

Liste des compétences diverses	Groupe	AD&D2		AD&D2.5			Ouvrages	Nom original
		Coût	Score	Coût	Score	Caractéristiques		
Acrobatie	<i>Roublard</i>	1	Dex 0	3	7	<i>Dex/Précision, For/Puissance</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P	<i>Tumbling</i>
Affûtage d'Armes	<i>Combattant</i>	1	Int -1				DM254	<i>Weapon Sharpening</i>
Agriculture	<i>Général</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Agriculture</i>
Alchimie	<i>Magicien</i>	2 ou 3	Int -3 ou -2	5	6	<i>Int</i>	OJ : M&S, FOR12 , TSR2504, DM169, DM163	<i>Alchemy</i>
Aleph I	<i>Magicien</i>	4	Niv -4				L'université de Magie	<i>Aleph I</i>
Allumage de Feux	<i>Général</i>	1	Sag -1	2	8	<i>Sag/Intuition, Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Fire-building</i>
Alpinisme (Vie en Montagne)	<i>Combattant</i>	1	NA	4	7	<i>For/Endurance, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Mountaineering</i>
Ambidextrie (Compétence ou Don)	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex 0				Guerrier, Spacefarer, OJ : C&T	<i>Ambidexterity</i>
Aménager le Subconscient (Puiser ds le sub.)	<i>Psioniste</i>	2	Sag -1	3	6	<i>Sag/Intuition</i>	Psioniques, OJ : T&P	<i>Harness Subconscious</i>
Analyse de Style	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Ninja	<i>Style Analysis</i>
Analyse des Faiblesses	<i>Combattant</i>	2	Sag -2				Gladiateur	<i>Weakness Identification</i>
Analise d'Informations	<i>Roublard</i>	2	Int -2				DM231	<i>Analyze Information</i>
Analyse du Son	<i>Général</i>	1	Sag 0				Nains	<i>Sound Analysis</i>
Anatomie	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -2	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S, Nécromancien	<i>Anatomy</i>
Apnée	<i>Roublard</i>	1	Con 0				Ninja	<i>Hold Breath</i>
Arcanologie	<i>Magicien</i>	1	Int -3	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Arcanology</i>
Arme Improvisée	<i>Combattant</i>	1	Sag -1				Barbare, Dark Sun	<i>Weapon Improvisation</i>
Armure Mentale	<i>Général, Psioniste</i>	1	NA	3	NA	<i>Sag/Volonté</i>	OJ : T&P, Dark Sun	<i>Mental armor</i>
Armurerie	<i>Combattant</i>	2	Int -2	5	5	<i>Int/Erudition, For/Puissance</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Armorer</i>
Armurerie Rudimentaire	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Barbare	<i>Armorer, Crude</i>
Art du Scribe	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Dex +1	2	7	<i>Dex</i>	OJ : M&S	<i>Scribe</i>
Artillerie	<i>Combattant</i>	1	Cha 0	3	6	<i>Cha/Magnétisme</i>	OJ : C&T	<i>Artillerist</i>
Artillerie à Poudre	<i>Combattant</i>	1	Int -1				HR4 : A Mighty Fortress Campaign	<i>Gunnery</i>
Assimilation	<i>Roublard</i>	1	Int 0				Ninja	<i>Assimilation</i>
Astrologie	<i>Magicien, Prêtre, Roublard²</i>	2	Int 0	3	5	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P*	<i>Astrology</i>
Astronomie	<i>Magicien</i>	1 ou 2	In +1 ou -1				OJ : T&P, Spelljammer : WCC, DM169	<i>Astronomy</i>
Athlétisme	<i>Général</i>	1	Dex -1				HR6 : Age of Heroes	<i>Athletics</i>
Avaleur de Sabre	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				DM225	<i>Sword Swallowing</i>
Avirons	<i>Général</i>	1	For -1				HR6 : Age of Heroes	<i>Rowing</i>
Aumône	<i>Prêtre</i>	1	Cha 0	3	8	<i>Cha</i>	OJ : M&S	<i>Alms</i>
Ballsage	<i>Combattant</i>	1	Sag 0				Rôdeur	<i>Trail Marking</i>
Baluchonnage	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				Humanoïdes, TSR2504, Spacefarer, Voleur	<i>Looting</i>
Baratln	<i>Roublard</i>	1	Cha sp				Humanoïdes, TSR2504, Spacefarer, Voleur	<i>Fast-talking</i>
Beuverie	<i>Général</i>	1	Con 0				Humanoïdes	<i>Drinking</i>
Bilbilgnosie	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -1				DM241	<i>Screed Lore</i>

Bijouterie	<i>Général</i>	2	Dex -2				DM254	<i>Jewelry Making</i>
Bluff	<i>Général</i>	2	Cha -2				DM243	<i>Bluffing</i>
Bombance	<i>Général</i>	1	Con 0				Humanoïdes	<i>Eating</i>
Bond (Saut) †	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Dex 0	3	5	<i>Dex/Equilibre, For/Puissance</i>	OJ : C&T	<i>Spring</i>
Bon Equilibre	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0	5	7	<i>Dex/Equilibre</i>	OJ : C&T	<i>Fine Balance</i>
Bonne Aventure	<i>Roublard</i>	2	Cha +2				Humanoïdes, TSR2504, Spacefarer, Voleur	<i>Fortune Telling</i>
Botanique	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -1				DM169	<i>Botany</i>
Bouclier Anti-Mucosité	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	5	Sag -3				DM245	<i>Anti-Mucous Bulwark</i>
Brassage	<i>Général</i>	1	Int 0	3	8	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Brewing</i>
Brouillage Psychique	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	2	Sag -2				DM245	<i>Cerebral Blind</i>
Bureaucratie	<i>Prêtre, Roublard</i>	2	Int 0	5	8	<i>Int</i>	Paladin, OJ : M&S, AQ : Arabian Adventures, DM233	<i>Bureaucracy</i>
Calligraphie	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Dex -1				DM169	<i>Calligraphy</i>
Camouflage	<i>Combattant, Psioniste, Roublard</i>	1	Sag 0/ Int 0	4	5	<i>Int/Erudition</i>	Rôdeur, Humanoïdes, OJ : C&T, DM200	<i>Camouflage, Hiding</i>
Canotage (Petits bateaux)	<i>Combattant, Roublard²</i>	1	Sag +1	2	6	<i>For/Puissance, Int/Intellect</i>	Barde, Nains, Barbare*, TSR2504, Voleur, OJ : T&P*, Shaman	<i>Boating</i>
Cartographie	<i>Général (ou M, P, R)</i>	1	Int -2				Rôdeur, Sages & Specialists, Spacefarer, DM253	<i>Cartography</i>
Cérémonie	<i>Prêtre</i>	1	Sag 0	2	7	<i>Sag</i>	OJ : M&S, TSR2504	<i>Ceremony</i>
Champ d'Etude	<i>Magicien</i>	1	Int -2				DM163	<i>Field of Study</i>
Chant	<i>Général</i>	1	Cha 0	2	5	<i>Cha/Magnétisme</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Singing</i>
Chants Sylvestres	<i>Elfes Sylvains (Prêtre)</i>	2	Sag -3	5	5	<i>Sag</i>	DM251	<i>Woodsongs</i>
Charpenterie	<i>Général</i>	1	For 0	3	7	<i>For/Endurance, Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*, Spelljammer : WCC	<i>Carpentry</i>
Charpenterie de Marine	<i>Général</i>	1	Dex +1				Spacefarer	<i>Shipwright</i>
Chasse	<i>Combattant, Roublard²</i>	1	Sag -2	2	7	<i>Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Hunting</i>
Chemin de la Connaissance	<i>Magicien</i>	2	Int -2				DS D&P	<i>Path Lore</i>
Chimie	<i>Magicien</i>	2	Int -2				DM163	<i>Chemistry</i>
Cute Libre	<i>Général</i>	1	Dex -2				Spelljammer : WCC	<i>Freefall</i>
Codes et Chiffrement	<i>Roublard</i>	2	Int -1				DM231	<i>Codes and Ciphers</i>
Collecte d'Informations	<i>Roublard</i>	1	Int 0				Humanoïdes, TSR2504, Voleur, DS WW	<i>Information gathering</i>
Combat à l'Étroit	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0				Humanoïdes	<i>Close-quarter Fighting</i>
Combat Aveugle	<i>Combattant, Roublard</i>	2	NA	4	NA/6	<i>Dex/Equilibre, Sag/Intuition</i>	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Blind-fighting</i>
Combat de Rue	<i>Combattant</i>	2	Dex 0				DM169	<i>Street Fighting</i>
Combat en Apesanteur	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	Int -2				Spacefarer	<i>Zero-Gravity Combat</i>
Combat Naturel	<i>Combattant</i>	2	For +1				Humanoïdes	<i>Natural Fighting</i>
Combat Naval	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int 0				<i>Wizards and Rogues of the Realms</i>	<i>Naval Combat</i>
Combat Sauvage	<i>Combattant</i>	2	Con 0				Barbare, Humanoïdes	<i>Wild Fighting</i>
Combat Subaquatique	<i>Combattant, Roublard</i>	2 (4)	Dex 0	4 (8)	NA	<i>Dex/Equilibre, For/Puissance</i>	Ships & Sea	<i>Underwater Combat</i>
Combat Terrestre	<i>Combattant</i>	2	Dex -2				DM233	<i>Ground Combat</i>
Comédie	<i>Général</i>	1	Cha -1				Barde, Humanoïdes, Ninja, TSR2504	<i>Acting</i>
Commandement	<i>Combattant</i>	1 ou 2	Cha -1 ou -2	3	6	<i>Cha/Commandement</i>	Barbare, OJ : C&T, Spelljammer : WCC	<i>Leadership</i>

Communication Subaquatique	<i>Général</i>	2	Int -3	4	10	<i>Int/Connaissance</i>	Ships & Sea	<i>Underwater Communication</i>
Concentration	<i>Magicien</i>	2	Sag -2	5	6	<i>Sag</i>	OJ : M&S	<i>Concentration</i>
Conception de Lentilles	<i>Magicien, Psioniste</i>	2	Int -3				DS D&P	<i>Lens Crafting</i>
Conduite de Char	<i>Combattant</i>	1	Dex +2	4	5	<i>Dex/Equilibre, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Charioteering</i>
Connaissance de la Malédiction	<i>Prêtre</i>	1	Int -1				TSR2504	<i>Curse Lore</i>
Connaissance de la Rue	<i>Roublard</i>	2	Cha 0	7	7	<i>Sag/Intuition, Cha/Commandement</i>	DM256, DM169	<i>Streetwise, Street Sense</i>
Connaissance de l'Héritage	<i>Général</i>	1	Int -1				TSR2504	<i>Legacy Lore</i>
Connaissance des Animaux	<i>Combattant</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	MdJ, Barbare*, Nains*, OJ : T&P*	<i>Animal Lore</i>
Connaissance des bas-fonds	<i>Roublard</i>	1	Sag 0				Ninja	<i>Underclas</i>
Connaissances des Champignons	<i>Général</i>	1	Int +3				Nains	<i>Fungi Recognition</i>
Connaissance des Créatures Diaboliques	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0				Guide to Hell	<i>Devil Lore</i>
Connaissance des Créatures Draconiques	<i>Magicien</i>	2	Int -1	4	5	<i>Int/Connaissance</i>	DM245	<i>Drake Lore</i>
Connaissance des Dragons	<i>Combattant</i>	1	Sag -4				DM230	<i>Dragon Lore</i>
Connaissance des Enfers	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Sag -3				Nécromanciens	<i>Netherworld Knowledge</i>
Connaissance des Génies	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0				AQ : Arabian Adventures	<i>Genie Lore</i>
Connaissance des Morts-Vivants	<i>Prêtre</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int</i>	OJ : M&S, Sha'ir's Handbook	<i>Undead Lore</i>
Connaissance des Plans	<i>Magicien, Prêtre, Psioniste</i>	2	Int -3	4	5	<i>Int/Connaissance</i>	DS D&P	<i>Plane Lore</i>
Connaissance des Plans Inférieurs	<i>Magicien</i>	2	Int -2				DM229	<i>Lower Plane Knowledge</i>
Connaissance des Portails	<i>Général</i>	2	Int -3	4	3 ou 1	<i>Int/Raison</i>	Planewalker	<i>Portal Feel</i>
Connaissance des Sorts	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -2	3	7	<i>Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Spellcraft</i>
Connaissance du Monde des Esprits	<i>Magicien, Prêtre, Chaman</i>	2 ou 1	Cha -4 (Sag +2)				Nécromancien, Shaman	<i>Spirit Lore</i>
Connaissance du Peuple Féérique	<i>Général</i>	1	Int -2				DM237	<i>Fey Lore</i>
Connaissance du "Royaume Spatial"	<i>Général</i>	1	Int -2				FOR12	<i>Realmspace Lore</i>
Connaissance Urbaine	<i>Général</i>	1	Int 0				Ninja	<i>City Familiarity</i>
Conscience d'Opposition	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	2	NA				DM245	<i>Lucid Buffer</i>
Conservation des Matières Organiques	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -1				DM254	<i>Organic Preservation</i>
Construction de Bateau	<i>Général</i>	1	For 0				Nains	<i>Boatwright</i>
Contact	<i>Général, Psioniste</i>	1	NA	3	NA	<i>Sag/Volonté</i>	OJ : T&P, Dark Sun	<i>Contact</i>
Contes	<i>Prêtre, Roublard</i>	1	Cha 0	5	6	<i>Cha/Commandement</i>	TSR2504, DM254, DM245	<i>Storytelling</i>
Contrefaçon	<i>Roublard</i>	1	Dex -1	3	5	<i>Dex/Précision, Sag/Volonté</i>	MdJ, OJ : T&P	<i>Forgery</i>
Contrôle d'Attelage	<i>Combattant</i>	1	Dex 0	3	6	<i>Dex/Equilibre</i>	OJ : C&T	<i>Vehicle Handling</i>
Contrôle de monture sans les mains	<i>Général</i>	1	Sag 0				DM260	<i>Hands-off mount control</i>
Corderie	<i>Général</i>	1	Dex -1				DM254	<i>Rope Making</i>
Cordonnerie	<i>Général</i>	1	Dex 0	3	7	<i>Dex/Précision, Int/Erudition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Cobbling</i>
Coup de Fourbe	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int 0				OJ : C&T, Gladiateur, DM254	<i>Dirty Fighting</i>
Coup de Pied Arrière †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	<i>Backward Kick</i>
Coup de Pied Sauté †	<i>Combattant</i>	1	For 0	3	5	<i>For/Puissance</i>	OJ : C&T	<i>Flying Kick</i>
Coup Redoutable †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	<i>Crushing Blow</i>

Course	<i>Combattant</i>	1	Con -6	2	5	<i>For/Endurance, Con/Vigueur</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Running</i>
Couture/Confection (Tailleur)	<i>Général</i>	1	Dex -1	3	7	<i>Dex/Précision, Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Seamstress/Tailor</i>
Cristal de Concentration	<i>Psioniste</i>	1	Sag -1				DS WW	<i>Crystal Focus</i>
Cryptographie	<i>Général</i>	1	Int -1	3	6	<i>Int/Erudition, Sag/Intuition</i>	OJ : T&P	<i>Cryptography</i>
Cuisine	<i>Général</i>	1	Int 0	3	7	<i>Int/Intellect</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Cooking</i>
Culture de Sage	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -2	4	5	<i>Int</i>	OJ : M&S	<i>Sage Knowledge</i>
Danse	<i>Général</i>	1	Dex 0	2	6	<i>Dex/Equilibre, Cha/Charme</i>	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*, Shaman*	<i>Dancing</i>
Datation	<i>Général</i>	2	Int -2				DM241	<i>Relic Datation</i>
Débat	<i>Général</i>	1	Int 0/Cha 0				AQ : Arabian Adventures, DM243	<i>Debate, Debating</i>
Défense Psychique	<i>Général</i>	2	Sag -1				DS WW	<i>Psychic defense</i>
Déguisement	<i>Roublard</i>	1	Cha -1	4	5	<i>Cha/Magnétisme, Sag/Intuition</i>	MdJ, OJ : T&P*	<i>Disguise</i>
Dégustation du Vin	<i>Général</i>	1	Sag 0				DM153	<i>Wine Tasting</i>
Démonstration d'Armes	<i>Combattant</i>	1	Dex 0				AQ : Arabian Adventures	<i>Display Weapon Prowess</i>
Dératisation	<i>Roublard</i>	1	Sag 0				Nains	<i>Pest Control</i>
Descente en Piqué	<i>Combattant</i>	1	Dex 0				DM233	<i>Swoop</i>
Détection des Illithids	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	1	Sag -4/-1				DM245	<i>Illithid Sense</i>
Détection des Psioniques	<i>Général, Psioniste</i>	1	Sag -2				Dark Sun	<i>Psionic Detection</i>
Détection des Signes	<i>Roublard</i>	1	Int +1				Ninja	<i>Detect Signing</i>
Diagnostic	<i>Prêtre</i>	1	Sag -1				Paladin	<i>Diagnostics</i>
Diète	<i>Général</i>	1	Con -1				DM254	<i>Fasting</i>
Dinanderie	<i>Général</i>	1	Dex 0				AQ : Arabian Adventures, TSR2504	<i>Metalworking</i>
Diplomatie	<i>Prêtre</i>	1	Cha -1 ou 0	3	6	<i>Cha</i>	OJ : M&S, DM169	<i>Diplomacy</i>
Discrétion	<i>Général</i>	1	Dex 0				DM153	<i>Stealth</i>
Dissimulation	<i>Général</i>	2	Int -1				Barbare	<i>Hiding</i>
Divination	<i>Prêtre</i>	2	Int 0				Barbare	<i>Soothsaying</i>
Dissimulation Somatique	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Dex -1				Dark Sun	<i>Somatic Concealment</i>
Don Artistique	<i>Général</i>	1	Sag 0				MdJ, Barbare*, Shaman*	<i>Artistic Ability</i>
Dramaturgie/Expression Artistique	<i>Général</i>	1	Int -2				HR6 : Age of Heroes	Art Expression/Dramatist
Dressage d'Animaux	<i>Général</i>	1	Sag 0	4	5	<i>Sag/Volonté, Cha/Magnétisme</i>	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Animal Training</i>
Duel	<i>Combattant</i>	1	Cha 0				TSR2504	<i>Dueling</i>
Duplicité en Arène	<i>Combattant</i>	1	Cha -1				Gladiateur	<i>Arena Acting</i>
Éloquence	<i>Combattant, Prêtre</i>	1	Cha -1	3	7	<i>Cha</i>	Paladin, OJ : M&S, DM233	<i>Oratory</i>
Embuscade	<i>Combattant, Roublard</i>	1	In 0	4	5	<i>Int/Intellect</i>	OJ : C&T	<i>Ambush</i>
Enchantement de Liens	<i>Elfes Sylvains (Magicien)</i>	2	Int -3	5	5	<i>Int</i>	DM251	<i>Knotwards</i>
Encouragement	<i>Combattant, Magicien</i>	1	Cha 0				DM243	<i>Embolden</i>
Endurance	<i>Combattant, Roublard²</i>	2	Con 0	2 (4)	3	<i>Con/Vigueur</i>	MdJ, OJ : C&T, Nains*, OJ : T&P*	<i>Endurance</i>
Enseignement	<i>Général</i>	1	Cha -1				DS D&P	<i>Teaching</i>
Epicurien	<i>Général</i>	2	Int +2				DM254	<i>Epicure</i>

Equarrissage	Général	1	Dex +2				Barbare	Animal Rending
Equilibre	Général	1	Dex -2				Spelljammer : WCC	Balance
Equitation (Equitation, à Terre)	Général	1	Sag +3	2	8	Sag/Volonté, Dex/Equilibre	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains*, OJ : T&P*	Riding, Land-based
Equitation, en Vol	Général	2	Sag -2	4	5	Sag/Volonté, Dex/Equilibre	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, Nains, OJ : T&P*	Riding, Airborn
Equitation Marine	Général	2	Dex -2 ou Sag -2				Rôdeur, DM153	Riding, Sea-based, Riding, Sea-born
Equitation, Spécialisation sur Cheval	Combattant, Roublard	2	Sag +4				AQ : Arabian Adventures	Riding, Horse Specialisation
Equitation, Spécialisation sur Chameau	Combattant, Roublard	2	Sag +4				AQ : Arabian Adventures	Riding, Camel Specialisation
Equitation Sous-Marine	Général	2	Dex -2	4	7	Dex/Equilibre	Ships & Sea	Underwater Riding
Espionnage	Roublard	1	Dex -1				DM231	Spycraft
Estimation (Evaluation)	Roublard	1	Int 0	2	8	Int/Intellect, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	Appraising
Etiquette	Général	1	Cha 0	2	8	Cha/Charme, Sag/Intuition	MdJ	Etiquette
Evasion	Roublard	2	Dex 0				Ninja	Escape
Excavation	Général	1	Sag -1				DM241	Excavation
Expertise Maritime (Manœuvres navales)	Général	1	Dex +1	3	8	Dex/Equilibre, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	Seamanship
Fabrication d'Arcs et de Flèches	Combattant	1	Dex -1	5	6	Int/Erudition, Dex/Equilibre	MdJ, OJ : T&P*	Bowyer/Fletcher
Fabrication d'Arcs et de Flèches Rudimentaires	Combattant	1	Dex 0				Barbare	Bowyer/Fletcher, Crude
Fabrication d'Armes à Feu	Combattant	3	Int -3				FOR12, TSR2504	Gunsmithing
Fabrication d'Armes Rudimentaires	Combattant	1	Sag -3				Barbare, Rôdeur	Weaponsmithing, Crude
Fabrication du Papier	Magicien, Prêtre	1	Int 0	2	8	Int	OJ : M&S	Papermaking
Fabrication de Vêtements Rudimentaires	Général	1	Int -1				Barbare	Clothesmaking, Crude
Fauconnerie	Général	1	Sag -1				Rôdeur	Falconry
Feindre la Magie	Général	1	Int -1				DM255	Feign Magic
Feindre/Détecter le Sommeil	Roublard	1	Int 0				Ninja	Feign/Detect Sleep
Ferronnerie (Forge)	Général	1	For 0	4	6	For/Puissance, Int/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	Blacksmithing
Filature	Roublard, Général	1	Dex 0 ou Int +1				Voleur, DM153	Trailing, Tailing
Filouterie	Roublard	1	Dex -1				HR6 : Age of Heroes	Chicanery
Folklore	Général	1	Cha 0				Warriors & Priests of the Realms	Folklore
Force Explosive	Psioniste	1	Sag 0				DM225	Explosive Energy
Forge d'Acier Rouge	Combattant	2	Int 0				TSR2504	Redsmithing
Forge d'Armes	Combattant	3	Int -3	5	5	Int/Erudition, Dex/Précision	MdJ, Nains*, OJ : T&P*	Weaponsmithing
Fonte	Général, Artisanal	1	Sag 0				Nains	Smelting
Frappe Allée	Combattant	1	Dex 0				DM233	Wing Buffet
Fromagerie	Générale	1	Int 0				Humanoïdes	Cheesemaking
Funambullisme	Roublard	1	Dex 0	3	5	Dex/Equilibre	MdJ, Barbare*, OJ : T&P	Tightrope Walking
Fureter	Combattant, Roublard (Général)	1	Int -2				Rôdeur, Barbare, Shaman*	Foraging
Géographie	Général	1	Int -1				Shaman	Geography
Géographie Antique	Chaman	1	Int-2				Shaman	Ancient Geography
Géologie	Général	2	Int -2				DM169	Geology

Géonosle	<i>prêtre</i>						DM265	<i>Geonosy</i>
Gestion	<i>Prêtre</i>	1	Int +1	3	9	Int	OJ : M&S	<i>Administration</i>
Grimper aux Falaises et aux Arbres	<i>Barbare</i>	1	Dex 0				DM148	<i>Climb Cliffs and Trees</i>
Habileté Politique	<i>Général</i>						HR2 : Charlemagne's Paladins	<i>Statecraft</i>
Haute Magie	<i>Magicien</i>	1	Int -3	4	7	Int/Connaissance, Sag/Volonté	DM242	<i>High Magic</i>
Héraldique	<i>Général</i>	1	Int 0	2	8	Int/Erudition	MdJ, OJ : T&P*	<i>Heraldry</i>
Héraldique (Spatial)	<i>Général</i>	1	Int 0				Spacefarer	<i>Heraldry (Space)</i>
Herboristerie	<i>Magicien, Prêtre, Roublard²</i>	2	Int -2	3	6	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, Barbare*, Voleur, OJ : T&P*	<i>Herbalism</i>
Histoire Ancienne	<i>Magicien, Prêtre, Roublard</i>	1	Int -1	3	6	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, Voleur, OJ : T&P*, Shaman*	<i>Ancient History</i>
Histoire du Spelljamming	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int -1				Spelljammer : WCC	<i>Spelljamming History</i>
Histoire Future	<i>Chronomancien</i>	1	Int -2				Chromancer	<i>Future History</i>
Histoire Locale	<i>Prêtre, Roublard</i>	1	Cha 0	2	8	Int/Erudition, Cha/Charme	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*, Shaman*	<i>Local History</i>
Histoire Locale Naine	<i>Général</i>	1	Cha +2				Nains	<i>Local Dwarf History</i>
Horlogerie	<i>Magicien</i>	2	Dex 0				Sha'ir's Handbook	<i>Clockwork Creation</i>
Hypnose	<i>Magicien, Psioniste</i>	1	Cha -2	4	6	Cha	Psioniques, OJ : M&S	<i>Hypnotism</i>
Imitation	<i>Général</i>	2	Cha sp				Humanoïdes, Voleur	<i>Voice Mimicry</i>
Imitation d'Animal	<i>Roublard</i>	1	Sag -1				Humanoïdes, TSR2504, Voleur	<i>Animal Noise</i>
Imperméabilisation	<i>Général</i>	1	Int -1				DM254	<i>Waterproofing</i>
Incitation	<i>Général</i>	1	Cha 0				DM243	<i>Incitation</i>
Ingénierie	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -3	4	5	Int/Intellect, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	<i>Engineering</i>
Inquisition	<i>Prêtre</i>	2	Sag 0				Warriors & Priests of the Realms	<i>Inquisitor</i>
Instrument de Musique	<i>Prêtre, Roublard, Psioniste</i>	1	Dex -1	2	7	Cha/Magnétisme	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Musical Instrument</i>
Intendance	<i>Général</i>						HR2 : Charlemagne's Paladins	<i>Stewardship</i>
Interprétation des Rêves	<i>Chaman</i>	2	Sag -1				Shaman	<i>Dream Interpretation</i>
Interrogatoire	<i>Roublard</i>	1	Sag -2				DM231	<i>Interrogation</i>
Intimidation	<i>Roublard</i>	1	For/Cha 0	2	5		Humanoïdes, Nains, TSR2504, Voleur, DS D&P	<i>Intimidation</i>
Intrigue	<i>Magicien, Roublard</i>	1 ou 2	Cha -2 ou -1	4	5	Cha/Commandement	DM245, DM243	<i>Intrigue</i>
Intrigue Politique	<i>Roublard</i>			4	6	Sag/Intuition, Int/Connaissance	DM256	<i>Courtly Intrigue</i>
Jardinage	<i>Général</i>	1	Int -1				DS D&P	<i>Gardening</i>
Jeu	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Cha 0			Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	<i>Gaming</i>
Jonglerie	<i>Roublard</i>	1	Dex -1				MdJ, OJ : T&P*	<i>Juggling</i>
Joute	<i>Combattant</i>	1	Dex +2				Paladin	<i>Jousting</i>
Lancer	<i>Roublard</i>	1	Dex +1	2	8	Dex/Précision, For/Puissance	OJ : T&P	<i>Throwing</i>
Langage Corporel	<i>Psioniste</i>	1	Sag -2				DM200	<i>Body Langage</i>
Langage des Signes	<i>Général</i>	1	Int +2				Barbare, Nains, Dark Sun	<i>Sign Language</i>
Langage des Signes de la Mudra	<i>Prêtre, Roublard</i>	1	Dex 0				DM225	<i>Mudra Sign Langage</i>
Langages, Futurs	<i>Chronomancien</i>	1	Int 0				Chromancer	<i>Languages, Future</i>
Langues Anciennes (Langues Mortes)	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0	4	5	Int/Erudition	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Languages, Ancient</i>

Langues, Spatiale	Général	1	Int 0				Spelljammer : WCC	Langages, Space
Langues Vivantes	Général	1	Int 0	2	9	Int/Erudition	MdJ, Nains, OJ : T&P*	Languages, Modern
Lecture des Signes	Magicien, Prêtre	1	Sag -2 (Int -2)	3	5	Sag	OJ : M&S, Shaman	Omen Reading, Omen Interpretation
Lecture du Qualith	Psioniste (Mindstalker Nain)	2	Int -3				DM245	Read Qualith
Lecture/Ecriture	Magicien, Prêtre, Psioniste, Roublard	1	Int +1	2	8	Int/Erudition	MdJ, OJ : T&P*	Reading/Writing
Lire sur les Lèvres	Roublard	2	Int -2	3	7	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ	Reading Lips
Loi	Combattant, Prêtre	1	Sag 0/Int 0	3	7	Int	Paladin, OJ : M&S, FOR12, DM233	Law
Lutherie	Général	2	Dex -2				Barde, Humanoïdes	Craft Instrument
Maçonnerie	Général	1	For -2	4	5	For/Endurance, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	Stonemasonry
Magerie	Magicien	1	Int -2	3	7	Int/Raison	DM242	Magecraft
Magie Tactique	Magicien	1	Int -1	3	6	Int	OJ : M&S	Tactics of Magic
Maîtrise des Animaux	Général	1	Sag -1	3	7	Sag/Volonté	MdJ, Rôdeur*, OJ : T&P*	Animal Handling
Maîtrise des Voiles	Général	1	NA				Spelljammer : WCC	Sail Manipulation
Maîtrise du Feu	Général	1	Sag 0				Spelljammer : WCC	Fire Control
Manipulation	Magicien, Roublard	2	Cha -2				DM243	Manipulation
Manipulation de Pouvoir	Psioniste	2	Int -4				DS WW	Power manipulation
Manipulation des Foules	Général	1	cha 0				Barde, Humanoïdes	Crowd Working
Manipulation du Poison	Magicien, Prêtre	1	Sag -2				Nécromanciens	Venom Handling
Marchandage	Général	1	Sag -2 ou Cha 0				Dark Sun, AQ : Arabian Adventures, DM153	Bargain, Hagglng
Marche sur l'Eau	Roublard	1	Dex -1				Ninja	Water Walking
Maroquinerie	Général	1	Int 0	3	7	Int/Erudition, Dex/Précision	MdJ, OJ : T&P*	Leatherworking
Massage	Combattant	1	Dex 0				Gladiateur	Massage
Matelotage Spatial	Général	1	Dex +1				Spacefarer	Spacemanship
Médiation	Général	1	Cha -1				DS D&P	Mediation
Méditation Focalisée (Concentration Méditative)	Psioniste	1	Sag +1	3	6	Sag/Intuition	Psioniques, OJ : T&P	Meditation Focus
Médium	Général	2	Sag 0				Shaman	Medium
Mélopée	Général	1	cha +2				Barde, Humanoïdes	Chanting
Mendicité	Roublard	1	Cha 0				Humanoïdes, Voleur, Shaman*, AQ : Arabian Adventuress	Beggins
Météorologie (Perception du Climat)	Général	1	Sag -1	2	7	Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P	Weather Sense
Mines	Général	2	Sag -3	5	5	Sag/Intuition, For/Endurance	MdJ, Nains, OJ : T&P	Mining
Mobilisation de Horde	Combattant	2	Cha -2				Barbare	Horde Summoning
Modelage de chaos	Général	1	Sag 0	4	8	Sag/Intuition	Planewalker	Chaos Shaping
Mythes Sacrés	Prêtre	1	Int -1				DM241	Sacred Legends
Natation (Nage)	Général	1	For 0	2	9	For/Endurance	MdJ, OJ : T&P*	Swimming
Navigation	Combattant, Prêtre, Roublard ²	1	Int -2	3	6	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	Navigation
Navigation (Celeste)	Magicien, Prêtre	1	Int -2				Spelljammer : WCC	Navigation (Celestial)
Navigation (Espace Sauvage)	Magicien, Prêtre	1	Int -2				Spacefarer	Navigation (Wild Space)
Navigation (Phlogiston)	Magicien, Prêtre	1	Int -2				Spacefarer	Navigation (Phlogiston)

Nécrologie	Magicien, Prêtre	1	Sag 0				Nécromanciens	Necrology
Négociation	Général	1	Cha -1				DM243	Negotiation
Numérologie	Magicien	2	Int 0				Sha'ir's Handbook	Numerology
Obscure Bureaucratie	Roublard	1	Cha -2				DM238	Confound Bureaucracy
Observation	Prêtre, Roublard ²	1	Int 0	3	7	Int	Humanoïdes, Voleur, OJ : M&S, Shaman, Spacefarer, DM231	Observation
Œil sûr	Combattant, Roublard	1	Dex 0	5	NA	NA	OJ : C&T	Steady Hand
Optimisation de l'Armure	Combattant	1	Dex -2				Dark Sun	Armor Optimization
Oracle	Psioniste	2	Cha -2				DM200	Seance
Oraison	Général	1	Cha -1				HR6 : Age of Heroes	Oration
Orfèvrerie	général	2	Dex +1				DM153	Goldsmithing
Orientation Souterraine	Général	1	Int 0				Nains	Underground Navigation
Parade de Projectiles †	Combattant, Prêtre, Roublard	1	NA	3	NA	NA	OJ : C&T	Missile Deflection
Parole Rapide	Magicien, Prêtre	3	Dex -1				DM254	Quick Tongue
Pêche	Général	1	Sag -1	3	6	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	Fishing
Peinture	Général	1	Sag -1	2	7	Dex/Précision, Sag/Intuition	OJ : T&P	Painting
Perception Auditive	Général	1	Int +1				DM153	Eavesdropping
Perception dans l'Obscurité	Combattant, Roublard	2	Int -2				DM254	Dark Sense
Perception du Temps	Général	1	Sag 0				DM254	Time Sense
Persuasion	Prêtre	1	Cha 0/Cha -2	3	5	Cha	Rôdeur, OJ : M&S	Persuasion
Pharmacie	Magicien, Prêtre	1	Int 0				DM200	Pharmacy
Philosophie	Général	1	Sag -1				HR6 : Age of Heroes	Philosophy
Pilotage de Dirigeable	Général	1	Dex -3				DM244	Pilot Airship
Pistage	Combattant, Roublard ²	2	Sag 0	4	7	Sag/Intuition	MdJ, Rôdeur*, Barbare*, OJ : T&P*	Tracking
Pistage d'Illithid	Psioniste (Mindstalker Nain)	1	Sag +2				DM245	Illithid Track
Planétologie	Magicien, Prêtre, Psionsite	1 (2)	Int 0 (Sag 0)	4	7	Int/Raison	Planewalker, Spacefarer, DS D&P, Spelljammer : WCC	Planetology
Plongée	Général	1	Con -1	2	5	Dex/Equilibre, Con/Resistance	OJ : T&P	Deep Diving
Poésie	Général	1	Int -2				Barde, Humanoïdes, Paladin	Poetry
Politique	Général	1					HR5 : The Glory of Rome	Politics
Pose de Collets	Combattant, Roublard, Barbare	1	Dex -1 ou Int 0	3	6	Dex/Précision, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*, DM148	Set Snares, Snare Building
Poterie	Général	1	Dex -2	3	7	Dex/Précision	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*, Shaman*	Pottery
Pratiques Funéraires	Prêtre	1	Int 0				Warriors & Priests of the Realms	Burial Customs
Premiers Soins (Soins)	Prêtre	2	Sag -2	4	5	Cha/Magnétisme, Sag/Intuition	MdJ, Barbare*, OJ : T&P, shaman*	Healing
Préparation Thérapeutique	Magicien	1	Int -2				Sages & Specialists	Concocting
Préservation de l'Energie Magique	Magicien, Prêtre	2	NA				DM254	Magic Energy Conservation
Prestidigitation	Magicien	1	Dex -1	3	7	Dex	OJ : M&S	Prestidigitation
Prophétie	Magicien, Prêtre, Chronomancien	1	Sag -1				Sages & Specialists, Chronomancer	Prophecy
Prospection	Général	1	Dex -1				DM229	Prospecting
Protection contre la Chaleur	Général	1	Int -2				Dark Sun	Heat Protection

Psychologie	<i>Prêtre</i>	2	Sag -2				DM254	<i>Psychology</i>
Quête de Vision	<i>Prêtre</i>	2	Sag -3				DM254	<i>Vision Quest</i>
Quête de la Vérité	<i>Prêtre</i>	1	Int -2	4	6	Int	OJ : M&S	<i>Investigation</i>
Radlesthésie	<i>Magicien</i>	1	Sag -3	3	5	Sag	OJ : M&S	<i>Dowsing</i>
Raillerie	<i>Combattant</i>	1	Sag 0				Gladiateur	<i>Taunting</i>
Rapidité	<i>Combattant, Roublard</i>	2	Dex 0	6	3	Dex/Précision	OJ : C&T	<i>Quickness</i>
Recherche	<i>Magicien</i>	1	Int 0	3	6	Int	OJ : M&S	<i>Research</i>
Récupération de sort	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -5	5	3	Int/Connaissance	Planewalker	<i>Spell Recovery</i>
Régénérescence	<i>Psioniste</i>	1	Sag -1	3	6	Sag/Intuition	Psioniques, OJ : T&P	<i>Rejuvenation</i>
Religion	<i>Magicien, Prêtre, Psioniste, Roublard</i>	1	Sag 0	2	6	Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P	<i>Religion</i>
Rellure	<i>Magicien, Prêtre</i>	1	Int 0	3	8	Int	OJ : M&S	<i>Bookbinding</i>
Renvoi de Décharge Psychique	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	4	Sag -2				DM245	<i>Blast Feedback</i>
Réparation de Bateau	<i>Magicien</i>	1	Int +1				DM235	<i>Ship Repair</i>
Répugnance Cérébrale	<i>Psioniste (Mindstalker Nain)</i>	4	Sag -3				DM245	<i>Brain Nausea</i>
Resistance Mentale	<i>Magicien</i>	1	Sag -1	3	5	Sag	OJ : M&S	<i>Mental Resistance</i>
Respiration Lente	<i>Général</i>	1	NA ou Sag 0				Nains, Spacefarer, Spelljammer : WCC (Con -5)	<i>Slow Respiration</i>
Rétablissement Instantané †	<i>Combattant, Prêtre, Roublard</i>	1	Dex 0	3	7	Dex/Equilibre	OJ : C&T	<i>Instant Stand</i>
Rhétorique	<i>Général</i>	1					HR5 : The Glory of Rome	<i>Rhetoric</i>
Rituel Chamanique	<i>Chaman</i>	1	Sag +1				Shaman	<i>Shamanic Ritual</i>
Runes Naines	<i>Général</i>	1	Int +2				Nains	<i>Dwarf Runes</i>
Sabotage	<i>Roublard</i>	1	Int -1				DM254	<i>Sabotage</i>
Saisir et lacher dans les airs	<i>Combattant</i>	1	For 0				DM233	<i>Grab-and-Drop</i>
Saut	<i>Roublard</i>	1	For 0	2	8	Dex/Equilibre, For/Puissance	MdJ, Barbare*, OJ : T&P*	<i>Jumping</i>
Savoir Psionique	<i>Psioniste</i>	1	Int +1				DS WW	<i>Psionic lore</i>
Sculpture	<i>Général</i>	1	Dex -2	2	5	Dex/Précision, Sag/Intuition	OJ : T&P	<i>Sculpting</i>
Séduction	<i>Magicien, Roublard</i>	2	Cha +1				DM243	<i>Seduction</i>
Sémaphore	<i>Général</i>	1	Int 0				Spelljammer : WCC	<i>Semaphore</i>
Sens de l'Orientation (Orientation)	<i>Général</i>	1 ou 2	Sag +1 ou 0	3	7	Int/Erudition, Sag/Intuition	MdJ, Nains*, OJ : T&P*, DM169	<i>Direction sense, Orienteering</i>
Sens de l'Orientation Planaire	<i>Général</i>	1	Sag +1	3	7	Sag/Intuition	Planewalker	<i>Planar Direction Sense</i>
Sens des Distances	<i>Général</i>	1	Sag 0				Rôdeur	<i>Distance Sense</i>
Sens du Danger (sixième sens)	<i>Général</i>	2	Sag +1	4	3	Sag/Intuition	Humanoïdes, OJ : C&T	<i>Danger Sense, Trouble Sense</i>
Sens du Temps	<i>Chronomancien</i>	1	Sag -2				Chromancer	<i>Time Sense</i>
Sens Planaire	<i>Général</i>	1	Sag -1	3	6	Sag/Intuition	Planewalker	<i>Planar Sense</i>
Serrurerie	<i>Roublard</i>	1	Dex 0				Nains, Voleur	<i>Locksmithing</i>
Science des Nombres	<i>Magicien</i>	1	Int 0				Sha'ir's Handbook	<i>Numeraty</i>
Science Militaire	<i>Combattant</i>						HR5 : The Glory of Rome	<i>Military Science</i>
Sifflement/ Fredonnement	<i>Général</i>	1	Dex +2				Barde, Humanoïdes	<i>Whistling/Humming</i>
Signaux	<i>Général</i>	1	Int -2 ou +2				Rôdeur, Barbare, Spacefarer	<i>Signaling</i>

Signaux à Longue Distance	<i>Barbare</i>	1	Int 0				DM148	<i>Long-Distance Signaling</i>
Signaux Sonores	<i>Général</i>	1	Int +2				Nains	<i>Signalling</i>
Signes de Piste	<i>Combattant, Roublard</i>	1	Int -1				Rôdeur	<i>Trail Signs</i>
Soins pour Eléphants	<i>Combattant</i>	2	Int 0				DM225	<i>Elephant Care</i>
Soins Vétérinaires	<i>Prêtre</i>	1	Sag -3				Rôdeur, TSR2504	<i>Veterinary Healing</i>
Sommell Rapide	<i>Combattant</i>	1	Con -1				Barbare	<i>Light Sleeping</i>
Sorcellerie de Duel	<i>Magicien</i>	2	Int -1				Sha'ir's Handbook	<i>Sorcerous Dueling</i>
Soufflage du Verre	<i>Magicien</i>	1	Dex 0	2	7	Dex	OJ : M&S, TSR2504	<i>Glassblowing</i>
Sourcellerie	<i>Magicien, Psioniste</i>	2 ou 1	Sag -1 ou -2				DM229, DM200	<i>Dowsing, Water Divining</i>
Spéléologie	<i>Combattant</i>	1	Int -2				Rôdeur	<i>Spelunking</i>
Spelljamming	<i>Magicien, Prêtre</i>	2	Int -2				Spacefarer	<i>Spelljamming</i>
Survie	<i>Combattant, Roublard²</i>	2	Int 0	3	6	Int/Erudition, Sag/Volonté	MdJ, Rôdeur, Barbare*, OJ : T&P	<i>Survival</i>
Survie dans l'Espace Sauvage	<i>Général</i>	2	Sag -3				Spelljammer : WCC	<i>Survival, Wildspace</i>
Survie Planaire	<i>Général</i>	2	In -2	4	5	Int/Connaissance	Planewalker	<i>Planar Survival</i>
Survie Souterraine	<i>Général</i>	1	Int 0				Nains	<i>Survival, Underground</i>
Tactiques	<i>Combattant</i>	1	Int -1				Dark Sun, HR6 : Age of Heroes	<i>Tactics</i>
Tactiques Défensives	<i>Général</i>	1	Sag -2				DS D&P	<i>Defensive Tactics</i>
Tactiques Militaires	<i>Combattant</i>	2	Int 0				TSR2504	<i>Military Tactics</i>
Taille de Gemmes (Joaillerie)	<i>Magicien, Psioniste, Roublard</i>	2	Dex -2	3	6	Dex/Précision	MdJ, Nains*, OJ : T&P	<i>Gem Cutting</i>
Taille de Silex	<i>Général</i>	1	Dex -1				DM265	<i>Flintworking</i>
Tatouages	<i>Magicien</i>	1	Dex 0				Sha'ir's Handbook	<i>Tattooing</i>
Thaumaturgie	<i>Magicien</i>	1	Int -2	3	5	Int	OJ : M&S	<i>Thaumaturgy</i>
Théorie (Ecole)	<i>Magicien</i>	2	Int -2	5	7	Int/Connaissance	DM242	<i>(School) Theory</i>
Théorie Métaphysique	<i>Magicien</i>	2	Sag -3	5	6	Int/Raison, Sag/Intuition	DM242	<i>Metaphysical Theory</i>
Tissage	<i>Général</i>	1	Int -1					<i>Weaving</i>
Tolletage	<i>Roublard</i>	2	Dex 0				AQ : Arabian Adventures, DM254	<i>Grooming</i>
Tolletage d'Animaux	<i>Général</i>	1	Sag 0				DM254	<i>Grooming (animal)</i>
Tour de Passe-passe	<i>Roublard, Psioniste</i>	1	Dex -2	3	6	Dex/Précision	DM256, DM 200	<i>Sleight of hand</i>
Tour Mineur	<i>Magicien</i>	1 à 3	Int -2				DM221	<i>Cantrip</i>
Toxicologie	<i>Roublard</i>	2	Int 0				Ninja	<i>Toxicology</i>
Transe	<i>Chaman</i>	2	Con -3				Shaman	<i>Trance</i>
Troc	<i>Prêtre</i>	1	Int -2				Barbare	<i>Bastering</i>
Trouver de l'Eau	<i>Général</i>	1	Int 0				Dark Sun	<i>Water Find</i>
Usages de la Corruption	<i>Général</i>	1	Sag -1				DS D&P	<i>Bribery etiquette</i>
Utilisation de Cordes	<i>Général</i>	1	Dex 0	2	8	Dex/Précision, Sag/Intuition	MdJ, OJ : T&P*	<i>Rope Use</i>
Ventriloquie	<i>Roublard</i>	1	Int -2	4	5	Int/Erudition, Cha/Magnétisme	MdJ, OJ : T&P	<i>Ventriloquism</i>
Verrerie	<i>Général</i>	1 ou 3	Dex 0				dm233	<i>Glassworking</i>
Vigilance (Compétence ou Don)	<i>Général</i>	1	Sag +1				Humanoïdes, Nains, TSR2504, Voleur, OJ : C&T, Shaman	<i>Alertness</i>

Vision nocturne	<i>Roublard</i>	1	Sag -2				Ninja	<i>Night Vision</i>
Viticulture	<i>Général</i>	1	Int 0 ou Sag 0				Humanoïdes, DM153	<i>Winemaking</i>
Vol en Cerf-Volant	<i>Roublard</i>	1	Dex -3				Ninja	<i>Giant Kite Flying</i>
Volonté de Fer	<i>Combattant, Prêtre</i>	2	Sag -2	6	3	Sag/Volonté	OJ : C&T	<i>Iron Will</i>

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

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

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

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

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

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

Ambidextrie et Vigilance deviennent des Dons, dans l'Option du Joueur ; Ambidextrie peut aussi être considérée comme une compétence martiale.

MdJ	Manuel du joueur	<i>DS WW</i>	Dark Sun (The Will and the Way)
OJ : T&P	Option du Joueur : Talents & Pouvoirs	<i>DS D&P</i>	Dark sun (Defilers & Prifilers)
OJ : C&T	Option du Joueur : Combat & Tactiques	<i>HR4</i>	Historical Reference : A Mighty Fortress Campaign
OJ : M&S	Option du Joueur : Magie & Sortilèges	<i>TSR2504</i>	Campagne de Mystara : Red Steel
AQ : Arabian Adventures	Al Qadim : Arabian Adventures	<i>DM</i>	Dragon Magazine
Spelljammer : WCC	Spelljammer : War Captain's Companion	<i>FOR12</i>	Demihumans of the Realms

En Vert sont concernées toutes les entrées des Dragon Magazine américains