



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > BaSIC > Aides de jeu > Points de règles > Divers > **De l'usage des compétences**

De l'usage des compétences

Compétences universelles

mardi 30 mars 2010, par [Gelweo](#)

Description et analyse des compétences de base qui devraient se retrouver dans à peu près tout les Univers. A partir de là, peuvent être développées des listes spécifiques, selon les besoin des univers respectifs.

Art/Artisanat (05%) : En fait, il s'agit plutôt d'une catégorie de compétences, divisible en autant de spécialisation que nécessaire, souvent liées à un métier.

Une maladresse produit un objet qui semble solide mais qui se brisera à la première utilisation, Un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.

Quelques exemples figurant dans cette grande famille de compétences : elles sont souvent liées à un métier (mais pas forcément).

Et ceci n'est qu'un petit échantillon : à vous de faire vos recherches, en fonction du métier et du Background de votre personnage !

Archerie, Charpenterie, Cordonnerie, Forge, Fonderie, Lutherie, Maçonnerie, Musique, Peinture, sculpture ("Beaux-Arts"), Poterie, Teinturerie, Tissage, etc.

Athlétisme (15%) : Regroupe toute les activités physiques : course, nage, saut, escalade. A n'utiliser qu'en cas de réelle nécessité. Pour un jogging matinal, le Roleplay suffit, en principe !

Bricolage (10%) : Permet de réparer des mécanismes simples. A noter que les notions qu'elle englobe varie beaucoup suivant la technologie des univers. De même, selon les tâches, les besoins peuvent aller d'un atelier au bout de ficelle, et

surtout beaucoup d'huile de coude !

Cascade (10%) : Recouvre tout ce qui à trait à l'acrobatie, jonglage ou équilibrisme. Marcher sur la corniche pour atteindre une fenêtre, sauter d'un véhicule en marche, amortir sa chute (sans se casser la jambe !) ou jongler avec des torches enflammées pour épater la galerie sont quelques exemples...

Chercher (20% ou Perx2)* : Permet de fouiller un endroit, pour trouver des objets ou des détails, des indices. En supposant qu'il y ai quelque chose à trouver, bien sûr !

Culture Générale (20%) : Simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou scientifiques. Toutefois, les informations qu'elles livrent ne sont jamais complètes.

Commerce (20%) : La version "médiévale" permet de savoir vendre, acheter et marchander. La version moderne comporte en plus une connaissance des flux économiques. A noter que le marchandage comporte une part de Roleplay, permettant au Mj d'attribuer un bonus ou un malus selon la qualité du jeu !

Déguisement (10%) : Permet de changer son apparence.

Deux fonctions principales : passer inaperçu, ou se

"faire la tête" d'un individu précis (généralement plus difficile). L'Apparence et surtout la Taille du personnage peut avoir des conséquences sur les chances de réussite, et le MJ peut imposer des malus pouvant aller jusqu'à 50% pour des tentatives vraiment encore moins probables. Voir chapitre sur le personnage. (TAI et APP).

J'ajouterais enfin que cette compétence peut être aussi bien utilisée par le perso sur lui-même que sur une autre personne. Pratique !

Discrétion(15%) : A utiliser lorsque les personnages ont besoin de passer inaperçus.

S'ils ont ratés, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

Des caractéristique comme la Tai ou l'App peuvent parfois modifier un jet de discrétion. (Un géant se remarque mieux au milieu d'une foule qu'un nain... ou un dandy sur son 31 qu'une personne d'apparence "ordinaire").

Voir chapitre sur le personnage (TAI et APP).

Droit / administration / usages (10%) : Un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissances livresques.

Elle à plusieurs utilités : Connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région, se repérer dans la bureaucratie locale et de ne pas passer pour un "plouc" lorsque l'on est loin de chez soi.

Équitation (20%) : Savoir utiliser des montures et aussi savoir soigner les bêtes en question. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demander qu'un jet d'équitation qu'en cas de poursuite ou de situation sortant de l'ordinaire (ex. : maîtriser un cheval emballé, etc...).

Esquiver (25%) : Une compétence précieuse, qui dit bien ce qu'elle dit. En combat, elle peut permettre de se désengager.

Langue natale (80%) : Selon l'univers, elle englobe la lecture, l'écriture et le langage orale. Pour les univers où l'instruction n'est pas obligatoire, lire et écrire sont des compétences à part.

Ne demandez un test de langue natale que dans des cas particuliers : grimoire ou journal intime très mal écrit à déchiffrer, code à percer, nécessité de

s'exprimer dans un langage châtié.

Langue étrangère (00%) : Chaque langues étrangère est une compétence distincte. Comme langue natale, elle permet de s'exprimer et comprendre la ladite langue. Un score de 10% indique un touriste. A 30%, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. A 50%, on comprend l'argot et à 80%, on parle sans accent.

Leadership (15%) : Permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendances.

Selon les besoins, elle peut s'appliquer à une armée ou une entreprise.

Elle ne fonctionne que sur les perso non-joueurs.

Si les jet de dés sont avec eux, les joueurs seront sur que leurs hommes suivront leurs plans.

En revanche, rien ne garantit que les plans soient bons.

Navigation (00%) : C'est l'art de savoir s'orienter sur l'eau, de manoeuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation (15%)* : Sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. Un groupe de joueurs évoluant dans une jungle épaisse, un désert ou une mégapole étrangère, dans une moindre mesure (quoique...) devra effectuer des jets d'orientation pour ne pas aller dans la mauvaise direction et risquer de se perdre !

Sagacité (20% ou PER+10%)* : Pour simplifier c'est un peu la compétence chercher appliquée à la personne humaine (ou animale). Disons qu'elle englobe des notions d'observation et de psycho, qui permettent d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage.

En règle générale, le MJ n'est pas obligé de donner des informations très précises. Un "eh, Untel n'a pas l'air très à l'aise" suffit amplement. Dire que le Untel en question a peur que l'on découvre qu'il est l'assassin est beaucoup trop. Les PJs ne sont pas omnipotents ! (mais ils pourront toujours le déduire, par recoupement, avec une possibilité d'erreur

-surprenez vos joueurs trop sûr d'eux !).

Note : Surtout si vous utilisez la perception, un score très élevé en Sagacité (plus de 75%) peut laisser croire que le perso est un psion ! Sauf qu'il n'en est rien, cela veut juste dire que le perso est très très observateur, attentif au moindre détail et surtout très psychologue, sachant interpréter plutôt bien ce qu'il perçoit...

Ce qui n'exclut pas les erreurs et l'approximation... même dans ce cas exceptionnel sachez garder une inconnue : Le doute est humain !

Secourisme (30%) : Compétence vitale pour un groupe : permet de ranimer un personnage inconscient, et surtout soigner les blessés.

Un jet réussi permet de récupérer 1d6 PdV (1d6+2 en cas de succès critique).

En cas de maladresse, en revanche, la blessure est aggravée :

le blessé perd 1d3 Pdv. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter "afin de parfaire le résultat". S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

Survie (10%) : Faites faire des jets de survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement **hostile**.

Normalement, cette compétence permet de chasser, construire un abri, de trouver un point d'eau, des

plantes comestibles, etc...

Un jet réussi équivaut approximativement à une journée et une nuit de survie.

Un échec ou une maladresse peuvent avoir des conséquences dramatiques...

En fait, cette compétence englobe une famille de compétence, spécialisés selon les milieux : ex. : Survie dans le désert, dans la forêt, milieux polaire, montagne, marais, etc...

Certaines peuvent être vraiment différenciés par rapport à la définition de base, comme survie en milieu spatial, qui ne vaut que pour quelques heures et n'englobe pas, bien sûr, la chasse ni les sources d'eau potable (plus extrême comme milieu, t'es déjà mort !), ou survie en milieu urbain, qui englobe une connaissance de la rue entre autres chose de plus... (Les compétences de survie feront l'objets d'un prochain article...)

Vigilance (20% ou PERx2) : Compétence à faire utiliser lorsqu'un perso tente de filer un suspect, essaye d'écouter une conversation, ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de tomber dans une embuscade, etc...

C'est une combinaison d'attention, de sens aiguisé et de sixième sens.

*** Ces jets de dès réservés au MJ, derrière le paravent. Les joueurs ne doivent pas savoir directement s'ils ont réussi, en fait.**