

COMPETENCES AD&D2

ORDRE GENERAL	Nb unités	CARAC' ASSOCIEE	AJUSTEMENT
Agriculture	1	Int	0
Allumage de feu	1	Sag	-1
Architecture**	2	Int	+1
Brassage	1	Int	0
Camouflage (nature)**	1	Int	0
Cartographie**	1	Int	+1
Chant	1	Cha	0
Charpenterie	1	Fo	0
Commerce**	1	Cha	+1
Connaissance des monstres**	1	Int	-2
Cordonnerie	1	Dex	0
Couture/confection	1	Dex	0
Cuisine	1	Int	0
Danse	1	Dex	0
Don artistique	1	Sag	0
Dressage animaux	1	Sag	-1
Equitation	1	Sag	+3
Equitation en vol	2	Sag	-2
Etiquette/lois et coutumes locales* 1		Sag	0
Expertise maritime	1	Dex	+1
Ferronnerie	1	Fo	0
Gestion de domaine**	1	Sag	+1

Héraldique	1	Int	0
Intrigues politiques**	1	Cha	0
Langues vivantes	1	Int	0
Maçonnerie	1	Fo	-2
Maîtrise des animaux	1	Sag	-1
Maroquinerie	1	Int	0
Météorologie	1	Sag	-1
Mines	2	Sag	-3
Natation	1	Fo	0
Perception**	0	(Sag+Int+Dex+Con)/4	
Pêche	1	Sag	-1
Poterie	1	Dex	-2
Sens de l'orientation /géographie*	1	Sag	+1
Tissage	1	Int	-1
Utilisation des cordes	1	Dex	0

COMBATTANT

Alpinisme	1	NA	NA
Armurerie	2	Int	-2
Balistique**	2	Int	-1
Chasse	1	Sag	-1
Combat à mains nues**	1	Fo	0
Combat aveugle	2	NA	NA
Conduite de chars	1	Dex	+2
Connaissance des animaux	1	Int	0
Course	1	Con	-6
Embuscade**	1	Int	-1
Endurance	2	Con	0

Fabrication arc et flèches	1	Dex	-1
Forge d'armes	3	Int	-3
Jeu	1	Cha	0
Navigation	1	Int	-2
Pistage	2	Sag	0
Pose de collets/pièges*	1	Dex	-1
Survie	2	Int	0
Vigilance**	1	Sag	+1

MAGICIEN

Alchimie**	2	Int	-2
Astrologie	2	Int	0
Connaissance des sorts	1	Int	-2
Herboristerie	2	Int	-2
Histoire ancienne	1	Int	-1
Identification objets magiques**	2	Int	-1
Ingénierie	2	Int	-3
Langues anciennes	1	Int	0
Lecture/écriture/bibliothèque*	1	Int	+1
Navigation	1	Int	-2
Religion	1	Sag	0
Savoir des runes**	1	Sag	0
Savoir des mystères et arcanes**	1	Int	-1
Taille de gemmes	2	Dex	-2

PRÊTRE

Astrologie	2	Int	0
Connaissance des sorts	1	Int	-2

Herboristerie	2	Int	-2
Histoire ancienne	1	Int	-1
Histoire locale	1	Cha	0
Identification objets magiques**	2	Int	-1
Ingénierie	2	Int	-3
Instrument de musique	1	Dex	-1
Langues anciennes	1	Int	0
Lecture/écriture/bibliothèque*	1	Int	+1
Médecine**	3	Sag	-2
Navigation	1	Int	-2
Premiers secours	2	Sag	-2
Religion	1	Sag	0
Savoir des mystères et arcanes**	1	Int	-1
Savoir des runes**	1	Sag	0

ROUBLARD

Acrobatie	1	Dex	0
Combat aveugle	2	NA	NA
Contrefaçon	1	Dex	-1
Déguisement	1	Cha	-1
Estimation	1	Int	0
Filature**	1	Dex	-1
Funambulisme	1	Dex	0
Histoire ancienne	1	Int	-1
Histoire locale	1	Cha	0
Identification objets magiques**	2	Int	-1
Imitation**	1	Cha	-1

Instrument de musique	1	Dex	-1
Jeu	1	Cha	0
Jonglerie	1	Dex	-1
Lecture sur les lèvres	2	Int	-2
Manipulation des poisons**	1	Dex	+1
Pose de collets/pièges	1	Dex	-1
Saut	1	Fo	0
Taille de gemmes	2	Dex	-2
Ventriloquie	1	Int	-2

* = élargissement du champ d'une compétence du Manuel des Joueurs

**= compétence nouvelle

Unités de Compétences par niveau du PJ :

Au moment des choix des compétences, comme lors des acquisitions de nouvelles U.C, il est possible de convertir les U.C de compétences martiales en U.C de compétences diverses, et vice-versa.

A chaque niveau de compétences, le PJ a une unité à dépenser. Il peut garder ses unités en réserve, et retarder l'acquisition d'une compétence pour une U.C par niveau de classe. Par exemple, un guerrier, au niveau 3, souhaite prendre « premiers secours » du prêtre, qui coûte 2 UC pour celui-ci, donc 3 UC pour le guerrier. Ayant déjà une et une seule UC nouvelle à dépenser, il attendra le niveau 5 pour avoir cette compétence (on considérera donc qu'il a eu une nouvelle UC au niveau 4, plus une autre au niveau 5, soit 3 UC au total). Cela ne vaut que pour les compétences nécessitant plus d'une UC. Pour les compétences à une UC, on se base sur la progression indiquée dans le *MdJ*. De plus, l'acquisition d'une nouvelle compétence doit être justifiée dans le jeu.

Compétences nouvelles –Description :

Alchimie : permet de concocter toutes sortes de substances : acide, feu grégeois, et autres. Le PJ doit impérativement disposer d'un laboratoire. S'il possède en plus la compétence « Herboristerie », ou « Médecine », il peut créer les poisons les plus violents, efficaces, et difficilement détectables.

Architecture : profession architecte.

Balistique : permet de manœuvrer des catapultes et autres engins de guerre, et d'ajuster les tirs.

Camouflage : permet de se cacher dans un élément naturel. Les druides, barbares et rangers ont un bonus de +4 à cette compétence.

Cartographie : permet de dessiner des cartes, à l'échelle juste. Il faut posséder impérativement la compétence « sens de l'orientation/Géographie ».

Combat à mains nues : Pugilat ou lutte. Faire un jet opposé, sous caract' de force entre les différents protagonistes. A chaque coup : 1d6 non létal, et 10% de chance par point de dégâts de mettre K.O. Permet de gagner un bonus de +1 à ceux qui ont cette compétence.

Commerce : cette compétence permet de dégager un bénéfice, mais le PJ doit disposer d'un commerce. Elle ne permet pas d'effectuer une transaction locale (faire plutôt un jet de charisme, en ce cas). Pour chaque semaine, le PJ dégage en moyenne un bénéfice de 8d6 PO par mois (mais tout dépend de la taille et de la nature du commerce), plus le bonus d'intelligence (langues/ compétences supplémentaires = bonus de PO supplémentaires). Un *fumble* indique que le commerce est déficitaire (5d6 PO par semaine). Le jet est à faire une fois par mois.

Connaissance des monstres : permet d'obtenir un renseignement et un seul sur un monstre. Cela ne permet pas au PJ de connaître tout sur un monstre donné. Par exemple, un jet réussi en combat sera particulièrement utile pour savoir si la carapace d'un monstre contient un point faible.

Embuscade : un jet réussi permet au PJ de se cacher, et d'avoir l'initiative si jet opposé contre vigilance (ou sagesse) réussi.

Filature : pour suivre quelqu'un à vue, en milieu urbain principalement. Si jet raté, le voleur a droit à un déplacement silencieux. Cette dernière compétence peut d'ailleurs servir pour la filature. Avoir la compétence « filature » permet au voleur d'avoir une chance supplémentaire en cas de jet raté pour suivre discrètement quelqu'un. Seul le voleur peut avoir « déplacement silencieux », mais toute autre classe peut prendre « filature », moyennant une U.C supplémentaire.

Gestion de domaine : comme pour le commerce, mais concerne les domaines seigneuriaux et ecclésiastiques (châteaux, monastères, abbayes, temples, etc). Bénéfice : 3d10 de PO par mois, et bonus de PO supplémentaires = bonus du charisme (« Loyauté inspirée ») pour les combattants et bonus de sagesse pour les prêtres (« ajustement contre la magie »). Un *fumble* indique que le domaine est déficitaire (3d8 PO). Cela est juste à titre indicatif, car tout dépend de la taille du domaine, en réalité. Un jet de gestion doit toujours être accompagné d'un jet annuel de charisme, pour la loyauté des sujets/paysans/vassaux/fidèles. Un *fumble* indique une révolte.

Identifications des objets magiques : compétence réservée aux magiciens, prêtres et bardes uniquement. Les autres classes n'y ont pas accès (sauf les paladins et rangers, quand ils sont au niveau pour lancer des sorts). Un seul jet. Si raté, il faut attendre que le PJ ait atteint le niveau suivant pour le relancer.

Imitation : imitation de voix humaines ou humanoïdes.

Intrigues politiques : permet d'apprendre un élément, d'obtenir un renseignement, dans le contexte politique des affaires d'un territoire donné. Cette compétence doit être accompagnée du *roleplay* nécessaire qui va avec. Le jet indique seulement le succès ou l'échec de l'enquête. Cette compétence, sur un jet réussi (+*roleplay*), peut aussi contribuer à créer une rumeur et la répandre, pour discréditer un personnage public. Elle peut aussi signifier la loyauté de quelques complices dans un complot, et la discrétion nécessaire qui va avec.

Manipulation des poisons : permet de ne pas perdre l'efficacité d'un poison, et d'éviter de s'empoisonner soi-même, même sur un *fumble*.

Médecine : profession médecin. De longues années d'études expliquent le 3 en nombre d'U.C.

Vigilance : permet d'être aux aguets, et de gagner +2 sur la surprise et l'initiative.