précision / Volonté

Base : 7

Il s'agit de l'art de la magie de la rue ou de la dextérité de la main. Le personnage est habile dans le maniement et la dissimulation de petits objets et a l'habitude des tours tels que faire apparaître un objet derrière l'oreille d'un enfant, séparer deux anneaux joints ou faire disparaître un pigeon ou un lapin. Pour la plupart, il ne s'agit rien de plus que de dextérité manuelle et jeux de foire, et tout type de personnage peut apprendre prestidigitation.

Alors que les vrais magiciens n'ont que faire de ces tours, de nombreux apprentis s'entraînent à les copier grâce à Tour Mineur. Un magicien peut grâce à Tour Mineur manipuler un petit objet par brève lévitation, par téléportation dans l'autre main...

Prestidigitation n'a pas d'effets sur le jeu si ce n'est pour divertir et payer son repas voire tromper un PNJ (très rare). Par exemple, un magicien qui essaie de cacher une baguette ou une gemme à un voleur qui le menace d'un couteau, peut le faire en réussissant un jet de compétence.

Rapidité :

Groupe : Combattant & Roublard

Unités : 2

Formule : Précision

Base : 3

Cette compétence donne au personnage un entraînement sur ses réflexes qui lui permet de réaliser certaines actions, déjà rapide, à la vitesse de l'éclair. Ces actions peuvent être : dégainer une arme, cacher un objet sur soi ou dans une cache à côté de soi, ou toute autre action que le MJ aura approuvée. Dans le cas de dégainer une arme, cette compétence permet d'attaquer au même round sans malus. Cette compétence peut aussi servir à réaliser certains talents de voleur très rapidement, comme par exemple le pickpocket.

Toutefois, le MJ est libre d'imposer des malus au talent utilisé à cause de la hâte du personnage.

Un personnage tentant de se rétablir rapidement sur une surface peut stable devra subir un malus de -2 sauf s'il possède également la compétence « Bon équilibre », et qu'il est réussi précédemment un test de cette compétence.

Rétablissement instantané :

Groupe : Combattant ; Prêtre & Roublard

Unités : 2

Formule : Equilibre

Base : 7

Cette compétence permet à un personnage tombé à terre de se remettre sur ses pieds d'un saut gracieux, ou du moins, d'une roulade rapide. Cela évite de perdre un round à ce relever, offrant ainsi à un adversaire une cible trop facile. Si le test de rétablissement rapide est réussi, le personnage se relève en un rien de tant, subissant seulement un malus de +2 à sa prochaine initiative si il attaque en suivant. Par contre, si le jet loupe et que le personnage est sur le point de ce faire attaquer, l'attaquant bénéficie d'un bonus de +3 au toucher, et non de +2 comme précédemment. Cela vient du fait que le personnage aura été trop lent, et que son attention étant focalisé sur son rétablissement, il ne pourra pas tenter d'esquiver le coup à venir.

Saut :

Groupe : Combattant, Roublard

Unités : 2

Formule : Puissance / Équilibre

Base : 5

Le personnage peut faire d'étonnants sauts et bondir à une vitesse aveuglante. Au prix d'une action lors d'un combat, le personnage bondit dans les airs, atteignant une hauteur de 1,5 mètres et 6 mètres plus loin dans n'importe quelle direction. Le personnage peut tourner en l'air de façon à atterrir dans le sens désiré. S'il a 5 mètres ou plus d'élan, il peut doubler la distance de bond, décollant jusqu'à 12 mètres et bondissant trois mètres en l'air, mais le départ en course compte comme une action, à laquelle s'ajoute le bond lui-même. Pour chaque point dépensé dans cette aptitude par la suite, le personnage peut ajouter 0,5 mètre de hauteur et 1 mètre de longueur.

Par exemple, un personnage qui a dépensé six points peut s'élever à 4,5 mètres de hauteur et atterrir 12 mètres plus loin. Si le personnage échoue à son jet de compétence, il tombe à son lieu d'arrivée, avec un risque de se blesser s'il loupe un jet d'équilibre à -1 par mètre tenté. Les blessures seront égales à $1d6+2$. Il pourra se relever lors de sa prochaine action, mais ne pourra en faire d'autres avant le round suivant. Si le jet d'équilibre est réussi, le personnage peut finir son round normalement.

Sens du danger :

Groupe : Général

Unités : 2

Formule : Intuition

Base : 3

Cette compétence offre au personnage une sorte de sixième sens, qui l'avertit d'un danger imminent. Sur un jet réussi, le personnage évitera 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 cette compétence évitent les pièges et gagnent l'initiative lors d'une embuscade. Un échec indique que le personnage ne pressent rien, et qu'il subit son destin comme tout à chacun.

Scribe :

Groupe : Magicien, Prêtre

Unités : 1

Formule : Précision

Base : 7

Avant que l'imprimerie ne devienne un outil commun, les scribes professionnels créaient des livres en copiant des manuscrits. Même après que les presses d'imprimerie furent d'une utilité répandue, on demandait des scribes pour leur calligraphie et la qualité de leurs pages illustrées. Un personnage doté de cette compétence est familier avec les techniques de préparation des pages et de travail rapide et précis. Il s'agit d'une aptitude pratique pour les magiciens; avec un jet de compétence réussi, le personnage gagne +5% aux jets faits pour recopier ou transcrire un sort sur parchemin ou sur son livre de sorts.

Sifflotement / Fredonnement :

Groupe : Général
Unités : 1
Formule : Magnétisme
Base : 7

Les personnages dotés de cette compétence sont des siffleurs et fredonneurs exceptionnels. Ils peuvent faire des sons aussi captivants que la plupart des chansons. Si un jet est réussi, le personnage connaît n'importe quelle chanson donnée. S'il dispose aussi de la compétence "connaissance des animaux", il peut imiter tout chant d'oiseaux qu'il a déjà entendu.

Les aventuriers utilisent aussi cette compétence pour communiquer entre eux. Ce type de communication n'est possible qu'entre personnages dotés de la même compétence. Si deux personnages, ou plus, dotés de la compétence réussissent leur jet, ils peuvent se transmettre un concept simple.

Sourcier :

Groupe : Magicien
Unités : 2
Formule : Intuition / Volonté
Base : 5

Il s'agit de l'aptitude à trouver des objets perdus ou cachés en cherchant des perturbations dans des énergies naturelles subtiles qui traversent la terre. Un sourcier est sensible aux tourbillons et courants invisibles et intangibles du monde; en cherchant doucement et méthodiquement, il peut détecter des émanations ou anomalies particulières.

Sourcier a deux utilités générales. Premièrement, le personnage peut tenter de détecter des minerais ou gisements naturels dans le sol, tels que eau, or ou autres. Secondement, le personnage peut essayer de localiser un objet spécifique conçu par l'homme et qui a été caché ou perdu, tels que la dague d'un ami, un coffre enterré ou l'entrée d'un tumulus. La recherche doit être très précise; le sourcier n'a aucune chance de trouver "la chose de la plus grande valeur dans ce champ" ou "l'objet magique la plus proche" mais "la broche de tante Claire" ou "l'or enterré par le pirate Raserid" sont de convenables recherches.

Contrairement au sort Localisation d'un Objet, le sourcier n'est pas amené à l'objet; il doit passer à moins de 3 mètres de l'objet ou marcher là où il est enterré et réussir un jet de compétence pour détecter l'objet. Le MD fait le jet secrètement pour ne pas que le joueur sache où le jet a été raté. Sourcier prend un long moment; rechercher dans une cave de 6 m² prend 1d3 tours, tandis qu'une cour prendra 1d3 heures. Fouiller une zone de plus de 100 m² est impossible, le sourcier n'a plus la concentration nécessaire.

Un sourcier peut détecter les objets ou substances jusqu'à 30 mètres sous la surface, mais de grandes sources peuvent l'être encore plus profondément. Le sourcier peut dire la profondeur approximative à +/-10%.

Tatouage :

Groupe : Général
Unités : 2
Formule : Précision
Base : 5

Cette compétence permet à un personnage de tracer des tatouages sur la peau d'une personne consentante. Le tatouage se fait à l'aide d'une aiguille fine qui permettra de tracer le dessin, d'une fiole d'alcool puissant pour désinfecter l'aiguille (ou pour calmer le volontaire), ou à défaut d'un briquet. L'encre utilisé est particulière. Une encre de tatouage noire coûte 5 pièces d'or, et les encres de couleur coûte entre 10 et 20 pièces d'or selon la rareté des ingrédients employés. L'art des tatouages est long. Il faut compter un minimum d'une heure pour un petit dessin de 2cm carré. Les grands dessins dignes des Oeuvres d'arts peuvent prendre plusieurs jours, et nécessite un nouveau jet de compétence à chaque séance. Un tatouage coûte entre 1 pièce d'or et plusieurs centaines de pièces pour les oeuvres les plus aboutis. Un personnage peut tatouer certaines parties de son propre corps à condition d'y avoir un accès aisé. Le MJ peut toutefois décider si des malus à la tâche sont applicables. Il est impossible de tatouer une personne non consentante, qui se débattra.

Vigilance :

Groupe : Combattant
Unités : 1
Formule : Intuition
Base : 6

Cette compétence permet à un personnage de remarquer instinctivement et de reconnaître des signes de perturbation dans les environs immédiats. ceci réduit de 1 les chances d'être surpris d'un personnage s'il réussit son jet de compétence.

Viticulture :

Groupe : Général

Unités : 1

Formule : Erudition / Intuition

Base : 7

Cette compétence permet de faire du vin à partir de jus de raisin fermenté, et ceci de manière assez convaincante pour en gagner sa vie. Le personnage réussit toujours à un certain degré ; les jets de compétences ne sont nécessaires que pour faire un vin de qualité exceptionnelle.

Table 3
modificateur de compétence

Sous-carac.	Mod. de comp.
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8 à 13	0
14	+1
15	+2
16	+3
17	+4
18 & †	+5

Table 2 : Calcul des compétences

Compétence	Un.	S. Caractéristiques	Base
		Générales	
Agriculture	1	Érudition	7
Allumage de feu	1	Volonté	8
Baluchonnage	1	Précision / Intuition	6
Baratin	1	Intuition / Charme	7
Beuverie	1	Résistance	5
Bombance	1	Résistance	5
Brassage	1	Érudition	8
Camouflage	2	Érudition	5
Chant	1	Charme	5
Charpenterie	1	Endurance / Érudition	7
Comédie	1	Intuition / Charme	6
Cordonnerie	1	Précision / Érudition	7
Couture / Confection	1	Précision	7
Cuisine	1	Érudition / Intuition	7
Danse	1	Équilibre / Charme	6
Dessin artistique	1	Précision / Intuition	7
Dressage d'animaux	1	Volonté / Magnétisme	5
Équitation aérienne	2	Équilibre / Volonté	5
Équitation terrestre	1	Équilibre / Volonté	8
Étiquette	1	Intuition / Charme	8
Expertise maritime	1	Équilibre / Intuition	8
Ferronnerie	1	Puissance / Érudition	6
Folklore	2	Érudition / Intuition	9
Fromagerie	1	Érudition	6
Héraldique	1	Érudition	8
Imitation	2	Intuition / Charme	5
Imitation d'animaux	1	Intuition	6
Ingénierie	2	Intellect / Intuition	5
Instrument de musique	1	Magnétisme	7
Jeu	1	Érudition / Intuition	5
Langue vivante	1	Érudition	9
Lutherie	2	Précision / Volonté	5
Maîtrise des animaux	1	Volonté / Magnétisme	7
Manipulation des foules	1	Volonté / Magnétisme	4
Maroquinerie	1	Précision / Érudition	7
Mélopée	1	Magnétisme	7

Table 2 : Calcul des compétences

Compétence	Uní.	S. Caractéristiques	Base
Générales			
Mendicité	1	Magnétisme	8
Météorologie	1	Érudition / Intuition	7
Mines	2	Endurance / Intuition	5
Natation	1	Endurance	9
Navigation	1	Érudition / Intuition	6
Observation	1	Intuition	5
Pêche	1	Érudition / Intuition	6
Poésie	1	Intuition / Charme	6
Poterie	1	Précision	7
Sens de l'orientation	1	Érudition / Intuition	7
Sens du danger	2	Intuition	3
Sifflotement / Fredonnement	1	Magnétisme	7
Tatouage	2	Précision	5
Tissage	1	Précision / Intellect	6
Utilisation des cordes	1	Précision / Intuition	8
Viticulture	1	Érudition / Intuition	7
Combattant			
Alpinisme	1	Endurance / Volonté	7
Ambidextrie	3	Na	Na
Armurerie	2	Puissance / Érudition	5
Bon équilibre	2	Puissance / Équilibre	5
Botte secrète	2	Puissance / Précision	5
Chasse	1	Intuition	7
Combat à l'étroit	2	Équilibre	6
Combat aveugle	2	Na	Na
Combat naturel	2	Puissance / Endurance	6
Combat sauvage	2	Puissance	6
Conduite de char	1	Précision / Volonté	5
Connaissance des animaux	1	Érudition / Intuition	7
Coup de pieds arrière	2	Na	Na
Coup de pieds sauté	2	Puissance	5
Coup redoutable	2	Na	Na
Course	1	Endurance / Vigueur	5
Embuscade	1	Intellect	5
Endurance	2	Vigueur	5
Fabrication arc & flèches	1	Précision / Érudition	6
Forge d'armes	2	Précision / Érudition	5
Intimidation	1	Volonté / Magnétisme	5
Loi	1	Érudition	7
Œil sur	2	Na	Na
Parade de projectiles	2	Précision / Intuition	3
Pistage	2	Intuition	7
Pose de collet	1	Précision / Intuition	6

Compétence	Uní.	S. Caractéristiques	Base
Combattant			
Rapidité	2	Précision	3
Rétablissement instantané	2	Équilibre	7
Saut	2	Puissance / Équilibre	5
Survie (choisir le milieu)	2	Érudition / Volonté	6
Vigilance	1	Intuition	6
Magicien			
Alchimie	2	Précision / Érudition	6
Anatomie	2	Érudition	5
Arcanologie	2	Érudition	5
Astrologie	2	Érudition / Intuition	5
Bonne aventure	2	Intuition / Magnétisme	5
Concentration	2	Volonté	6
Connaissance de sage	3	Érudition	5
Connaissance des sorts	1	Érudition	7
Fabrication de livres	1	Précision / Érudition	8
Fabrication de papiers	1	Précision / Érudition	8
Herboristerie	2	Érudition / Intuition	6
Histoire ancienne	1	Érudition / Intuition	6
Hypnotisme	2	Volonté / Magnétisme	6
Langues anciennes	1	Érudition	5
Lecture et écriture	1	Érudition	8
Présage	2	Intuition	5
Prestidigitation	1	Précision / Volonté	7
Religion	1	Érudition / Intuition	6
Scribe	1	Précision	7
Sourcier	2	Intuition / Volonté	5
Taille de gemmes	2	Précision	6
Prêtres			
Administration	1	Érudition	9
Astrologie	2	Érudition / Intuition	5
Bonne aventure	2	Intuition / Magnétisme	5
Concentration	2	Volonté	6
Connaissance de sage	3	Érudition	5
Connaissance des morts-vivants	1	Érudition	6
Connaissance des sorts	1	Érudition	7
Coup redoutable	2	Na	Na
Fabrication de livres	1	Précision / Érudition	8
Fabrication de papiers	1	Précision / Érudition	8
Herboristerie	2	Érudition / Intuition	6
Histoire ancienne	1	Érudition / Intuition	6
Histoire locale	1	Érudition / Charme	8
Langues anciennes	1	Érudition	5
Lecture et écriture	1	Érudition	8
Loi	1	Érudition	7
Parade de projectiles	2	Précision / Intuition	3
Premier secours	2	Précision / Érudition	5

Compétence	Un.	S. Caractéristiques	Base
		Prêtre	
Présage	2	Intuition	5
Religion	1	Érudition / Intuition	6
Rétablissement instantané	2	Équilibre	7
Scribe	1	Précision	7
Survie (choisir le milieu)	2	Érudition / Volonté	6
		Psionistes	
Bonne aventure	2	Intuition / Magnétisme	5
Concentration méditative	1	Intuition	6
Lecture et écriture	1	Érudition	8
Puiser dans le subconscient	2	Volonté	6
Régénérescence	1	Intuition	6
Religion	1	Érudition / Intuition	6
Taille de gemmes	2	Précision	6
		Roublards	
Acrobatie	1	Puissance / Précision	7
Apitoyer	1	Charme	9
Bon équilibre	2	Puissance / Équilibre	5
Bonne aventure	2	Intuition / Magnétisme	5
Botte secrète	2	Puissance / Précision	5
Collecte d'informations	1	Intellect / Charme	7
Combat aveugle	2	Na	Na
Contrefaçon	1	Précision / Volonté	5
Coup redoutable	2	Na	Na
Déguisement	1	Intuition / Magnétisme	5
Estimation	1	Intellect / Intuition	8
Funambulisme	1	Équilibre	5
Histoire ancienne	1	Érudition / Intuition	6
Histoire locale	1	Érudition / Charme	8
Jonglerie	1	Précision	7
Lecture sur les lèvres	2	Érudition / Intuition	7
Œil sur	2	Na	Na
Parade de projectiles	2	Précision / Intuition	3
Pose de collet	1	Précision / Intuition	6
Prestidigitation	1	Précision / Volonté	7
Rapidité	2	Précision	3
Rétablissement instantané	2	Équilibre	7
Saut	2	Puissance / Équilibre	5
Taille de gemmes	2	Précision	6
Ventriloquie	1	Érudition / Magnétisme	5

Table 2
modificateur de compétence

Sous-carac.	Mod. de comp.
3	-5
4	-4
5	-3
6	-2
7	-1
8 à 13	0
14	+1
15	+2
16	+3
17	+4
18 & +	+5