



Compétences

vendredi 12 novembre 2004, par [JyP](#), [Merin](#)



Utilisation des compétences

Pour utiliser une compétence (ex : sauter) un joueur fait un jet avec un D100 et compare le résultat au niveau de sa compétence : si c'est inférieur ou égal, c'est réussi, sinon c'est échoué.

On se réfère ensuite à la table de réussite pour la qualité d'une action. (Comme dans les règles originales, une table montre la qualité de l'action). Suivant le résultat du jet et le niveau de la compétence, le joueur pourra avoir effectué une réussite normale, spéciale ou critique ou bien un échec normal, spécial ou critique (01 et 100 étant des cas à part, correspondant respectivement à une réussite ou un échec exceptionnel).

Pour une action particulièrement difficile (ou facile), le MJ pourra décider de la qualité de la réussite à obtenir ou utiliser des bonus/malus. (libre à chaque MJ de faire comme bon lui semble).

De plus, pour accélérer le jeu, il est souhaitable d'utiliser le système des réussite / échec automatique suivant le niveau du joueur dans la compétence concernée

Compétences Générales

Attaque armes de contact 1 main	<i>Force</i>	Regroupe les dagues, les épées, les fléaux, les haches et les masses d'arme utilisés à une main.
Attaque armes de contact 2 mains	<i>Force</i>	Regroupe les épées, les haches et les masses d'arme utilisés à deux mains ainsi que les armes d'hast.
Parade armes de contact 1 main	<i>Agilité</i>	Regroupe les dagues, les épées, les fléaux, les haches et les masses d'arme utilisés à une main.
Parade armes de contact 2 mains	<i>Agilité</i>	Regroupe les épées, les haches et les masses d'arme utilisés à deux mains ainsi que les armes d'hast.
Armes de jet	<i>Force</i>	Regroupe les hachettes et les dagues utilisées comme armes de jet ainsi que les javelots, Dards et fléchettes.



Arbalète / Arc	<i>Perception</i>	Regroupe les arbalètes, les arcs et les sarbacanes.
Artisanat	<i>Perception</i>	Regroupe tous les types d'artisanat. Plus qu'une expertise dans tous les domaines, c'est plutôt la connaissance de comment sont fabriqués les choses. Si on veut en faire de véritablement belles, il faut apprendre les compétences spécialisées qui s'y rapportent.
Cuisine	<i>Perception</i>	Si tout le monde sait faire cuire une soupe, les plats fins se préparent avec cette compétence.
Dressage (toutes les espèces)	<i>Intellect</i>	Utile pour dresser et apprendre des tours à n'importe quelle créature (qui en est capable).
Monte (toutes les espèces)	<i>Agilité</i>	Pour savoir chevaucher un lyslim, un grôlbar ou même un cheval.
Alchimie	<i>Intellect</i>	C'est principalement de la chimie mâtinée de la connaissance des effets des sels noirs.

Connaissance de toutes les régions	<i>Intellect</i>	Cette compétence est généralement réservée aux grands voyageurs. Elle leur permet d'éviter de se perdre et d'exploiter au mieux les ressources de n'importe quel milieu (tout en évitant les dangers). Voir la compétence spécialisée correspondante pour plus de détails (connaissance d'une région)
Contrôle magique	<i>Intellect</i>	C'est la compétence nécessaire à l'utilisation des sels noirs (si l'on souhaite limiter ses dégâts et contrôler ses effets).



Histoire	<i>Intellect</i>	C'est la connaissance des faits marquants des temps anciens, mais aussi des quelques informations ayant filtré; relatives aux Puissances. Cette compétence permet également de comprendre les relations politiques entre les différentes nations
Loi	<i>Intellect</i>	La justice est plutôt expéditive dans les Contrées Oubliées, mais il existe des lois et les connaître peut parfois tirer d'un fort mauvais pas.
Médecine	<i>Intellect</i>	Permet de diagnostiquer les maladies et les empoisonnements chez les espèces humanoïdes et de savoir comment les traiter. Permet également de soigner les blessures (Un jet de médecine réussi donne un bonus de 30% au jet de guérison d'une blessure).

Musique	<i>Perception</i>	Permet de jouer de n'importe quel instrument et de composer de nouveaux airs. C'est également la compétence nécessaire à la fabrication des instruments.
Zootanique	<i>Intellect</i>	La frontière est tellement floue dans les Contrées Oubliées entre la zoologie et la botanique que ces deux compétences sont réunies en une seule. Elle permet de reconnaître les espèces, d'en prendre soin ou garde, en fonction de leur habitudes alimentaires.

Compétences Spécialisées

Attaque (une arme)	<i>Force</i>	Attaque avec un type d'arme particulière (épée 1 main, hache d'arme...).
Parade (une arme)	<i>Agilité</i>	Parade avec un type d'arme particulière (épée 1 main, hache d'arme...).
Parade au bouclier	<i>Force</i>	Parer avec un bouclier les coups ou les projectiles.



Combat à mains nues	<i>Force</i>	Permet de donner des coups de poings et des coups de pieds efficacement.
Esquive	<i>Agilité</i>	Permet d'esquiver des coups ou des projectiles
Tactique / Stratégie	<i>Intelect</i>	Permet de prévoir scientifiquement les coups. Utile pour préparer ou repérer une embuscade, trouver un endroit défendable pour y installer un camp, gérer au mieux des troupes au combat, etc. Si un personnage possède un niveau supérieur à 0 dans cette compétence, il peu agir en premier lors du premier tour d'un combat.
Acrobatie	<i>Agilité</i>	Pirouettes, cabrioles et marche sur un fil. Permet également d'amortir une chute et d'effectuer des attaques spéciales.

Artisanat	<i>Perception</i>	C'est la capacité de réaliser des objets beaux et performants dans un domaine donné (au choix : vannerie, maroquinerie, joaillerie, tissage, métallurgie, ébénisterie, couture, ... mais aussi les arts tels que la peinture, la sculpture, etc).
Chant	<i>Perception</i>	Sert à chanter harmonieusement. Ne pas confondre avec Chât, le Chevalier Lumière.
Charisme	<i>Perception</i>	Permet de séduire un auditoire, de bien présenter, de convaincre. Un simple jet de Charisme ne remplace pas un discours bien argumenté et ne permet pas de subjuguier quelqu'un qui vous hait, mais lorsque la situation est indécise, c'est la compétence qui peut faire pencher la balance en faveur du joueur. N'autorisez un jet de Charisme que si le joueur a réellement un comportement adéquat.
Dressage (une espèce)	<i>Intelect</i>	C'est la compétence générale limitée à une espèce.



Discrétion	<i>Agilité</i>	Permet de se déplacer sans être vu ni entendu, de se dissimuler ou de semer un importun suiveur.
Escalade	<i>Agilité</i>	Pour grimper, par exemple, le long du mur d'une maison qui ne vous appartient pas. Sert aussi pour redescendre.
Instrument de musique	<i>Perception</i>	Pour fabriquer ou jouer d'un instrument (au choix).
Jeu	<i>Intellect</i>	Mesure la connaissance et la maîtrise des règles des jeux existants. Utilisée avec la Perception, cette compétence permet également de repérer un tricheur. C'est une compétence spécialisée car les loisirs intellectuels ne sont pas vraiment courants dans les Contrées Oubliées.
Jonglerie	<i>Agilité</i>	Pour faire virevolter les balles, les massues, les torches enflammées, les crânes...
Monte (une espèce)	<i>Agilité</i>	C'est la compétence générale limitée à une espèce.

Natation	<i>Force</i>	Il est imprudent de s'aventurer sur une étendue d'eau sans cette compétence. Il est impossible de nager avec une armure ou une charge importante.
Pickpocket	<i>Agilité</i>	Pour dérober discrètement le contenu de la poche du voisin. Si le Jet de Difficulté est strictement supérieur au Jet d'Action, la victime se rend compte de la tentative.
Pistage	<i>Perception</i>	Permet de suivre une trace dans la nature ou de dissimuler la sienne.
Calcul / Gestion	<i>Intellect</i>	Pour savoir faire des calculs impliquant des nombres supérieurs aux doigts des deux mains et pour gérer un stock.
Estimation	<i>Intellect</i>	Permet de connaître la valeur d'une marchandise.
Lecture / Ecriture	<i>Intellect</i>	95 résidents des Contrées Oubliées sur 100 sont analphabètes et pensent que ce mot est une insulte.



Connaissance d'une région	<i>Intellect</i>	Permet de se repérer dans une région, d'en connaître les phénomènes naturels ainsi que la faune et la flore caractéristiques (ce qui inclue les humanoïdes). C'est cependant une connaissance superficielle n'incluant que le degré de danger des espèces (la zootanique s'occupe du degré d'utilité). Dans une ville, c'est connaître les bons coins et savoir trouver ce dont on a besoin. Exemples : Connaissance de Gaédor, connaissance du Pays des Songes, etc.
Connaissance d'une famille zootanique	<i>Intellect</i>	Permet de connaître toutes les caractéristiques d'un ensemble de plantes ou d'animaux ayant une caractéristique commune. Utile, par exemple, pour pouvoir identifier la majorité des plantes médicinales ou des créatures marines sans payer pour l'achat de la compétence générale.

Carrières

Apothicaire	<ul style="list-style-type: none"> • Alchimie • Lecture / Ecriture • Médecine • Zootanique 	Assassinat	<ul style="list-style-type: none"> • Arme (une au choix) • Acrobatie ou Escalade (au choix) • Discrétion • Poisons
Aubergiste	<ul style="list-style-type: none"> • Calcul / Gestion • Charisme • Cuisine • Connaissance d'une région (au choix) 	Baladin	<ul style="list-style-type: none"> • Deux compétences au choix parmi : Acrobatie, Chant, Jonglerie et Instrument de musique (un au choix) • Charisme • Histoire
Chasseur de prime	<ul style="list-style-type: none"> • Arme (une au choix) • Connaissance de deux régions (au choix) • Pistage 	Contrebandier	<ul style="list-style-type: none"> • Arme (une au choix) • Discrétion • Connaissance des routes (fréquence et contrôles)
Commerçant / Caravanier	<ul style="list-style-type: none"> • Calcul / Gestion • Connaissance des routes commerciales • Estimation • Lecture / Ecriture 	Explorateur	<ul style="list-style-type: none"> • Connaissance de toutes les régions • Connaissance des plantes médicinales (ou d'une famille animale) • Dessin (pour la cartographie) • Pistage
Forestier	<ul style="list-style-type: none"> • Arme (une au choix) • Pistage • Zootanique 	Illusionniste	<ul style="list-style-type: none"> • Alchimie • Charisme • Artifices • Passe-passe



Mercenaire	<ul style="list-style-type: none">• Armes (une au choix)• Esquive ou Bouclier (au choix)• Tactique / Stratégie• Connaissance d'une région (au choix)	Milicien	<ul style="list-style-type: none">• Arme (une au choix)• Connaissance de la région où il exerce• Loi• Tactique / Stratégie

Passeur (Guide)	<ul style="list-style-type: none">• Arme (une au choix)• Pistage• Connaissance de deux régions (au choix)	Soldat / Garde	<ul style="list-style-type: none">• Armes (deux au choix)• Esquive ou Bouclier (au choix)• Tactique / Stratégie
Vagabond	<ul style="list-style-type: none">• Arme (une au choix)• Connaissance de toutes les régions		