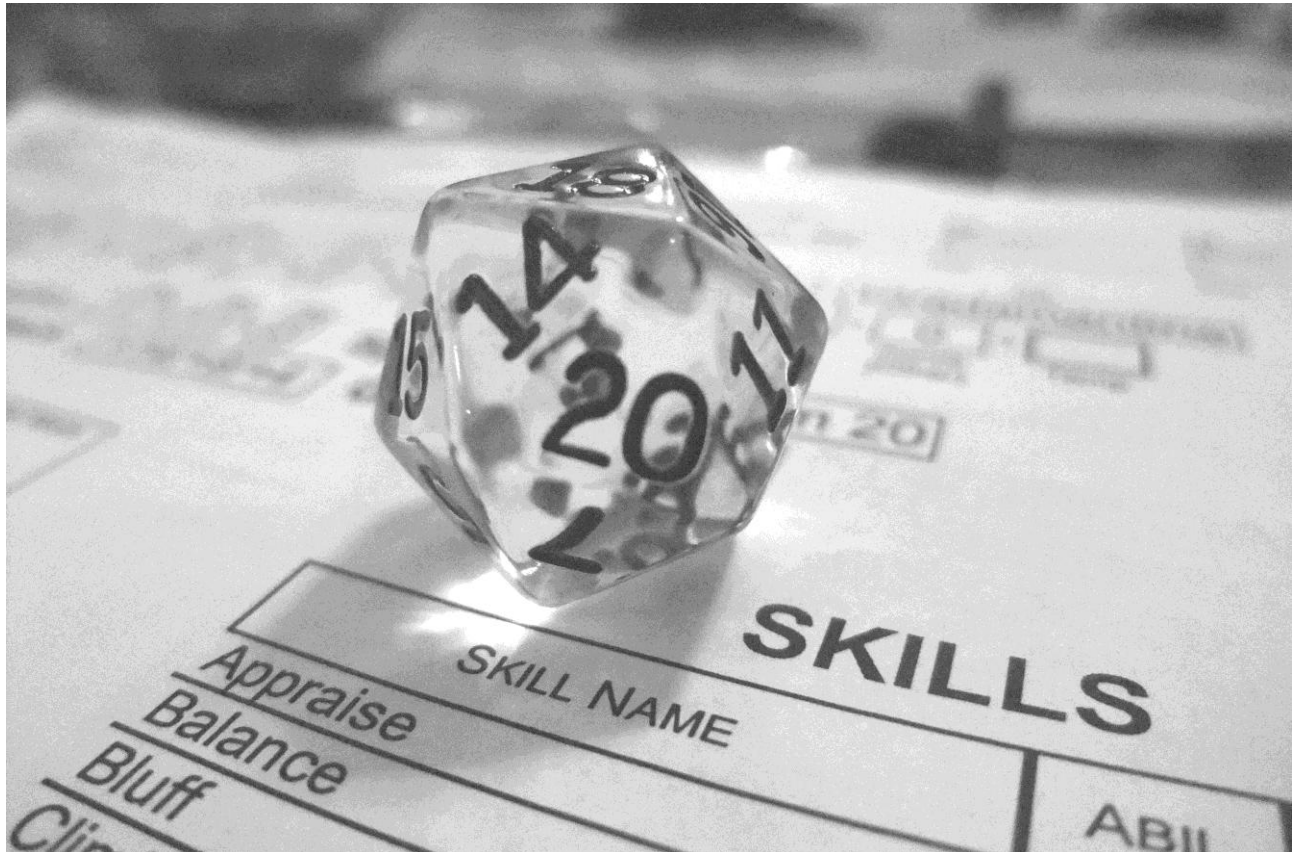


Les Compétences générales



*Manuel des compétences du
Monde Connu et de Mystara.*

Les compétences de Mystara

Compilation du Rules Cyclopedia, des Gazetteers et
de la boîte « l'Aube des Empereurs », par Doyan.

Table des matières

Notes préalables au système de compétences	2
Compétences générales	2
Débuter avec les compétences générales	2
Comment utiliser les compétences	2
Significations des différents scores	3
Compétences de Voleur	3
Règle optionnelle pour les langues	3
Apprendre plus de compétences	4
Table d'acquisition des points de compétences (humains)	4
Table d'acquisition des points de compétences (Demi-humains)	4
Les compétences et le MD	4
Modificateurs positifs et négatifs	5
Utilisation du temps	5
Utiliser les compétences simultanément	5
Utiliser les compétences les unes contre les autres	5
Liste de compétences par caractéristique	6
FORCE	6
INTELLIGENCE	6
SAGESSE	8
DEXTÉRITÉ	8
CONSTITUTION	9
CHARISME	9
Description des compétences	10
A	11
B	13
C	14
D	20
E	23
F	25
G	26
H	27
I	28
J	29
K-L	30
M	31
N	33
O	34
P	34
Q-R	37
S	38
T	41
U	44
V	44



Les compétences de Mystara



Compilation du Rules Cyclopedia, des Gazetteers et de la boîte « L'Aube des Empereurs », par Doyan.

Notes préalables au système

De Compétences

Dans le texte qui suit sont utilisés les termes Talents, compétences, facultés de manière presque indifférenciées. Mis-à-part pour faculté, qui recouvre les facultés spéciales de certaines classes, l'utilisation du terme Talent ou Compétence reste indifférente.

Le présent ouvrage reprend l'ensemble des compétences décrites dans les différents Gazetteers et la boîte « L'Aube des Empereurs ». Il existe 14 Gazetteers qui couvrent la description des différentes cultures de Mystara (Le Grand-duché de Karameikos, les Emirats d'Ylaruam, Les nains de Roclogis, les Elfes de Alfheim,...) qui ont été publiés à différentes époques, ainsi qu'une boîte « The Dawn of Emperors » décrivant l'Empire de Thyatis et d'Alphatia, qui reprend aussi des compétences.

Au fil des publications le système a voulu s'adapter aux règles de AD&D ainsi que la seconde édition ADD et faire la jonction entre les systèmes de jeux différents.

Dans la description des compétences listées ci-après, certaines apparaissent plusieurs fois. En effet, par souci de précision, j'ai repris chaque description de compétence qui apparaît au fil des Gazetteers afin d'en avoir une lecture évolutive et complétive. En effet, certaines compétences sont décrites de manières différentes avec certaines spécificités et détails. Permettre au lecteur de disposer des différentes versions permet ainsi de mieux cerner la portée de la compétence et son champ d'action.

Chaque compétence apparaît sous son appellation, suivie du GAZ dans lequel elle apparaît. Si aucun GAZ n'apparaît c'est qu'elle est issue de *L'Encyclopédie des Règles (Rules Cyclopedia)*.

Par exemple :

Artisanat (clan Erendyl, GAZ 5) : il s'agit d'un type d'artisanat comme la maroquinerie, la ferronnerie, l'armurerie, la fabrication d'arcs ou de flèches. Chaque fois que le joueur doit accomplir quelque chose se rapportant à cet artisanat particulier, un jet réussi signifie un succès avec la compétence. Le MD peut appliquer des bonus ou malus au jet en fonction de la tâche à accomplir. Le manque d'outils, leur qualité ou celle des installations peuvent être des causes habituelles de pénalités ou de bonus. Gardez à l'esprit que les épées longues elfiques et les capes elfique, etc. requièrent des matériaux spéciaux et ne peuvent pas être confectionnés avec les premiers matériaux venus.

Artisanat (GAZ 10) :...

Artisanat (DoE) :...

Compétences Générales¹

Vous trouverez ici des règles facultatives pour les Compétences Générales : des compétences qui peuvent aider le personnage au cours de la campagne, et aider le joueur à mieux comprendre et jouer son personnage.

Débuter avec les Compétences Générales

Au 1^{er} niveau, un personnage connaît quatre compétences générales. Certaines peuvent être choisies pour lui, en fonction de sa race ou de sa nationalité ; il peut en choisir d'autres lui-même. Il peut apprendre plus que ces quatre compétences s'il possède une Intelligence au-dessus de 12. S'il possède une Intelligence de 13-15, il obtient +1 point de compétence, s'il possède une intelligence de 16-17, il obtient +2 points de compétences, si son Int est de 18, il obtient +3 points de compétences.

Comment utiliser les compétences

Chaque compétence générale est basée sur l'une des caractéristiques du personnage (Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution, et Charisme).

Chaque fois que le MD estime que la compétence du personnage est appropriée, il demande au joueur de lancer un d20 sous son score actuel dans cette compétence. Si le résultat du jet du d20 est égal ou inférieur à la compétence, l'utilisation de celle-ci est réussie. Un résultat de 20 est toujours un échec, peu importe les chances de réussite.

L'utilisation de la compétence fournit au personnage une réussite dans la tâche entreprise. Si un personnage utilise sa compétence d'équitation pour rester en selle, et qu'il réussit son jet de compétence, alors il reste en selle.

Exemples de compétences

Les compétences suivantes conviennent à une campagne fantastique. Les joueurs et le MD peuvent ajouter des compétences à cette liste comme il convient au MD. Le MD détermine à quelle caractéristique les nouvelles compétences se rapportent.

Lorsque vous choisissez des compétences, pensez à ce que le personnage connaîtrait en fonction de ses antécédents. Si le personnage est le fils d'un capitaine de marine, alors le personnage aura probablement au moins la Profession de Marin. De plus, certaines compétences seront pré-choisies pour les personnages demi-humains.

¹ « *L'Aube des Empereurs* » (DoE) ; livret deux : Guide du Joueur de Thyatis, p. 21, par Aaron Allston.



Les compétences de Mystara



Compilation du Rules Cyclopeda, des Gazetteers et de la boîte « l'Aube des Empereurs », par Doyan.

Signification

Des différents scores

Pour standardiser les comparaisons, voici ce que les différents niveaux de compétences signifient pour un personnage.

Si le jet de

Compétence

est de:

Effets sur le Personnage

3-5	Compétence de base très basique Peut effectuer des tâches sans effort (qui n'exigent pas de Jet) Echoue souvent dans les tâches difficiles (qui nécessitent un Jet)
6-8	Juste équilibre de la compétence Peut effectuer un travail compétent Échoue souvent aux tâches difficiles
9-12	Solide compétence Fait du bon travail Peut former des Apprentis Réussi souvent des tâches difficiles
13-15	Excellente maîtrise de la compétence Peut former des Compagnons/ouvriers (apprentis particulièrement qualifiés) Trouve presque toujours du travail Réussi habituellement des tâches difficiles
16-17	Merveilleuse maîtrise de la compétence Peut entraîner les Maîtres Trouve presque toujours du travail Peut servir en tant qu'Expert efficace Réussi habituellement les tâches difficiles
18	Maîtrise géniale de la Compétence Peut entraîner des Maîtres Trouve toujours du travail Peut servir comme Expert efficace Utilise la compétence avec des résultats étonnants (chefs-d'œuvres et classiques dans son domaine)

Compétences de Voleur²

DEXTERITE :

Parmi les compétences de Dextérité listées ci-dessous s'en trouvent de nombreuses basées sur les facultés de la classe de Voleur humaine: Roi de l'évasion (identique à Crocheter les serrures), Trouver les Pièges, Perception auditive, Se Cacher dans les Ombres, et Mouvement

² Un autre texte, tiré du GAZ 13, « Les Elfes Sombres », donne les lignes directrices afin de simuler les facultés de Voleur par des compétences.

silencieux. Ceci afin de permettre de développer des styles de personnages identiques dans la société elfe sombre (cependant, évidemment pas au niveau de spécialisation et de compétence que l'on trouve chez les humains).

Pour ces compétences, **n'utilisez pas** le score de jet de compétence comme vous le feriez normalement. En faisant ainsi cela signifierait, de manière absurde, qu'un elfe sombre de premier niveau avec une Dextérité élevée pourrait être meilleur dans une besogne particulière qu'un voleur humain à plein temps – avec la même Dextérité – qui aurait des années d'expérience ! Au lieu de cela, considérez que l'elfe sombre a le même pourcentage de chance de réussite dans cette compétence qu'un voleur du même niveau. Si un elfe sombre attribue un point de compétence supplémentaire à la compétence (p.ex., « Détection de Pièges » +1), traitez-le comme à un niveau plus haut afin de déterminer son pourcentage de chance de réussite.

Règle optionnelle

pour les langues

Avec la permission du MD, les personnages peuvent utiliser des points de compétences pour obtenir des langues additionnelles (les langues supplémentaires se basent sur des compétence d'Intelligence). Pour chaque point dépensé dans une nouvelle langue, le personnage peut parler la langue (pas nécessairement vraiment bien) et peut la lire (s'il son intelligence est suffisante pour lire sa langue habituelle). Les personnages reçoivent toujours toutes les langues librement auxquelles ils ont droit en raison de leur caractéristique d'Intelligence et de leurs facultés raciales.

Les personnages ont du mal à parler ces « langues de compétence ». Un personnage parlant une langue de compétence comprendra automatiquement quelqu'un qui parle lentement et simplement. Si le personnage écoute quelqu'un qui est exalté ou qui utilise un langage technique, il doit faire son jet de compétence pour comprendre la langue. Un échec signifie qu'il n'a pas compris ce qui a été dit.

Le personnage parlant une langue de compétence communique de la même manière. Quand il a du mal à expliquer quelque chose rapidement, compliqué ou technique ou encore lorsqu'il est énervé ou exalté, il doit faire un jet de compétence pour faire passer l'idée.

Améliorer les compétences

Les compétences des personnages peuvent être améliorées à des scores plus élevés. Il suffit d'utiliser plus de points de compétences pour améliorer les jets de compétence, et le PJ obtiendra un +1 à son jet de compétence pour chaque point de compétence ajouté à cette compétence. Un point de compétence peut être



Les compétences de Mystara



Compilation du Rules Cyclopeda, des Gazetteers et de la boîte « l'Aube des Empereurs », par Doyan.

utilisé pour améliorer une compétence existante d'un point ou pour acheter une nouvelle compétence, mais pas les deux.

Exemple : Alaric n'a qu'un Charisme de 12, mais il veut être un leader naturel. Au lieu d'utiliser un seul point de compétence pour acquérir la compétence Diriger, il choisit d'en utiliser trois pour cette compétence. Le premier point lui donne sa compétence Diriger, il doit faire un jet sous son score de Charisme pour tous les jets de Diriger. Ses deux points supplémentaires lui offrent un bonus de +2 à ses jets (+1 pour chaque point de compétence dépensé). Ses jets en Diriger seront maintenant fait à 14 au lieu de 12.

Apprendre plus de compétences

Votre personnage peut choisir d'acheter plus de compétences ou améliorer ses compétences existantes. Tous les personnages obtiennent de nouveaux points de compétence tous les quatre niveaux d'expérience. Ainsi, les humains reçoivent quatre points de compétence (plus des bonus pour une Intelligence élevée) au niveau 1, plus un point supplémentaire au niveau 5, un autre au niveau 9, un autre au niveau 13, et ainsi de suite.

Voir la Table d'acquisition des points de compétence (Humains).

Table d'acquisition des Points de compétences (humains)

Niveau d'expérience	Points de compétence gagnés
1	4*
5	1
9	1
13	1
17	1
21	1
25	1
29	1
33	1

* Sans compter les bonus d'un haut score d'Intelligence

Au-dessus du 12^e niveau, les nains obtiennent un autre point de compétence à 1 200 000 points d'expérience et un autre point pour chaque tranche de 800 000 points d'expérience gagnés après cela. Au-dessus du 10^e niveau, les elfes obtiennent un autre point de compétence à 1 350 000 points d'expérience et un autre tous les 1 000 000 de points d'expérience gagnés après cela. Au-dessus du 8^e niveau, les halflings gagnent un autre point de compétence à 300 000 points d'expérience et un autre tous les 1 200 000 points gagnés au-delà.

Ces points sont décrits dans la Table d'acquisition des points de compétence (Demi-humains).

Le MD peut simplement supposer que votre personnage rencontre un maître qui peut lui enseigner

la compétence, ou le MD peut introduire un PNJ qui est le maître du personnage. Contrairement à la situation concernant la Maîtrise d'arme, le personnage n'a jamais rien à faire pour acquérir la compétence. Si le MD indique que la compétence est disponible pour les personnages joueurs et que le PJ dispose d'un point de compétence et a accès à un maître, il peut prendre la compétence.

Note importante pour les MD : les monstres intelligents, tels que les orcs et les géants, peuvent aussi disposer de compétences générales. Le MD peut préférer donner de compétences à des monstres qui ont des personnalités et des rôles spéciaux au sein d'une campagne.

Table d'acquisition des points de compétences (demi-humains)

Niveau de Nain Ou total PX	Nombre de nouveaux points
1 ^e niveau	4*
5 ^e niveau	1
9 ^e niveau	1
1.200.000	1
+ 800.000	1
Niveau de l'elfe Ou total PX	Nombre de nouveaux points
1 ^e niveau	4*
5 ^e niveau	1
9 ^e niveau	1
1.350.000	1
+ 1.000.000	1
Niveau de l'Halfling Ou total PX	Nombre de nouveaux points
1 ^e niveau	4*
5 ^e niveau	1
300.000	1
+ 1.200.000	1

*Sans compter le bonus pour de hauts scores d'Intelligence.

Les compétences et le MD

Il est de la responsabilité du MD de veiller à ce que les joueurs n'abusent pas de ces compétences et ne parviennent à des résultats totalement inappropriés à leur utilisation dans la campagne. C'est aussi la responsabilité du MD de récompenser des personnages qui utilisent leurs compétences intelligemment et dans le contexte de l'aventure.

Le MD décide quand un personnage peut essayer son jet de compétence, et le MD décide également quel genre d'effet la compétence peut avoir dans la situation. Le MD ne devrait pas faire lancer les dés aux personnages encore et encore pour la même tâche, mais seulement aux moments critiques en jeu.



Les compétences de Mystara



Compilation du Rules Cyclopedia, des Gazetteers et de la boîte « l'Aube des Empereurs », par Doyan.

Modificateurs Positifs et Négatifs

Lorsque les personnages utilisent une compétence, le MD peut souhaiter attribuer des modificateurs positifs ou négatifs pour rendre le jet du personnage plus facile ou difficile.

Les circonstances qui rendent une tâche légèrement plus difficile justifient un modificateur de +1 ou +2. Celles qui rendent la tâche beaucoup plus difficile méritent un modificateur de +3 ou +4. Celles qui la rendent très dure, comme ne pas être capable de voir, travailler sur le pont d'un bateau tanguant durant une tempête sévère, et ainsi de suite, peuvent justifier des malus de +5 à +10, ou même +15 sur le jet de dé.

Le personnage a toujours une chance de succès, aussi mince soit-elle, tant que le MD déclare qu'il y a une mince probabilité de réussir. Un jet naturel de 1 sur 1d20 est une réussite automatique, tout comme un jet de 20 est un échec automatique.

Utilisation du temps

Lorsque c'est important de le savoir, le MD décide de combien de temps il est nécessaire pour utiliser chaque compétence. Le temps nécessaire pour observer les étoiles et faire un jet de base de Navigation peut être d'environ une minute. Le temps requis pour faire une lance exceptionnelle, de la tête à la hampe, sera de quelques jours, et le temps nécessaire pour faire un jet de Pistage pour reconnaître quel type de créature a laissé les empreintes précédant un personnage n'est que d'une seconde ou deux.

Utiliser les compétences simultanément

Souvent, lorsque le jet de compétence du personnage a échoué, tous les autres personnages disposant de la même compétence diront : « il a raté ? Laisse-moi faire mon jet de compétence ! »

Ce n'est pas une bonne chose à faire. Si le MD laisse tout le monde faire un jet de compétence pour la même tâche lorsque quelqu'un a échoué, un personnage finira par réussir. Il est donc inutile d'avoir un système de compétence puisque chaque tâche sera « automatiquement » (c'est-à-dire « éventuellement ») réussie.

Le MD devrait généralement décider que les circonstances qui ont conduit un personnage à échouer feront échouer tous les autres. Par exemple, un personnage qui suit sa proie rate son jet et perd sa piste. Le MD décide que c'est parce que la créature a grimpé aux arbres, qu'une pluie a effacé les traces ou quoi que ce soit, il n'y a plus de trace à trouver. Par conséquent, les autres personnages ne peuvent pas faire leurs propres jets de Pistage ici, sauf pour confirmer le fait qu'il n'y a pas de traces.

Cependant, il est parfois raisonnable que les personnages utilisent leurs compétences ensemble pour

résoudre une tâche. Par exemple, lorsque deux guérisseurs tentent de diagnostiquer une maladie, les deux peuvent être meilleurs qu'un seul.

Les personnages peuvent choisir lequel d'entre eux va principalement résoudre un problème dans cette situation (habituellement le PJ avec la compétence la plus élevée), et ce PJ ainsi que tous les autres disposant de la même compétence effectuent tous leurs jets de compétences. Le MD utilise le jet du personnage « principal » qui va résoudre la situation et lui accorde un bonus de -1 pour chacun de ses amis qui a effectué un jet et un +1 de malus pour ceux qui ont échoué. Le personnage principal qui résout la situation ne peut jamais recevoir de bonus de plus de -3 de cette façon, mais il n'a pas de limite au malus qu'il peut recevoir si ses alliés font de mauvais jets.

Utiliser les compétences les uns contre les autres

Parfois, des situations surgissent pour lesquelles deux compétences sont opposées. Un personnage avec *Tromperie* peut essayer de baratiner un personnage qui possède *Détection de la Tromperie*, ou deux personnages négociant peuvent *Marchander*. Lorsque le MD se trouve face à cette situation, il peut demander aux deux parties d'effectuer un jet de compétences appropriées.

Le personnage ayant réussi avec le plus petit jet de dé remporte la compétition. Quand un jet ex aequo se produit, le MD doit analyser la situation. Il peut faire relancer les dés pour une décision claire ou il peut décider que la situation reste inchangée.





Les compétences de Mystara



Liste des compétences par caractéristique

FORCE (7)

Source	Compétence
GAZ 9	Artillerie
GAZ 10	Bagarre
GAZ 13	Bagarre
GAZ 11	Bûcheronnage
RC	Coordination musculaire
GAZ 7	Coordination musculaire
GAZ 10	Coordination musculaire
GAZ 12	Coordination musculaire
GAZ 13	Coordination musculaire
DoE	Coordination musculaire
RC	Intimidation
GAZ 7	Intimidation
GAZ 10	Intimidation
DoE	Intimidation
RC	Lutte
DoE	Lutte
GAZ 12	Terreur

INTELLIGENCE (130)

Source	Compétence
GAZ 11	Agriculteur
GAZ 13	Alchimie
RC	Alchimie
GAZ 12	Alchimie
DoE 3	Alchimie
RC	Allumage de feu
GAZ 10	Allumage de feu
GAZ 11	Archerie
GAZ 13	Archerie
GAZ 11	Armurier
GAZ 13	Armurier
RC	Art (choisir un type)
RC	Artillerie
GAZ 9	Artillerie
GAZ 10	Artillerie
GAZ 13	Artillerie
GAZ 10	Artisanat
DoE	Artisanat
Doe 3	Artisanat
RC	Artisanat (choisir un type)
GAZ 1	Artisanat (choisir un type)
GAZ 5	Artisanat (clan ERENDYL)
GAZ 6	Artisanat et création de petits pièges perfides
GAZ 6	Artisanat et création d'instruments de musique
GAZ 11	Avocat
GAZ 9	Bateau à Voile
GAZ 11	Berger
GAZ 11	Berger
GAZ 11	Bijoutier
GAZ 11	Brassage

GAZ 7	Cabotage (Métier manuel)
GAZ 12	Canotage
GAZ 7	Capitaine/Barreur (Métier Intellectuel)
GAZ 13	Capitaine/Barreur (Métier Intellectuel)
GAZ 10	Cartographie
GAZ 12	Cartographie
GAZ 13	Cartographie
RC	Cartographie/Réalisation de carte
DoE	Cartographie / Dessiner une carte
GAZ 9	Charpenterie navale (Métier manuel)
GAZ 11	Charron
RC	Chasse
GAZ 12	Comédie
GAZ 13	Comédie
GAZ 6	Composition musicale (Art)
GAZ 6	Comptabilité (Métier intellectuel)
GAZ 10	Connaissance
DoE	Connaissance
RC	Connaissance (choisir un type)
GAZ 1	Connaissance (choisir un type)
RC	Connaissance de la nature
GAZ 7	Connaissance de la nature
GAZ 5	Connaissance de l'Arbre de Vie (clan FEADIL)
GAZ 12	Connaissance de la valeur marchande
GAZ 5	Connaissance de la Voie de la Magie (clan Longmarcheur)
GAZ 12	Connaissance des sceaux
DoE	Connaissance des herbes médicinales
GAZ 7	Connaissance des prix du marché
GAZ 6	Connaissance des royaumes humains
GAZ 6	Connaissance du commerce
GAZ 7	Connaissance du terrain
GAZ 13	Connaissance du terrain
GAZ 11	Construction
GAZ 7	Construction de bateau (Métier manuel)
GAZ 11	Construction de chariot
GAZ 11	Construction de pièges
GAZ 13	Construction navale
RC	Construction navale
GAZ 11	Construction navale
DoE 3	Construction navale
GAZ 11	Cordonnier
GAZ 6	Création de bijoux (Artisanat)
GAZ 9	Cuisiner (Métier intellectuel)
GAZ 13	Cuisiner
GAZ 7	Culture non-humaines (Connaissance)
GAZ 12	Cultures non-humaines
GAZ 13	Cultures non-elfiques
RC	Déguisement
GAZ 12	Déguisement
GAZ 13	Déguisement
GAZ 5	Dissimulation (clan GRUNALF)
DoE	Docteur
GAZ 11	Ebénisterie



Les compétences de Mystara



Liste des compétences par caractéristique

GAZ 6	Economie de Roclogis (Métier intellectuel)	GAZ 5	Marche Sylvestre
GAZ 6	Enseignement (Métier intellectuel)	DOE3	Marche Sylvestre
GAZ 6	Erudition (Connaissance)	GAZ 6	Matelotage ou technique des nœuds (Métier manuel)
GAZ 11	Estimation	GAZ 11	Menuiserie
GAZ 11	Exploitation minière	GAZ 6	Métallurgie (Métier manuel)
GAZ 11	Fabrication de barge	GAZ 7	Météorologie de navigation (Connaissance)
GAZ 11	Fabrication de barrique	GAZ 6	Métier de charron (Métier manuel)
GAZ 11	Fabrication de flèches	DoE	Métier intellectuel
GAZ 11	Fabrication d'outil	RC	Métier intellectuel (choisir un type)
GAZ 11	Fabriquant de toiles	GAZ 1	Métier intellectuel (choisir un type)
GAZ 11	Fabrication d'arme	RC	Métier manuel
GAZ 11	Finance	GAZ 1	Métier manuel
GAZ 6	Forge d'arme (Artisanat)	DoE	Métier manuel
GAZ 11	Forgeron	RC	Navigation
GAZ 6	Géographie des nations humaines (Connaissance)	GAZ 7	Navigation
RC	Géographie planaire	GAZ 9	Navigation
GAZ 7	Géographie planaire (Connaissance)	GAZ 11	Navigation
GAZ 12	Géographie planaire	GAZ 11	Navigation
DoE 3	Géographie planaire	GAZ 12	Navigation
GAZ 9	Gréer (Métier manuel)	GAZ 13	Navigation
GAZ 7	Histoire ancienne	DoE	Navigation
GAZ 12	Histoire ancienne	GAZ 9	Navire à Voile
GAZ 13	Histoire ancienne	GAZ 11	Négociations
GAZ 9	Identification des navires (Connaissance)	GAZ 6	Orfèvrerie (Artisanat)
GAZ 12	Imitation	GAZ 10	Orientation (ou Spéléologie)
DoE	Imitation	GAZ 13	Orientation dans les cavernes
RC	Imitation	GAZ 9	Pilotage
RC	Ingénierie	RC	Pistage
DoE 3	Ingénierie	GAZ 1	Pistage
GAZ 10	Ingénierie de machine de guerre	GAZ 5	Pistage
GAZ 10	Ingénierie des pierres	DoE	Pistage
GAZ 6	Ingénierie et construction de pièges (Métier intellectuel)	GAZ 6	Politique de Roclogis (Connaissance)
RC	Ingénierie magique	GAZ 13	Pose de pièges
GAZ 12	Ingénierie magique	RC	Pose de pièges
DoE 3	Ingénierie magique	GAZ 10	Pose de pièges
GAZ 6	Ingénierie mécanique (Métier intellectuel)	RC	Premiers soins
GAZ 11	Jeu	GAZ 6	Quartier-Maître (Métier Intellectuel)
RC	Langage (choisir un type)	GAZ 6	Recherches scolastiques (Connaissance)
GAZ 7	Lecture de Runes (Connaissance)	DoE	Sciences
RC	Lecture sur les lèvres	RC	Sciences (choisir un type)
GAZ 12	Lecture sur les lèvres	GAZ 1	Sciences (choisir un type)
DoE	Lecture sur les lèvres	GAZ 11	Sellerie
GAZ 12	Lire/écrire une langue	GAZ 10	Signalisation
GAZ 13	Lire/écrire une langue	GAZ 12	Signalisation
RC	Magies alternatives	GAZ 13	Signalisation
GAZ 13	Magies alternatives	DoE	Signalisation
GAZ 12	Magies alternatives	RC	Signalisation (choisir un type)
DoE 3	Magies alternatives	GAZ 7	Skald (poète scandinave ou barde) (Art)
GAZ 7	Magies Cléricales	RC	Soins vétérinaires
GAZ 11	Marchandage	GAZ 10	Suivre une piste
		GAZ 13	Suivre une piste
		GAZ 10	Survie
		GAZ 12	Survie
		GAZ 13	Survie



Les compétences de Mystara



Liste des compétences par caractéristique

DoE	Survie
RC	Survie (choisir un terrain)
GAZ 1	Survie (choisir un terrain)
GAZ 6	Survie en Montagne
GAZ 10	Tactique
GAZ 13	Tactique
RC	Tactiques militaires
GAZ 5	Tactiques militaires (clan Flèche-rouge)
DoE	Tactiques militaires
GAZ 11	Taille de gemmes
GAZ 6	Taille de gemmes (Artisanat)
GAZ 11	Taille de pierre
GAZ 11	Tailleur
GAZ 12	Technique de siège
GAZ 6	Techniques de collectes d'informations et d'espionnages (Métier intellectuel)
GAZ 11	Transporteur
GAZ 6	Travail de l'or (Artisanat)
GAZ 9	Vision lointaine

SAGESSE (27)

RC	Art (choisir un type)
GAZ 10	Bourreau
RC	Bravoure
GAZ 10	Bravoure
GAZ 12	Bravoure
GAZ 13	Bravoure
RC	Cérémonie/Honorer (choisir un immortel spécifique)
GAZ 7	Cérémonie (un immortel spécifique)
GAZ 12	Cérémonie (un immortel spécifique)
DoE	Cérémonie (un Immortel spécifique)
GAZ 12	Code de la loi et de la justice
RC	Code de la Loi et de la justice (choisir une culture)
GAZ 1	Code de la Loi et de la justice (choisir une culture)
GAZ 13	Codes de la loi et de la justice
DoE	Codes de la loi et de la justice
GAZ 12	Connaissance de la nature
GAZ 12	Connaissance spirite
GAZ 10	Cuisiner
GAZ 13	Cuisiner
RC	Détection de la tromperie
GAZ 7	Détection de la tromperie
GAZ 12	Détection de la tromperie
GAZ 13	Détection de la tromperie
DoE	Détection de la tromperie
RC	Dressage animal (choisir un type)
GAZ 8	Dressage animal
GAZ 10	Dressage animal
GAZ 11	Dressage animal
GAZ 12	Dressage animal
GAZ 13	Dressage animal

GAZ 1	Dressage animal (choisir un type)
DoE	Dressage animal
GAZ 10	Dressage de monstre
GAZ 10	Empathie monstrueuse
GAZ 1	Enseignement
GAZ 10	Enseignement
GAZ 13	Enseignement
GAZ 12	Fauconnerie
GAZ 12	Géographie du plan spirituel
GAZ 5	Gestion d'une taverne
GAZ 12	Guérison naturelle
GAZ 13	Guérison naturelle
GAZ 13	Guérison naturelle
GAZ 10	Instinct
RC	Jeu
DoE	Jeu
RC	Mysticisme
GAZ 10	Mysticisme
GAZ 12	Mysticisme
DoE	Orientation/conseil
RC	Perception du danger
GAZ 8	Plaidoyer
GAZ 11	Plaidoyer
GAZ 12	Premier soins
GAZ 13	Premier soins
GAZ 12	Prostration
GAZ 12	Sens du danger
GAZ 13	Sens du danger
DoE	Sens du danger
GAZ 10	Soigner
RC	Spéléologie
DoE	Spéléologie

DEXTERITE (57)

RC	Acrobatie
DoE	Acrobatie
GAZ 12	Acrobatie
GAZ 6	Acrobatie/gymnastique
DoE	Alpinisme
GAZ 12	Alpinisme
RC	Alpinisme
GAZ 12	Archerie
GAZ 12	Armurier
GAZ 13	Art martial (offensif, défensif)
GAZ 10	Art martial défensif
GAZ 10	Art martial Maîtrise d'arme
GAZ 10	Art martial offensif
GAZ 7	Artisanat (choisir un type)
GAZ 7	Artisanat
GAZ 12	Cavalier
GAZ 13	Cavalier
GAZ 7	Chasse (idem Int)
GAZ 9	Combat de grément
GAZ 12	Combat intuitif

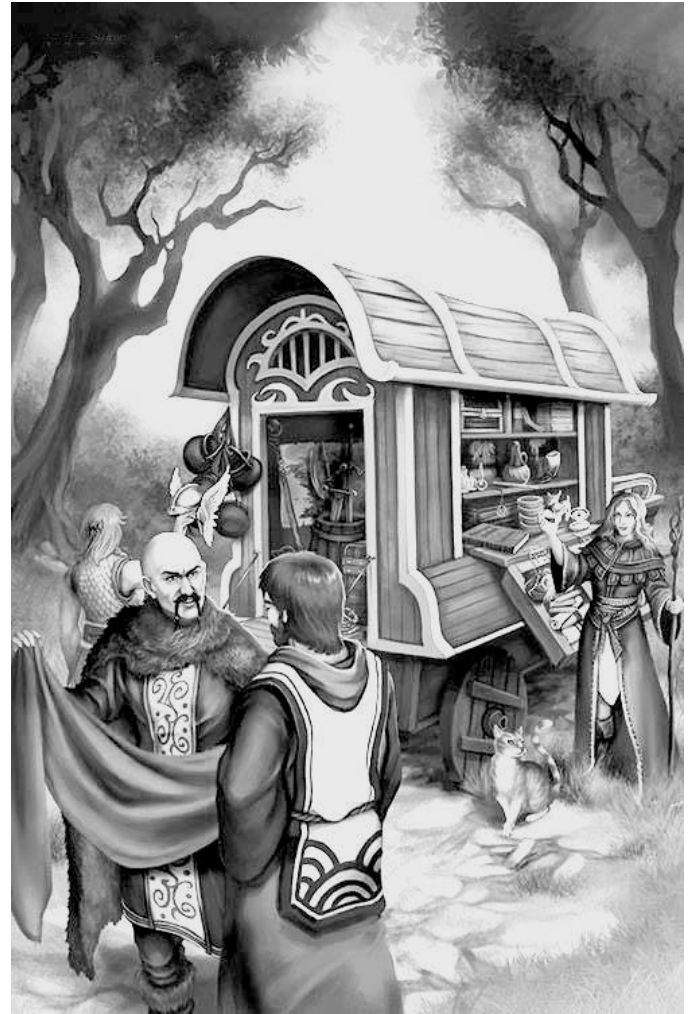


Les compétences de Mystara



Liste des compétences par caractéristique

RC	Diriger
GAZ 7	Diriger
GAZ 12	Diriger
GAZ 13	Diriger
DoE	Diriger
GAZ 7	Gagner la confiance
GAZ 12	Gagner la confiance
GAZ 13	Gagner la confiance
GAZ 10	Jeu
GAZ 12	Jeu
RC	Marchandage
GAZ 1	Marchandage
GAZ 6	Marchandage
GAZ 12	Marchandage
GAZ 13	Marchandage
DoE	Marchandage
GAZ 5	Marchandage (clan CHOSSUM)
GAZ 13	Musique
DoE	Musique
RC	Musique (choisir un type)
GAZ 1	Musique (choisir un type)
GAZ 7	Persuasion
RC	Persuasion
GAZ 1	Persuasion
GAZ 11	Persuasion
GAZ 12	Persuasion
GAZ 13	Persuasion
DoE	Persuasion
GAZ 10	Servilité
GAZ 7	Tromperie
GAZ 12	Tromperie
GAZ 13	Tromperie
DoE	Tromperie (baratin)
RC	Tromperie



TOTAL : 244

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

A

Acrobatie (RC) : le personnage possédant cette compétence peut effectuer des prouesses acrobatiques impressionnantes, rester en équilibre sur des cordes et des câbles tendus, etc. Un jet de compétence réussi est nécessaire pour accomplir n'importe quel exploit acrobatique. Un échec peut entraîner la chute du personnage. Un jet réussi permet à un personnage de réduire la hauteur effective d'une chute de 3 mètres. Un MD peut octroyer un bonus au jet de protection de +2 à un personnage acrobate pour des pièges mécaniques pour lesquels l'agilité peut aider, par exemple des sols et des pièges basculants.

Beaucoup d'artistes, de voleurs et de guerriers agiles possèdent cette compétence. Cette compétence n'est pas équivalente à la faculté d'acrobatie d'un Mystique, mais on peut considérer que la capacité spéciale du Mystique peut inclure cette compétence. Un Mystique n'a pas à acheter la compétence acrobatie.

Acrobatie (GAZ 12) : la faculté de sauter et faire des cabrioles sans trébucher. Un personnage possédant cette compétence peut effectuer des exploits acrobatiques impressionnants tout en montant un cheval au galop, et il peut garder l'équilibre sur des cordes et des câbles tendus. Un jet réussi est requis pour effectuer n'importe quel exploit acrobatique, un échec peut occasionner à un personnage des dégâts dus à la chute, ou si le jet échoue seulement de 1 à 3 points, le MD peut accorder un autre jet d'acrobatie pour éviter une chute.

Un jet d'Acrobatie réussi réduit la hauteur effective de la chute de 3 mètres.

Acrobatie (DoE) : le personnage possédant cette compétence peut effectuer des prouesses acrobatiques impressionnantes, capable de garder l'équilibre sur des cordes ou des câbles tendus, etc. Un jet de compétence réussi est requis pour effectuer n'importe quel exploit acrobatique, un échec peut entraîner la chute du personnage. Un jet réussi permet à un personnage de réduire la hauteur effective d'une chute de 3 mètres. Un MD peut donner à un personnage Acrobate un +2 au jet de protection contre les pièges mécaniques où l'agilité aiderait – comme l'inclinaison de sols et de pièges. Beaucoup d'artistes, de voleurs et de rakes possèdent cette compétence.

Agriculteur (GAZ 11) : l'agriculture est l'une des compétences les plus courantes parmi les habitants de la campagne de Darokin. Cette nation, qui dépend beaucoup de ses excédents de produits agricoles pour le commerce avec les autres nations, reconnaît l'importance des agriculteurs pour le bien-être de tous.

Alchimie (RC) : cette compétence permet de reconnaître et d'identifier des substances alchimiques communes, des potions et des poisons. Un jet réussi de cette compétence permettra à un personnage de créer

une potion antidote pour un type spécifique de poison - si le DM dit que c'est possible dans sa campagne.

Alchimie (GAZ 12) : la compétence de reconnaître et d'identifier les substances alchimiques et les potions communes.

Alchimie (GAZ 13) : la compétence afin de reconnaître et d'identifier des substances alchimiques et des potions communes.

Alchimie (DoE) : la faculté de reconnaître et identifier les substances alchimiques et potions communes.

Allumage de feu (RC) : c'est la capacité d'allumer un feu sans briquet. Un personnage avec un briquet et cette compétence est capable de démarrer les feux automatiquement (pas de jet nécessaire) dans des conditions normales. Si le personnage essaie d'allumer un feu sans briquet, il finira par réussir; il doit faire un jet de 1d6 chaque round, et sur 1 ou 2 il allume le feu. Si le personnage essaye de faire du feu dans des conditions difficiles (par vent fort ou en utilisant du bois mouillé), il doit effectuer un jet de compétence avec des pénalités attribuées par le MD.

Allumage de feu (GAZ 10) : la compétence de démarrer un feu sans briquet à amadou habituel. Un jet de compétence (avec quelques pénalités) est nécessaire en cas de conditions défavorables, telles que les vents ou le bois humide.

Alpinisme (RC) : ceci ne remplace pas la faculté d'escalade d'un voleur, c'est la capacité d'escalader les montagnes avec l'utilisation de cordes, de pitons et d'autres équipements d'escalade. Un personnage qui possède des compétences en Alpinisme peut utiliser un tel équipement pour grimper la face des montagnes et des falaises et peut ouvrir la voie pour permettre à des personnes non alpinistes d'attaquer ces faces également.

Alpinisme (GAZ 12) : la capacité d'escalader des montagnes en utilisant comme assistance à l'ascension des piquets de yourte et des cordes. Cette compétence est pratiquée par les Brataks dans les montagnes de Rockhome. Elle est seulement disponible pour les Brataks du Murkit, les tribus Kiyat, et Yakka.

Alpinisme (DoE) : ceci ne remplace pas l'Escalade de Voleur ; c'est la faculté d'escalader en montagne avec l'emploi de cordes, de pitons et d'autres équipements d'escalade.

Archerie (GAZ 11) : la compétence d'archerie permet au personnage de fabriquer du matériel de tir à l'arc pour usage personnel ou pour la vente, de plus, le personnage peut déterminer la qualité d'exécution d'un autre facteur d'arc et la valeur relative de tout arc qu'il rencontre.

Archerie (GAZ 12) : la capacité de fabriquer des arcs et des flèches.

Archerie (GAZ 13) : la capacité de fabriquer des arcs et des flèches.

Armurier (GAZ 11) : la compétence d'armurier permet au personnage de concevoir, de fabriquer et d'entretenir différents types d'armures. En outre, il fournit au

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

personnage une compréhension de la protection offerte par diverses formes d'armure, y compris la connaissance de leurs points faibles.

Armurier (GAZ 12) : la capacité de concevoir et réparer les armures de cuir. Des plus hauts niveaux de compétence permettent au personnage de fabriquer et réparer des cottes de mailles (compétence +1) et des armures lamellaires (compétence +2).

Armurier (GAZ 13) : la compétence pour réaliser et réparer une armure de cuir. Des niveaux plus élevés de la compétence permettent au personnage de fabriquer et réparer une cotte de maille (compétence +1) et des armures lamellaires (compétence +2).

Art (RC) : c'est la compétence de création artistique. Il existe différents types de compétences artistiques (peinture, sculpture, sculpture sur bois, mosaïque, etc.). Le joueur doit spécifier le type d'art que son personnage pratique; un personnage peut prendre la compétence plusieurs fois et maîtriser plusieurs formes d'art. La compétence artistique peut être utilisée pour améliorer la réaction des PNJ par rapport au groupe; si l'artiste peut offrir à un PNJ un portrait ou une sculpture de cette personne (et faire son jet d'art), l'artiste reçoit + 2 de bonus à la réaction. Le joueur peut choisir que la compétence d'art de son personnage est basée sur la Sagesse plutôt que l'Intelligence.

Artillerie (RC) : un personnage doit avoir cette compétence s'il doit commander l'équipage d'une pièce d'artillerie (catapulte ou trébuchet). Il n'a pas à faire de jet de compétences à chaque tir; seulement connaître la compétence suffit. Le MD peut l'inviter à faire un jet de compétences chaque fois que le personnage ou l'équipage vise une nouvelle cible; la compétence permet au personnage de faire tous les calculs nécessaires de trajectoire, de distance et de puissance de feu.

Cette compétence peut aussi permettre au personnage de superviser la construction et la réparation de tous les types d'équipements de siège. Le personnage ne peut connaître à la fois comment construire et comment utiliser efficacement des armes d'artillerie à moins qu'il ne prenne la compétence deux fois.

Artillerie (GAZ 10) : permet à votre personnage de comprendre l'utilisation de pièces d'artillerie. Un jet réussi octroie un +2 au toucher avec de telles armes.

Artillerie (GAZ 12) : permet à votre personnage de comprendre l'utilisation de pièces d'artillerie. Un jet réussi octroie un +2 au toucher avec de telles armes.

Artillerie (GAZ 13) : Votre personnage comprend et sait comment faire fonctionner des pièces d'artillerie, y compris l'artillerie de gravité spéciale dans la Cité des Étoiles. Un jet réussi octroie un bonus de +2 au toucher avec de telles armes.

Artisanat (choisir le type) (RC) : le personnage connaît un type d'artisanat; des exemples incluent l'armurerie, la fabrication d'arc, le tatouage, le travail du cuir, le travail des métaux, la fabrication d'armes, etc. Le

personnage doit choisir *un* type d'artisanat auquel la compétence se rapporte; bien sûr, il peut dépenser plus de points de compétence et posséder plusieurs types de compétences d'artisanat.

Le personnage peut gagner sa vie avec cette profession et, avec un jet réussi, donner des avis spécialisés sur des sujets relatifs à ses compétences.

Artisanat (clan Erendyl, GAZ 5) : il s'agit d'un type d'artisanat comme la maroquinerie, la ferronnerie, l'armurerie, la fabrication d'arcs ou de flèches. Chaque fois que le joueur doit accomplir quelque chose se rapportant à cet artisanat particulier, un jet réussi signifie un succès avec la compétence. Le MD peut appliquer des bonus ou pénalités au jet en fonction de la tâche à accomplir. Le manque d'outils, leur qualité ou celle des installations peuvent être des causes habituelles de pénalités ou de bonus. Gardez en mémoire que les *épées longues elfiques* et les *capotes elfiques*, etc. requièrent des matériaux spéciaux et ne peuvent pas être confectionnés avec les premiers matériaux venus.

Artisanat (GAZ 10) : choisir un type de métier (armurerie, forgeron, fabricant d'arc, brasseur, charpentier, tanneur/marochinier, mineur, potier, fondeur, fabricant d'arme, etc.).

Artisanat (DoE livret 2) : un type d'artisanat; des exemples comprennent armurier, facteur d'arc, graveur, tailleur de gemmes, orfèvre sur or, orfèvre sur argent, forgeron, fabricant d'armes, etc. Le personnage peut gagner sa vie avec cette profession et, avec un jet réussi, donner un avis d'expert à propos de sujets se rapportant à sa compétence.

Artisanat (DoE livret 3) : c'est la compétence de l'art créatif. Il y a de nombreux types de compétences d'Artisanat (peinture, sculpture, sculpture sur bois, mosaïque, etc.). Le joueur doit spécifier quel genre d'artisanat son personnage possède. Un personnage avec tous les sorts de couleur au monde ne peut créer de l'art véritable avec ceux-ci à moins qu'il ne possède une compétence d'Artisanat. La compétence d'Artisanat peut être utilisée pour améliorer la réaction des PNJ envers le groupe; si l'artisan peut présenter à la personne un portrait ou une sculpture d'elle-même (et faire son jet d'Artisanat), il devrait recevoir un +2 à la réaction.

Art Martial (GAZ 10) : Choisir un style.

Offensif: permet à un PJ d'ajouter des bonus de Force aux attaques à main nues ou naturelles. Un jet réussi double les dégâts (bonus non inclus).

Défensif: améliore de façon permanente la CA de un, et autorise un jet pour éviter les projectiles non-magiques.

Maîtrise d'arme: l'humanoïde devient *compétent* (skilled en niveau de maîtrise d'arme) avec une arme spécifique, comme décrit dans le livret des joueurs Master D&D®, sous Maîtrise d'armes (page 16-17). Un point de talent

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

doit être dépensé pour chaque niveau suivant de maîtrise d'arme.

Art Martial (GAZ 13) : Choisir un style.

Offensif : permet à un PJ d'ajouter le bonus de Force aux attaques à main nue ou attaques naturelles. Un jet réussi double les dégâts (bonus non inclus).

Défensif : améliore de manière permanente la CA de un, et autorise un jet d'évitement des projectiles non magiques.

Avocat (GAZ 11) : la compétence d'avocat offre au personnage une connaissance générale des lois pénales, civiles et (en particulier) commerciales de Darokin. Les personnes ayant cette compétence peuvent vérifier les failles des contrats et autres accords légaux qui pourraient s'avérer par la suite perturbantes pour leurs clients. Bien sûr, ils sont également capables d'insérer de telles clauses dans des documents pour protéger leurs propres intérêts.



B

Bagarre (GAZ 10) : cette compétence vous permet de combattre dans la cohue en utilisant des meubles, en déséquilibrant les assaillants, en balançant des chandeliers, etc. Les dégâts de bagarres ne sont pas mortels, ils assomment juste les victimes inconscientes lorsqu'elles atteignent 0 pv.

Un jet réussi vous permet de doubler les dégâts pour chaque bonus de +1 en Force que possède votre personnage. Les dégâts sont répartis entre les attaquants du même groupe, jusqu'à dix attaquants.

Bagarre (GAZ 13) : cette compétence vous permet de combattre dans la cohue en utilisant des meubles, en déséquilibrant les assaillants, en balançant des chandeliers, etc. Les dégâts d'une bagarres ne sont pas mortels, ils assomment juste les victimes inconscientes lorsqu'elles atteignent 0 pv.

Un jet réussi vous permet de doubler les dégâts pour chaque bonus de +1 en Force que possède votre personnage. Les dégâts sont répartis entre les attaquants du même groupe, jusqu'à dix attaquants.

Bateau à Voile (GAZ 9) : La compétence permet au personnage de naviguer sur des bateaux (mais pas sur des navires).

Berger (GAZ 11) : les bergers sont des personnes formées au gardiennage des troupeaux d'animaux domestiques. Contrairement aux vachers qui sont capables de conduire les animaux le long des sentiers et autres, les bergers travaillent normalement à regrouper leurs bêtes dans une zone donnée. Comme on pourrait s'y attendre, les deux compétences ont beaucoup en commun.

Bijoutier (GAZ 11) : les bijoutiers sont capables de fabriquer de beaux bijoux et ornements pour eux-mêmes et pour les autres. Les bijoutiers de Darokin sont parmi les meilleurs du Monde Connu, et n'importe quel personnage avec cette compétence peut très bien gagner sa vie en vendant ses créations à ceux qui les exporteront.

Boire (GAZ 10) : un talent permettant d'absorber des quantités excessives de boissons alcoolisées sans être affecté. Le premier échec signifie que votre personnage est ivre; au second, il s'évanouit.

Boire (GA 12) : un talent pour absorber des breuvages alcoolisés sans être affecté. Le premier échec signifie que votre personnage est ivre, il s'évanouit au second jet raté.

Boire (GA 12) : un talent pour absorber les boissons alcoolisées sans être affecté. Le premier échec signifie que votre personnage est ivre, il s'évanouit lors du second jet raté.

Bourreau (GAZ 10) : la capacité sinistre de faire parler un prisonnier, ou de lui faire assez peur pour provoquer la même chose. Un jet réussi peut être ignoré si la victime réussit un jet de moral (comme décrit dans les

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

règles) ou un jet de Bravoure pour les PJ, les humains et les demi-humains.

Brailleur (GAZ 10) : semblable à intimider. Un concours de cris et d'injures verbales pour intimider les gens et les amener à faire ce que vous voulez qu'ils fassent. Un jet réussi signifie qu'un PNJ avec moins de DV obéit.

Les PNJ ayant des DV identiques ou meilleure (niveaux pour humains ou demi-humains) peuvent ignorer un jet de compétence réussi s'ils réussissent un test de moral (comme décrit dans les règles pour les monstres), ou un jet de Bravoure pour les PJ humains et demi-humains.

Cette compétence ajoute également un bonus de +1 aux tentatives de commandement (voir *Commandement des troupes* dans ce chapitre). Toute amélioration de cette compétence augmente également le bonus Commandement.

Brassage (GAZ 11) : le brassage indique que le personnage connaît les techniques utilisées en fermentation pour la création de bières, de trappistes, de liqueurs et de vins. Bien que le personnage puisse créer de telles boissons pour sa consommation personnelle, il peut aussi vouloir commercialiser ses produits. Le savoir faire du personnage s'étend à l'évaluation de diverses boissons alcoolisées et lui permet de repérer un exceptionnel millésime qui peut avoir un potentiel commercial ailleurs.

Bravoure (RC) : avec une utilisation réussie de cette compétence, le personnage peut résister aux effets de toute peur magique. Un PNJ utilisant cette compétence avec succès peut ignorer les résultats d'un jet de Moral ou d'une Compétence telle qu'Intimidation.

Bravoure (GAZ 10) : cela permet à votre personnage de résister aux effets de *toute peur magique*. Un PNJ pourrait également échapper aux effets du Moral (voir D&D® Règles de Base sur le moral).

Bravoure (GAZ 12) : cela permet à votre personnage de résister aux effets de *toute peur magique*. Un PNJ pourrait également échapper aux effets d'un jet d'Intimidation avec un jet réussi de cette compétence. Si un PNJ est de plus haut niveau que le personnage, un bonus de + 1 s'ajoute pour chaque niveau de différence.

Bravoure (GAZ 13) : cela permet à votre personnage de résister aux effets de toute peur magique.

Bûcheronnage (GAZ 11) : L'expertise du bûcheron est particulièrement utile aux personnages qui vivent dans les régions autour d'Alfheim. Ici plus que dans toute autre région de la République, les bûcherons sont respectés pour leur contribution à l'économie. Cette compétence peut être utilisée pour abattre des arbres et les débiter en produits de bois brut. La création de produits finis, cependant, se fait normalement dans le domaine des ébénistes, menuisiers, charretier.

C

Cabotage : la compétence de manœuvrer de petits bateaux ou de travailler comme homme d'équipage sur un plus grand navire. Comprend également les compétences de pêche. La plupart des tâches simples sont exécutées automatiquement par des personnages avec cette compétence ; faites un jet de compétence uniquement dans des situations critiques ou d'urgence.

Cabotage (GAZ 12) : la compétence à manœuvrer de petits bateaux et des barges. Comprend également des compétences de pêche. Notez que les tâches simples sont effectuées automatiquement avec cette compétence; faites un jet uniquement dans des situations dangereuses ou inhabituelles.

Cabotage (GAZ 13) : la compétence de manœuvrer des petits bateaux et des barges. Elle inclut aussi la compétence de pêche. Des tâches simples sont automatiquement effectuées avec cette compétence, faites un jet seulement dans des situations dangereuses ou inhabituelles.

Capitaine / Barreur (Métier intellectuel) : la compétence à manœuvrer un grand bateau et à diriger un équipage compétent. Ceci n'inclut pas la gestion des défis de l'autorité d'un capitaine - une mutinerie, par exemple - qui serait déterminée par un test de Charisme ou l'utilisation d'une autre compétence appropriée (Intimidation, Persuasion, Duperie, etc.).

Capitaine/Barreur (GAZ 13) : la compétence pour manœuvrer un plus gros navire et diriger un équipage compétent. Cela ne comprend pas la gestion des contestations de l'autorité du capitaine - une mutinerie, par exemple - qui serait décidée par un jet de Charisme ou l'utilisation d'une autre compétence appropriée (Commandement, Persuasion, etc.).

Cartographie (Dessiner une carte) (RC) : si un personnage possède cette compétence, il peut comprendre et faire des cartes même s'il ne sait ni lire ni écrire. La compétence permet au personnage de comprendre des cartes simples sans jet de compétences; le personnage doit faire des jets de compétences pour interpréter ou rédiger des schémas compliqués ou pour cartographier une zone de mémoire. Un personnage n'a pas besoin de posséder cette compétence pour cartographier un donjon pendant que les personnages l'explorent. Un personnage qui peut dessiner une carte mais ne sait pas lire ne peut évidemment pas comprendre les mots sur une carte.

Cartographie (GAZ 10) : votre personnage ne sait pas nécessairement lire et écrire, mais il est capable de comprendre et de faire des cartes. Un jet de compétence est nécessaire pour les plans tridimensionnels complexes ou pour cartographier une zone de mémoire.

Cartographie (GAZ 12) : votre personnage ne sait pas nécessairement lire et écrire, mais il est capable de comprendre et de faire des cartes. Un jet de compétence

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

est nécessaire pour les plans tridimensionnels complexes ou pour cartographier une zone de mémoire.

Cartographie (GAZ 13) : votre personnage ne doit pas nécessairement savoir lire et écrire, mais il est capable de comprendre et de faire des cartes. Un jet est nécessaire pour des plans tridimensionnels complexes, ou pour cartographier une zone de mémoire.

Cartographie (Dessiner une carte) (DoE) : un personnage peut ne pas savoir lire mais comprendre et dessiner des cartes. La compréhension de cartes simples est automatique, des jets de compétence devraient être faits lors de l'interprétation ou de l'ébauche de schéma compliqués, ou lors du dessin de la carte d'une zone de mémoire.

Cavalier (GAZ 12) : avec cette compétence les Ethengarais sont capables de combattre, tirer de projectiles, et lancer des sorts sans avoir besoin de faire de jet de compétence.

Des jets de compétence sont requis dans les circonstances suivantes : pour appeler un cheval par son cavalier, pour utiliser le cheval comme bouclier en présentant le flan du cheval, pour sauter au-dessus d'un obstacle, et pour éviter d'être désarçonné. Si un jet est raté alors un cheval ne répondra pas à l'appel, mais peut continuer à être appelé chaque round ; un cavalier sautant un obstacle, ou utilisant le cheval comme un bouclier, chute au sol et subit 1d6 points de dégâts.

Les personnages Ethengarais ne possédant pas cette compétence doivent faire un jet sous leur Dextérité chaque fois qu'ils tentent de combattre, tirer des projectiles, ou lancer des sorts pendant qu'ils chevauchent. Un échec entraîne la chute du personnage au sol et il subit 1d6 points de dégâts.

Cavalier (GAZ 13) : la connaissance des soins de base et de l'alimentation des chevaux, ainsi que la faculté de contrôler un cheval dans des circonstances difficiles. Un personnage peut aisément reconnaître un canasson ; mais l'achat d'un harnachement pour un prix raisonnable nécessite au moins un jet de compétence, tout comme tenter d'effectuer diverses activités en selle. Par exemple, la plupart des personnes peuvent rester en selle sur un cheval au pas, mais y rester durant un galop ou un combat est une toute autre histoire. Pour utiliser une arme, un sort, ou une compétence sur le dos d'un cheval, un personnage doit réussir un jet de cavalier, avec des malus lorsque la difficulté augmente.

Note : aucun personnage elfe sombre ne peut posséder cette compétence – elle ne peut être obtenue qu'à la surface seulement, au cours de l'aventure !

Cérémonie (choisir un Immortel spécifique) (RC) :

Un personnage avec cette compétence sait comment honorer un Immortel au travers un rituel et une cérémonie ; la compétence permet à un personnage clerc d'accomplir des rituels normaux de son ordre clérical et pourrait même (si le MD le permet) permettre à un personnage d'obtenir l'attention d'un Immortel (par la prière pieuse, le jeûne, le sacrifice de biens, etc.).

Cette compétence comprend la connaissance du code de conduite et des rituels qui plaisent à l'Immortel.

Dans les gammes précédentes de jeux D&D, cette compétence était souvent appelée « Honorer (un Immortel spécifique) ».

Cérémonie (un Immortel spécifique) source ? : cette compétence glorifie un Immortel pour gagner sa faveur et son aide. Cela comprend la connaissance du code de conduite et des rituels qui plaisent à l'Immortel. Cette compétence permet aux clercs d'obtenir l'utilisation de leurs sorts. L'utilisation de cette compétence à cette fin est automatiquement réussie dans des situations routinières. Mais si le clerc a accompli des actions déplaisantes à son Immortel, il peut être tenu de faire un jet de compétence. L'échec peut signifier que le clerc ne reçoit pas un ou plusieurs de ses sorts, ou qu'il subit une autre pénalité, telle qu'une malédiction d'avertissement.

Cérémonie (un immortel spécifique) (GAZ 7) : la compétence pour rendre gloire comme il se doit à un Immortel pour obtenir ses faveurs et son aide. Ceci comprend la connaissance du code des comportements et des rituels qui plaisent à l'immortel en question.

Cette compétence permet aux clercs d'obtenir l'utilisation de sorts de clerc. L'utilisation de cette compétence par un clerc est automatiquement réussie dans les situations habituelles. Si le clerc a effectué des actions déplaisant à son immortel, il peut être nécessaire de faire un jet de compétence. Un échec peut signifier que le clerc ne recevra pas l'un ou plusieurs de ses sorts, ou qu'il subira une autre pénalité, comme une malédiction temporaire.

L'utilisation de cette compétence par un autre personnage qu'un clerc autorise normalement la connaissance des codes des comportements et des rituels. Cependant, chaque personnage, clerc ou autre, peut utiliser cette compétence pour requérir une « intervention divine ». Le personnage devra sacrifier de manière permanente 1d10 points de vie pour requérir une utilisation immédiate et ponctuelle de n'importe quel sort de clerc, quel que soit le niveau. Si le jet est réussi, les points de vie sont perdus, même si l'Immortel ignore la requête du personnage. Un personnage avec moins de 10 points de vie risque de se tuer de cette façon.

Cérémonie (un immortel spécifique) (GAZ 12) : la compétence pour rendre gloire comme il se doit à un Immortel pour obtenir ses faveurs et son aide. Ceci comprend la connaissance du code des comportements et des rituels qui plaisent à l'immortel en question.

Cette compétence permet aux clercs d'obtenir l'utilisation de sorts de clerc. L'utilisation de cette compétence par un clerc est automatiquement réussie dans les situations habituelles. Si le clerc a effectué des actions déplaisant à son immortel, il peut être nécessaire de faire un jet de compétence. Un échec peut signifier que le clerc ne recevra pas l'un ou plus de ses sorts, ou

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

qu'il subira une autre pénalité, comme une malédiction temporaire.

Chant (Clan Mealidil, GAZ 5) : le clan Mealidil conserve les archives de l'histoire elfique sous des formes diverses, y compris les difficiles Chants de la Voie. Bien que tous les elfes naissent doués pour le chant, les elfes Mealidil y entraînent leurs enfants à toutes les subtilités afin qu'ils soient déjà formés pour apprendre les Chants de la Voie s'ils décidaient de rejoindre le personnel de la Grande Bibliothèque. Au moment où un elfe Mealidil atteint la maturité, il est capable de chanter un chant. Cette compétence ne concerne que l'interprétation de la chanson. Un elfe Mealidil connaît souvent la plupart des chansons traditionnelles de son clan et de son peuple.

Chant (GAZ 13) : Les elfes de l'ombre ont une riche histoire orale, avec beaucoup de leurs légendes et sagas consacrées à la musique. La faculté de bien chanter est hautement appréciée parmi les elfes, et se trouve être une compétence utile pour se faire des amis d'étrangers dans des lieux publics.

Chant (DoE) : c'est la faculté de chanter de manière compétente. Un personnage peut gagner sa vie avec cette compétence et (s'il est assez bon) peut devenir un artiste célèbre ou un barde.

Chant des Marches (GAZ 10) : Un must pour certains dirigeants de la Horde! Cette capacité augmente le Moral de vos troupes de + 1. Un jet réussi signifie que le reste de la troupe commence à chanter aussi, réduisant le

Morale de l'ennemi de -1! Les chansons à boire entrent dans cette catégorie. Un jet réussi signifie que votre personnage obtient un bonus aux jets de réaction. Apparentée à la compétence Conteur, ci-dessous.

Charpenterie navale (GAZ 9) : Le personnage peut effectuer des réparations communes à bord d'un bateau, y compris sur des mâts et des vergues, et peut construire des barils, des boîtes et d'autres conteneurs.

Charron (GAZ 11) : les charrons sont des maîtres artisans qui utilisent leurs talents pour la construction de roues et d'objets à roues. Bien que cette invention humaine la plus élémentaire puisse sembler être un objet simple, la capacité de réaliser une roue régulière et équilibrée est assez rare et précieuse.

Chasse : c'est la capacité de localiser, de traquer et de chasser de grands et de petits gibiers à l'arc, la fronde ou la lance. L'utilisation réussie de cette compétence donne au personnage un +1 au toucher avec un arc, une fronde ou une lance contre une cible inconsciente dans un environnement extérieur paisible; la compétence est inutilisable dans la plupart des situations de combat.

Le personnage peut se nourrir automatiquement pendant une longue période s'il se trouve dans une zone assez fertile et possède une arme de jet, une lance ou un javelot. Dans les zones qui ne sont pas normalement riches dans le jeu, il doit faire un jet de compétence et recevoir des malus pour ce jet (malus

déterminés par le MD). S'il essaie d'alimenter plus que lui-même, il doit faire un jet de compétence s'il nourrit une autre personne, et il a une pénalité de -1 pour chaque personne supplémentaire au-delà de la première qu'il essaye de nourrir. Il doit effectuer un jet chaque jour, et un échec indique qu'il n'a pas trouvé assez de nourriture pour alimenter tout le monde ce jour-là.

Un personnage avec la compétence de Chasse se nourrit automatiquement dans les zones fertiles (même en mouvement) et utilise son jet de compétence de Chasse pour déterminer sa réussite au cours de journées complètes passées à chercher dans le jeu.

Chasse (GAZ 7) : c'est la capacité de localiser, de traquer et de chasser les grands et les petits gibiers à l'arc. Une utilisation réussie donne un + 1 au toucher avec un arc dans un environnement extérieur. Elle est tout-à-fait inutile à l'intérieur d'un bâtiment, une grotte ou un donjon.

Cette compétence se centre plus sur la « chasse » que sur « l'arc » et n'affecte pas l'utilisation d'autres projectiles en combat.

Code de la Loi et de la Justice (RC) : c'est la connaissance des lois et du système judiciaire d'une culture ou d'un pays. Les personnages qui souhaitent devenir juge ou avocat (juriste) doivent choisir ce cette compétence. Chaque Empire ou nation possède ses propres codes, ainsi les personnages qui souhaitent connaître les codes des différentes nations doivent choisir cette compétence pour chaque réglementation qu'ils souhaitent étudier.

Code de la loi et de la justice (GAZ 12) : connaissance des codes de lois et de la morale qui régissent la société d'Ethengar.

Code de la loi et de la justice (GAZ 13) : connaissance des lois et des codes moraux qui régissent la société des elfes sombres.

Code de la loi et de la justice (DoE) : c'est la connaissance des lois et du système judiciaire de Thyatis. Les personnages qui souhaitent devenir juges ou avocats doivent la posséder. Chaque empire ou nation possède ses propres Codes, ainsi les personnages qui souhaitent connaître les codes des différentes nations devraient acheter cette compétence plusieurs fois.

Combat de gréement (GAZ 9) : le personnage est compétent pour combattre à partir du gréement d'un navire. Un personnage qui fait un jet de cette compétence au début d'un combat n'a aucune pénalité à toucher pour le tir à l'arc ou le combat de mêlée dans le gréement. Un échec donne une pénalité de -3.

Combat intuitif (GAZ 12) : la réaction d'attaquer d'abord afin de gagner un avantage en combat. Une réussite donne un bonus de + 2 à l'initiative en combat corps-à-corps.

Comédie (RC) : c'est la faculté de gagner sa vie comme acteur de scène, mais elle offre aussi la faculté d'adopter une personnalité différente ou de montrer de fausses

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

émotions. Une utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de raconter des mensonges convaincants durant un temps limité.

Comédie (GAZ 12) : la compétence pour faire semblant d'être quelqu'un ou de montrer de fausses émotions. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de raconter des mensonges durant un moment.

Comédie (GAZ 13) : la compétence pour prétendre être quelqu'un d'autre ou montrer de fausses émotions. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage d'affirmer des mensonges durant un moment. Il ne s'agit pas de la même compétence que celle sous le Charisme de comédie sur scène.

Comédie (DoE) : c'est la faculté de gagner sa vie comme acteur de scène, mais cela confère aussi la capacité de prétendre être quelqu'un d'autre ou de montrer de fausses émotions. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de raconter des mensonges convaincants durant une période déterminée.

Connaissance (choisir un type) (RC) : le personnage est un expert dans un domaine d'étude tel que la civilisation ou la géographie d'une région, l'histoire, les légendes, la théologie, etc. Un personnage peut habituellement gagner sa vie en enseignant ses compétences ou en pratiquant comme expert sur le sujet; avec un jet réussi, il peut faire des observations d'experts sur des informations relatives à sa compétence. Le personnage prenant cette compétence doit spécifier quel type de connaissances il acquiert. Un personnage peut sélectionner plusieurs compétences de Connaissances, en utilisant une pour chaque domaine d'étude.

Connaissance (GAZ 10) : choisir un domaine d'étude (connaissance des champignons, du territoire natal, d'une terre étrangère, d'une langue étrangère, de l'alphabétisation, des habitudes des monstres, de la culture non tribale, de la culture tribale, etc.)

Connaissance (DoE) : un domaine d'étude ; les exemples comprennent la culture ou la géographie d'une zone, l'histoire, les légendes, la théologie, etc. Un personnage peut habituellement gagner sa vie en enseignant ou en faisant du commerce de ses compétences. Avec un jet réussi, il peut faire des commentaires d'expert sur les informations relatives à ses compétences.

Connaissance de l'arbre de vie (clan Feadiel, GAZ 5): les membres du clan Feadiel étudient le traitement et le soin à prodiguer aux arbres de vie et l'utilisation de leurs propriétés. Un jet de compétence réussi concernant l'utilisation ou l'histoire de l'arbre de vie signifie que l'elfe connaît la réponse à une question spécifique. Là encore, le MD peut imposer des pénalités ou des bonus selon le degré de familiarité ou d'obscurité du sujet traité.

Connaissance de la magie (clan Long-Coureur, GAZ 5) : les Long-Coueurs possèdent cette compétence en raison de leur affinité avec la magie. C'est une compétence identique à toute compétence de connaissance, comme décrite ci dessus. En effet tout objet magique ancien est susceptible d'être connu de l'elfe. De surcroît, le fonctionnement de base d'un nouvel objet est susceptible de pouvoir être découvert par un Long-Coureur, en raison de sa familiarité avec les principes de la magie.

Connaissance de la nature (RC) : cette compétence recouvre la connaissance des formes de vies végétales et animales communes d'un terrain spécifique: désert, forêt, jungle, montagne/colline, haute mer, plaine ou arctique. Le personnage peut acquérir plusieurs compétences de Connaissance de ma nature en dépensant un point de compétence pour chaque terrain différent qu'il étudie.

Cette compétence donne au personnage des connaissances sur des choses telles que les plantes comestibles et vénéneuses, les herbes médicinales et les signes de danger non naturel (comme le calme inhabituel, l'absence de vie végétale ou animale normale, le comportement animal atypique, etc.).

Lorsque le personnage utilise cette compétence sur son territoire natal, il reçoit un bonus de -2 au jet de dé de sa compétence. Quand il l'utilise sur un territoire très similaire à son pays, il ne reçoit aucun bonus. Moins il ressemble à son propre territoire, plus la pénalité qu'il recevra sera élevée, jusqu'à +4.

Connaissance de la nature (GAZ 7) : connaissance de la flore et la faune commune d'un endroit familier, à la fois domestique et sauvage. Cela comprend la connaissance de choses telles que les plantes comestibles et toxiques, les herbes médicinales ou les signes de danger non naturel comme une forêt exceptionnellement calme, l'absence de vie végétale normale, un comportement animal atypique, etc.

L'utilisation de cette compétence dans le domaine du personnage reçoit un bonus de + 2. L'utilisation de cette compétence dans un cadre similaire mais non familier reçoit un malus de -2 à -4. Par exemple, un chasseur des contreforts de la chaîne Hardanger pourrait avoir un malus de -2 dans les landes du nord de Vestland, ou un malus de -4 dans les montagnes de Rockhome. Un Northlander indigène est présumé avoir au moins quelques connaissances sur les plantes et les animaux dans les Northern Reaches.

Connaissance de la nature (GAZ 12) : connaissance de la flore et la faune de la Mer Herbeuse. Cela comprend des choses telles que les plantes comestibles et toxiques, les herbes médicinales, ou des signes de danger non naturels, comme l'absence de végétation normale ou d'insectes, un comportement animal atypique, etc.

L'utilisation de cette compétence dans la Mer Herbeuse bénéficie d'un bonus de + 3. L'utilisation de cette compétence dans un environnement non familier

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

se fait avec un malus de -2 à -5. Par exemple, utiliser cette compétence dans les montagnes de Rockhome se fera avec un malus de -5.

Connaissance de la nature (GAZ 13) : connaissance de la flore et la faune d'une région familière, à la fois domestique et sauvage. Celle-ci comprend la connaissance de choses telles que les plantes comestibles et vénéneuses, les soins des champignons, ou des signes de danger non naturel comme l'absence de vie végétale habituelle, le comportement animal atypique, etc.

L'utilisation de cette compétence dans le domaine du personnage bénéficie d'un bonus de +2. L'utilisation de cette compétence sur un territoire non familier mais similaire se fait avec un malus de -2 à -4. Un personnage elfe sombre débutant ne peut choisir cette compétence pour aucune région de la surface – une telle connaissance doit être obtenue au cours d'aventures !

Connaissance du Terrain (GAZ 7) : la connaissance du pays, de l'eau et du climat d'une région. Cela comprend la connaissance des routes de voyage les plus sûres ou les plus rapides, des sentiers, des cours d'eau locaux et des conditions météorologiques dangereuses.

L'utilisation de cette compétence dans le domaine du personnage reçoit un bonus de +2. L'utilisation de cette compétence dans un environnement non familier mais similaire reçoit un malus de -2 à -4. Les natifs du Northland sont présumés avoir au moins une connaissance par ouï-dire du pays, de l'eau et des conditions météorologiques dans les secteurs nordiques.

Connaissance du Terrain (GAZ 13) : la connaissance du terrain, de l'eau et des conditions environnementales d'une région, comme le royaume souterrain des elfes sombres. Elle implique la connaissance des routes de voyage les plus rapides et les plus sûres, de l'orientation, des tunnels et voies d'eau locaux, et des conditions environnementales dangereuses. L'utilisation de cette compétence dans la gestion du domaine du personnage bénéficie d'un bonus de +2. L'utilisation de cette compétence dans un environnement similaire mais non familier reçoit un malus de -2 à -4. Un personnage elfe sombre débutant ne peut prendre cette compétence pour aucune région de la surface – une telle connaissance doit être acquise au cours d'aventures !

Connaissance de la valeur marchande (GAZ 12) : un personnage disposant de cette compétence connaît automatiquement la valeur marchande payée par des étrangers pour des biens ordinaires, comprenant les chevaux, moutons, gemmes, etc. Un jet réussi permet d'estimer la valeur approximative de biens spécifiques comme des objets magiques et des trésors.

Connaissance des sceaux (GAZ 12) : la compétence à lire et interpréter les sceaux mystiques. Aucun jet de compétence n'est nécessaire pour un hakomon pour apprendre des sorts.

Connaissance spirite (GAZ 12) : connaissance des créatures du plan spirituel et de la manière de traiter avec celles-ci et de les apaiser. Cette compétence permet à un shaman de reconnaître un esprit déguisé sur un jet réussi. Votre MD pourra effectuer de tels jets en secret et vous informer du résultat.

Construction (GAZ 11) : la compétence de construction offre au personnage une connaissance des différents principes de construction et de conception utilisés dans l'érection de toute chose allant d'une petite maison à un grand hall de guilde. Pour les grands projets, le personnage ne pourra pas travailler seul et pourra engager des ouvriers pour faire les tâches physiques sous sa direction. Le MD devrait adapter le temps requis pour construire un bâtiment donné en fonction des fournitures, de la main-d'œuvre et des outils disponibles.

Construction de chariot (GAZ 11) : la compétence de fabrication de chariots peut être très utile dans une nation telle que la République de Darokin. Beaucoup de gens pensent aux longues caravanes marchandes quand ils pensent à la République et sans les fabricants de chariots, ce ne serait pas possible. En outre, presque toutes les caravanes importantes emploient un fabriquant de chariots pour voyager avec eux au cas où une importante réparation est nécessaire.

Construction navale (RC) : c'est la compétence pour concevoir et construire des navires. Il permet à un personnage de superviser la construction de navires de qualité professionnelle, qu'ils soient construits par coordination musculaire ou par magie. La compétence de construction navale permettra également aux personnages d'évaluer les navires qu'ils rencontrent, de déterminer qui les a construits et quand, etc.

Construction navale (GAZ 11) : la compétence de construction navale permet au personnage de trouver un emploi dans les chantiers navals qui se trouvent à Athenos, Akorros ou dans l'une des autres villes portuaires de Darokin. Il permet au personnage de participer à la construction de grands navires océaniques ou de les réparer lorsqu'ils ont été endommagés. Ceux qui sont particulièrement habiles seront souvent appelés à concevoir un engin pour répondre à un objectif particulier.

Construction navale (GAZ 13) : la compétence pour construire des bateaux et des navires et de les garder en bon état.

Construction navale (DoE) : c'est la compétence d'ingénierie pour la construction de navires. Encore une fois, sans un charpentier naval qualifié, tous les magiciens d'Alphatia ne peuvent pas assembler de gros vaisseau capable de résister aux vagues et aux vents. La compétence de Construction navale vous permettra également de laisser les personnages évaluer les navires dans lesquels ils se trouvent ou voyagent, de déterminer qui les a construits et quand, etc.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Conteur (RC) : c'est la faculté de captiver un public en racontant des histoires. Le personnage peut gagner sa vie comme conteur d'histoires. S'il possède aussi des compétences en Connaissance diverses telles que l'Histoire, il peut être Conteur historique.

Conteur (GAZ 10) : compétence à captiver un public en racontant des histoires. C'est également la compétence principale des sages tribaux versés dans l'histoire humanoïde. La culture tribale n'est pas écrite mais transmise de génération en génération de bouche à oreille.

Conteur (GAZ 12) : la capacité de captiver un public en racontant des histoires. C'est aussi une capacité des shamans tribaux versés dans l'histoire d'Ethengar.

Conteur (GAZ 13) : la faculté de captiver un public en racontant des histoires. C'est aussi une faculté des shamans versés dans l'histoire des elfes sombres.

Coordination musculaire (RC) : cette compétence est basée sur l'expérience de levage lourd et le travail pénible. Le personnage peut diriger des groupes de travailleurs afin que leurs efforts soient les plus efficaces possibles. Ce personnage est capable de comprendre l'utilisation de machines simples telles que des coins, poulies et leviers. Avec un jet de compétence réussi, le personnage reçoit un bonus de +2 sur les jets de Force pour des tâches telles que l'ouverture des portes.

Coordination musculaire (GAZ 10) : la connaissance et l'expérience en levage de charge lourde et du travail pénible. Votre personnage sait comment diriger les esclaves ou les ouvriers pour rendre leur travail plus efficace et comprend des concepts simples comme les coins, les poulies et les leviers. Votre personnage obtient un bonus de + 2 pour les tâches difficiles telles que tordre des barreaux ou détruire des portes et des murs.

Coordination musculaire (GAZ 12) : la connaissance et l'expérience en levage de charge lourde et du travail pénible. Votre personnage sait comment diriger les esclaves ou les ouvriers pour rendre leur travail plus efficace et comprend des concepts simples comme les coins, les poulies et les leviers. Votre personnage obtient un bonus de + 2 pour les tâches difficiles telles que tordre des barreaux ou détruire des portes et des murs.

Coordination musculaire (GAZ 13) : le savoir et l'expérience du levage de charges lourdes et du travail pénible. Votre personnage sait comment diriger des groupes d'ouvriers afin de rendre leur travail plus efficace. Il sait utiliser des mécanismes simples comme des coins, des poulies et des leviers. Votre personnage obtient un bonus de +2 aux jets de Force pour les tâches difficiles telles que tordre des barreaux ou détruire des portes et des murs.

Coordination musculaire (DoE) : l'expérience avec le levage lourd et le travail harassant. Le personnage peut diriger des groupes d'ouvriers pour que leurs efforts soient plus efficaces. Elle comprend l'utilisation de mécanismes simples comme des cales, des poulies et leviers. Avec un jet réussi, le personnage reçoit un

bonus de +2 sur les jets de Force pour les tâches telles qu'Ouvrir les Portes.

Cordonnier (GAZ 11) : le talent de cordonnier peut rendre la vie de n'importe quel personnage beaucoup plus confortable. En entretenant les chaussures d'un groupe, on assure une vitesse maximale et un minimum d'inconfort même lors des plus longues marches. Bien sûr, la fabrication de chaussures et de souliers pour la vente est un autre aspect utile de la compétence de Cordonnier.

Cuisiner (GAZ 10) : votre personnage est capable de cuisiner de nombreux types d'aliments pour un régiment d'humanoïdes affamés. Les aliments non comestibles peuvent être préparés pour les rendre digestibles et présentables aux goûts humanoïdes.

Cuisiner (GAZ 13) : votre personnage est capable de préparer le trania, la spécialité culinaire comprimée et réservée aux elfes sombres. Les jours de fête spéciaux, cette compétence offre la faculté de concocter des mets délicats.

Cultures non-elfique (GAZ 13) : connaissances générale des races non elfiques des Terres Brisées. Elle comprend une connaissance incomplète des coutumes non-elfiques, des méthodes de guérilla, des compétences avec la magie, et un vocabulaire très basique.

Cultures non-humaines : connaissance générale des races non humaines des Royaumes du Nord. Comprend une connaissance incomplète des coutumes non-humaines, des méthodes de guerre, des compétences de magie, et un vocabulaire de base tordu (environ 20-30 mots communs).

Cultures non-humaines (GAZ 12) : connaissance générale des races non humaines des Steppes et des Terres Brisées. Comprend une connaissance incomplète des coutumes non-humaines, des méthodes de guerre, des compétences de magie, et d'un vocabulaire de base.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

d

Danse (GAZ 13) : tout comme leurs cousins de la surface, les elfes sombres sont des danseurs sans pareil. Cette compétence confère la faculté de se déplacer en rythme et gracieusement avec l'accompagnement de la musique.

Déguisement (RC) : c'est la compétence qui permet de faire ressembler un personnage à quelqu'un d'autre. Il est nécessaire de réussir un jet de déguisement pour chaque personnage ou groupe de personnages que le personnage déguisé essaie de tromper avec son déguisement. La cible que le personnage déguisé essaie de tromper doit faire un jet de Sagesse contre le jet de Déguisement afin de percer le déguisement (voir «Utiliser les compétences les unes contre les autres» à la fin de ce chapitre).

Déguisement (GAZ 12) : La capacité de faire ressembler un personnage à quelqu'un d'autre. Un jet de déguisement réussi par votre personnage est nécessaire pour chaque personnage ou groupe de personnages que le déguisement doit tromper.

Le jet est modifié en fonction du bonus ou malus de Sagesse du spectateur. Par conséquent, un personnage avec un score de sagesse élevé possède une meilleure chance de percer un déguisement.

Déguisement (GAZ 13) : la capacité de se faire ressembler à quelqu'un d'autre. Un jet réussi en Déguisement par votre personnage est nécessaire pour chaque personnage ou groupe de personnages que le déguisement doit tromper.

Le jet est modifié en fonction du bonus ou malus de Sagesse du spectateur. Par conséquent un personnage avec un score de Sagesse élevé possède une meilleure chance de percer un déguisement.

Dégustation de nourriture (RC) : c'est la faculté de goûter de la nourriture et de l'eau pour voir si elles ont été gâtées. Ainsi, le personnage peut éviter de souffrir d'empoisonnement alimentaire en goûtant soigneusement sa nourriture d'abord. Cette faculté ne détectera pas les poisons ajoutés à un plat à moins que le MD ne détermine que le poison a un goût (dans ce cas, il peut être trop tard de toute façon).

Déplacement silencieux (GAZ 10) : comme la capacité du voleur. Faites un jet de compétence ou utilisez la capacité comme voleur du même niveau d'expérience (jusqu'à votre DV).

Déplacement silencieux (GAZ 13) : comme la faculté de Voleur (voir note au début de la section).

Désarçonner un cavalier (GAZ 12) : permet à un personnage de désarçonner un adversaire. Un personnage peut éviter d'être désarçonné en faisant un jet d'Equitation réussi. Un cavalier désarçonné subit de 1d6 points de dégâts en raison de la chute. On utilise la différence entre les niveaux des deux personnages

comme modificateur pour tenter de désarçonner un ennemi et éviter d'être désarçonné.

Par exemple, un personnage de 2^e niveau tente de désarçonner un cavalier du 10^e niveau. Le jet de compétence est de ce fait réalisé avec un malus de - 8 sur le dextérité de l'attaquant. Si c'était l'inverse, le combattant du 10^e niveau recevrait un bonus de + 8.

Cette compétence permet également à votre personnage de pousser au sol un cheval immobile sur un jet réussi. Le cavalier endurera 1d6 points de dégâts à moins de réussir un jet de Dex.

Détection des Pièges (GAZ 13) : la faculté à détecter les pièges après avoir observé un couloir ou une pièce ; voir la note au début de cette section. Un jet raté signifie qu'aucun piège n'est découvert. L'étendue de la réussite indique combien de pièges ont pu être trouvés. Un autre jet est nécessaire pour armer ou désarmer chaque piège.

Détection de la tromperie (RC) : c'est la faculté de reconnaître un comportement trompeur chez un PNJ. Elle ne révèle pas la véracité ou la fausseté des déclarations spécifiques, les motivations de l'orateur, ou la nature exacte de la tromperie. Cette compétence avertit seulement le personnage de se méfier du PNJ trompeur. Le MD fait le jet de compétence pour le personnage, l'informant du résultat. La compétence ne fonctionne pas sur les personnages joueurs.

Détection de la tromperie (GAZ 7) : la capacité de reconnaître des ruses ou des comportements trompeurs chez un PNJ. Elle ne révèle pas la vérité ou la fausseté des déclarations ni les motivations de l'orateur, ni ne révèle la nature exacte de la tromperie. Contrairement au sort de *détection des mensonges*, cette compétence avertit seulement le personnage de se méfier du PNJ qui essaie de le tromper. Le personnage n'a aucune idée des affirmations qui sont vraies ou fausses. L'utilisation réussie de cette compétence indique simplement que l'orateur essaye intentionnellement de tromper le personnage.

Détection de la tromperie (GAZ 12) : la capacité de reconnaître des ruses ou des comportements trompeurs chez un PNJ. Elle ne révèle pas la vérité ou la fausseté des déclarations ni les motivations de l'orateur, pas plus qu'elle ne révèle la nature exacte de la tromperie. Contrairement au sort de *détection des mensonges*, cette compétence avertit seulement le personnage de se méfier du PNJ qui essaie de le tromper. Le personnage n'a aucune idée des affirmations qui sont vraies ou fausses. L'utilisation réussie de cette compétence indique simplement que l'orateur essaye intentionnellement de tromper le personnage. Le MD pourra faire ce jet en secret, vous informant du résultat.

Détection de la tromperie (GAZ 13) : la faculté de reconnaître des ruses ou des comportements trompeurs chez un PNJ. Elle ne révèle pas la vérité ou le mensonge de déclarations spécifiques ni les motivations de l'orateur, pas plus qu'elle ne révèle la nature exacte du

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

mensonge. Contrairement au sort de *Détection des mensonges*, cette compétence alerte seulement le personnage de se méfier du PNJ qui essaye de la tromper. Le personnage n'a aucune idée des déclarations vraies ou fausses. Un jet de cette compétence réussi indique simplement que l'orateur essaye intentionnellement de tromper le personnage.

Détection de la tromperie (DoE) : c'est la faculté de reconnaître un comportement trompeur chez un PNJ. Ceci ne révèle pas la véracité ou la fourberie de déclarations spécifiques, ni les motivations de l'orateur, ni la nature exacte de la tromperie.

Contrairement au sort de détection des mensonges, la compétence prévient uniquement le personnage de se méfier du PNJ trompeur. Le MD fait le jet de compétence pour le personnage, l'informant du résultat.

Diriger (RC) : une utilisation réussie de cette compétence ajoute +1 au moral de tous les PNJ sous contrôle. Elle peut aussi être utilisée pour convaincre d'autres PNJ de suivre les ordres du personnage. Le MD peut décider que tout PNJ ayant une bonne raison de suivre le leader réussira automatiquement à résister à cette compétence. Contrairement à Intimidation, le Diriger ne terrorise pas, ne contrarie pas, ni ne fait des PNJ sur lesquels elle est utilisée des ennemis.

Diriger (GAZ 7) : la capacité à faire appel à un public pour effectuer des actions spécifiques. Une utilisation réussie de cette compétence permet au personnage de solliciter un Trait de personnalité donné (Courageux, Loyal, Énergique, etc.) d'un PNJ auditeur – un succès signifiant que le joueur peut attirer l'attention de l'auditeur, pas qu'il l'ait persuadé.

Pour encourager réellement l'action désire, le joueur décide avec le MD à quel trait il fera appel, selon les circonstances. Par exemple, si le personnage tente d'amener l'auditeur à attaquer un dragon, il peut faire appel au Trait Courageux haut, ou à un Trait Généreux bas (en supposant qu'un trésor est à prendre). Le joueur fait alors un bref discours pour son personnage, faisant appel à ce trait. Ensuite, le MD fait un jet de Trait pour le PNJ. Si le discours de joueur est vraiment bon, le MD devrait accorder des bonus au jet. Si le jet est réussi, le PNJ agit comme le personnage le requiert. Si le jet est raté, le PNJ ne suivra pas la requête du personnage.

Si le PNJ qui écoute est hostile, ou a une raison de se méfier du locuteur, le MD peut attribuer des malus de -1 à -8 au jet. Sinon le MD peut requérir des jets opposés de Charisme, ou opposer des jets entre la compétence Diriger et les Traits Confiant ou Layauté du PNJ, si c'est approprié.

Diriger (GAZ 12) : une utilisation réussie de cette compétence ajoute un bonus de +1 au moral de tous les PNJ sous le contrôle du personnage. Elle peut aussi être utilisée pour convaincre les autres PNJ de suivre les ordres du personnage.

Diriger (GAZ 13) : une utilisation réussie de cette compétence ajoute un bonus de +1 au moral de tous les PNJ sous l'autorité du personnage. Il peut également être utilisé pour convaincre d'autres PNJ de suivre les ordres.

Diriger (DoE) : un jet réussi de cette compétence ajoute +1 au moral de tous les PNJ sous l'autorité du personnage. Elle peut aussi être utilisée pour convaincre d'autres PNJ de suivre les ordres du personnage.

Dissimulation (clan Grunalf, GAZ 5) : comme tous les chasseurs qui pratiquent la traque et l'affût, les elfes sont excellents pour se dissimuler dans leur forêt natale, une caractéristique qui s'applique, dans une certaine mesure, aux autres activités menées hors de la forêt.

Pour réussir à se dissimuler, un elfe doit effectuer un jet de compétence basé sur l'Intelligence. En cas de réussite, il est dissimulé.

Le jet de compétence	Bonus et pénalités a les modificateurs suivants :	(cumulatifs)
Importante couverture (arbres, etc.)		+1
Faible couverture (fourrés bas, etc.)		-1
Dissimulation en mouvement		-2
Très faible couverture (herbes, etc.)		-3
Terrain déboisé (villes, etc.)		-3
Absence de couverture (plaines non herbeuses)		-5
Niveau 1-3		-1
Niveau 7-10		+1
Elevé dans la forêt concernée		+1

Un jet de dissimulation peut éviter à quelqu'un d'être repéré, même par la capacité naturelle des elfes à repérer des portes dissimulées, etc. Un jet réussi de 5 points ou plus implique qu'un elfe ne peut repérer la personne cachée que sur un jet de 1 sur 1d6. Si le jet est réussi de 10 points ou plus, même un elfe ne peut pas repérer la personne cachée, à moins que l'elfe dissimulé ne se fasse connaître.

Docteur (DoE) : c'est la faculté de traiter les blessures et de diagnostiquer une maladie. Un jet de compétence réussi permet au personnage de restaurer 1d3 points de vie à un personnage blessé (une compétence apparentae, Vétérinaire permettrait un traitement similaire des monstres).

Cette compétence ne peut être utilisée sur un personnage blessé qu'une seule fois pour la même série de blessures. Si le personnage reçoit de nouvelles blessures, la compétence de Docteur peut être appliquée à nouveaux aux nouvelles blessures. Le jet de compétence est fait pour une série de blessures, pas individuellement pour chaque blessure.

Si un 20 est obtenu en utilisant cette compétence, le docteur inflige accidentellement 1d3 points de dégâts au patient, et ne peut plus le traiter à nouveau pour cette série de blessures.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Les jets de compétence réussis permettent également au docteur de diagnostiquer une maladie ; un jet réussi de 5 lui permettra de déterminer si une maladie est naturelle ou provoquée par magie.

Dressage animal (RC) : (choisir un type) le personnage connaît la manière d'élever, dresser, et prendre soin d'un type d'animal. L'animal peut apprendre quelques tours ou ordres simples. Un personnage qui veut dresser deux types d'animaux différents ou plus, doit choisir cette compétence plus d'une fois – dressage de chevaux est une compétence, dressage canin en est une autre.

Cependant, un dresseur de chevaux peut former n'importe quel cheval ou poney naturels, et un dresseur de chiens peut former n'importe quelle race de chien. N'importe quelle culture présentant un lien fort avec un type d'animal possédera de nombreux membres avec cette compétence de Dressage d'animal correspondant.

Dressage animal (GAZ 10) : Choisissez un animal particulier. Votre personnage sait comment dresser, entraîner et prendre soin de ce type d'animal. L'animal peut apprendre des trucs très simples ou obéir à des ordres simples.

Dressage animal (GAZ 11) : indique que le personnage a de l'expérience dans la domestication des animaux sauvages. En raison des nombreuses techniques différentes utilisées pour apprivoiser différents types d'animaux, elle doit être apprise séparément pour chaque type de créature que vous souhaitez contrôler. Par exemple, quelqu'un avec une formation de *dressage animal* qui sélectionne les chiens comme base de son expertise ne pourra pas utiliser ses connaissances pour entraîner un cheval.

Dressage animal (GAZ 12) : (choisir un animal particulier). Votre personnage sait comment dresser, entraîner et prendre soin de ce type d'animal. L'animal peut apprendre des tours très simples ou des ordres simples.

Dressage animal (GAZ 13) : (choisir un animal particulier). Votre personnage sait comment dresser, entraîner, et prendre soin de ce type d'animal. L'animal peut apprendre des trucs très simples ou de simples ordres. Un jet est nécessaire chaque fois que l'animal est utilisé à des fins importantes, avec un malus au jet de -1 par DV de différence entre le dresseur et l'animal (si l'animal est plus résistant que le dresseur).

Dressage animal (DoE) : le personnage sait comment dresser, entraîner et prendre soin d'un type d'animal. L'animal peut apprendre quelques tours ou ordres simples. Un personnage qui veut entraîner deux animaux différents ou plus doit choisir cette compétence plusieurs fois – Entraînement équestre est une compétence ; Entraînement canin en est une autre.

Les personnages doivent posséder celle-ci avant de rejoindre la Flotte Aérienne Retebius ou les Chevaliers de l'Air (chapitre suivant).

Dressage de monstre (GAZ 10) : choisissez un monstre particulier. Votre personnage sait comment élever, entraîner et prendre soin de ce type de monstre. Un jet est nécessaire chaque fois que le monstre est utilisé dans un but important, avec un malus au jet de -1 par DV de différence entre l'entraîneur et son monstre (si le monstre est plus endurant que son entraîneur). Le monstre doit avoir une intelligence animale (ni moins, ni plus) et peut apprendre quelques tours simples, ou obéir à des ordres simples.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

E

Ebénisterie (GAZ 11) : l'ébénisterie donne au personnage un savoir-faire dans la construction de meubles qui, en plus de ses utilisations évidentes, permet au personnage de repérer plus facilement les compartiments cachés et autres que ceux qui n'ont pas cette habileté. Le MD devra garder cela à l'esprit mais devra considérer que ça n'entre pas encore en concurrence avec la capacité d'un voleur à repérer des caches similaires.

Empathie monstrueuse (GAZ 10) : choisissez un type particulier de monstre. La capacité de sentir et de communiquer des sentiments de base avec un monstre, à moins de 30 mètres. Un jet est nécessaire pour chaque tentative, et pénalisé pour chaque DV de différence entre le personnage et le monstre (si le monstre est le plus endurant des deux).

Empennage (GAZ 11) : la compétence d'empennage permet au personnage de créer des flèches et des carreaux pour les arcs et les arbalètes. Il est habituel pour un fabricant de flèches de rendre son travail distinctif afin que quiconque voyant une de ses flèches puisse identifier son fabricant. Dans de nombreux cas, toutefois, les flèches et les carreaux sont produits selon les spécifications du client et peuvent être utilisés pour l'identifier à la place du fabricant de flèches.

Encocher rapidement (RC) : Un jet de compétence réussi avec cette compétence permet au personnage d'encoche et de tirer une flèche avec un bonus de +2 à l'initiative individuelle.

Encocher rapidement (GAZ 12) : la faculté d'encoche et tirer une flèche avec un bonus de + 2 à l'initiative.

Encocher rapidement (GAZ 13) : la faculté d'encoche et tirer une flèche avec un bonus de +2 à l'initiative.

Endurance (RC) : cette compétence donne au personnage la capacité d'effectuer une tâche fatigante pendant de longues périodes. Un jet réussi signifie que la personne peut exécuter (ou effectuer une tâche exigeante) pendant une heure sans s'effondrer. Le personnage doit faire un autre jet chaque heure durant laquelle il effectue la tâche, avec un malus cumulatif de +1 pour chaque heure supplémentaire. Une fois que le personnage a terminé sa tâche ou rate un jet de compétence et s'effondre, il doit se reposer trois fois le temps qu'il a passé à accomplir cette tâche.

Endurance (GAZ 7) : faculté de poursuivre une activité physique ardue durant de longues périodes, et d'endurer des épreuves physiques. Un personnage peut courir deux fois plus longtemps – 40 rounds, 10 minutes – sans s'épuiser (voir « Déplacement », livret du joueur D&D Base, p.56). Il se déplace avec un palier plus bas d'encombrement que son palier réel (voir la Table d'encombrement, livret du joueur D&D Base, p. 30), et reçoit un bonus de +2 sur tous les jets basés sur la Constitution concernant la résistance aux effets d'un

climat défavorable ou à la fatigue due à de longues périodes d'effort.

Endurance (GAZ 10) : faculté de réaliser une tâche durant de longues périodes. Un jet réussi signifie que votre personnage peut fonctionner pendant une heure sans s'effondrer. Un jet requis pour chaque heure d'une même tâche exigée est effectué avec une pénalité de -1 pour chaque heure supplémentaire. Votre personnage a alors besoin de trois fois la durée de sa performance pour se remettre de l'épuisement.

Endurance (GAZ 12) : la faculté d'effectuer une tâche durant de longues périodes de temps. Un jet réussi signifie que votre personnage est capable de courir (ou s'engager dans une autre tâche l'exigeant) durant une heure sans s'effondrer. Un jet est nécessaire pour chaque heure durant laquelle une tâche est tentée, avec un malus de – 1 pour chaque heure supplémentaire. Votre personnage a alors besoin de trois fois le temps de sa performance pour récupérer.

Endurance (GAZ 13) : la faculté de poursuivre une activité physique difficile durant une longue période, et de supporter des épreuves physiques. Le personnage peut courir deux fois plus longtemps – 40 rounds, 10 minutes – sans s'épuiser (voir Déplacement, livret du Joueur de Base p.56/ Encyclopédie des Règles p.87-88). Il se déplace comme s'il était encombré d'une classe inférieure à son encombrement réel (voir table des vitesses de déplacement encombré, livret du Joueur de Base p.30/ Encyclopédie des Règles p.88), et il reçoit un bonus de +2 sur ses jets de Constitution concernant la résistance aux effets des intempéries ou de résistance à la fatigue due à de longues périodes d'efforts.

Enseignement (GAZ 10) : la faculté d'enseigner une compétence plus efficacement. Un jet réussi signifie que l'élève apprend la compétence avec un modificateur permanent de + 1, tant que son score final de compétence reste au mieux égal à celui de son professeur.

Enseignement (GAZ 13) : la faculté d'enseigner une compétence plus efficacement. Un jet réussi signifie que l'élève apprend la compétence avec un modificateur permanent de +1, tant que son score final reste au mieux égal à celui de son professeur.

Équitation (choisir le type) (RC) : cette compétence comprend les soins de base et l'alimentation d'un animal de monte et la capacité de la contrôler dans des circonstances difficiles. Des jets d'Équitation sont nécessaires si un personnage essaie d'utiliser une arme du dos d'un animal de monte. Un échec signifie que la monture bouge trop pour que le personnage utilise l'arme.

Chaque compétence d'Équitation permet au personnage de chevaucher un type d'animal. Si un personnage veut savoir comment monter deux types de bêtes différents, il doit acheter deux compétences d'Équitation différentes. Les chevaux constituent un type d'animal ; les aigles géants en constituent un autre.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Quand un personnage utilise sa compétence de d'Équitation sur un mauvais animal (par exemple, quand un cavalier équestre essaye de monter un chameau), il subit un +4 à son jet d'Équitation. Quand un personnage sans compétence d'Équitation du tout essaye de monter un animal, il doit faire un jet de Dextérité avec un malus de +8 sur son jet de dé.

Cependant, un personnage n'a pas à réussir de jet sauf dans des situations difficiles, comme lorsqu'un animal est effrayé. Sinon, il peut rester sur le dos de l'animal sans difficulté

Équitation (GAZ 11) : la compétence d'équitation permet au personnage de contrôler une monture domestiquée comme un cheval ou un chameau. Dans la plupart des cas, cette compétence doit être apprise une fois pour chaque type d'animal spécifique qui doit être contrôlé.

Équitation (DoE) : ceci inclut les soins de base et l'alimentation d'un animal de monte, et la faculté de le contrôler dans des circonstances difficiles. Des jets d'équitation sont aussi requis si un personnage essaye d'utiliser une arme sur le dos d'un animal de monte. Un échec signifie que la monture bouge trop pour que le personnage utilise l'arme.

Chaque compétence d'équitation permet au personnage de chevaucher un type d'animal. Si un personnage veut connaître comment monter deux types de bêtes différents, il doit acheter deux compétences d'équitation différentes.

Quand un personnage utilise sa compétence d'équitation sur un mauvais animal, disons quand un monteur de cheval essaye de monter un chameau, il subit un -4 à ses jets d'Équitation.

Équitation monstrueuse (GAZ 10) : l'aptitude à monter un monstre entraîné à cet effet. Choisissez un monstre spécifique. Les gobelins ont une équitation innée à +1 pour monter des loups géants.

Équitation monstrueuse (GAZ 12) : un personnage avec cette compétence est capable de contrôler et de chevaucher un type spécifique de monstre. Des jets de compétence sont nécessaires pour contrôler le monstre dans des situations dangereuses et s'il est touché en combat. L'échec entraîne le monstre à courir l'amok (*ndt : amok, n.m. Brusque accès de folie sanguinaire, observée chez les Malais*) jusqu'à ce qu'il soit ramené sous contrôle (jet à chaque round).

Escalade (GAZ 10) : peut être utilisé pour grimper en terrains montagneux avec un équipement approprié. Un jet de compétence est nécessaire pour grimper des surfaces plus dangereuses, avec des malus variant avec le degré de difficulté.

Escalade (GAZ 10) : peut être utilisé pour grimper sur des terrains montagneux avec un équipement approprié. Un jet de compétence est nécessaire pour grimper des surfaces plus dangereuses, avec des pénalités variant avec le degré de difficulté.

Escalade (GAZ 11) : la compétence d'escalade peut être des plus précieuses dans diverses situations. Bien qu'elle ne soit pas aussi polyvalente que la capacité d'escalader les murs et les surfaces abruptes similaires d'un voleur, la compétence grimper rend un personnage beaucoup plus agile pour grimper dans les arbres et gravir les falaises qui offrent des prises abondantes aux mains et aux orteils.

Escalade (GAZ 13) : peut être utilisé pour escalader en terrain souterrain avec un équipement approprié.

Un jet est requis pour grimper les surfaces plus dangereuses, avec des malus variant selon le degré de difficulté (voir livre du MD).

Estimation (RC) : l'estimation est utilisée par le personnage pour déterminer la valeur d'un objet donné, dans les cas où le personnage est familiarisé avec l'objet examiné (comme un nain vérifiant une gemme fine), le MD pourra autoriser un bonus à la compétence du personnage. De même, un personnage qui tente d'évaluer un objet qui lui est totalement nouveau se verra pénalisé dans une certaine mesure.

Évasion (RC) : le personnage est souvent capable de se détacher lorsqu'il est ligoté ou enfermé. Un jet de compétence réussi signifie que le personnage est capable de se débarrasser de ses liens. Un autre jet est nécessaire pour ouvrir une porte verrouillée. Le MD peut appliquer des bonus et malus au jet en fonction de la qualité des cordes et des nœuds, de la complexité de la serrure, du manque d'outils de crochetage, etc.

Exploitation minière (GAZ 11) : le talent d'extraction minière indique plus qu'une simple familiarité avec les procédures de construction et d'exploitation d'une mine. Les personnages possédant cette capacité seront également en mesure d'estimer les meilleurs emplacements pour une exploitation et pourront souvent localiser des minerais de valeur dans des régions considérées comme exploitées par des personnes moins qualifiées qu'eux.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

F

Fabrication d'arme (GAZ 11) : la fabrication d'armes est un talent des plus précieux car il permet au personnage de façonner ses propres armes. Comme on pouvait s'y attendre, un armurier expérimenté sera recherché par des aventuriers potentiels en quête des meilleures armes à utiliser durant leurs voyages.

Fabrication de barge (GAZ 11) : la fabrication de barges permet au personnage de concevoir et de construire des barges pour les rivières et les petits lacs. Il est important de noter qu'en raison de leur construction, les barges ne sont pas bien adaptées pour voyager dans les eaux agitées. La MD devra définir le temps nécessaire pour créer un petit bateau comme celui-là en s'appuyant sur les fournitures disponibles, la main d'oeuvre et les conditions.

Fabrication de barrique (GAZ 11) : permet au personnage de faire plus que juste confectionner des barils, bien que cette compétence soit fortement recherchée dans de nombreux petits villages. Ceux qui sont familiers avec les techniques de fabrication de barils peuvent également repérer un travail mal réalisé pour des barils déjà existants et ainsi s'assurer de la meilleure qualité de tous les barils qu'ils achètent pour eux-mêmes.

Fabrication de charrette (GAZ 11) : la capacité de fabrication de charrette est utile dans beaucoup de situations. À Darokin, une nation connue pour ses immenses caravanes marchandes, les utilisations potentielles d'un tel talent sont évidentes. En plus de la construction de chariots et d'objets similaires, ceux qui possèdent cette compétence sont capables de réparer les dégâts des chariots existants et de les entretenir.

Fabrication de cordes (GAZ11) : la corderie est utile à bien des égards et peut s'appliquer à la fois à des cordes de chanvre entortillées, robustes mais lourdes, ou sur des cordelettes de soie fines et délicates réservées aux nantis. Les personnages possédant cette compétence pourront examiner un fil avant son utilisation et repérer les points faibles qui autrement pourraient passer inaperçus jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Fabrication de filet (GAZ 11) : le talent de fabrication de filet permet au personnage de fabriquer ou de réparer des filets. En plus de ceux couramment utilisés par les voyageurs pour la pêche ou des activités similaires, le fabricant de filet habile peut être amené à créer des collets capables de maintenir des bêtes puissantes ou même des monstres magiques.

Fabrication de toile (GAZ 11) : le talent de Fabrication de toile permet au personnage de travailler avec le chanvre et le coton à la fabrication de bâche en toile solide et de tissus similaires. Pour les habitants des villes portuaires de Darokin, cette compétence assure une carrière dans l'industrie de la fabrication de voiles qui sont si vitales pour les économies régionales.

Fabrication d'outils (GAZ 11) : la compétence de fabrication d'outils comprend une connaissance basique de nombreux autres domaines et indique que l'individu a une compréhension pointue de la façon dont « les choses fonctionnent ». En faisant démontant le processus et en observant comment il est entrepris, le personnage est souvent capable de trouver des façons dont de nouveaux outils peuvent faire gagner du temps et améliorer la qualité. De toute évidence, il est également capable de créer de concevoir des modèles d'outils déjà imaginés comme les marteaux et les étaux.

Fauconnerie (GAZ 12) : les compétences de fauconnerie – ou de savoir quand libérer un oiseau de proie pour attraper le petit gibier et la manière de récupérer l'oiseau ensuite. Elles comprennent également les soins à donner ensuite et l'entraînement de l'oiseau de proie.

Filature (GAZ 11) : filature permet au personnage de produire du fil délicat, de la laine et de la ficelle pour des utilisations variées. S'ils possèdent également la compétence Tissage, de nombreux fileurs professionnels utiliseront leurs matériaux pour créer des tissus destinés à la fabrication de vêtements.

Finance (GAZ 11) : La compétence en finance traite de la connaissance des principaux aspects de l'économie de Darokin: les lettres de crédit certifiées, les taux d'intérêt des sociétés et ainsi de suite. Les personnes ayant des compétences financières seront souvent capables de travailler avec une entreprise créditrice ou dans la branche comptable d'une grande maison de commerce.

Flairer les odeurs (GAZ 10) : votre personnage a la capacité d'identifier les odeurs et leur source. Un jet est nécessaire pour les odeurs légères. Cette compétence améliore *Pistage* et *Tir aveugle* de + 1.

Forgeron (GAZ 11) : la compétence de forgeron indique que le personnage est familier du fonctionnement d'une forge et la création de divers outils et instruments à partir de fer, d'acier et de métaux similaires. Cette compétence est également utile pour réparer les objets cassés ou endommagés, évitant souvent la nécessité de remplacer un objet qui autrement aurait été perdu.

Frénésie guerrière (GAZ 10) : la capacité de continuer à combattre après avoir été réduite à 0 pv ou moins. Un jet est nécessaire à chaque round de combat au-delà de 0 pv. Votre personnage s'effondre lorsque le jet échoue ou quand le combat se termine.

Fuite (GAZ 7) : la capacité d'échapper à un poursuivant. Cette compétence reflète l'expérience à fuir les dangers. Une utilisation réussie permet (le cas échéant) un bonus de mouvement de + 3 mètres par round pendant 10 rounds, donnant au fuyard une chance de se cacher ou de faire perdre au poursuivant sa piste. S'il s'agit de se cacher, de contourner ou de se montrer plus rapide qu'un poursuivant, un jet réussi permet au personnage de trouver le moyen d'être ignoré.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Fuite (GAZ 13) : la faculté d'échapper à un poursuivant. Cette compétence reflète l'expérience à fuir les dangers. Une utilisation réussie permet (le cas échéant) un bonus de mouvement de + 3 mètres par round durant 10 rounds, donnant au fuyard une chance de se cacher ou détourner le poursuivant de sa piste. Si la situation est l'une des suivantes se cacher, esquiver, ou se montrer plus rapide qu'un poursuivant, un jet réussi permet au personnage de trouver un moyen d'être ignoré.

Furtivité (choisir un terrain) (RC) : elle est similaire à la faculté de *Déplacement Silencieux du Voleur*, avec quelques différences importantes. Le personnage prenant la compétence de Furtivité doit choisir un type de terrain, de la liste suivante, pour lequel la compétence fonctionne : ville/extérieur, intérieur/grottes, forêt/jungle, plaine, désert, arctic, et montagnes/collines. La compétence ne fonctionne que pour ce type de terrain (cependant, le personnage pourrait théoriquement dépenser sept points, un pour chaque type de compétence de Furtivité).

Ville/extérieur est utilisé dans les rues, dans les ruelles jonchées de débris, sur les toits et dans des environnements urbains similaires. A l'intérieur/grottes est utilisé dans les donjons et les catacombes, dans les cavernes et grottes, et dans la plupart des espaces fermés. Les autres types de terrain sont explicites.

Les humains, demi-humains et humanoïdes peuvent prendre la compétence Furtivité. Le personnage évoluera très tranquillement sur les terrains pour lesquels il possède la compétence. Quand il essaie de se faufiler jusqu'à quelqu'un ou quand il y a une chance qu'il soit entendu, il doit faire un jet. Si le MD ne veut pas qu'il connaisse le MD peut faire le jet de compétence pour lui.

Furtivité en extérieur (GAZ 10) : semblable à la capacité de voleur, se dissimuler dans l'ombre, sauf qu'elle peut être utilisée à l'extérieur en plein jour (choisir un terrain: cavernes, plaines herbeuses ou collines, terrain accidenté ou rues urbaines pour les humanoïdes d'Oenkmarr).

Furtivité en extérieur (GAZ 12) : la capacité de se déplacer en extérieur en utilisant les meilleures couvertures disponibles. Un jet réussi réduit les chances de votre personnage d'être repéré de 50 %. Votre MD décidera sur la chance de base s'il est détecté. Les Brataks peuvent utiliser cette compétence pour améliorer leur compétence de se cacher dans l'ombre et de déplacement silencieux en extérieur.

G

Gagner la confiance (GAZ 7) : la compétence de gagner la confiance d'un PNJ grâce à une combinaison de courtoisie, de respect des traditions, de connaissance de la nature humaine et d'un comportement honorable. Une utilisation réussie de cette compétence permet à un PNJ d'accepter le personnage comme une personne de confiance jusqu'à ce que des preuves solides indiquent le contraire.

Dans les situations habituelles, une utilisation réussie de cette compétence est suffisante. Cela recouvre des situations comme une visite nocturne dans une auberge de grand chemin à la recherche d'un abri dans une ferme, etc.

Dans des circonstances dangereuses ou menaçantes, ou si le PNJ auditeur est hostile, qu'il a déjà des raisons de se méfier de l'orateur, le MD peut distribuer des malus aux jets.

Le MD doit examiner la situation, et peut exiger des jets de Charisme entre le PJ et le PNJ, ou exiger des jets opposés entre la compétence Gagner la Confiance et le Trait du PNJ Confiant ou tout autre trait approprié.

Gagner la confiance (GAZ 12) : la compétence de gagner la confiance d'un PNJ grâce à une combinaison de courtoisie, de respect des traditions, de connaissance de la nature humaine et d'un comportement honorable. Une utilisation réussie de cette compétence permet à un PNJ d'accepter le personnage comme une personne de confiance jusqu'à ce que des preuves solides indiquent le contraire.

Dans les situations habituelles, une utilisation réussie de cette compétence est suffisante. Cela recouvre des situations comme une visite nocturne dans le camp d'une autre tribu pour chercher de la nourriture et un abri, etc.

Dans des circonstances dangereuses ou menaçantes, ou si le PNJ auditeur est hostile, qu'il a déjà des raisons de se méfier de l'orateur, le MD peut distribuer des malus aux jets.

Gagner la confiance (GAZ 13) : la faculté de gagner la confiance d'un PNJ par une combinaison de courtoisie, de respect des traditions, de connaissance de la nature humaine et demi-humaine et d'un comportement honorable. Une utilisation réussie de cette compétence permet à un PNJ d'accepter le personnage comme une personne de confiance jusqu'à ce que des preuves solides indiquent le contraire.

Dans des situations routinières, une utilisation réussie de la compétence est suffisante. Dans des circonstances dangereuses ou menaçantes, ou si le PNJ qui écoute est hostile ou a déjà des raisons de se méfier de l'orateur, le MD peut imposer des malus au jet. Le MD doit examiner la situation et peut exiger des jets de Charisme entre le PJ et le PNJ, ou opposer les jets entre Gagner la confiance et la Sagesse du PNJ.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Géographie du plan spirituel (GAZ 12) : connaissance générale de la géographie du plan spirituel. Elle comprend la connaissance du voyage entre le plan primaire et le plan spirituel. Un personnage possédant cette compétence peut sentir la présence d'un esprit proche avec un jet réussi.

Géographie planaire (RC) : cette compétence octroie au personnage une connaissance générale des plans primaire, intérieur, extérieur, astral et éthéré, comme décrit ailleurs dans ce livre. Cette compétence comprend la connaissance des techniques de voyage dans les plans et des habitants communs des plans connus.

Géographie planaire (GAZ 12) : Connaissance générale des plans Primaire, intérieur, extérieur, astral et éthéré, comme décrit dans les règles de D&D Compagnon. Comprend la connaissance de techniques de voyage entre les plans et des habitants communs des plans les plus connus. Ne comprend pas la connaissance du plan spirituel.

Géographie planaire (DoE) : celle-ci comprend une connaissance générale des Plans Primaire, intérieur, extérieur, astral et éthéré, comme décrits dans les règles D&D Compagnons. Elle comprend la connaissance des techniques de voyage à travers les plans et des habitants communs des plans les mieux connus. Elle ne comprend pas la Connaissance du Plan Spirituel.

Gréer (GAZ 9) : le personnage a les compétences nécessaires pour fabriquer, entretenir et réparer le gréement d'un navire. Cela comprend la fabrication de voiles, l'épissurage des cordes, l'agencement des blocs et des agrès, et le réglage du gréement sur un bateau ou un navire.

Guérison naturelle (GAZ 12) : votre personnage est instruit dans l'utilisation des herbes médicinales. Si vous réussissez un jet de Premiers soins (Healing), tout personnage empoisonné a droit à un second jet de protection avec un malus de - 2. Sur un jet réussi vous pouvez vous permettre aux personnages de guérir naturellement les dégâts au rythme de 2 points de vie par jour complet de repos.

Guérison naturelle (GAZ 13) : votre personnage est instruit dans l'utilisation des remèdes à base de plantes et de champignons. Si vous réussissez un jet de Soins, n'importe quel personnage empoisonné se voit accorder un second jet de protection avec un malus de -2. Sur un jet réussi, vous pouvez aussi permettre aux personnages de soigner naturellement les dégâts au rythme de 2 points de vie par jour complet de repos.



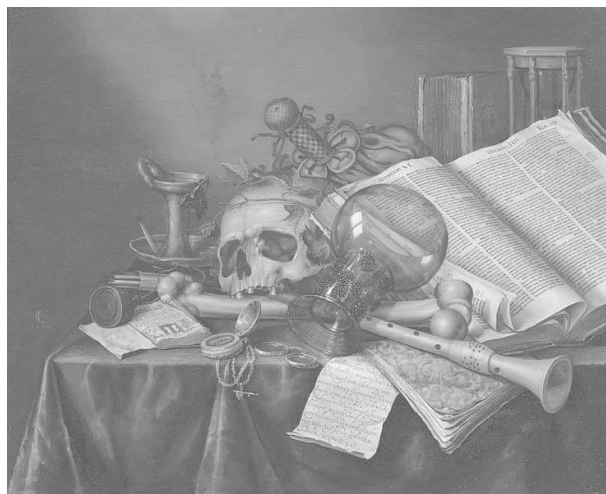
Hard-ball (DoE 3) : c'est la compétence des citoyens qui pratiquent l'escitant sport de Hard-ball. La compétence permet de gagner ou perdre la compétition de Hard-ball, mais peut aussi aider les aventuriers dans des situations difficiles. Un jet de compétence réussi de Hard-ball permet aussi :

de donner un +1 au toucher à un personnage avec n'importe quelle arme de jet, ou +3 avec n'importe quoi de la taille approximative, la forme et le poids de la balle de jeu (10-15 cm de diamètre, sphérique, de moins de 1300 gr/30 enc) ; donner à un personnage +2 à un Jet de Protection basé sur l'agilité (esquiver la chute d'un bloc de béton, par exemple) ; et donner à un personnage +1 aux jets de Défoncer les portes.

Histoire ancienne : la connaissance détaillée de la préhistoire et de l'histoire des Royaumes du Nord. La connaissance générale de l'histoire des autres nations du jeu D&D et des races non humaines.

Histoire ancienne (GAZ 12) : connaissance détaillée de l'histoire d'Ethengar. Connaissance générale de l'histoire des nations étrangères et des races non-humaines.

Histoire ancienne (GAZ 13) : connaissance détaillée de l'histoire des elfes sombres. Connaissance générale de l'histoire des nations des autres races habitants les terres brisées et les elfes de la surface. Connaissance vague des autres peuples de la surface.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences



Identification de navire (GAZ 9): en voyant un bateau, le personnage peut estimer des choses à son sujet par ses lignes, son gréement et ses drapeaux, le cas échéant. L'utilisation de cette compétence donne une bonne idée du pays d'origine du navire, de son type, de son armement et de son équipage.

Imitation (RC): c'est la faculté d'imiter les bruits d'animaux et les accents de langue étrangère. C'est une compétence très utile dans les zones sauvages en particulier. Lorsque les personnages utilisent des codes de reconnaissance ou des signaux qui imitent le cri d'un hibou ou le cri d'un autre animal, cette compétence leur permet d'imiter ces bruits de manière convaincante afin que des ennemis les entendant ne soient pas automatiquement avertis qu'il y a des espions dans la zone.

Imitation (GAZ 10): votre personnage peut imiter des bruits d'animaux ou de monstres pour tromper quelqu'un. Il peut être utilisé pour communiquer à courte portée sans être remarqué lorsqu'il est utilisé avec Signalisation.

Imitation (GAZ 12): la compétence d'imiter des cris d'animaux et des accents.

Imitation (GAZ 13): votre personnage peut imiter les cris d'animaux ou de monstres pour tromper quelqu'un. Cette compétence peut être utilisée pour communiquer à courte portée sans être remarqué lorsqu'il est utilisé avec Signalisation.

Imitation (DoE): la faculté d'imiter des bruits d'animaux et des accents.

Ingénierie: c'est la compétence de planifier, concevoir et bâtir de grandes constructions telles que les maisons, les ponts, les barrages, et ainsi de suite. À moins d'être construite sous l'œil d'un ingénieur qualifié, une grande structure - qu'elle soit construite par de la main-d'œuvre et des matériaux ou par la magie pure - s'effondrera inévitablement ou souffrira d'autres calamités. La compétence d'ingénierie peut également être utilisée pour évaluer les constructions que le groupe traverse ou sur lesquelles il passe: de quelle forme elles sont faites, quand et par qui elles ont été construites, et ainsi de suite.

Ingénierie (DoE): c'est la compétence pour planifier, conceptualiser et construire de grandes constructions comme des maisons, des ponts, barrages, etc. Vous avez vu que les Alphatiens disposent de magies leur permettant de construire des structures permanentes – mais sans un ingénieur qualifié, les structures risquent tout aussi bien de s'effondrer ou d'être bâties sur un sol trop meuble, ou de souffrir d'une autre calamité comme il s'agit d'une structure construite normalement. Ingénierie peut aussi être utilisée pour évaluer les constructions par lesquelles ou sur lesquelles le groupe doit passer.

Ingénierie d'excavation (GAZ 10): plus utilisé sous terre, il permet à votre personnage de comprendre la complexité des mines souterraines et des constructions en pierre. Un ingénieur en pierre peut diriger des esclaves ou des ouvriers dans de grandes opérations de construction de grands bâtiments ou de tunnels.

Ingénierie de machine de guerre (GAZ 10): votre personnage sait comment manœuvrer une machine de guerre et utiliser son armement. Vous pouvez commander l'équipage d'une machine de guerre pour utiliser au mieux le potentiel de la machine. Ajoutez +1 au moral de l'équipage de la machine de guerre.

Ingénierie magique (RC): c'est la faculté permettant de reconnaître les principes de base de certains dispositifs magiques étranges. Il ne comprend pas de formation pratique en conception ou en fabrication d'artefacts magiques. Elle permet au personnage de reconnaître les objets magiques les plus *communs* avec un jet de compétence réussi. Il ne permet pas à un personnage de reconnaître des objets magiques inhabituels ou de distinguer les objets piégés ou *maudits* des objets sans danger.

Ingénierie magique (GAZ 12): c'est la compétence permettant de reconnaître les principes de base de certains dispositifs magiques étranges. Ne comprend pas la formation pratique en conception ou fabrication d'artefacts magiques. Inclus la reconnaissance des objets magiques les plus communs et spéciaux.

Ingénierie magique (DoE 3): c'est la faculté de reconnaître les principes de base de certains dispositifs magiques étranges. Elle *ne* comprend *pas* de formation pratique en conception ou fabrication d'artefacts. Elle inclut la reconnaissance de la plupart des objets magiques courants – sur un jet de compétence réussi.

Instinct (GAZ 10): l'aptitude à détecter les dangers ou les situations étranges. Un jet réussi signifie que vous avez détecté un danger imminent, magique ou physique, dirigé contre vous. Vous ne connaissez ni la nature ni la source du danger.

Intimidation (RC): c'est la faculté d'intimider les personnages non-joueurs en les amenant à faire ce que le personnage joueur souhaite. Un succès signifie que les PNJ sont intimidés pour faire ce que le personnage veut. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre des PJ. Les PNJ sur lesquels cette compétence a été utilisée sont peu susceptibles de devenir amis avec le personnage joueur intimidant.

L'utilisation de cette compétence signifie que le personnage menace implicitement ou explicitement la cible de violence ou d'autres conséquences terribles si la cible ne se montre pas compliant. Pour cette raison, l'intimidation fonctionne mieux avec des personnages de bas niveau. Celle-ci ne fonctionne pas du tout sur les personnages joueurs ou les PNJ de niveau 5 ou plus. Le MD peut également, à sa discrétion, décider que cela ne fonctionne pas sur quelqu'un qui est manifestement

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences



dans une position beaucoup plus forte que le personnage qui utilise la compétence. Par exemple, un roi entouré de gardes d'élite, même s'il est lui-même un personnage de 1er niveau, ne se sentira probablement pas menacé.

Intimidation (GAZ 10) : un talent pour intimider les gens et les amener à faire ce que vous voulez qu'ils fassent. Un jet réussi signifie qu'un PNJ ayant moins de DV obéit. Cette compétence est la même que Bawliing (Ch), sauf qu'elle est basée sur la Force. Les PNJ ayant les mêmes DV ou plus (niveaux pour humains ou demi-humains) peuvent ignorer un jet réussi s'ils réussissent un test de moral (comme décrit dans les règles pour les monstres), ou un test de Bravoure (q.v.) pour les PJ humains et demi-humains. Cette compétence ajoute également un bonus de +1 aux tentatives de commandement (voir Commandement des troupes dans ce chapitre). D'autres améliorations de cette compétence augmentent également le bonus de Commandement.

Intimidation (GAZ 12) : un talent pour intimider les gens afin qu'ils fassent ce que vous voulez. Un jet réussi signifie que les PNJ qui n'aiment généralement pas quelque chose, comme les combats (les Exclus les plus lâches que sont les fermiers ou les artisans), sont alors forcés à faire ce que vous voulez qu'ils fassent.

Cette compétence fonctionne mieux contre les Exclus et les non-combattants. Les aventuriers PNJ et d'autres PNJ de type combattant (gardes, voyous, videurs, etc.) peuvent ignorer une réussite de cette compétence s'ils réussissent un test de Bravoure.

Intimidation (DoE) : la faculté d'intimider les autres pour les amener à faire ce que vous souhaitez qu'ils fassent. Une réussite signifie que vous imposez au PNJ ce que vous voulez. Cette compétence ne peut être utilisée sur des PJ. Elle ne rend pas amicale ceux que vous intimidez.

Elle fonctionne mieux contre les civiles et les non-combattants. Le MD peut avoir des aventuriers PNJ et des personnages résistants qui ne sont pas sujets à l'Intimidation.

J

Jeu (RC) : c'est la faculté de gagner de l'argent dans les jeux d'adresse (jeux de cartes compétitifs, par exemple) et les paris. Cela implique des jeux honnêtes (la Tricherie est couverte ailleurs), et un jet réussi augmente les chances du personnage de gagner de l'argent aux jeux.

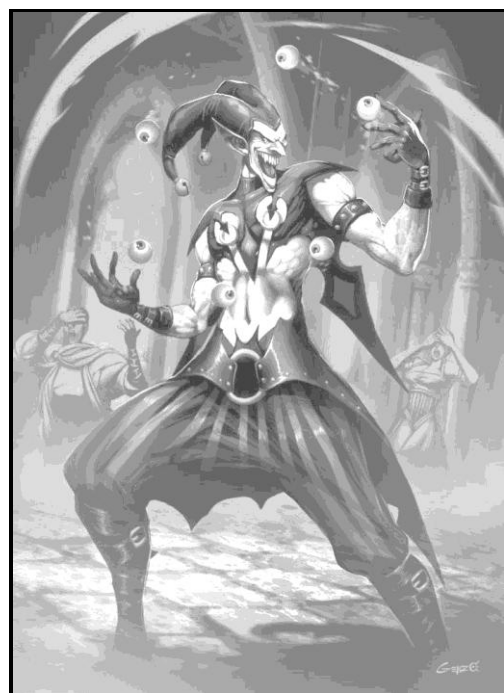
Jeu (GAZ 10) : un talent pour la plupart des jeux impliquant des paris. Un jet réussi signifie que votre MD augmentera vos chances de gagner de manière raisonnable.

Jeu (GAZ 11) : jeu implique que le personnage a une connaissance des différents jeux de hasard et une compréhension instinctive des statistiques. Elle permet à l'individu de repérer un bon pari et de reconnaître un jeu truqué. Bien sûr, cela permet également au personnage d'exploiter un tel jeu.

Jeu (GAZ 12) : un talent pour la plupart des jeux impliquant des paris. Un jet réussi signifie que votre MD augmentera les chances de votre personnage de gagner de manière raisonnable.

Jeu (DoE) : la faculté à gagner de l'argent dans les jeux d'adresse (jeux de cartes compétitifs, par exemple). Cela comprend des jeux honnêtes (Tricherie est décrit ailleurs), et est traité comme n'importe quelle autre compétence professionnelle pour les montants d'argent gagnés à la longue.

Jonglerie (GAZ 13) : un elfe sombre avec cette compétence peut jongler avec trois objets de forme et taille similaires. Un jet de compétence est nécessaire pour jongler avec plus d'objets, avec un malus de -1 pour chaque objet au-delà de quatre, ou des objets de poids différents.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

K-L

Langue (choisir le type) (RC): voir "Règle optionnelle pour les langues", plus loin dans ce chapitre.

Lecture sur les lèvres (RC): pour utiliser cette compétence, le personnage doit être capable de voir les lèvres de la personne ou de la créature ciblée et de comprendre la langue parlée. Un jet réussi permet à un personnage de comprendre la conversation; si celui qui lit sur les lèvres comprend la langue parlée, il peut comprendre les mots des locuteurs. La distance par rapport à la cible et la lumière disponible doivent être prises en compte - le MD devrait appliquer des malus au jet de compétence pour les situations difficiles.

Lecture sur les lèvres (GAZ 12): pour utiliser cette compétence, le personnage doit être capable de voir les lèvres de la personne ou de la créature ciblée et de comprendre la langue parlée. Un jet réussi permet à un personnage de comprendre la conversation. La distance par rapport à la cible et la lumière disponible doivent être prises en compte - votre MD pourra appliquer des modificateurs pour des situations difficiles.

Lecture sur les lèvres (DoE): pour utiliser cette compétence, le personnage doit être capable de voir les lèvres de la personne ou de la créature ciblée et comprendre la langue parlée. Un jet réussi permet « d'entendre » une conversation. La distance jusqu'à la cible et la luminosité disponible doivent être prises en compte - le MD appliquera des modificateurs pour les situations difficiles.

Lecture des Runes: c'est la compétence à lire les runes sacrées des Royaumes du Nord. Une utilisation réussie permet une lecture littérale du message. Comprendre les significations sacrées ou profondes des runes nécessite une utilisation séparée du sort d'interprétation des runes. Activer une Rune de Pouvoir nécessite l'utilisation du sort de *bénédiction* (p.27 GAZ 7 joueur).

Lire/écrire une langue: connaissance d'une langue écrite soit humaine, demi-humaine, ou humanoïde. Un jet d'intelligence est nécessaire chaque fois qu'une tentative est faite pour lire ou écrire cette langue.

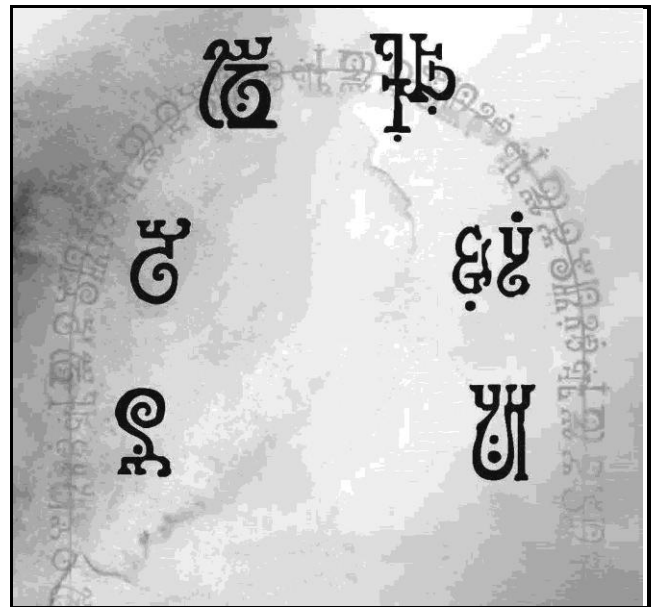
Lire/écrire une langue (GAZ 13): connaissance d'une langue écrite soit humaine, demi-humaine, ou humanoïde. Un jet d'intelligence est nécessaire chaque fois qu'une tentative est faite pour lire ou écrire cette langue.

Lutte (RC): dans un combat de lutte, un jet réussi donnera au personnage un +1 à sa Capacité de Lutteur (voir les règles de "Combat à mains nues" du chapitre 8). Des scores de compétence plus élevés donnent des bonus plus élevés, ainsi un personnage avec lutte à +1 recevrait un bonus de +2, et ainsi de suite.

Lutte (GAZ 12): une utilisation réussie de cette compétence octroie à un personnage un bonus de +1 à sa Capacité de Lutteur comme défini dans les règles Compagnon D&D®. Des scores de compétence plus

élevés sonnent des bonus plus élevés, ainsi un personnage avec Lutte à +1 pourra recevoir un bonus de +2, et ainsi de suite.

Lutte (DoE): en combat de lutte, un jet réussi donne au personnage un bonus de +1 à sa Capacité de Lutteur comme défini dans les Règles Compagnon D&D®. De plus hauts score de compétence donne des plus hauts bonus, ainsi un personnage avec Lutte à +1 recevrait un bonus de +2, et ainsi de suite.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences



Magies alternatives (RC) : cette compétence permet à un personnage d'avoir une connaissance de base des magies qui ne sont pas liées à la magie des sorts classiques. Elle comprend la connaissance de nombreuses capacités magiques de monstres bien connus du Plan Primaire et extra-planaires et d'Êtres immortels. Le MD définit quels types de connaissances cette compétence fournit dans sa ou ses campagnes.

Magies alternatives (GAZ 12) : connaissance de base de ces magies qui ne sont pas directement liées à la magie des sorts classiques. Elle comprend la connaissance de nombreuses capacités magiques de monstres bien connus du Plan Primaire et extra-planaires et des Êtres immortels.

Magies alternatives (GAZ 13) : connaissance de base de ces magies qui ne sont pas directement liées à la magie des sortilèges classiques. Comprenant la connaissance des capacités magiques des monstres bien connus du Plan Primaire et extra-planaires, et des Êtres Immortels.

Magies alternatives (DoE) : connaissance de base de ces magies qui ne sont pas directement liées à la magie des sorts classiques. Elle inclut la connaissance Elle comprend la connaissance de nombreuses capacités magiques de monstres bien connus du Plan Primaire et extra-planaires et des Êtres immortels.

Magies Cléricales (GAZ 7) : capacité de reconnaître et identifier les effets magiques associés aux sorts et autres capacités magiques des clercs. A la discrétion du MD, il peut permettre l'utilisation occasionnelle d'objets de clercs par des lanceurs de sorts, mais il est universellement connu comme extrêmement dangereux – cela peut entraîner la destruction de l'objet *et* de l'utilisateur si le jet de compétence est raté.

Maîtrise d'arme (GAZ 12) : celle-ci permet à un personnage de devenir expert avec une arme, comme décrit dans les règles D&D® Master sous Maîtrise d'arme. Un point de compétence doit être échangé pour chaque niveau de maîtrise d'arme.

Maîtrise d'arme (GAZ 13) : celle-ci permet à un personnage de devenir expert avec une arme, comme décrit dans livret du Maître Master dans Maîtrise d'Armes (p.16-17). Un point de compétence doit être échangé pour chaque niveau de Maîtrise d'arme suivant.

Marchandage (RC) : un jet de compétence réussi permet à un personnage d'obtenir la meilleure offre disponible pour des biens, services ou informations. Il n'est généralement pas possible pour un personnage de marchander avec un autre afin d'obtenir beaucoup pour rien.

Marchandage (clan Chossum, GAZ 5) : un jet de compétence réussi implique que le personnage a obtenu le meilleur prix possible pour ses marchandises,

informations ou services. Si deux personnages avec la compétence marchande l'un avec l'autre, celui qui réussit le meilleur jet l'emporte. Le MD peut donner des bonus ou des pénalités à chaque personnage pour refléter le niveau de difficulté de la négociation menée.

Exemple : Shermakan Chossum essaye de persuader Janarina Donovan, une commerçante de Karamaikos, de lui payer un arc long erendyl au même prix qu'il atteindrait à Spécularum, prix manifestement ridicule - la marchande ne ferait aucun profit dans cette affaire. Shermakan a un Charisme de 10, mais a augmenté sa compétence marchandage à 12. Il lance un d20 et obtient 8, réussissant son jet de 4 points. Mais le MD déclare que c'est une affaire difficile à conclure et pénalise le jet de 3. Shermakan n'a donc réussi son jet que de 1 point.

Janarina Donovan a un Charisme de 15 et un jet de marchandage à opposer. Le MD fait un 13 ; elle réussit donc son jet de seulement 2 points, ce qui est suffisant pour battre le résultat de Shermakan. Janarina paye les arcs au prix courant.

Cette compétence sert surtout pour les négociations rapides avec des PNJ lorsqu'il n'y a pas le temps de jouer la rencontre. Les transactions entre PJ devront être jouées en vrai, non *jouées aux dés*.

Marchandage (GAZ 11) : le marchandage est utilisé pour négocier simplement les prix sur un marché ou les salaires pour un travail simple. En règle générale, l'utilisation réussie de la compétence *Marchandage* entraîne le changement du prix d'un objet. Pour chaque point pour lequel le personnage réussit son jet, modifiez le prix de vente d'un objet de 2%. Ainsi, si un personnage de Darokin achète un arc long dont le prix est normalement de 40 daros et qui réussit son jet de compétence *Marchandage* de 5 points, il reçoit une remise de 10% (ce qui fait que le prix de vente devient de 36 daros. Si le personnage avait vendu l'arc, il aurait obtenu 44 daros pour cela. Cependant, cette compétence ne convient pas aux complexes intrusions de transactions commerciales majeures, car cela nécessite la compétence *Négociation*.

Marchandage (GAZ 12) : un jet de compétence réussi implique que le personnage a obtenu le meilleur prix possible pour ses marchandises, informations ou services. Si deux personnages avec la compétence marchande l'un avec l'autre, celui qui réussit le meilleur jet l'emporte. Le MD peut donner des bonus ou des pénalités à chaque personnage pour refléter le niveau de difficulté de la négociation menée.

Marchandage (GAZ 13) : un jet réussi permet à un personnage d'obtenir la meilleure offre disponible pour des biens, services ou informations. Si deux personnages possédant cette compétence négocient l'un contre l'autre, et que tout deux réussissent leur jet de compétence, celui qui réalise le jet le plus bas l'emporte.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Le MD peut octroyer des bonus ou malus à l'un ou l'autre des personnages pour simuler les difficultés du marché à conclure.

Marchandage (DoE) : un jet réussi de cette compétence permet à un personnage d'obtenir la meilleure offre disponible pour des biens, services ou informations. Il n'est généralement pas possible de négocier avec quelqu'un afin qu'il vous donne beaucoup pour pas grand-chose.

Marche sylvestre (GAZ 5) : cette compétence permet de se déplacer dans les frondaisons, passant d'un arbre à l'autre pour se déplacer, travailler ou combattre dans les branchages. Les elfes apprennent à pratiquer les branches d'arbres dès le plus jeune âge.

Les elfes ayant cette compétence y réussissent habituellement dans les circonstances normales. Le jet de compétence n'est nécessaire que si l'arbre est secoué par une tempête ou que le personnage est en train de combattre ou d'accomplir une autre tâche complexe tout en se déplaçant dans les branchages.

Les bonus et pénalités suivantes s'appliquent à cette compétence basée sur la Dextérité:

Bonus et pénalités (cumulatifs)

Chêne maison ou sentinelle	+1
Arbre d'une espèce inhabituelle	
-1	
Arbre mort (branches cassantes)	
-3	
Niveau 1-3	-1
Niveau 7-10	+1
Plus de 800.000 PX	+2
Élevé à Alfheim	+1

Marche sylvestre (DoE 3) : c'est une compétence (en Alphatia) seulement connue des elfes Shiye. Il permet aux elfes de rester dans les arbres, de passer d'un arbre proche à un autre, et de travailler et de se battre d'une branche d'arbre. Les elfes ayant cette compétence réussissent généralement dans des situations normales, le jet de compétence n'est seulement nécessaire que lorsque le personnage se déplace de plus de 4,5 m/round, combat, ou réalise une autre tâche complexe lorsqu'il se déplace au travers des branches.

Menuiserie (GAZ 11) : la compétence de menuiserie permet au personnage de créer de belles œuvres d'art ou des objets utilitaires de divers bois. Elle comprend une connaissance de la sculpture et l'utilisation d'une grande variété d'outils de menuiserie. Les menuisiers darokiniens sont souvent considérés comme étant les meilleurs dans le Monde Connu.

Métier intellectuel (RC) : le personnage est doué pour un type de profession non manuelle comme la politique, la cuisine, la gestion de domaine, les soins aux chevaux, l'écriture (le personnage doit savoir lire), etc. Le personnage peut gagner sa vie avec son talent et

(avec un jet réussi) donner un avis d'expert sur des sujets se rapportant à sa compétence. Le joueur doit préciser la profession spécifique que son personnage connaît; un personnage peut acheter plusieurs compétences professionnelles différentes.

Métier intellectuel (DoE) : un type de métier non manuel; les exemples comprennent : avocat, architecte, accompagnateur, cuisinier, ingénieur, palefrenier, scribe (doit être alphabétisé), marin, valet, etc. Le personnage peut gagner sa vie grâce à ses compétences, et (avec un jet réussi) faire des analyses d'expert sur des sujets concernant sa compétence.

Métier manuel (RC) : le personnage est très doué pour un type de métier tel que la maçonnerie, l'agriculture, l'exploitation minière, la taille de pierre, etc. Le personnage peut gagner sa vie avec la compétence. Avec un jet réussi, il peut interpréter l'information à la lumière de sa profession. Un personnage doit spécifier le type de métier qu'il connaît, et il peut sélectionner plusieurs compétences de métier pour être compétent dans de nombreux types d'emplois.

Métier manuel (DoE) : un type de métier professionnel, les exemples comprennent maçon, fermier, domestique, mineur, tailleur de pierre, etc. Le personnage peut gagner sa vie avec la compétence. A l'occasion où cela est utile, avec un jet réussi, il peut interpréter l'information à la lumière de sa profession.

Musique (RC) : cette compétence permet à un personnage de jouer d'une manière habile d'un groupe d'instruments apparentés. Le joueur choisit le groupe d'instruments que son personnage connaît, et le personnage peut prendre la compétence plusieurs fois afin de connaître plusieurs groupes d'instruments. Les groupes comprennent les instruments à cordes, les cuivres, les percussions, les bois, etc. Cette compétence est souvent associée à la compétence Chant.

Musique (GAZ 13) : choisissez un groupe d'instruments apparentés; les groupes comprennent les instruments à cordes, les cuivres, les percussions, etc. Comme leurs cousins de la surface, les elfes sombres sont des talentueux musiciens.

Musique (DoE) : cette compétence permet à un personnage de jouer d'un groupe d'instruments connexes de manière chevronnée, le joueur choisit un groupe d'instruments que son joueur connaît. Les groupes comprennent les instruments à cordes, les cuivres, les percussions, les bois, etc. Cette compétence est souvent associée à la compétence Chant.

Mysticisme (RC) : cette compétence, bien que similaire à Cérémonie (ci-dessus), est prise par les non-croyants. Cette compétence permet au personnage de connaître instinctivement la meilleure option pour satisfaire les Immortels en général. Un jet de compétence réussi, par exemple, signifie que le personnage reconnaît une idole dédiée à un Immortel et que les personnages devraient la traiter avec le respect qui lui convient.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Mysticisme (GAZ 10) : votre personnage connaît instinctivement la meilleure ligne de conduite à tenir pour plaire aux Immortels, ou pour éviter d'être victime d'une malédiction. Un jet réussi signifie, par exemple, que votre personnage a reconnu une idole dédiée à un patron Immortel, et a décidé de ne pas la profaner.

Mysticisme (GAZ 12) : votre personnage connaît instinctivement la meilleure ligne de conduite à tenir pour plaire aux Immortels et aux Esprits, ou pour éviter d'être victime d'une malédiction. Un jet réussi signifie que votre personnage a reconnu une idole dédiée à un patron Immortel, et lui permettant de lui rendre les marques de respect qu'il se doit.

N

Navigation (RC) : en prenant des indications à partir de la position du soleil et des étoiles (ou des phénomènes atmosphériques appropriés dans votre campagne), le personnage peut toujours savoir à peu près où il se trouve. Des jets de compétences réussis, avec des bonus ou des malus pour la distance du personnage le séparant de son territoire natal et la familiarité de son environnement, indiqueront au personnage plus précisément où il se trouve.

Navigation (GAZ 9) : Le personnage sait comment aller d'un endroit à un autre grâce aux étoiles et au soleil. Il peut lire des graphes et des cartes et suivre sa position relative.

Navigation (GAZ 11) : la compétence de navigation est utile pour trouver son chemin dans le désert ou en mer. Il existe de nombreux moyens de localiser sa position avec cette compétence, y compris la position du soleil (pendant la journée) et l'emplacement de diverses étoiles et constellations la nuit. Pendant les périodes de ciel couvert, lorsque les indications astronomiques ne sont pas utilisables, le personnage se retrouvera en comptant sur "la navigation à l'estime" et de l'utilisation de schémas et de cartes.

Navigation (GAZ 12) : en prenant des directions de la position du soleil et des étoiles, votre personnage sait toujours à peu près où il se trouve. Un personnage avec cette compétence connaît automatiquement sa position dans les steppes. Au-delà des steppes un jet est requis.

Navigation (GAZ 13) : la compétence de guider un bateau ou un navire à une destination non familière ou dans des circonstances défavorables sur les voies navigables souterraines des elfes sombres. L'utilisation de cette compétence suppose la possession d'une carte ou une connaissance équivalente d'une zone. Si rien de tout cela n'est disponible, un malus de -4 à -8 peut être imposé.

Navigation (DoE) : en prenant des caps à partir de la position du soleil et des étoiles, le personnage peut toujours savoir à peu près où il se trouve. Des jets de compétences réussis, avec des modificateurs positifs ou négatifs pour la distance le séparant de son territoire d'origine et de la familiarité de son environnement, indiqueront au personnage où il se trouve.

Navigation à la Voile (GAZ 9) : le personnage sait comment manœuvrer un navire. Cette compétence ne lui donne pas la possibilité de naviguer dessus.

Navigation à la Voile (GAZ 11) : la compétence Navigation à la voile signifie que l'individu est un marin accompli et compétent. Bien que Darokin produise beaucoup d'excellents marins par elle-même, ceux qui possèdent un véritable amour de la mer et s'intéressent à l'apprentissage des points subtils de navigation passent souvent quelque temps à bord des navires marchands des Guildes de Minrothad.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Négociation (GAZ 11) : la compétence de négociation est utilisée pour établir et conclure de complexes accords commerciaux et politiques. Les machinations de l'économie de Darokin peuvent devenir très complexes et il faut souvent plus qu'un peu de *Persuasion* ou un sourire pour revenir avec un contrat. Cette compétence combine certains des points les plus subtils de l'économie, de la loi et de la logique pour atteindre ses buts.

O

Orientation/Conseil (DoE) : c'est la compétence de conseil du bon vieux clerc et d'autres personnes dont les conseils sont recherchés par les personnes en difficulté. Le joueur interprète la situation, formule sa recommandation, puis effectue son jet. S'il réussit, le MD lui dira à quel point son idée est exacte ou utile.

Orientation dans les cavernes (GAZ 13) : utilisée sous terre, lors de déplacement sur de longues distances. Elle évite de se perdre lors de l'exploration de cavernes, de tunnels et des rivières souterraines. S'orienter dans un dédale nécessite un jet de compétence.

P

Perception auditive (GAZ 10) : aptitude à percevoir de faibles bruits, ou certains détails parmi une multitude de sons différents, en identifiant la source et la nature. Un jet réussi signifie que vous pouvez prédire approximativement la quantité de troupes qui approchent, si certaines ont des armures, des montures, des machines de guerre, et à quelle distance elles se trouvent. Un jet supplémentaire avec un malus est nécessaire pour déterminer la tribu. Cette compétence améliore le THACO du *Tir aveugle* de + 1.

Perception auditive (GAZ 10) : l'aptitude à percevoir de faibles bruits, ou certains détails parmi une multitude de sons différents, identifiant leur source et leur nature (voir la note au début de cette section). Cette compétence améliore la compétence *Tir aveugle* (ci-dessous) en accordant un bonus de +1 sur le jet de compétence ; ou en accordant +1 sur le THACO pour un personnage tirant dans le noir qui ne possède pas *Tir aveugle*.

Persuasion (RC) : c'est la faculté de persuader les PNJ de l'honnêteté et de la sincérité de votre personnage. Ce n'est pas la compétence d'un menteur, l'orateur doit croire à la vérité de ce qu'il dit. L'utilisation réussie de la compétence signifie que l'auditeur croit ce que le locuteur lui dit. Cela ne signifie pas que l'auditeur acceptera les actions proposées par l'orateur. Le MD peut assigner des modificateurs de +1 à +8 au jet de compétence si le public est hostile. C'est une bonne compétence à posséder pour les diplomates et les négociateurs.

Persuasion (GAZ 7) : la capacité de prouver votre honnêteté et votre sincérité aux PNJ qui écoutent. Cette compétence ne peut être utilisée pour tromper un auditeur ; le locuteur doit croire en la véracité de ce qu'il dit. Une utilisation réussie de cette compétence signifie que l'auditeur croit ce que le locuteur lui dit. Ceci n'implique pas que l'auditeur acceptera les actions proposées par l'orateur.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Si le PNJ qui écoute est hostile, ou a une raison de se méfier de l'orateur, le MD peut imposer des malus de -1 à -8 au jet de compétence. A la place, le MD peut demander un jet opposé de Charisme, ou peut requérir des jets entre la compétence Persuader et le trait de Confiance du PNJ.

Persuasion (GAZ 11) : la persuasion est utilisée dans un certain nombre de situations, comprenant la diplomatie, les transactions commerciales simples et de nombreuses situations sociales. Les MD doivent veiller à ne pas abuser de cette compétence. Rappelez-vous qu'une personne ne fera jamais quelque chose de manifestement nuisible pour elle-même ou ses amis en raison de cette compétence.

Persuasion (GAZ 12) : la capacité de prouver votre honnêteté et votre sincérité aux PNJ qui écoutent. Cette compétence ne peut être utilisée pour tromper un auditeur ; le l'orateur doit croire en la véracité de ce qu'il dit.

Si le PNJ est hostile, ou qu'il a des raisons de se méfier de l'orateur, le MD peut imposer des pénalités de -1 à -8 à l'Intelligence de l'orateur.

Persuasion (GAZ 13) : la faculté de prouver votre sincérité aux PNJ qui écoutent. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour tromper un auditeur, l'orateur doit toujours croire en la véracité de ce qu'il dit. Si le PNJ est hostile, ou s'il a des raisons de se méfier de l'orateur, le MD peut imposer des malus de -1 à -8 au jet de compétence.

Persuasion (DoE) : c'est la faculté de persuader les PNJ de votre honnêteté et de votre sincérité. L'orateur doit croire la vérité de ce qu'il dit. L'utilisation réussie de cette compétence signifie que l'auditeur croit ce que le locuteur lui dit. Cela ne signifie pas que l'auditeur acceptera les actions proposées par l'orateur. Le MD peut assigner des malus de -1 à -8 à l'utilisation de la compétence si le public est hostile.

Pilotage (RC) ; c'est l'équivalent de la compétence Équitation, mais elle s'applique aux voiliers (elle peut aussi s'appliquer aux grands vaisseaux tels que les navires aériens et les châteaux volants, si de telles choses existent dans une campagne. L'utilisation d'objets magiques tels que les *tapis volants* et *balais volants* n'exigent pas la compétence de Pilotage). Un personnage doit utiliser une classe de Pilotage différente pour chaque type de navire, tel que défini dans la compétence de Pilotage : Table des Types de Vaisseaux. A ce titre, il devra dépenser plus d'une compétence pour piloter plus d'un type de navire.

Compétence de Pilotage	Table des Types de Vaisseaux
Type de Vaisseau Petits bateaux	Vaisseaux de cette catégorie Bateau fluvial, voilier, canoë, canot de sauvetage, radeau
Longs navires Galère galère de guerre	Petite galère, grande galère,
Bateaux aquatiques	Grand voilier, petit voilier, transport de troupes
Vaisseau volant	Bateau aérien, navire aérien

Pilotage (DoE 3) : c'est l'équivalent de la compétence Équitation du livret II, mais appliqué aux vaisseaux volants des Alphatiens. Vous devrez prendre différentes catégories de Pilotage pour chaque type de véhicule différent, mais heureusement, les bateau aériens/navires volants ne constituent qu'une seule catégorie et couvrent la plupart des types de vaisseaux volants créées par les Alphatiens (certaines autres catégories, plus inhabituelles, comprennent des châteaux volants et des avions spéciaux en forme de dragons ou de rocs).

Pistage (RC) : le personnage peut suivre des traces. Le MD est libre d'augmenter ou de pénaliser les chances de succès selon les circonstances (âge des pistes, type de terrain, nombre de pistes suivies, etc.).

Pistage (GAZ 5) : les elfes sont des chasseurs et pisteurs sans pareil. Dans un milieu boisé, ils peuvent pister (suivre à la trace) les animaux, les elfes et autres créatures intelligentes. Cette compétence basée sur l'Intelligence est modifiée par les bonus et pénalités suivantes.

Bonus et pénalités (cumulatifs)

Piste récente (moins d'une heure)	+1
Piste ancienne (plus de 6 heures)	-1
Piste très ancienne (plus de 24 heures)	-3
Niveau 1-3	-1
Niveau 7-10	+1
Plus de 800.000 PX	+2
Élevé à Alfheim	+1

Un elfe peut aussi tenter de dissimuler ses traces en utilisant les mêmes techniques forestières. Si un elfe essaye de cacher ses traces et réussit son jet de Pistage, soustrayez du jet de pistage du meilleur poursuivant la différence de score du jet réussi par celui qui se dissimule.

Féalarc, du clan Flèche-Rouge, tente d'échapper aux pisteurs Erendyl. Son intelligence est de 14, il a été élevé à Alfheim et est de niveau 8, et a donc un jet de pistage à 16. Son joueur obtient un 12, ce qui lui fait réussir le jet de 4 points.

Féalarc est poursuivi par Celedryl Erendyl, un elfe de 10^e niveau avec un score d'Intelligence de 12. Il a également atteint un rang E comme guerrier. La piste de Féalarc est vieille de huit heures, et Celedryl a été élevé à Glantri, aussi n'a t il qu'un +2 en bonus, ce qui lui fait un score de pistage de 14. Comme Féalarc a

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

réussi son jet de 4 points, Celedryl doit faire 10 ou moins pour réussir ($14 - 4 = 10$). Le joueur de Celedryl obtient 12, ce qui est un échec. Celedryl perd la trace de Féalarc et ne parvient pas à le retrouver, et retourne à Elleromyr pour le dire au groupe.

Pistage (GAZ 12) : votre personnage peut suivre une piste. Le MD est libre d'augmenter ou de diminuer les chances de succès en fonction des circonstances (âge de la piste, type de terrain, nombre de fugitifs, etc.)

Cette compétence peut aussi être utilisée pour dissimuler des traces faites par votre personnage et ses compagnons. La différence entre le chiffre obtenu au jet et le chiffre nécessaire pour réussir la tentative est utilisé comme malus négatif sur l'Intelligence pour les jets de Pistage effectués par quiconque essaye de suivre votre personnage.

Par exemple, Temur tente de masquer les traces laissées par son cheval. Elle a une compétence en Pistage de 15 et obtient un résultat de 5, un jet réussi. Tout pisteur suivant sa piste a un malus de -10 à son Intelligence pour ses jets de Pistage.

Pistage (DoE) : le personnage peut suivre des pistes. Le MD est libre d'augmenter ou de diminuer les chances de succès en fonction des circonstances (âge de la piste, type de terrain, nombre de pistes suivies, etc.).

Plaidoyer (GAZ 11) : plaidoyer est la compétence utilisée pour plaider une affaire criminelle devant un tribunal de Darokin. Cette compétence est plus spécialisée que les compétences d'*Avocat* ou de *Persuasion*, et plus efficace. Bien que l'utilisation de cette compétence ne fera jamais ignorer à un juge les preuves évidentes, elle peut faire toute la différence dans un procès typique.

Pose de pièges (RC) : c'est la capacité de construire des pièges pour capturer des animaux, des monstres et des visiteurs indésirables. Un jet de compétence réussi signifie que le piège fonctionne correctement. Le MD peut attribuer des modificateurs au jet de compétence en fonction du temps dont dispose le personnage pour mettre en place du piège, de la disponibilité des matériaux, etc.

Pose de pièges (GAZ 10) : construire des pièges pour capturer des animaux, des monstres ou des visiteurs indésirables. Un jet réussi signifie que le piège fonctionne correctement.

Pose de pièges (GAZ 11) : la compétence de construction de pièges signifie qu'une personne a acquis un certain niveau de formation dans les méthodes de sécurisation utilisées pour mettre en échec les voleurs. Comme on peut s'y attendre, ceux qui possèdent cette compétence ont une petite chance de détecter et de désamorcer les pièges en raison de leur expérience avec ceux-ci. Cette chance ne doit toutefois pas se substituer à la compétence de voleur, et les MD sont encouragés à l'utiliser judicieusement.

Pose de pièges (GAZ 13) : construire des pièges pour capturer des animaux, des monstres, ou des visiteurs

indésirables. Un jet réussi signifie que le piège fonctionne correctement.

Potier (GAZ 11) : les potiers sont capables d'utiliser leurs talents pour créer des objets utilitaires (tels que de simples bocaux ou pots pour le stockage des aliments) ou de belles œuvres d'art (comme une amphore richement décorée). Les potiers qualifiés sont capables d'évaluer les œuvres de leurs pairs, et fréquemment de vivre en vendant leurs marchandises.

Premier soins (RC) : c'est la compétence de traiter les blessures et de diagnostiquer les maladies chez les humains et les demi-humains. Un jet de compétence réussi permet à un personnage de restaurer 1d3 points de vie à un personnage blessé (une compétence apparentée, Soins vétérinaires, permet un traitement similaire des animaux et des monstres).

Cette compétence *ne peut pas être utilisée* plus d'une fois sur un personnage blessé pour la même série de blessures. Si le personnage reçoit de nouvelles blessures, la compétence de Premiers soins peut être appliquée aux nouvelles blessures. Un jet de compétence est requis pour un ensemble de blessures, pas individuellement pour chaque blessure (le terme "ensemble de blessures" fait généralement référence à tous les points de vie perdus par un personnage lors d'une seule situation de combat).

Si un soigneur obtient un 20 naturel en utilisant cette compétence, il inflige accidentellement 1d3 points de dégâts au patient, et il ne peut plus traiter à nouveau cette série de blessures.

Des jets de compétences réussis permettent au soigneur de diagnostiquer le type de maladie. De plus, un jet réussi de 5 ou plus permettra au personnage de déterminer si une maladie est naturelle ou provoquée par la magie.

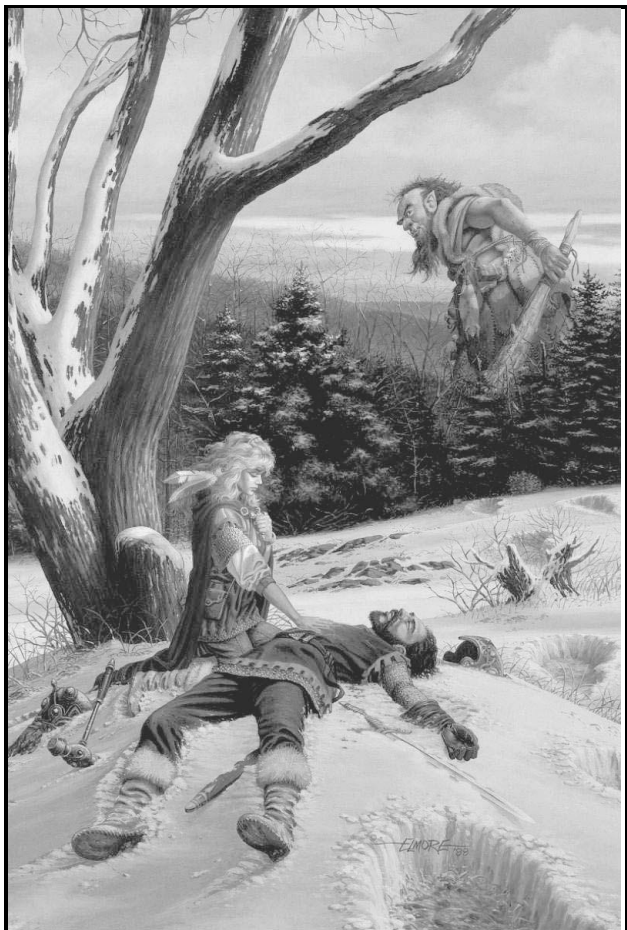
Premier soins (GAZ 12) : la capacité à dispenser les premiers soins. Un jet réussi permet à un personnage de restaurer 1d4 points de vie à une créature ou un personnage blessé. Cette compétence ne peut être utilisée sur un personnage ou une créature plus d'une fois par blessure. Si par la suite le personnage est ramené au maximum de ses points de vie, et qu'il est ensuite à nouveau blessé, les premiers soins peuvent à nouveau être appliqués. Si un 20 est obtenu lors de l'utilisation de cette compétence, 1d4 points de dégâts sont infligés au patient.

Premier soins (GAZ 13) : la faculté à dispenser une aide médicale simple. Un jet réussi permet à un personnage de restaurer 1d4 points de vie sur n'importe quel personnage ou créature blessés. Cette compétence ne peut être utilisée sur un personnage ou une créature plus d'une fois par blessure. Si le personnage est ensuite restauré au maximum de ses points de vie, et qu'il est à nouveau blessé, des premiers soins peuvent à nouveau être appliqués. Si un résultat de 20 est obtenu en utilisant cette compétence, 1d4 points de dégâts sont infligés au patient.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Prosternation (GAZ 12) : c'est une compétence importante pour se sortir de situations délicates dans la société d'Ethangar. Un personnage possédant cette compétence se prosterne aux pieds d'un personnage de plus haut statut et rampe. Une utilisation réussie produira le pardon des délits mineurs, et les peines pour des délits majeurs seront réduites. Elle est aussi utile pour faire de la lèche à un Khan en colère.



Q-R

Respiration lente (GAZ 10) : un jet réussi signifie que votre personnage survit dans un espace réduit après l'effondrement d'une sortie de caverne. Un jet est nécessaire pour chaque jour d'emprisonnement, avec une pénalité de -1 pour chaque jour cumulatif. La même règle peut être appliquée sous l'eau, avec une pénalité de -1 pour chaque minute d'immersion. Un jet raté signifie que le personnage s'étouffe et meurt.

Respiration lente (GAZ 13) : un jet réussi signifie que votre personnage survit dans un espace réduit après l'effondrement d'une issue de caverne. Un jet est nécessaire pour chaque jour d'emprisonnement, avec un malus cumulatif de -1 pour chaque jour durant lequel le personnage a été piégé. La même règle peut être appliquée à l'eau, avec une pénalité de -1 pour chaque minute d'immersion. Un jet raté signifie que le personnage s'étouffe et meurt.

Roi de l'évasion (GAZ 10) : votre personnage a une chance de se détacher lorsqu'il est attaché ou enfermé. Un jet de compétence réussi signifie que votre personnage a réussi à se débarrasser de ses cordes. Un autre jet est nécessaire pour ouvrir une porte verrouillée. Et s'éloigner du lieu d'emprisonnement devrait être joué.

Roi de l'évasion (GAZ 12) : votre personnage a une chance de se détacher lorsqu'il est ligoté. Un jet réussi signifie que votre personnage a réussi à se débarrasser de ses cordes. La compétence de base est efficace contre l'entrave de corde. Des niveaux de compétence plus élevés sont nécessaires pour s'attaquer à des chaînes de fer, etc.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

S

Saut (GAZ 12) : l'utilisation réussie de cette compétence permet au personnage de sauter par-dessus des obstacles et des distances jusqu'à 3 mètres, augmentée de 3 mètres avec un élan au départ.

Saut (GAZ 13) : l'utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de sauter par-dessus des obstacles et des distances de jusqu'à 3 mètres, augmentée de 3 mètres avec un élan au départ.

Saut de corniches (GAZ 10) : commune dans les milieux souterrains. Permet à votre personnage de sauter en toute sécurité d'un rebord rocheux à un autre à moins de 2 m, avec un encombrement raisonnable. La compétence permet également à votre personnage de trouver la corniche la plus sûre et la plus stable sur son chemin. Les circonstances peuvent nécessiter un jet de compétence.

Saut de corniches (GAZ 13) : commune dans les milieux souterrains, cette compétence permet à votre personnage de sauter en toute sécurité d'un rebord rocheux à l'autre à moins de 2 mètres, et avec un encombrement raisonnable. La compétence permet également à votre personnage de trouver la corniche la plus sûre, la plus stable sur votre chemin. Les circonstances peuvent nécessiter un jet.

Science (choisir le type) (RC) : le personnage est expert dans une branche scientifique telles que l'astronomie, la géologie, la métallurgie, etc. Les personnages ayant cette compétence peuvent gagner leur vie en l'utilisant, généralement comme spécialistes dans de grandes villes. Le MD ne devrait pas autoriser cette compétence aux personnages appartenant à des cultures plus primitives, mais elle est tout à fait appropriée aux personnages des régions fortement civilisées du monde. Le joueur doit indiquer quelle branche des sciences son personnage a maîtrisé; un personnage peut acquérir plusieurs compétences scientifiques pour connaître plusieurs disciplines.

Science (DoE) : une branche d'étude scientifique. Les exemples incluent l'astronomie, la géologie, la métallurgie, etc. Les personnages possédant cette compétence peuvent gagner leur vie avec celle-ci, généralement en tant que spécialistes indépendants dans les grandes villes.

Se cacher dans l'ombre (GAZ 10) : Comme la capacité du voleur. Effectuez un jet de compétence ou utilisez la capacité comme un voleur du même niveau d'expérience (jusqu'à vos DV).

Se cacher dans l'ombre (GAZ 13) : comme la faculté de Voleur (voir la note au début de la section).

Sellerie (GAZ 11) : sellerie peut être utilisée pour fabriquer une variété d'objets utiles pour l'équitation, y compris les selles. Sacoques de selle et les brides. Ceux qui possèdent cette compétence peuvent créer des

objets à utiliser sur différents types d'animaux si on leur donne l'occasion d'étudier la bête au préalable.

Sens du danger (RC) : un jet de compétence réussi signifie que le personnage peut détecter un danger imminent. Le personnage ne connaîtra pas la nature ou la source du danger. Le MD, et pas le joueur, fait le jet de compétence, et il ou elle ne devrait pas dire au joueur qu'un jet a été fait à moins que celui-ci ne soit un succès (et qu'il y ait du danger).

Sens du danger (GAZ 12) : une aptitude à détecter des dangers ou des situations étranges. Un jet réussi signifie que vous avez détecté un danger imminent. Vous ne connaissez pas la nature ou la source du danger. Le MD pourra faire ce jet en secret, vous informant du résultat.

Sens du danger (GAZ 13) : une aptitude à détecter des dangers ou des situations étranges. Un jet réussi signifie que vous avez détecté un danger imminent, magique ou physique, dirigé sur vous. Vous ne connaissez pas la nature ou la source du danger. Le MD fera un jet secret, vous informant du résultat.

Sens du danger (DoE) : un jet de compétence réussi signifie que le personnage peut détecter un danger imminent. Le personnage ne connaîtra pas la nature ou la source du danger. Le MD fait le jet de compétence, pas le personnage, informant le personnage du résultat (le cas échéant).

Servilité (GAZ 10) : aptitude à ramper et paraître si pitoyable qu'un agresseur ou un ennemi peut laisser votre personnage seul ou l'épargner un jour de plus. Avec un jet réussi et une pénalité raisonnable, le bourreau pourrait même vous laisser partir (mais pas le repas). Cela devrait toujours être « joué » (role play) de toutes les manières!

Signalisation (choisir le type) (RC) : une utilisation réussie de cette compétence permet au personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre spécialiste en Signalisation de même culture, guildes commerciale, force militaire ou « école ». Par exemple, un personnage nain avec la compétence Signalisation pourrait empiler des roches en amas; cela ne communiquerait rien à la plupart des personnages, mais un autre personnage nain avec Signalisation le reconnaîtrait comme signal et serait capable d'interpréter sa signification. Quand un personnage prend une compétence de signalisation, il doit spécifier le type et la culture des signaux qu'il va étudier et il doit avoir l'opportunité d'apprendre de tels signaux. Les types de signaux appropriés comprennent les signaux de trompette militaire, les signaux des pavillons maritimes, les signaux de fumée, les signaux de tambours, etc.

Signalisation (GAZ 10) : permet à votre personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre spécialiste de la signalisation. Par exemple, des piles discrètes de pierres et de branches peuvent être laissées sur une piste pour avertir les sympathisants d'un danger imminent.

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Des messages simples peuvent, de cette manière, être laissés, comme: «armée arrivant du nord», «camper ici», ou «retourner au village». La communication est également possible avec des tambours de guerre, des signaux de fumée ou de l'imitation sonore à courte distance.

Chaque tribu dispose de son propre langage. Chaque langue de signalisation étrangère repose sur une compétence distincte.

Signalisation (GAZ 12) : permet à votre personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre spécialiste de la signalisation. Par exemple, des piles de pierres discrètes peuvent être laissées pour avertir des disciples amicaux d'un danger imminent. Il permet aussi de laisser des messages simples, tels que «l'armée arrive du nord», «campez ici» ou «faites demi tour et prévenez le Khan.»

La communication est également possible en utilisant des tambours de guerre, des bannières et des signaux de fumée. Tous les Ethengaris connaissent les signaux émis par les tambours de guerre et les étendards.

Signalisation (GAZ 13) : permet à votre personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre spécialiste de la signalisation. Par exemple, des piles de pierres discrètes peuvent être laissées pour avertir des disciples amicaux d'un danger imminent. Un elfe sombre compétent peut aussi laisser un message simple, tel que «patrouille troll arrivant du nord», «endroit sûr pour camper», ou «faites demi-tour et prévenez l'armée elfe sombre».

La communication est aussi possible en utilisant des trompettes, des drapeaux et des signaux lumineux. Tous les elfes sombres sont familiarisés avec les signaux envoyés par les trompettes de l'armée.

Signalisation (DoE) : une utilisation réussie permet au personnage de laisser des messages qui ne peuvent être compris que par un autre spécialiste de la Signalisation. Par exemple, des rayures discrètes sur un tronc d'arbre peuvent être un signe elfique d'un danger droit devant. Lorsqu'un personnage adopte la compétence Signalisation, il doit spécifier le type de signaux auxquels elle se rapporte, et doit avoir eu l'occasion d'apprendre de tels signaux. Les types de Signalisations que l'on trouve dans l'Empire comprennent les signaux Elfiques/Forestiers, les signaux Nains, les signaux des Voleurs, et les signaux de trompettistes (utilisés dans l'armée).

Skald (poète/barde scandinave) : Connaissance des versets traditionnels concernant les traditions, les légendes et les figures héroïques du Northland, ainsi que la capacité de présenter des contes à un public. Plus le jet est réussi (pour autant qu'il soit réussi), plus la présentation est agréable. Pour créer des versets originaux glorifiant les actions des héros modernes, les jets sont effectués à un malus de - 4.

Soigner (GAZ 10) : votre personnage connaît un secret médicinal tribal qui aide à guérir les blessures. Vous

pouvez réduire la perte supplémentaire de pv chez un compagnon sous 0 pv, à 1 point par jour. Vous pouvez soigner quelqu'un à 0 pv ou au-dessus, à raison de 1 pv par jour.

Un jet est nécessaire pour guérir les maladies naturelles (la médecine tribale est inutile contre les maladies magiques).

Soins vétérinaires (RC) : c'est identique à Premiers soins (ci-dessus), mais cette compétence se rapporte à des créatures qui ne sont ni humaines ni demi-humaines – en d'autres termes, des non-humains, des monstres, des animaux normaux, etc.

Un personnage peut prendre cette compétence de deux façons: 1) en tant que compétence de soins vétérinaires générale, ce qui signifie qu'il fait son jet avec un malus de + 1 pour chaque type de créature qu'il traite; ou 2) en tant que compétence de Soins Vétérinaires Spécialisés se rapportant à un type de créatures (par exemple, les équidés). Le personnage avec une compétence de Soins Vétérinaires Spécialisés ne subit aucune pénalité lorsqu'il traite les créatures qui sont sa spécialité, mais il subit une pénalité de +2 avec tous les autres types de créatures (un personnage pourrait prendre la compétence deux fois, un Générale et un Spécialisée, il aurait son jet précisé pour les créatures qui sont sa spécialité et seulement une pénalité de + 1 en traitant toutes les autres créatures.) Un personnage avec la compétence Soins Vétérinaires essayant de soigner un humain ou un demi-humain fait son jet avec un malus de + 3.

Sommeil (GAZ 10) : une habitude qui rend capable de dormir n'importe où! Un jet réussi signifie que votre personnage parvient à dormir durant une bagarre ou une bataille. C'est une compétence utile pour les chamans ayant besoin de méditation et de repos.

Souffleur de verre (GAZ 11) : le talent de souffleur de verre est rare, vraiment. Un souffleur de verre qualifié peut gagner sa vie en vendant ses créations pour un usage quotidien ou comme objets d'art. Comme avec de nombreuses formes d'art, le verre de Darokin est le fleuron du Monde Connu et est très recherché sur les marchés étrangers.

Spéléologie (RC) : c'est la faculté de se situer à tout moment pendant l'exploration de grottes souterraines, de complexes de cavernes, des rivières, etc. Un personnage avec cette compétence connaîtra automatiquement la route qu'il a empruntée pour se rendre où il est (s'il était conscient en tous temps). Beaucoup de nains possèdent cette compétence.

La compétence Spéléologie peut aussi être utilisée dans un labyrinthe. Des jets de compétence sont nécessaires lorsque le personnage est désorienté. S'il est obligé de fuir durant une longue période, il doit effectuer un jet de compétence pour ne pas se perdre (les personnages sans cette compétence se perdent automatiquement dans une telle situation).

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

Spéléologie (GAZ 10) : (ou orientation) mieux utilisée sous terre, en se déplaçant sur de longues distances. Elle évite de se perdre en explorant les cavernes, les tunnels et les rivières souterraines. L'orientation dans un labyrinthe, ou à l'extérieur avec un ciel couvert nécessite un jet de compétence.

Spéléologie (DoE) : c'est la faculté de ne pas se perdre en explorant les grottes, les complexes de cavernes, les rivières souterraines, etc. Beaucoup de nains la possèdent.

Suivre une piste (GAZ 10) : votre personnage peut suivre un fugitif ou un groupe de créatures ou de PNJ. Le MD est libre d'augmenter ou de réduire les chances de réussite selon les circonstances (âge des pistes, type de terrain, nombre de fugitifs, etc.). Suivre des humanoïdes fonctionne mieux sous terre.

Suivre une piste (GAZ 13) : votre personnage peut suivre les pistes. Le MD est libre d'augmenter ou réduire les chances de réussite en fonction des circonstances (âge de la piste, type de terrain, nombre de fugitifs, etc.).

Cette compétence peut également être utilisée pour masquer les traces faites par votre personnage et ses compagnons. La différence entre le jet réellement obtenu et le score nécessaire est utilisé comme pénalité négative sur l'Intelligence pour les jets de *Suivre une piste* effectués par quiconque essaye de suivre votre personnage.

Par exemple, Earneal est un vagabond, et a peur d'être suivie par une bande d'orcs affamés. Elle essaye du mieux qu'elle peut de dissimuler ses traces tout-au long des ruelles qu'elle visite. Elle possède une compétence en *Suivre une Piste* de 15 et obtient un 5, un jet réussi. N'importe quel poursuivant qui suit sa piste a un malus de -10 sur son intelligence pour ses jets de *Suivre une Piste*.

Survie (choisir le terrain) (RC) : cette compétence permet au personnage de trouver facilement de la nourriture (surtout des légumes et des fruits), un abri et de l'eau sur un seul type de terrain, choisi parmi: désert, forêt/jungle, montagne/colline, haute mer, plaine, arctique. La survie en désert ne donne pas au personnage la capacité de survivre dans la forêt, il doit aussi prendre Survie en Forêt pour ça.

Un personnage doté de la compétence Survie se nourrit automatiquement dans les zones fertiles, même en se déplaçant. S'il essaie de subvenir plus qu'à lui-même, il doit faire un jet de compétence avec un malus de + 1 à son jet de dé pour chaque personne supplémentaire qu'il essaie de fournir. Il doit lancer chaque jour, et un échec indique qu'il n'a pas trouvé suffisamment de nourriture pour tous ceux qu'il essaye de ravitailler.

Survie (GAZ 10) : votre personnage peut trouver de la nourriture, un abri et de l'eau dans les territoires de sa patrie ou sur un terrain similaire (sous-terrain utilisables). Un jet réussi signifie que vous avez assez

pour fournir plusieurs compagnons (champignons, racines, baies, écorce, larves, petit gibier, etc.). Un autre choix de compétences est nécessaire pour apprendre la survie sur un autre type de terrain.

Survie (GAZ 12) : cette compétence permet à votre personnage de trouver de la nourriture, un abri et de l'eau sur un type de terrain de votre choix (montagnes, désert, forêts, etc.). Tous les Ethengarais ont cette compétence pour survivre sur la Mer Herbeuse. Un jet réussi indique que votre personnage a trouvé suffisamment de nourriture pour lui-même et plusieurs compagnons (champignons, mousses, racines, insectes, gerbilles, etc.). Un autre choix de compétences est requis pour trouver de la nourriture sur un autre type de terrain.

Survie (GAZ 13) : cette compétence permet à un personnage elfe sombre de trouver de la nourriture, un abri et de l'eau dans le royaume souterrain des elfes sombres. Un jet réussi indique que le personnage a trouvé suffisamment de nourriture pour lui-même et plusieurs compagnons (champignons, insectes, etc.). Un autre choix de compétence est requis pour trouver de la nourriture sur un autre type de terrain, y compris les régions de la surface.

Survie (DoE) : cette compétence permet au personnage de trouver de la nourriture, un abri et de l'eau dans n'importe quel type d'environnement (au choix du joueur) : désert, forêt, montagne, pleine mer, plaine, etc. La Survie dans le désert ne donne pas au joueur la capacité de Survie en forêt, il doit aussi prendre Survie en forêt pour cela.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

T

Tactique (GAZ 10) : la compétence à utiliser les troupes de la meilleure façon possible. Un jet réussi signifie que votre MD modifiera le résultat d'une confrontation de manière raisonnable.

Tactique (GAZ 12) : la compétence à utiliser les troupes de la meilleure façon possible. Un jet réussi signifie que votre MD modifiera le résultat d'une confrontation de manière raisonnable (favorable).

Tactique (GAZ 13) : la faculté d'utiliser les troupes de la meilleure façon possible. Un jet réussi signifie que votre MD modifiera le résultat d'une confrontation d'une manière raisonnable (et favorable).

Tactique militaire (RC) : cette compétence permet à un personnage d'interpréter le mouvement des forces ennemies et de mieux déplacer ses propres forces. Lors de l'utilisation de cette compétence, le joueur (pas le personnage) examine d'abord la situation et décide ce qu'il pense être le plus avantageux, ce qu'il pense que l'ennemi est en train de faire ou comment il doit mettre en place ses unités. Le MD, et non le joueur, fait un jet de compétence sous Tactique militaire du personnage. Avec un jet réussi, le MD dira honnêtement au joueur s'il a correctement évalué; s'il n'a pas évalué correctement mais que le jet a été réussi, le MD devrait donner quelques conseils sur la façon dont le joueur devrait mettre en place ses forces. Si le jet échoue, le MD doit dire au joueur que son personnage ne peut pas interpréter les mouvements des troupes ennemies suffisamment bien pour les utiliser à son avantage. Le score du jet détermine les bonus ou les malus pour les troupes lors des combats de masse.

Tactiques militaires (clan Flèche-Rouge, GAZ 5) : cette compétence est inculquée à tous les enfants Flèche-Rouge. Ce clan martial veut que chaque membre soit capable de diriger une division autant que d'y servir.

Cette compétence permet au joueur de vérifier avec le MD si les tactiques de son personnage sont les bonnes. Le personnage élabore un plan, le MD lance les dés en secret, et, si le résultat est égal ou inférieur à son score de tactiques militaires, le MD doit dire au joueur ce qui ne va pas dans son plan et ce qui a été négligé. Bien évidemment, cette information ne peut se baser que sur ce que l'elfe sait et non sur des secrets que seul le MD connaît sans que le personnage ne puisse en avoir connaissance.

Celle-ci peut être utilisée de manière plus abstraite pour conduire une bataille. Comparez le jet de Tactiques militaires des deux généraux de forces à peu près équivalentes (ajustez l'un des deux si un camp a clairement un avantage ou un désavantage) et le meilleur jet l'emporte. Ceci ne doit pas décider du sort des personnages joueurs, mais plutôt de l'issue du reste de la bataille. Le sort des personnages joueurs peut être traité en combat individuel contre une partie des forces

ennemies et disputé avec les règles du jeu D&D® pendant la bataille.

Utilisez la table suivante pour déterminer l'issue de la bataille. N'oubliez pas d'ajuster le jet de chaque commandant pour chaque avantage ou désavantage qu'il pourrait avoir sur son adversaire.

Résultat du jet	Issue de la bataille
Commandant allié l'emporte de 4 points ou plus	<i>Victoire complète :</i> l'ennemi est en déroute et le commandant ennemi est tué.
Commandant allié l'emporte de 1-3 points	<i>Victoire :</i> l'ennemi bat en retraite en bon ordre.
Jets équivalents	<i>Issue incertaine :</i> le combat se poursuit le jour suivant, ou bien les deux camps font retraite (au choix du MD)
Commandant allié perd de 1-3 points	<i>Défaite :</i> les forces alliées battent en retraite en bon ordre
Commandant allié perd de 4 points ou plus	<i>Désastre :</i> les forces alliées sont en déroute et le commandant allié est tué.

Vous pouvez bien sûr toujours utiliser la Machine de guerre du le livret du Maître de Donjon des règles Compagnon, si vous préférez une bataille avec des figurines ou un plateau de jeu.

Tactiques militaires (DoE) : cette compétence permet à un personnage d'interpréter le mouvement des forces ennemies et de mieux déplacer ses propres forces. En utilisant cette compétence, le personnage décide d'abord de ce qu'il pense être juste – ce que fait l'ennemi ou comment il doit mettre ses unités en place. Ensuite, le MD et non le joueur, fait un jet de compétence de Tactiques Militaires. Sur un jet réussi, le MD lui dira honnêtement s'il a bien fait ou non. En cas de échec, le MD ment et lui dira qu'il a bien fait que ce soit le cas ou pas.

C'est aussi une bonne compétence à posséder lorsque les règles de la Machine de Guerre (Batailles rangées in DDD révisées) sont utilisées - les commandants d'unité peuvent utiliser cette compétence l'un et l'autre.

En lançant les dés pour déterminer le Résultat du Combat, un commandant par faction fait un jet de compétence de Tactiques Militaires. Si un commandant le fait, prenez le nombre qu'il obtient, multipliez le par 10, et ajoutez-le à son Jet de Combat. S'il échoue, prenez le nombre par lequel il échoue, multipliez le par 10, et soustrayez le du Jet de Combat. S'il obtient exactement son score, il ne reçoit pas de modificateur de Jet de Combat. Cette compétence est utilisable une fois par bataille.

Taille de gemmes (GAZ 11) : la connaissance de la taille de pierres précieuses est utilisée pour

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

"décomposer" de grandes gemmes en plus petites afin de les utiliser dans divers éléments de bijouterie (voir la compétence de joaillier) ou pour améliorer l'apparence d'une pierre spécifique. Elle peut être utilisée pour masquer une gemme volée en la divisant en plusieurs petites pierres.

Taille de pierre (GAZ 11) : la taille de pierre bien que souvent considérée comme un passe-temps nain est fréquemment pratiquée par d'autres peuples. Comme le montre un examen rapide de nombre de fabuleux bâtiments publics et privés de Darokin, les tailleurs de pierre de Darokin sont parmi les meilleurs du Monde Connu. L'utilisation de cette compétence permet à un individu de fabriquer n'importe quoi de la construction rapide et brute d'un bloc de pierre aux sculptures finement détaillées.

Tailleur (GAZ 11) : les tailleurs sont des individus qui prennent des matières premières comme le fil et le tissu produits par les fileurs ou les fabricants de toile et les transforment en vêtements. Un tailleur vraiment habile peut confectionner des articles de haute couture qui sont très précieux et recherchés par les citoyens les plus riches de Darokin, tandis que d'autres ne peuvent produire que des objets ordinaires, qui bien que fonctionnels, n'améliorent que peu l'apparence de ceux qui les portent.

Technique de siège (GAZ 12) : la compétence de mener des opérations de siège contre des implantations fortifiées d'étrangers. Votre personnage sait où faire feu au mieux avec l'artillerie d'assaut, comment creuser un tunnel sous les murs, et comment réduire les murailles à des ruines. Lors de l'utilisation de machines de sièges des règles D&D Master, les personnages possédant cette compétence ajoute +5 à leur IB de leur troupe pour chaque point de compétence qu'ils possèdent.

Tir aveugle (RC) : cette compétence est la faculté de tirer sur une cible sans être capable de la voir. Elle est généralement utilisée lorsque le personnage se trouve dans l'obscurité ou lorsque la cible est hors de portée de vue ou d'infravision. Le personnage doit être capable d'entendre la cible pour évaluer sa position. Si le personnage réussit son jet de compétence, il peut tirer sur la cible, il a besoin de faire un jet de toucher, mais le personnage ne subit pas les pénalités habituelles dues à l'obscurité.

Tir aveugle (GAZ 10) : la capacité de tirer sur une cible sans la voir (l'infravision a une portée limitée après tout!). Votre personnage doit être capable d'entendre la cible afin que sa position puisse être évaluée. Un jet de touche est nécessaire pour toucher la cible, mais sans les pénalités habituelles en raison de l'obscurité.

Cette compétence est plus utilisable avec une arbalète légère. Les autres armes (arcs, dagues, haches, artillerie, pierres, etc.) nécessitent un jet de compétence, certains avec des pénalités variables. Peut être utilisée en conjonction avec la compétence *Perception auditive*.

Tir aveugle (GAZ 13) : la faculté de tirer sur une cible sans la voir (infravision a une portée limitée, après tout !). Votre personnage doit être capable d'entendre la cible afin que sa position puisse être évaluée. Un jet de toucher est nécessaire pour atteindre la cible mais sans les pénalités habituelles dues à l'obscurité.

Chez les elfes sombres, cette compétence est apprise et utilisée au mieux avec une arbalète légère. Les autres armes (arcs, dagues, haches, artillerie, pierres, etc.) exigent un jet de compétence (certains avec des malus variés, à la discrétion du MD); s'il est raté, le personnage subit les pénalités habituelles pour l'obscurité. Tir aveugle peut être utilisé en conjonction avec la compétence *Perception auditive* (voir ci-dessous).

Tir rapide (GAZ 12) : un jet réussi permet à un personnage de tirer à l'arc deux fois à la place d'une. Chaque tir est fait avec un malus de 3 au toucher. La première flèche est tirée en concordance avec le camp qui gagne l'initiative, la seconde flèche est toujours tirée à la fin du round.

Tir rapide (GAZ 13) : un jet réussi permet à un personnage de tirer deux fois à l'arc à la place d'une. Chaque tir est fait avec un malus de -3 au toucher. La première flèche est tirée en concordance avec le camp qui gagne l'initiative, la seconde flèche est toujours tirée à la fin du round.

Tissage (GAZ 11) : la compétence de tissage permet au personnage d'utiliser les fils et les cordons créés par les fileurs de les transformer en tissu pour diverses utilisations. Beaucoup de tisserands auront aussi la compétence de Tailleur et pourront utiliser leur tissu pour fabriquer des vêtements de différents types.

Transporteur (GAZ 11) : Les transporteurs savent charger les chariots et les wagons afin que leur cargaison reste en place ou ne soit pas endommagée lors d'un voyage par voie de terre. Une personne qualifiée peut travailler avec de nombreuses maisons de commerce, organiser une caravane pour un long voyage et voyager avec celle-ci pour s'assurer que tout incident soit traité le plus rapidement possible.

Travail du cuir (GAZ 11) : le travail du cuir permet au personnage de concevoir, créer et réparer des objets en cuir. En outre, il permet à l'individu de soigner les peaux et inclut un bon niveau de connaissances sur le processus de tannage et de teinture. Comme avec beaucoup d'autres compétences évoquées dans cette section, le travail du cuir peut être utilisé pour estimer la valeur et la qualité de tous les articles de cuir avec lesquels le personnage entre en contact.

Tricherie (RC) : c'est la compétence pour gagner aux jeux de hasard en trichant – en distribuant des cartes de fond de jeu, etc. Le personnage tricheur devrait faire son jet de Tricherie, chaque personnage avec lequel il joue peut faire un jet de compétence (Tricherie au niveau normal, Jeu avec un malus de -1 ou un jet de base d'Intelligence à -4 de malus, selon le meilleur) contre le jet de Tricherie du personnage. Si un ou

Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

plusieurs autres joueurs font un résultat inférieur à celui du tricheur (voir « utiliser les compétences les uns contre les autres » dans ce chapitre), il détecte la Tricherie. Cette compétence est limitée aux personnages d'alignement chaotiques.

Tricherie/Jeu (DoE) : c'est la compétence de gagner aux jeux de hasard en trichant – en distribuant les cartes de fond de paquet, etc.

Tromperie (RC) : (! RC indique dans la liste Deception mais la description indique Deceiving)

c'est la capacité à persuader un auditeur de la « vérité » et de la sincérité de ce que le locuteur dit, en dépit du fait que le locuteur mente comme un arracheur de dents. L'utilisation réussie de cette compétence amène un PNJ à croire une déclaration fausse ou à accepter une déclaration trompeuse comme honnête et sincère. Un échec indique que le personnage ne semble pas convaincant. Cette compétence ne peut pas être utilisée sur des personnages joueurs.

Tromperie (GAZ 7): la capacité de persuader un auditeur de la vérité et de la sincérité de ce qui est dit, en dépit du fait que le locuteur mente, ne soit pas sincère, ou les deux. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un PNJ de croire une fausse déclaration ou d'accepter une déclaration trompeuse comme honnête et sincère. Le locuteur n'a pas besoin de mentir pour avoir l'intention de tromper son interlocuteur. Par exemple, l'énoncé « Nous venons en paix » peut être littéralement vrai, dans le sens où l'orateur n'a encore tué personne. Ceci peut être trompeur dans le sens où l'orateur est joyeusement dispos à massacrer quelqu'un afin d'atteindre son objectif.

Tromperie (GAZ 12) : la capacité de persuader un auditeur de la vérité et de la sincérité de ce qui est dit, en dépit du fait que le locuteur mente, ne soit pas sincère, ou les deux. L'utilisation réussie de cette compétence permet à un PNJ de croire une fausse déclaration ou d'accepter une déclaration trompeuse comme honnête et sincère. L'échec indique que le personnage se trompe sur les mots ou apparaît peu crédible.

Cette compétence ne permet pas de résister à l'utilisation d'un sort de *détection des mensonges*.

Tromperie (GAZ 13) : la faculté de persuader un auditeur de la sincérité de ce qui est dit, malgré le fait que le locuteur mente comme un arracheur de dents, ne soit pas sincère, ou les deux. L'utilisation réussie de cette compétence fait qu'un PNJ croit à une déclaration fausse ou accepte une déclaration trompeuse comme honnête et sincère. Un échec signifie que le personnage bute sur les mots ou ne semble pas convainquant. Cette compétence ne résiste pas à l'utilisation d'un sort de *détection des mensonges*.

Tromperie (baratin) (DoE) : c'est la faculté de persuader un auditeur de la vérité et de la sincérité de ce qui est dit, en dépit du fait que l'utilisateur de la

compétence ment comme un arracheur de dents. Une utilisation réussie de cette compétence entraîne un PNJ à croire une fausse déclaration, ou à accepter une affirmation trompeuse comme honnête et sincère. Un échec indique que le personnage ne semble pas convaincant.

Trouver des pièges (GAZ 10) : la capacité de détecter les pièges après avoir observé un couloir ou une pièce. Un jet échoué signifie qu'aucun des pièges n'est découvert. La différence du score de réussite indique combien de pièges ont pu être trouvés. Un autre jet de compétence est nécessaire pour armer ou désarmer chaque piège.



Les compétences de Mystara

Descriptions des compétences

U

Utilisation de cordes (GAZ 10) : l'aptitude à faire des nœuds et des filets. Un jet est nécessaire pour lancer un filet un lasso ou un grappin pour avoir une prise solide sur un objet ou une créature.

Utilisation de cordes (GAZ 13) : l'aptitude à faire des nœuds et des filets. Un jet est nécessaire pour lancer un filet, un lasso ou un grappin pour obtenir une prise solide sur un objet ou une créature.

V

Vacher (GAZ 11) : Les vachers sont des individus qui conduisent des troupeaux d'animaux et les amènent là où ils sont supposés aller. Cette compétence est également utilisée pour diriger des attelages d'animaux utilisés pour tirer des charges très lourdes.

Vigilance (RC) : les utilisations réussies de cette compétence permettent au personnage de dégainer une arme sans perdre de temps, afin d'éviter les effets de la Surprise, et pour se réveiller au moindre bruit étrange.

Vigilance (GAZ 10) : permet à votre personnage de dégainer une arme sans perdre de temps, ou d'éviter les effets de surprise. Un jet réussi signifie que votre personnage gagne la première attaque sur un ennemi ou se réveille au moindre bruit suspect.

Vigilance (GAZ 12) : permet à votre personnage de dégainer une arme sans perdre de temps, ou d'éviter les effets de la surprise. Un jet réussi signifie que votre personnage est attentif au moindre bruit suspect.

Vigilance (GAZ 13) : permet à votre personnage de dégainer une arme sans perdre de temps, ou d'éviter les effets de la surprise. Un jet réussi signifie que votre personnage est attentif au moindre bruit étrange – ce qui n'est pas nécessairement une faculté utile pour les lanceurs de sorts.

Vigilance (DoE) : l'utilisation réussie de cette compétence permet au personnage de dégainer une arme sans perdre de temps, afin d'éviter les effets de la Surprise, ou pour se réveiller au moindre bruit.

Vision Lointaine (GAZ 9) : Le personnage sait comment balayer l'océan avec un schéma de recherche conçu pour révéler des choses qui seraient manquées par un œil non averti. Celle-ci est acquise sur l'océan, mais fonctionne partout où il y a une vue dégagée. Il peut différencier la terre de l'horizon et des nuages et possède une bonne vision à distance (améliorée par la pratique).

Vol de Skinwing (Aile-de-peau) (GAZ 13) : un elfe sombre avec cette compétence est capable de contrôler et de monter une aile-de-peau. Des jets de compétence sont nécessaires pour contrôler le monstre dans des situations dangereuses ou s'il est touché au combat. Un échec rend l'aile-de-peau incontrôlable jusqu'à ce qu'un jet de compétence soit réussi (un jet chaque round).

