

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

Voici une compilation des différentes possibilités ajoutés au fil des divers suppléments paru pour les Terres Balafrees et la gamme D&D en général. Par souci de facilité elle contient aussi celles du manuel des joueurs édition 3.5. Les compétences ayant subi des ajouts ou des modifications apparaissent en rouge.

### ASSOCIER LES TENTATIVES :

Le travail d'équipe est un aspect souvent négligé de D&D, le voici résolu. (d'après les règles du codex aventureux).

### ACTIONS INDIVIDUELLES SIMULTANÉES

Un personnage dont le degré de maîtrise pour une compétence est d'au moins 5 peut, lorsqu'il entreprend une tâche associée à cette compétence, s'impose volontairement un malus au test de manière à conférer un bonus de circonstances aux tests correspondants des ses alliés proches, à conditions que ceci tentent d'effectuer la même tâche.

Rang	malus imposé	bénéfice
5	-4	+2
15	-10	+5

Les alliés qui veulent profiter de ces bonus doivent se trouver dans un rayon de 9 mètres du personnage et il est nécessaire qu'ils puissent se voir et s'entendre mutuellement avec le maître des opérations.

**Restrictions.** Normalement, seules les compétences suivantes peuvent donner lieu à l'application de cette règle : artisanat, bluff, déplacement silencieux, diplomatie, discrétion, dressage, équilibre, équitation, escalade, évasion, fouille, natation et survie.

### AIDER QUELQU'UN.

Le Manuel des joueurs détaille la procédure selon laquelle un personnage peut en aider un autre.

**Test de compétence.** Il faut avoir au minimum 5 rangs dans la compétence concerné. Le DD est de 10 (cf. page 66 du MdJ).

Résultat du test	bénéfice
10 à 19	+2 <sup>1</sup>
20 à 29	+3
30 à 39	+4
40-49	+5

<sup>1</sup> Comme la règle normale.

**Spécial.** Cette règle peut être appliquer à l'action de combat : aider quelqu'un en récompense pour les combattants émérites qui s'entraident tactiquement sur le champ de bataille.

### ASSISTANCE SYNERGIQUE.

En plus de contribuer aux propres test de compétence du personnage, a synergie peut servir à assister ses alliés pour certaines tâches.

**Test de compétence.** Il faut avoir au minimum 5 rangs dans une compétence qui offre un bonus de synergie pour les tests d'une compétence que s'apprête à tenter l'un de ces alliés (voir table 4-5: synergie, page 66 du MdJ).

### COMPÉTENCES :

#### ACROBATIES (DEX : FORMATION NÉCESSAIRE : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

On ne peut pas faire appel à cette compétence si sa vitesse de déplacement est réduite par le poids de son armure, d'un équipement trop important ou d'un éventuel butin.

**Test de compétence.** L'aventurier atterrit sur ses pieds ou exécute un roulé-boulé lui permettant de se retrouver derrière l'ennemi. Il peut enchaîner les flips et autres sauts périlleux pour distraire un public (comme avec la compétence Représentation). Les DD des différentes tâches associées à la compétence Acrobatie sont donnés sur la table suivante.

Tâche	DD
Amortir sa chute (dont les dégâts sont calculés en retirant 3 mètres à la hauteur totale).	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties (roulés-boulés, sauts, etc.) à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle sans que ce déplacement ne provoque d'attaque d'opportunité. Un test est nécessaire pour chaque adversaire à portée duquel l'aventurier passe (le joueur choisit l'ordre des tests en cas d'égalité). Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	15
Pendant un mouvement normal, enchaîner les acrobaties à la moitié de sa vitesse de déplacement habituelle en traversant l'espace occupé par un adversaire (en passant à côté de lui, au-dessus, entre ses jambes) sans que cela ne provoque d'attaque d'opportunité. En cas d'échec, l'aventurier s'arrête juste devant l'espace occupé par l'adversaire et la manœuvre déclenche les attaques d'opportunité normales.	25
Un test est nécessaire pour chaque adversaire. Chaque ennemi au-delà du premier augmente de DD de +2.	25
Relevé instantané	35

Il est plus difficile de faire des acrobaties sur une surface encombrée ou dangereuse, comme le sol d'une caverne naturelle ou des taillis. Lorsque l'aventurier traverse un carré de ce type, le DD du test d'Acrobaties est alors modifié selon les données de la table suivante.

La surface est...	Modificateur au DD
Légèrement encombrée (éboulement, décombres épars, tourbière <sup>1</sup> , taillis)	+2
Très encombrée (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux, taillis épais)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

<sup>1</sup> Il est impossible de réaliser des acrobaties dans un marais profond.

**Enchaînement d'acrobaties accéléré.** Un personnage peut enchaîner les acrobaties à côté ou à travers les rangs ennemis plus rapidement, mais au prix d'un malus de -10 sur son test d'Acrobaties. Il peut alors se déplacer à sa vitesse normale (au lieu de la moitié de cette vitesse).

**Limiter les dégâts de chute.** Lors d'une chute, pour chaque tranche de 15 points obtenue sur une jet d'acrobatie, on considère que la hauteur de chute est de 3 mètres inférieure à la réalité.

**Course acrobatique.** L'aventurier peut tenter d'enchaîner les acrobaties pour traverser la case ou l'espace contrôlé d'un adversaire en courant au prix d'un malus de -20 sur son test.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Action.** Sans objet. Les acrobaties se font en même temps qu'un déplacement, et les tests d'Acrobaties font donc partie d'une action de mouvement.

**Nouvelles tentatives.** Généralement non. Un public qui a jugé défavorablement un acrobate n'a aucune chance d'être conquis par la suite. On ne peut tenter d'amortir sa chute qu'une fois par chute.

**Spécial.** Un personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +3 à la CA lorsqu'il décide de combattre défensivement, au lieu du bonus normal de +2 (voir Combattre sur la défensive).

De même, tout personnage ayant un degré de maîtrise de 5 en Acrobaties bénéficie d'un bonus d'esquive de +6 à la CA lorsqu'il décide de se mettre en défense totale, au lieu du bonus normal de +4 (voir Défense totale).

Un personnage possédant le don Voltigeur obtient un bonus de +2 sur les tests d'Acrobaties.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre et en Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 en Acrobaties.

### ART DE LA MAGIE (INT : FORMATION NÉCESSAIRE)

Cette compétence sert à identifier les sorts actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train de lancer.

**Test de compétence.** L'utilisation de cette compétence permet d'identifier sorts et effets magiques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table suivante.

**Action.** Variable, selon la table précédente.

**Nouvelles tentatives.** Voir ci-dessus.

**Spécial.** Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'un sort de leur école de prédilection. En revanche, ils subissent un malus de -5 si le sort provient d'une école qui leur est interdite (dans ce cas, certaines possibilités leur sont même refusées, comme apprendre le sort en question).

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

De plus, certains sorts permettent d'obtenir des informations supplémentaires sur la magie à condition de réussir un test d'Art de la magie. Lorsque c'est le cas, ces indications sont données dans la description du sort (voir par exemple détection de la magie).

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques associés aux parchemins.

Tâche	DD d'Art de la magie
Identifier un glyphe de garde à l'aide de lecture de la magie. Pas d'action nécessaire.	13
Reconnaître un sort à l'incantation (il faut voir la composante gestuelle ou entendre la composante verbale). Pas d'action nécessaire. <b>Une seule tentative.</b>	15 + niveau du sort
Apprendre un sort à partir d'un parchemin ou d'un grimoire (magiciens uniquement). Pas de nouvelle tentative avant que le degré de maîtrise d'Art de la magie n'ait augmenté de 1 (même si l'aventurier découvre une autre source proposant le même sort). <b>Huit heures de travail.</b>	15 + niveau du sort
Préparer un sort à partir d'un grimoire emprunté (magiciens uniquement). Une seule tentative par jour et par sort. Pas de temps supplémentaire nécessaire.	15 + niveau du sort
Déterminer l'école de magie associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en lançant détection de la magie. (Si l'aura ne provient pas d'un sort, le DD est égal à 15 + moitié du niveau de lanceur de sorts du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du sort
Identifier un symbole à l'aide de lecture de la magie.	19
Identifier un sort faisant déjà effet (l'aventurier doit le voir ou détecter ses effets) Pas d'action nécessaire. <b>Une seule tentative.</b>	20 + niveau du sort
Identifier les objets ou matériaux créés par magie (par exemple, comprendre qu'un mur métallique a été obtenu grâce au sort mur de fer). Pas d'action nécessaire. <b>Une seule tentative.</b>	20 + niveau du sort
Déchiffrer un sort écrit (par exemple, sur un parchemin) sans avoir recours à lecture de la magie. <b>Une tentative par jour. Nécessite une action complexe.</b>	20 + niveau du sort
Identifier un sort ciblé sur l'aventurier après avoir joué un jet de sauvegarde contre ce sort. Pas d'action nécessaire. <b>Une seule tentative.</b>	25 + niveau du sort
Identifier une potion. <b>Une minute de travail. Une seule tentative.</b>	25
Tracer un graphe permettant de lancer une ancre dimensionnelle sur un cercle magique. Dix minutes de travail. <b>Une seule tentative. Test joué en secret.</b>	20
Comprendre un effet magique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une rivière de magie pure. <b>Temps de travail variable. Une seule tentative.</b>	30 ou plus

### ARTISANAT (INT)

Toute forme d'artisanat vise à créer quelque chose. Si un travail n'a pas pour résultat final la production de quelque chose, c'est probablement une forme de Profession.

**Test de compétence.** L'aventurier peut vivre de son métier, auquel cas il gagne, par semaine de travail, un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence. Il sait comment utiliser au

mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main-d'œuvre et régler les problèmes courants (assistants et ouvriers non qualifiés sont payés en moyenne 1 pa par jour).

Mais l'utilité principale de cette compétence est de permettre au personnage de fabriquer un objet correspondant à la branche d'artisanat choisie. Le DD dépend de la complexité de l'objet créé. Le temps nécessaire à la fabrication est déterminé par le DD, le résultat du test de compétence et le prix de l'objet (ce

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

dernier indique également le prix des matières premières nécessaires).

(Dans l'univers du jeu, ce sont le degré de maîtrise, le temps de fabrication et les matières premières qui déterminent la valeur d'un objet. C'est pour cette raison que le coût de ce dernier et le DD du test d'artisanat définissent le temps de fabrication et le coût des matières premières.)

Objet	Forme d'Artisanat	DD d'Artisanat
Acide	Alchimie <sup>1</sup>	15
Allume-feu, bâton fumigène ou feu grégeois	Alchimie <sup>1</sup>	20
Antidote, bâton éclairant, pierre à tonnerre ou sacoche immobilisante	Alchimie <sup>1</sup>	25
Armure ou bouclier	Fabrication d'armures	10 + bonus à la CA
Arc long ou arc court	Fabrication d'arcs	12
Arc long composite ou arc court composite	Fabrication d'arcs	15
Arc long composite ou arc court composite avec une limite de Force élevée	Fabrication d'arcs	15 + (2 * limite)
Arbalète	Fabrication d'armes	15
Arme courante (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	12
Arme de guerre (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	15
Arme exotique (corps à corps ou à distance)	Fabrication d'armes	18
Piège mécanique	Fabrication de pièges	Variable <sup>2</sup>
Objet très simple (cuillère en bois)	Variable	5
Objet courant (pot de fer)	Variable	10
Objet de qualité (cloche)	Variable	15
Objet complexe ou de maître (serrure)	Variable	20

<sup>1</sup> Il faut être un lanceur de sorts pour fabriquer ces objets.

<sup>2</sup> La création de pièges possède ses propres règles.

Dans certains cas, le sort *fabrication* permet d'obtenir le même résultat qu'une utilisation d'Artisanat sans test de compétence. Cela étant, le mage doit tout de même réussir un test d'Artisanat quand il tente d'obtenir des objets requérant une grande maîtrise (bijoux, épées, verre, cristal, etc.).

Un test de compétence d'Artisanat (travail du bois) réussi juste après avoir lancé le sort *bois de fer* permet de créer des objets en bois aussi résistants que l'acier.

Avec *création mineure*, il est nécessaire de faire un test de la forme d'artisanat appropriée pour obtenir un objet complexe ; par exemple, Artisanat (fabrication d'arcs) pour tailler des flèches bien droites.

Quelle que soit la spécialité choisie, il est conseillé d'utiliser les outils d'artisan appropriés. Dans le cas où l'aventurier se sert d'outils improvisés ou de qualité inférieure, il subit un malus de circonstances de -2 au test de compétence. À l'inverse, s'il dispose d'outils de maître artisan, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2.

Pour déterminer le temps et le coût de fabrication d'un objet, il faut suivre les étapes suivantes :

- Cherchez le prix de l'objet dans les règles, ou l'estimer au cas où le prix n'est indiqué nulle part. Convertissez le montant en pièces d'argent (1 po = 10 pa).

- Trouvez le DD correspondant ou estimez le s'il n'est mentionné nulle part.

- Acquitez un tiers du prix de l'objet pour acheter les matières premières.

- Effectuez votre test de compétence, qui représente une semaine de travail.

Si le tirage est réussi, multipliez le résultat obtenu par le DD. Si le total est supérieur ou égal au prix de l'objet en pa, l'aventurier a mené à bien la tâche qu'il s'était fixée (si ce total est le double ou le triple du prix, il réalise l'objet en deux ou trois fois moins de temps, etc.). Si le résultat de la multiplication n'atteint pas le prix de l'objet, le travail n'est pas terminé. Notez le résultat, que vous additionnerez au test de la semaine suivante. Le processus se poursuit jusqu'à ce que le total atteigne ou dépasse le prix de l'objet.

En cas de test de compétence raté de 1 à 4 points, la fabrication de l'objet ne progresse pas de toute la semaine. Enfin, si le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées ; il faudra donc les racheter dès la semaine suivante.

*Progression quotidienne.* Il est possible de déterminer le travail accompli chaque jour plutôt que chaque semaine, mais dans ce cas, le total (résultat du test de compétence \* DD) est comparé au prix de l'objet exprimé en pièces de cuivre (1 pa = 10 pc).

*Fabrication d'objets de maître ou de qualité supérieure.* L'aventurier a la possibilité de fabriquer un objet de maître ou de qualité supérieure (c'est-à-dire un objet tellement performant qu'il procure un bonus à son utilisateur bien que n'étant pas magique). Pour ce faire, on consulte la table ci-dessous et l'on crée l'aspect « de maître » ou « de qualité supérieure » à part, comme s'il s'agissait d'un objet distinct. Cet aspect s'accompagne de son prix (exemples : 300 po pour une arme de maître, 150 po pour une armure) et un DD d'Artisanat de 20. Une fois l'objet standard et son aspect achevés, l'aventurier est en possession d'un objet de maître ou de qualité supérieure. (Note : le prix à acquitter pour l'aspect de maître ou de qualité supérieure est égal à un tiers du prix total, tout comme celui des matières premières. Les termes « de maître » et « de qualité supérieure » désignent la même chose et confèrent le même bonus. La différence est faite au niveau de l'usage : on parle généralement d'une épée « de maître » et d'outils de cambrioleur « de qualité supérieure ».)

*Réparation d'objets.* En règle générale, on répare un objet en réussissant un test de compétence dont le DD est le même que celui de la fabrication. Le coût de la réparation se monte à un cinquième (20 %) du prix de l'objet.

Les DD typiques des tests d'Artisanat nécessaires à la fabrication d'un objet particulier sont sur la table suivante.

*Création accélérée.* L'aventurier peut volontairement le DD d'un multiple de 10. Cela permet d'achever la fabrication plus rapidement (puisque le résultat du test sera multiplié par un DD plus élevé pour déterminer la progression). Il faut choisir d'utiliser ou pas ce DD plus important avant de jouer le test hebdomadaire ou quotidien.

**Action.** Sans objet. Les tests d'Artisanat se font à la semaine ou à la journée (voir ci-dessus).

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais chaque fois que le test est raté d'au moins 5 points, la moitié des matières premières sont gâchées et il faut les racheter.

**Spécial.** En raison de leurs dons innés, les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 à toutes les formes d'Artisanat en rapport avec la pierre ou le métal.

Les gnomes bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests d'Artisanat (alchimie), car leur odorat sensible leur permet de détecter la moindre différence d'odeur synonyme de réaction chimique.

Pour fabriquer un objet alchimique, il est nécessaire d'avoir un équipement d'alchimiste et d'être un lanceur de sorts. Si l'aventurier habite en ville, le coût du matériel est compris dans celui des ingrédients, mais il

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

est particulièrement difficile de se procurer l'équipement requis dans les endroits trop reculés. L'achat et l'approvisionnement régulier d'un laboratoire d'alchimiste confèrent un bonus de circonstances de +2 aux tests d'Artisanat (alchimie) car les conditions sont en effet particulièrement favorables puisque l'aventurier dispose de tout le matériel nécessaire, mais ne réduisent pas le coût à acquitter pour utiliser la compétence.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

### BLUFF (CHA)

**Test de compétence.** Le test de Bluff est opposé à un test de Psychologie de la victime. La table suivante contient des exemples de bluffs possibles et les modificateurs associés au test de Psychologie de la cible.

Exemples de situations	Modificateur au test de Psychologie
La cible veut croire l'aventurier.	-5
Le bluff est crédible et n'affecte guère la cible.	+0
Le bluff est un peu dur à croire et implique un léger risque pour la cible.	+5
Le bluff est dur à croire et s'accompagne d'un risque important pour la cible.	+10
Le bluff est totalement délirant.	+20

Il peut être fortement influencé par la situation. Deux éléments, entre autres, peuvent être très défavorables au bluffeur : l'histoire qu'il raconte est particulièrement difficile à croire ou l'action qu'il cherche à faire accomplir à la cible va à l'encontre des convictions ou de l'intérêt de cette dernière (ou des ordres qu'elle a reçus, etc.). S'il le juge important, on peut faire la différence entre un bluff échouant parce que la cible n'y croit pas, et un autre échouant pour la simple raison que l'aventurier en demande trop. Par exemple, si la cible bénéficie d'un bonus de +10 au test de Psychologie en raison des risques associés à la proposition faite par l'aventurier et si elle remporte le duel de compétences de 10 points ou moins, elle refuse de faire ce qu'on lui demande, mais ne se rend pas compte qu'on tente de l'abuser. Par contre, si elle le remporte de 11 ou plus, la cible comprend que l'aventurier essaye de la rouler.

Un test de Bluff réussi indique que la cible se comporte comme l'aventurier le souhaite, du moins pour un temps limité (généralement 1 round), ou qu'elle croit ce que l'aventurier lui raconte.

Un bluff implique nécessairement une interaction entre l'aventurier et sa victime. Une créature inconsciente de la présence du personnage ne peut pas être abusée.

**Feinter en combat.** Cette compétence peut également servir à tromper un adversaire au combat au corps à corps afin de l'empêcher d'esquiver la prochaine attaque du personnage. Pour feinter en combat, l'aventurier doit effectuer un test de Bluff opposé par le test de Psychologie de sa cible. Cette dernière bénéficie d'un bonus sur son test égal à son bonus de base à l'attaque, en plus des modificateurs habituels. Si le résultat du test de Bluff du personnage est supérieur au résultat de ce test spécial de Bluff, la cible se laisse abuser par ce qu'elle voit, avec pour conséquence que son bonus de Dextérité à la CA ne

s'applique pas à la prochaine attaque au corps à corps du personnage. L'attaque doit impérativement se produire avant ou lors du prochain tour de jeu de l'aventurier.

Ce type de feinte est extrêmement difficile à réussir contre un ennemi non humanoïde, pour la bonne et simple raison que ce dernier a du mal à lire le langage corporel du personnage (et qu'il se laisse donc moins facilement abuser par de fausses indications) ; dans ce cas, le test de Bluff s'effectue avec un malus de -4. C'est encore plus dur contre une créature d'intelligence animale (Int 1 ou 2) et le test s'accompagne d'un malus de -8. Enfin, il est impossible de feinter un monstre dénué d'intelligence.

Feinter en combat ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Créer une diversion pour se cacher.** La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de compétence réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion. Cela ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

**Transmettre un message secret.** Un personnage peut utiliser Bluff pour transmettre un message à une autre personne sans que les autres témoins ne puissent le comprendre. Deux roubards utilisant cette compétence peuvent donner l'impression qu'ils discutent de la nouvelle boulangerie du quartier, alors qu'ils préparent en fait le cambriolage du laboratoire d'un magicien maléfique. Le DD est de 15 pour les messages simples et de 20 pour les messages complexes, surtout si ceux-ci font passer des informations nouvelles pour l'auditeur. En cas d'échec de 4 points ou moins, aucun message n'est transmis. Par contre, en cas d'échec plus important (5 points ou plus), un message erroné est transmis ou compris. Toute personne entendant l'échange peut tenter d'intercepter le message par un test de Psychologie opposé au test de Bluff effectué pour transmettre le message (Voir Psychologie).

**Action.** Variable. Lors d'une simple discussion, un test de Bluff nécessite au moins 1 round (et donc au moins une action complexe) et peut durer bien plus longtemps si l'aventurier se lance dans une embrouille particulièrement élaborée. Un test de Bluff joué pour feinter en combat ou créer une diversion pour se cacher est une action simple. Un test de Bluff joué pour transmettre un message secret n'est pas une action, il se fait en même temps qu'une conversation normale. Cependant, on peut limiter la quantité d'informations qu'un personnage peut émettre en un seul round.

**Nouvelles tentatives.** Variable. En règle générale, un test de Bluff raté lors d'une discussion rend la cible trop soupçonneuse pour qu'il soit possible de tenter de l'abuser de nouveau dans les mêmes conditions. Par contre, on peut multiplier les feintes au combat sans limite. Il est aussi de tenter plusieurs fois de transmettre un message, dans la limite d'une fois par round. Chance tentative peut se solder par un message erroné.

**Spécial.** Les rôdeurs bénéficient d'un bonus au test de compétence lorsqu'ils utilisent Bluff contre leurs ennemis jurés.

Un personnage ayant un serpent pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Bluff.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests de Bluff.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Diplomatie, d'Escamotage et d'Intimidation, ainsi qu'aux tests de Déguisement lorsque l'aventurier se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

## CONCENTRATION (CON)

**Test de compétence.** Un test de Concentration est nécessaire chaque fois qu'un personnage risque d'être distrait (par des dégâts reçus, par un coup de vent et ainsi de suite) alors qu'il entreprend une action qui requiert toute son attention, comme lancer un sort, se concentrer sur un sort actif, diriger un sort, utiliser un pouvoir magique ou lors de l'utilisation d'une compétence qui peut provoquer une attaque d'opportunité. En règle générale, si une action ne peut pas provoquer d'attaque d'opportunité, il n'est pas nécessaire de réussir un test de Concentration lors d'une distraction.

Si le test de Concentration réussit, l'aventurier peut continuer son activité malgré la distraction. Dans le cas contraire, l'action échoue automatiquement et les ressources engagées sont perdues. C'est-à-dire que si l'aventurier lançait un sort, ce sort est perdu. S'il se concentrait sur un sort actif, ce sort s'arrête comme si l'aventurier avait interrompu sa concentration. S'il dirigeait un sort, la direction échoue, mais le sort reste actif. S'il utilisait un pouvoir magique, cette utilisation du pouvoir est perdue. Une compétence échoue aussi, ce qui peut parfois avoir d'autres conséquences.

La table suivante résume les types de distraction nécessitant un test de Concentration. Si la distraction interrompt le lancement d'un sort, le niveau du sort en question s'ajoute au DD du test de Concentration. Dans le cas de distractions multiples, un test est nécessaire pour chaque type de distraction différente. Si un seul d'entre eux est raté, la tâche échoue.

Source de distraction	DD de Concentration <sup>1</sup>
Blessé lors de l'action. <sup>2</sup>	10 + dégâts subis
Blessé par des dégâts continus lors de l'action. <sup>3</sup>	10 + moitié des dégâts continus subis lors du dernier round
Distract par un sort n'infligeant pas de dégâts. <sup>4</sup>	DD du jet de sauvegarde du sort adverse
Mouvements violents (cheval au trot, chariot sur une route accidentée, barque par gros temps ou cale d'un bateau sur une mer démontée).	10
Mouvements très violents (cheval au galop, chariot roulant à tombeau ouvert, barque dans des rapides ou pont d'un navire en pleine tempête).	15
Mouvements extraordinairement violents (tremblement de terre).	20
Enchevêtré	15
Agrippé ou immobilisé en situation de lutte (ne peut lancer que des sorts sans composante gestuelle et dont les composantes matérielles sont déjà en main).	20
Grand vent et pluie battante (ou neige).	5
Grêle, tempête de sable ou débris projetés par le vent.	10
Climat causé par un sort tel que tempête vengeresse. <sup>4</sup>	DD du jet de sauvegarde du sort adverse

<sup>1</sup> Si l'aventurier est distrait alors qu'il lance, se concentre sur ou dirige un sort, le niveau de ce sort s'ajoute au DD indiqué.

<sup>2</sup> Concerne les dégâts subis pendant le lancement d'un sort dont le temps d'incantation est d'un round ou plus, ou lors d'une activité prenant plus d'un round (comme Désamorçage/sabotage). Concerne aussi les dégâts infligés par une attaque d'opportunité ou une attaque préparée en réponse au lancement d'un sort (pour les sorts dont le temps d'incantation est de moins

d'un round) ou à une activité (pour les activités ne nécessitant pas plus d'une action complexe).

<sup>3</sup> Comme ceux d'une flèche acide de Melf.

<sup>4</sup> Même si le sort ne permet aucun jet de sauvegarde, utilisez le DD qu'il aurait s'il en utilisait un.

**Action.** Aucune. Les tests de Concentration ne nécessitent aucune action. Soit ce sont des actions libres (lorsqu'ils sont utilisés rétroactivement), soit ils font partie d'une autre action (lorsqu'ils sont utilisés activement).

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais un succès ne contre pas le résultat de l'échec précédent (dans la plupart des cas, l'aventurier perd le sort qu'il tentait de lancer ou qu'il essayait de garder actif).

**Spécial.** On peut utiliser Concentration pour lancer un sort, utiliser un pouvoir magique ou une compétence sur la défensive, de façon à éviter de provoquer une attaque d'opportunité. Cela ne s'applique pas aux autres activités provoquant des attaques d'opportunités (comme le déplacement ou le rechargement d'une arbalète). Le DD du test est de 15 (plus le niveau du sort lors d'une incantation ou de l'utilisation d'un pouvoir magique sur la défensive). Si ce test de Concentration réussit, on peut tenter l'action normalement sans provoquer d'attaque d'opportunité. Un test de Concentration ne permet cependant pas de faire 10 sur un autre test dans une situation stressante – il faut faire le test normalement. Si le test de Concentration échoue, l'action échoue automatiquement (avec toutes les conséquences habituelles) et les ressources engagées sont perdues (comme dans le cas d'une concentration interrompue).

Un personnage possédant le don Magie de guerre bénéficie d'un bonus de +4 au test de Concentration chaque fois qu'il tente de lancer un sort ou d'utiliser un pouvoir magique sur la défensive ou lorsqu'il est agrippé ou immobilisé en situation de lutte.

## CONNAISSANCES (INT ; FORMATION NÉCESSAIRE)

Elle représente l'étude poussée d'un domaine particulier, dont voici les plus courants. Vous pouvez en inventer d'autres.

- Architecture et ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications)
- Exploration souterraine (aberrations, cavernes, vases, spéléologie)
- Folklore local (légendes, personnalités pittoresques, habitants, lois et traditions, coutumes, humanoïdes)
- Géographie (pays, types de terrain, climat, peuples)
- Histoire (dynasties, guerres, colonies, migrations, fondation des villes et des pays)
- Mystères (créatures artificielles, créatures magiques, dragons, mystères anciens, phrases incompréhensibles, symboles ésotériques, traditions magiques)
- Nature (animaux, climat, cycles et saisons, fées, géants, humanoïdes monstrueux, plantes, vermines)
- Noblesse et royauté (lignées, héraldique, coutumes, arbres généalogiques, devises, personnalités)
- Plans (plans extérieurs, plans intérieurs, plan Astral, plan Éthéré, Extérieurs, élémentaires, la magie et les plans)
- Religion (dieux et déesses, mythologie, tradition ecclésiastique, symboles sacrés, morts-vivants)

**Test de compétence.** L'aventurier peut répondre à une question traitant de sa spécialité s'il réussit un test de compétence assorti d'un DD de 10 (question

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

élémentaire), 15 (question facile) ou 20, voire 30 (question difficile ou très difficile).

Il est souvent possible d'**identifier un monstre**, ses pouvoirs spéciaux et ses vulnérabilités. Pour cela, il faut jouer un test de **Connaissances d'un DD égal à 10 + les DV du monstre**. En cas de réussite, l'aventurier se souvient d'une information utile mais partielle au sujet de ce monstre. Il obtient une autre information par tranche de 5 points au-delà du DD.

**Action.** Généralement, aucune. La plupart du temps, les tests de Connaissances ne prennent pas d'action — soit l'aventurier connaît la réponse, soit il l'ignore.

**Nouvelles tentatives.** Non. Le test de compétence représente ce que l'aventurier sait ; réfléchir de nouveau à la question ne lui permet pas d'en apprendre davantage sur le sujet.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (histoire) confère un bonus de +2 sur les tests de savoir bardique.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (mystères) confère un bonus de +2 sur les tests d'Art de la magie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (noblesse et royauté) confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (religion) confère un bonus de +2 sur les tests de renvoi ou d'intimidation des morts-vivants.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 sur les tests de Connaissances (nature).

**Test inné.** Un test inné de Connaissances n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation particulière, l'aventurier ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

### CONTREFAÇON (INT)

**Test de compétence.** L'art de la contrefaçon nécessite des matériaux et ingrédients correspondant à ceux utilisés pour obtenir le document à contrefaire, suffisamment de lumière pour y voir, de la cire à cacheter (le cas échéant) et du temps. Si l'aventurier cherche à contrefaire un document sur lequel l'écriture utilisée n'est pas spécifique à un individu donné (ordres militaires, décret gouvernemental, registre commercial, etc.), il lui suffit d'avoir déjà vu un tel document pour bénéficier d'un bonus de +8 au test de compétence. Pour reproduire une signature, il faut procéder à partir d'une copie (autographe, etc.) et le bonus se monte à +4. Pour contrefaire un long document écrit par un

certain individu, il est nécessaire d'avoir accès à de longues pages manuscrites de sa main (plusieurs lettres, un journal intime, etc.).

On joue le test de compétence en secret, ce qui signifie que l'aventurier ne connaît jamais avec certitude la qualité de son faux. Tout comme pour Déguisement (voir plus loin), aucun test n'est nécessaire tant que personne n'examine le document. Lorsque cela se produit, les deux personnes impliquées (le faussaire et celle qui a le document en main) jouent un test de Contrefaçon. Le test de celui qui lit le document prend en compte les modificateurs suivants :

Exemples	Modificateur au test de Contrefaçon du lecteur
Type de document inconnu du lecteur	-2
Type de document peu connu du lecteur	+0
Type de document connu du lecteur	+2
Écriture inconnue du lecteur	-2
Écriture peu connue du lecteur	+0
Écriture bien connue du lecteur	+2
Le lecteur ne fait que survoler le document	-2

Un document contredisant la procédure habituelle ou les ordres reçus par le lecteur (ou mettant ce dernier en danger) ne pourra qu'accroître ses soupçons, et donc faciliter son test de Contrefaçon.

**Action.** Il faut environ 1 minute pour reproduire un document court et simple. S'il est plus long (ou plus complexe), le temps nécessaire passe à 1d4 minutes par page.

**Nouvelles tentatives.** En règle générale, non. Il est impossible de refaire un essai après qu'un faux a été détecté. Cela étant, le document peut tout à fait abuser quelqu'un d'autre. Le résultat du premier test de Contrefaçon effectué par l'aventurier pour un document donné est par la suite utilisé chaque fois que quelqu'un inspecte le document en question. Personne ne peut tenter de détecter un faux plus d'une fois. Si le faussaire remporte le test opposé, le lecteur ne peut prouver qu'il se trouve en présence d'un faux, même s'il a des soupçons.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Contrefaçon.

Présenter un document contrefait peut permettre d'obtenir un bonus de circonstances de +2 sur les tests de bluff, diplomatie et intimidation. En cas de découverte de la supercherie, c'est l'échec automatique.

**Restriction.** Il faut savoir lire et écrire la langue concernée pour pouvoir faire des faux ou les repérer (cette compétence est basée sur le langage). Seuls les barbares ayant appris à lire et écrire sont capables d'apprendre l'art de la contrefaçon.

### CROCHETAGE (DEX ; FORMATION NÉCESSAIRE)

**Test de compétence.** Le DD du test de Crochetage nécessaire pour forcer une serrure dépend de la qualité de celle-ci, selon la table suivante.

Serrure	DD de Crochetage
Très simple	20
Moyenne	25
Bonne	30
Excellente	40
Réduire la durée à une action de mouvement	+20

**Action.** Crocheter une serrure est une action complexe.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Spécial.** Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Crochetage.

Une tentative de Crochetage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe encore si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

**Test inné.** Les personnages n'ayant pas reçu la formation adéquate n'ont pas la possibilité de crocheter les serrures, mais il leur reste la possibilité de les ouvrir en force.

### DÉCRYPTAGE (INT : FORMATION NÉCESSAIRE)

**Test de compétence.** L'aventurier peut décrypter les textes incomplets, mais aussi ceux qui sont rédigés dans une langue inconnue ou archaïque. Le DD de base est égal à 20 pour les messages simples, 25 pour les textes de difficulté normale, et 30 pour ceux qui sont particulièrement complexes ou anciens.

En cas de réussite, l'aventurier comprend une page (ou son équivalent) du texte qu'il vient de lire. En cas d'échec, on joue un test de Sagesse (DD 5). Si ce second test est également raté, l'aventurier tire de mauvaises conclusions sur la teneur du texte.

On effectue les deux tests (celui de Décryptage et, au besoin, celui de Sagesse) en secret, pour que le joueur ne sache pas si les informations découvertes par son personnage sont fiables ou non.

Crée un code personnel. Il est possible de recourir à cette compétence pour créer un code personnel. Un résultat du test donne le DD pour le décryptage ultérieure, on peut décider de « faire 10 ».

**Action.** Déchiffrer l'équivalent d'une page de texte prend 1 minute (dix actions complexes successives). Créer un code demande une semaine de travail ininterrompu. Décrypter un code personnel exige un travail de huit heures consécutives.

**Nouvelles tentatives.** Non. Oui pour le code personnel, chaque essai au-delà du premier réclame une semaine de travail ininterrompu.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Meticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests de Décryptage.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation des objets magiques en rapport avec les parchemins.

### DÉGUISEMENT (CHA)

**Test de compétence.** C'est le résultat du test de compétence qui décide si le déguisement est bon ou pas. Il est opposé au test de Détection des autres. Si l'aventurier ne fait rien pour attirer l'attention, les autres n'ont aucune raison de jouer un test de Détection. Par contre, s'il se fait remarquer par des individus soupçonneux (tel qu'un garde observant les gens qui entrent par la porte de la ville), on peut considérer que ces derniers vont "faire 10" sur leur test de Détection.

L'aventurier n'effectue qu'un seul test de Déguisement, même s'il se retrouve face à plusieurs individus (qui, eux, ont droit à un test de Détection chacun). On joue le test de compétence en secret pour que le joueur ignore si son personnage a réussi à se déguiser ou non.

L'utilisation d'une trousse de déguisement procure un bonus de circonstances de +2 au test de compétence.

L'efficacité du déguisement dépend en grande partie des modifications que l'aventurier apporte à son apparence normale.

### Modificateur au test de Déguisement

Déguisement	Modificateur
Peits détails	5
Autre sexe <sup>1</sup>	-2
Autre race <sup>1</sup>	-2
Catégorie d'âge différente <sup>1</sup>	-2 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Ces modificateurs se cumulent entre eux. Utilisez tous ceux qui s'appliquent.

<sup>2</sup> Par catégorie de différence entre celle du personnage et celle dont il souhaite donner l'impression (jeune, adulte, âge mûr, grand âge, vénérable).

Si l'aventurier prend les traits d'un individu en particulier, ceux qui connaissent ce dernier bénéficient d'un bonus supplémentaire à leur test de Détection selon la table suivante. De plus, on considère qu'ils se montrent automatiquement soupçonneux à l'égard du personnage, ce qui justifie systématiquement un test opposé.

### Bonus sur le test de Détection

Degré de familiarité	Bonus sur le test
Connaissance	+4
Ami ou associé	+6
Ami proche	+8
Parent, ami intime	+10

En règle générale, on joue un test de Détection à la première rencontre, puis un autre toutes les heures en cas de contact prolongé. Si l'aventurier croise de nombreux individus sans s'attarder, un test de Détection global par heure (ou par jour) est amplement suffisant, en ajoutant un bonus de groupe aux individus concernés.

**Action.** Créer un déguisement demande 1d3x10 minutes de travail.

**Nouvelles tentatives.** Oui. Il est possible d'améliorer un déguisement imparfait, mais les cibles sont plus prudentes quand elles savent qu'on a déjà tenté de les abuser.

**Spécial.** Tout sort modifiant les traits du sujet, comme *modification d'apparence*, *changement de forme*, *métamorphose*, confèrent un bonus de +10 au test de Déguisement. Il faut réussir un test de Déguisement assorti d'un bonus de +10 pour copier fidèlement quelqu'un à l'aide du sort voile. Les sorts de divination permettant de percer les illusions (comme *vision lucide*) sont inefficaces contre les déguisements normaux. Par contre, ils permettent de repérer les composantes magiques venant éventuellement perfectionner un déguisement normal.

Il faut effectuer un test de Déguisement chaque fois que l'on lance *simulacre* pour savoir si la copie est bien conforme à l'original.

Un personnage possédant le don Fourberie obtient un bonus de +2 sur les tests de Déguisement.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 en Bluff confère un bonus de +2 aux tests de Déguisement lorsque l'aventurier se sait observé et fait de son mieux pour se comporter en accord avec le rôle qu'il s'est choisi.

### DÉPLACEMENT SILENCIEUX (DEX : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Le test de Déplacement silencieux du personnage est opposé au test de Perception auditive de quiconque peut l'entendre. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

est quasiment impossible de courir ou de charger en silence (malus de -20).

Il est difficile d'être silencieux en traversant une surface bruyante, comme un marécage ou des buissons. La table suivante indique le malus aux tests de Déplacement silencieux.

Surface	Modificateur aux tests
Sonore (éboulement, marais profond, taillis, décombres importants)	-2
Très sonore (taillis touffu, neige épaisse)	-5

**Action.** Aucune. Les tests de Déplacement silencieux sont inclus dans un déplacement ou une autre activité et font donc partie d'une autre action.

**Spécial.** Un personnage ayant un chat pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Déplacement silencieux.

Les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 à leurs tests de Déplacement silencieux.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Déplacement silencieux.

### DÉSAMORÇAGE/SABOTAGE (INT : FORMATION NÉCESSAIRE)

**Test de compétence.** On effectue le test de Désamorçage/sabotage en secret, afin que le joueur ne sache pas si son personnage a réussi ou non.

Le DD du test dépend de la complexité du mécanisme. Mettre hors service (ou coincer, etc.) un objet simple correspond à un DD de 10.

Le DD augmente pour les mécanismes plus complexes. En cas de succès, l'aventurier mène l'opération à bien. En cas d'échec de 1 à 4 points, il peut réessayer. Si le test est raté d'au moins 5 points, un incident se produit : si l'aventurier tente de désamorcer un piège, il le déclenche accidentellement ; s'il se livre à une tentative de sabotage, il est persuadé d'avoir mis l'objet hors service, mais celui-ci continue de fonctionner parfaitement.

Il est aussi possible de saboter des objets simples comme une selle ou la roue d'un chariot de telle façon qu'ils fonctionnent normalement pendant un temps, puis se cassent ou tombent en panne un peu plus tard (généralement après 1d4 rounds ou minutes d'utilisation).

Une tentative de Désamorçage/sabotage sans outils de cambrioleur s'accompagne d'un malus de circonstances de -2 au test de compétence (ce malus existe toujours si l'on utilise un outil tout simple). À l'inverse, l'utilisation d'outils de cambrioleur de qualité supérieure garantit un bonus de circonstances de +2 au test.

Objet/ mécanisme	Temps nécessaire	DD de Désamorçage/ Sabotage <sup>1</sup>	Exemple
Simple	1 round	10	Coincer une serrure
Complexe	1d4 rounds	15	Saboter une roue de chariot
Très complexe	2d4 rounds	20	Désarmer un piège ou le réarmer
Incroyable	2d4 rounds	25	Désarmer un piège complexe, saboter un mécanisme à retardement
contourner		Malus au test -10	
Désamorçage accéléré		DD +20	

<sup>1</sup> Le DD augmente de +5 si l'aventurier fait en sorte que personne ne remarque que l'objet a été touché.

**Action.** Le temps nécessaire pour opérer dépend de la complexité du mécanisme, comme l'indique la table précédente. Mettre un mécanisme simple hors service demande à peine 1 round (soit une action complexe) et les objets plus complexes prennent 1d4 ou 2d4 rounds.

**Nouvelles tentatives.** Variable. L'aventurier peut réessayer s'il a raté de moins de 5 points, mais il doit savoir qu'il a échoué pour pouvoir réessayer.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Savoir-faire mécanique obtient un bonus de +2 sur les tests de Désamorçage/sabotage.

Un roublard dépassant de 10 points ou plus le DD d'un piège peut l'étudier, comprendre son fonctionnement et le contourner (de même que ses compagnons) sans avoir besoin de le désamorcer.

**Restriction.** Les roublards (et les autres classes bénéficiant de l'aptitude recherche des pièges) sont également capables de désamorcer les pièges magiques. En règle générale, les pièges magiques s'accompagnent d'un DD de 25 + niveau du sort utilisé dans leur création. Ainsi, désamorcer un piège préparé à l'aide de runes explosives correspond à un DD de 28, car runes explosives est un sort du 3e niveau.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu* et *symbole* créent eux aussi des pièges qu'un roublard peut désarmer à l'aide de cette compétence. À l'inverse, Désamorçage/sabotage ne peut rien contre *croissance d'épines* ou *pierres acérées*.

### AUTRES MOYENS DE SE DÉBARRASSER D'UN PIÈGE

Il est possible d'endommager la plupart des pièges sans avoir recours à un test de Désamorçage/sabotage.

**Pièges utilisant une attaque à distance.** Une fois qu'un aventurier sait où est un piège, une manière rudimentaire mais efficace d'en venir à bout est de détruire le mécanisme, en supposant qu'il puisse y accéder. Si ce n'est pas le cas, il peut toujours boucher les trous d'où jaillissent les projectiles. Cela le protège efficacement contre le piège, à moins que les projectiles ne fassent assez de dégâts pour traverser les bouchons !

**Pièges utilisant une attaque au corps à corps.** Un personnage peut neutraliser ces pièges en détruisant le mécanisme ou en bloquant les armes, comme il est décrit plus haut. Vous pouvez aussi étudier la façon dont se déclenche le piège pour être capable de l'éviter juste à temps. Un personnage qui étudie attentivement un piège lorsqu'il se déclenche obtient un bonus d'esquive de +4 à la CA contre les attaques de ce piège s'il se déclenche à nouveau dans la minute qui suit.

**Fosses/trappes.** Saboter une fosse revient généralement à détruire la trappe qui la masque, pour la dévoiler à tous. Remplir la fosse d'une quelconque substance ou fabriquer un pont de fortune au-dessus est un simple travail manuel et pas l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage. On peut aussi endommager les pieux qui se trouvent au fond de la fosse en les frappant (ils peuvent être détruits comme des dagues).

**Pièges magiques.** *Dissipation de la magie* fait des merveilles pour ce type de piège. Si l'aventurier réussit un test de niveau de lanceur de sorts contre le niveau du créateur du piège, sa magie est réprimée pendant 1d4 rounds. Cela fonctionne uniquement avec la version ciblée de *Dissipation de la magie*, pas avec la version de zone.

### DÉTECTION (SAG)

**Test de compétence.** Cette compétence sert principalement à remarquer les créatures ou les personnages cachés. En règle générale, le test de

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

Détection est opposé au test de Discrétion de celui qui essaye de ne pas se faire voir. Il arrive que quelqu'un ne se cachant pas soit difficile à repérer (par exemple au sein d'une foule). Dans ce cas, on a également recours à cette compétence.

Un test de Détection de 20 ou plus permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature invisible à proximité, sans pour autant la voir réellement.

Cette compétence sert également à reconnaître les individus déguisés (voir Déguisement) et pour lire sur les lèvres lorsqu'on ne peut entendre ou comprendre les paroles de quelqu'un.

On peut demander des tests de Détection pour déterminer la distance initiale lors d'une rencontre. Un malus s'applique sur ces tests selon la distance entre les deux personnes, ainsi que si l'aventurier est distrait (c'est-à-dire qu'il ne se concentre pas uniquement sur sa surveillance).

Condition	Malus sur le test de Détection
Tous les 3 mètres de distance	-1
Personnage distrait	-5

**Lecture sur les lèvres.** Pour comprendre ce que dit une personne en observant les mouvements de ses lèvres, l'aventurier doit se trouver à 9 mètres ou moins de l'individu qui parle, le voir parler et comprendre sa langue (La lecture sur les lèvres est liée au langage). Le DD de base est égal à 15, mais il peut être plus élevé si le discours est particulièrement complexe ou si l'orateur souffre de difficultés d'élocution. L'aventurier doit toujours conserver une ligne de vue sur les lèvres de sa cible.

En cas de succès sur son test de compétence, l'aventurier comprend la teneur générale de ce que l'autre a dit au cours de la minute écoulée, mais rate généralement quelques détails. Si le test de compétence échoue de 4 points ou moins, l'aventurier n'arrive pas à lire sur les lèvres du sujet. Si le test est raté de 5 points ou plus, il comprend autre chose. On joue le test en secret afin que le joueur ne sache pas si son personnage commet une erreur ou non.

**Action.** Variable. L'aventurier peut faire un test de Détection sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion de voir quelque chose de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un adversaire tente de passer discrètement derrière lui). Par contre, retenter de voir quelque chose que l'on n'a pas réussi à voir est une action de mouvement. Pour lire sur les lèvres, l'aventurier doit se concentrer pendant 1 minute entière avant de jouer son test de Détection, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre pendant ce temps (il peut éventuellement se déplacer, mais à vitesse réduite de moitié).

**Nouvelles tentatives.** Oui. Un personnage peut essayer de voir quelque chose autant de fois qu'il le souhaite. On peut essayer de lire sur les lèvres une fois par minute.

**Spécial.** Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Détection utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Détection.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Détection contre leurs ennemis jurés.

Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Détection.

Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 aux tests de Détection.

Un personnage ayant un aigle pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués à la lumière du jour ou dans des zones bien illuminées.

Un personnage ayant une chouette pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests de Détection effectués dans l'ombre ou d'autres zones sombres.

### DIPLOMATIE (CHA)

**Test de compétence.** L'aventurier peut modifier l'attitude des gens qui l'entourent en réussissant un test de Diplomatie (voir Influencer l'attitude des PNJ ci-dessous). Dans le cadre de négociations, tous les participants jouent un test de Diplomatie afin de déterminer qui prend l'ascendant. On a également recours à cette méthode lorsque deux individus opposés par un différend plaident leur cause devant une tierce personne.

**Action.** Modifier l'attitude de ses interlocuteurs par un test de Diplomatie prend généralement au moins 1 minute (soit dix actions complexes successives). Selon la situation, ce temps peut grandement augmenter. Les tentatives de Diplomatie précipitées, par exemple pour séparer deux guerriers en colère prêts à en découdre, sont possibles, mais avec un malus de -10 sur le jet.

**Nouvelles tentatives.** Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même si le test initial est réussi, il y a des limites au-delà desquelles l'autre participant aux négociations ne peut aller, et tenter de l'influencer davantage risque de faire plus de mal que de bien. Si le test est raté, la partie adverse n'en est que plus ancrée dans ses convictions, et il devient impossible de la faire changer d'avis.

**Marchandage.** L'aventurier peut recourir à la diplomatie pour négocier le prix de marchandises ou de services. Si l'aventurier réussit à rendre son interlocuteur amical ou serviable (la plupart des commerçants étant indifférents) ce dernier réduit respectivement le prix demandé de 5% et de 10%. Au DD normale du test s'ajoute le modificateur de diplomatie du marchand. Si le résultat dégrade l'attitude du marchand, ce dernier refuse de lui vendre quoi que ce soit jusqu'à nouvel ordre.

**Action.** Marchander demande au moins 1 minute complète, comme pour un test de diplomatie.

**Nouvelle tentatives.** Non.

**Servir d'intermédiaire.** Pour concilier deux groupes en désaccord, l'aventurier doit réussir à influencer l'attitude de chaque partie deviennent amicales ou mieux vis-à-vis l'une de l'autre. Le test se déroule normalement, si ce n'est que le modificateur de diplomatie du chef du groupe concerné s'ajoute au DD exigé. Si le résultat du test est inférieure au DD de la position l'attitude initial, celle-ci devient hostile. Le DD augmente de 5 si les groupes sont de races ou de culture différentes.

**Action.** La médiation est un art qui exige de la patience et ne peut être pratiqué à la hâte. Chaque tentatives occupe un jour complet. Il est possible de concilier deux groupes en seulement 1 heure, mais la tentative s'effectue alors avec un malus de -10.

**Nouvelles tentatives.** Tant que les parties ne sont pas hostiles, l'aventurier peut tenter de nouveaux tests, si les parties sont considérés comme hostiles à l'issue d'un test, toute tentative ultérieure est vaine.

**Spécial.** Les demi-elfes étant souvent au cœur de multiples cultures, ils bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff, Connaissances (noblesse et royauté) ou Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

### INFLUENCER L'ATTITUDE DES PNJ

Attitude initiale	Nouvelle attitude				
	Hostile	Inamical	Indifférent	Amical	Serviable
Hostile	moins de 20	20	25	35	50
Inamical	moins de 5	5	15	25	40
Indifférent	—	moins de 1	1	15	30
Amical	—	—	moins de 1	1	20
Serviable	—	—	—	moins de 1	1

Attitude	Signification	Actions possibles
Hostile	Prêt à prendre des risques pour nuire	Attaque, gêne, insultes virulentes, fuite
Inamical	Veut du mal	Mensonges, malveillance, surveillance, insultes
Indifférent	Sans opinion	Contact social usuel
Amical	Veut du bien	Discussion, conseils, offre d'aide limitée, soutien verbal
Serviable	Prêt à prendre des risques pour aider	Protection, soins, assistance

Consultez la table suivante pour déterminer le résultat des tests de Diplomatie (ou de Charisme) joués pour modifier l'attitude d'un PNJ, ou pour les tests d'empathie sauvage joués pour modifier d'attitude d'un animal ou d'une créature magique.

### DISCRÉTION (DEX ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Le test de Discrétion du personnage est opposé au test de Détection de quiconque se trouve en position de le repérer. S'il avance lentement (jusqu'à la moitié de sa vitesse de déplacement normale), l'aventurier effectue ce test sans malus. S'il tente d'aller plus vite, il a un malus de -5. Il est quasiment impossible de courir ou de charger en restant caché (malus de -20).

Les créatures d'une autre catégorie de taille que M voient leur test de Discrétion s'accompagner des modificateurs suivants : taille L : +16, taille Min : +12, taille TP : +8, taille P : +4, taille G : -4, taille TG : -8, taille Gg : -12, taille C : -16.

Un abri ou un camouflage est nécessaire pour pouvoir tenter un test de Discrétion. Un personnage bénéficiant d'un abri ou d'un camouflage total n'a généralement pas besoin de réussir un test de Discrétion, puisqu'il est de toute façon impossible de le voir (mais ce n'est pas toujours le cas, voir la section Spécial, ci-dessous).

Il est impossible de se cacher si l'on est observé, même peu attentivement. L'aventurier peut éventuellement le faire s'il passe l'angle d'un couloir, par exemple, mais les autres savent au moins dans quel secteur il se trouve. L'aventurier peut utiliser normalement sa compétence s'il parvient à distraire ses observateurs ne serait-ce qu'un instant (par exemple, avec la compétence Bluff ; voir ci-dessous). Dans ce cas, il ne lui reste plus qu'à atteindre une cachette avant que l'on s'intéresse de nouveau à lui (en règle générale, on considère que la cachette doit se trouver à moins de 30 cm par degré de maîtrise atteint en Discrétion). Le test de Discrétion se fait toutefois à -10, car l'aventurier doit aller vite.

**Tir embusqué.** Lorsqu'un personnage est déjà caché à 3 mètres ou plus de sa cible, il peut porter une attaque à distance puis se cacher à nouveau dans le même round. Il subit cependant un malus de -20 sur son test de Discrétion après son tir.

**Créer une diversion pour se cacher.** La compétence Bluff peut aider à se cacher. Sur un test de Bluff réussi, un personnage se trouvant au vu et au su de tous obtient la diversion nécessaire pour tenter un test de Discrétion.

**Se fondre dans la foule.** Il est possible d'utiliser la compétence discrétion pour se fondre dans une foule.

**Se déplacer entre deux cachettes.** Si l'aventurier est déjà caché et qu'il est doté d'un degré de maîtrise d'au moins 5, il peut effectuer un test pour traverser une zone qui n'est ni abritée, ni camouflé sans se faire remarquer. Pour chaque tranche de 5 points de son degré de maîtrise, l'aventurier peut se déplacer de 1,50 mètres pour allier une cachette depuis une autre. Pour chaque tranche de 1,50 mètres parcourus entre deux cachettes, l'aventurier subit un malus de -5 à son test.

**Se rapprocher de quelqu'un.** En partant d'une cachette, l'aventurier peut se déplacer vers quelqu'un sans se faire voir, sa cible est alors considéré comme prise au dépourvu. Pour chaque tranche de 1,50 mètres parcouru l'aventurier subit un malus de -5 à son test de discrétion.

**Filature.** L'aventurier peut tenter de suivre quelqu'un sans se faire remarquer. S'il reste au moins 18 mètres derrière l'objet de sa filature, l'aventurier doit réussir un test (opposé au test de détection de la cible) toutes les 10 minutes. Si la distance qui les sépare est inférieure à 18 mètres le test a lieu à chaque round.

Même si l'aventurier manque un test, il peut tenter un test de Bluff opposé au test de Psychologie de la cible pour apaiser sa suspicion. En cas d'échec, la cible s'est qu'elle est suivie.

### La cible...

### Modificateur au DD

Est certaine que personne ne la suit	-5
N'a aucune raison de penser qu'on la suit	0
Craint d'être suivie	+10
Craint d'être suivie et considère le personnage comme un ennemi	+20

**Action.** La plupart du temps, aucune. Les tests de Discrétion font généralement partie d'un déplacement et ne nécessitent pas une action distincte. Cependant, se cacher après avoir tiré (voir Tir embusqué ci-dessus) est une action de mouvement.

**Spécial.** Un personnage invisible bénéficie d'un bonus de +40 sur les tests de Discrétion s'il est immobile et d'un bonus de +20 seulement s'il se déplace.

Un personnage possédant le don Discret obtient un bonus de +2 sur les tests de Discrétion.

Un rôdeur de niveau 13 peut tenter un test de Discrétion sans bénéficier d'un abri ou d'un camouflage, à condition d'être sur un terrain naturel. À la même condition, un rôdeur de niveau 17 peut se cacher même s'il est observé.

### DRESSAGE (CHA ; FORMATION NÉCESSAIRE)

**Test de compétence.** Le DD nécessaire pour obtenir l'effet désiré dépend de ce que l'on souhaite obtenir.

Tâche	DD de Dressage
Diriger un animal	10
Pousser un animal	15

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

Enseigner des tours à un animal	15 ou 20 <sup>1</sup>
Enseigner une fonction à un animal	15 ou 20 <sup>1</sup>
Élever un animal sauvage	15 + DV de l'animal

<sup>1</sup> Voir les descriptions des tours.

Fonction	DD	Fonction	DD
Animal de chasse	20	Monture	15
Animal de combat	20	Monture de guerre	20
Animal de foire	12	Travailleur de force	15
Animal de garde	20		

*Diriger un animal.* Cette action consiste à ordonner à un animal d'effectuer l'une des tâches ou des tours de son répertoire. Par exemple, pour ordonner à un chien entraîné au combat d'attaquer un adversaire, il faut réussir un test de Dressage de DD 10. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

*Pousser un animal.* Cette action permet de pousser un animal à effectuer une tâche ou un tour pour lequel il n'est pas entraîné, mais dont il est physiquement capable. Cela comprend aussi la marche forcée ou le footing pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil. Si l'animal est blessé ou a subi des dégâts non-létaux ou un affaiblissement ou une diminution de caractéristique, le DD augmente de +2. Si le test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

*Enseigner des tours à un animal.* Il faut une semaine de travail au personnage (et un test réussi de Dressage au DD indiqué) pour apprendre un tour spécifique à un animal. Les animaux ayant une valeur d'Intelligence de 1 (comme les serpents et les requins) peuvent apprendre jusqu'à trois tours au maximum, tandis que les animaux plus intelligents (comme les chiens et les chevaux) peuvent apprendre jusqu'à six tours. Les tours les plus courants (et le DD qui leur est associé) sont décrits ci-dessous.

« Arrête ! » (DD 15). L'animal cesse le combat ou recule selon les cas. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue le combat jusqu'à ce qu'il doive fuir (à cause de blessures, d'un effet de terreur et ainsi de suite) ou que son adversaire son vaincu.

« Attaque ! » (DD 20). L'animal attaque les créatures qu'il perçoit comme étant des ennemis. L'aventurier peut désigner du doigt une cible précise, que l'animal attaquera s'il en est capable. En temps normal, un animal n'attaque que les créatures de type humanoïde, humanoïde monstrueux, géant ou d'autres animaux. Apprendre à un animal à attaquer les créatures de tous types (y compris des créatures surnaturelles comme les aberrations et les morts-vivants) compte comme deux tours.

« Attaque avec moi ! » (DD 20). L'animal contribue à l'efficacité de l'aventurier au combat par une action simple. Le personnage doit à la fois désigner le bénéficiaire de l'aide (« Attaque avec elle ! », « Attaque avec lui ! », etc.) et l'adversaire concerné au moment d'assigner la tâche à l'animal. L'animal recourt alors à l'action aider quelqu'un pour tenter de confère un bonus au prochain jet d'attaque du bénéficiaire contre l'adversaire désigné. Il se place également en tenaille, s'il peut le faire sans provoquer d'attaque d'opportunité.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Attaque ! ».

« Attends ! » (DD 15). L'animal reste en place et attend le retour de son maître. Il n'agresse pas les créatures qui s'approchent de lui, mais se défend au cas où.

« À la maison ! » (DD 20). L'animal retourne à l'endroit où il a appris ce tour, parcourant de longue distance s'il le faut.

« Au pied ! » (DD 15). L'animal suit son maître comme son ombre, même si cela l'oblige à se rendre dans un lieu qui lui déplaît.

« Chasse ! » (DD 20). L'animal part chasser et cueillir de la nourriture pour le personnage. La compétence Survie permet de trouver ainsi de quoi se nourrir. Tout animal sait forcément comment assurer sa propre sustentation, mais se tour lui apprend à revenir avec de la nourriture pour son maître, plutôt que de dévorer ce qu'il trouve.

« Cherche ! » (DD 15). L'animal va à l'endroit désigné et y cherche quelque chose de vivant ou de mobile.

« Chipe ! » (DD 20). L'animal attrape un objet appartenant à la créature désignée, lui extorque et le ramène au personnage. Si plusieurs objets sont accessibles, l'animal doit au préalable connaître le tour « Va chercher ! ».

« Défend-moi ! » (DD 20). L'animal améliore les capacités défensives du personnage au combat par une action simple. Le personnage doit à la fois désigner le bénéficiaire de l'aide (« défend-là ! », « défend-le ! », etc.) et l'adversaire concerné au moment d'assigner la tâche à l'animal. L'animal recourt alors à l'action aider quelqu'un pour tenter de confère un bonus à la CA du bénéficiaire contre l'adversaire désigné.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre se tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Protège ! ».

« Garde ! » (DD 20). L'animal reste où il est et empêche quiconque d'approcher.

« Joue ! » (DD 15). L'animal connaît une série de tours simples, comme s'asseoir, se coucher sur le dos, donner la patte, gronder ou aboyer à la demande et ainsi de suite.

« Neutralise ! » (DD 20). L'animal s'en prend à la cible désigné et tente de lui infliger des dégâts non-létaux (ce qui lui impose un malus de -4 aux jets d'attaque). Il continue d'attaquer la cible jusqu'à ce qu'elle perde connaissance.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Attaque ! ».

« Protège ! » (DD 20). L'animal défend toujours son maître (ou se prépare à le défendre si aucune menace n'est visible), sans que celui-ci n'ait besoin de lui donner un ordre. Il peut aussi lui ordonner de protéger une autre personne.

« Retiens ! » (DD 20). L'animal engage la lutte contre un adversaire désigné et tente d'assurer sa prise avec ses pattes, ses griffes ou ses mâchoires. Si l'animal dispose du pouvoir d'étreinte, la tentative en bénéficie. Sans cela, l'attaque l'expose aux attaques d'opportunité.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Attaque ! ».

« Suis ! » (DD 15). L'animal suit la piste olfactive qu'on lui présente. (Cela suppose que l'animal possède la particularité odorat)

« Suis avec moi ! » (DD 20). L'animal assiste le personnage dans sa tentative de pistage. L'animal doit se trouver aux côtés du personnage au moment où ce dernier effectue son test de Survie dans le cadre d'un pistage. Si l'animal réussit un test de Survie (DD 10), le personnage reçoit un bonus de circonstances de +2 au test de Survie pour suivre une trace.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, il est nécessaire que l'animal ait le pouvoir d'odorat et qu'il connaisse le tour « Suis ! ».

« Surveillance ! » (DD 20). L'animal réagit à l'arrivée de nouvelles créatures, sans qu'il soit nécessaire de lui

donner d'autre instruction. Que l'animal détecte l'intrus par la vue, l'ouïe ou l'odorat, il émet un son d'alerte qui dépend de son espèce et de la manière dont il a été dressé (grognement, aboiement, cri rauque, sifflement stridents, etc.). le son émis est déterminé au moment du dressage et ne peut être modifié par la suite. Si l'individu ne s'arrête pas une fois l'alerte donner, l'animal attaque. Durant la phase de dressage pour inculquer le tour, il est possible d'apprendre à l'animal à ignorer certaines créatures, telles que les alliés du personnage.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Garde ! ».

« **Traque !** » (DD 20). L'animal pourchasse la cible désignée, faisant de son mieux pour ne pas se faire repérer jusqu'à ce que la proie soit blessée ou se repose, auquel cas l'animal l'attaque.

**Condition.** Pour pouvoir apprendre ce tour, l'animal doit d'abord connaître le tour « Attaque ! ».

« **Travaille !** » (DD 15). L'animal peut tirer ou pousser une charge intermédiaire ou lourde.

« **Va chercher !** » (DD 15). L'animal va chercher quelque chose. Si son maître ne lui indique pas l'objet à rapporter, il en prend un au hasard.

« **Viens !** » (DD 15). L'animal vient se placer près de son maître, même s'il ne le ferait pas en temps normal (en l'obligeant à monter sur un bateau par exemple).

**Enseigner une fonction à un animal.** Plutôt que d'apprendre des tours un par un à un animal, il est possible de l'entraîner à une fonction particulière. La fonction d'un animal regroupe une série de tours formant un tout homogène. L'animal doit remplir toutes les conditions des tours compris dans la fonction. Si une fonction inclut plus de trois tours, elle est réservée aux animaux ayant une valeur d'Intelligence de 2.

On ne peut apprendre qu'une fonction à un animal, mais il peut apprendre des tours supplémentaires s'il est assez intelligent pour cela. Entraîner un animal à assumer une fonction demande moins de tests de Dressage, mais autant de temps que de lui apprendre individuellement les tours qui la composent. À la discrétion du MJ, il est possible d'inventer d'autres fonctions que celles qui sont présentées ici.

**Combat tactique** (DD 20). Un animal entraîné pour le combat tactique connaît les tours arrête, attaque avec moi, attaque, neutralise, pas bouger et retiens. Entraîner un animal au combat tactique demande cinq semaines. Il est également possible de parfaire le dressage d'un animal formé comme animal de combat pour qu'il maîtrise le combat tactique, ceux qui demande deux semaines de formation et un test de Dressage (DD 20). La nouvelle fonction remplace totalement sa fonction précédente et les tours qu'il connaissait avant.

**Animal chapardeur** (DD 20). Un animal entraîné à chaparder connaît les tours à la maison, au pied, cherche, chipe, travaille et va chercher. Entraîner un animal à chaparder demande six semaines.

**Animal de combat** (DD 20). Un animal entraîné pour le combat connaît les tours arrête, attaque et attends. Entraîner un animal pour devenir un animal de combat prend trois semaines.

**Animal de garde** (DD 20). Un animal entraîné pour la garde connaît les tours arrête, attaque, garde et protège. Entraîner un animal pour devenir un animal de garde prend quatre semaines.

**Travailleur de force** (DD 15). Un animal entraîné pour le travail de force connaît les tours travaille et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal travailleur de force prend deux semaines.

**Animal de chasse** (DD 20). Un animal entraîné pour la chasse connaît les tours arrête, attaque, au

pied, suis et va chercher. Entraîner un animal pour devenir un animal de chasse prend six semaines.

**Animal de foire** (DD 15). Un animal entraîné pour la foire connaît les tours attends, au pied, joue, va chercher et viens. Entraîner un animal pour devenir un animal de foire prend cinq semaines.

**Garde avancée** (DD 20). Un animal entraîné pour la garde avancée connaît les tours arrête, garde, neutralise, protège, retiens et surveillance. Entraîner un animal à la garde avancée demande six semaines. Il est également possible de parfaire le dressage d'un animal formé comme animal de garde pour qu'il maîtrise la garde avancée, ce qui demande trois semaines de formation et un test de Dressage (DD 20).

**Monture** (DD 15). Un animal entraîné être une monture connaît les tours attends, au pied et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture prend trois semaines.

**Monture de combat** (DD 20). Un animal entraîné pour être une monture de combat connaît les tours arrête, attaque, au pied, garde, protège et viens. Entraîner un animal pour devenir une monture de combat prend six semaines. Entraîner un animal possédant déjà la fonction monture pour qu'il devienne une monture de combat ne prend que trois semaines (et nécessite un test de Dressage (DD 20)). Sa nouvelle fonction et son nouveau répertoire de tours remplacent les précédents. Les destriers et les chiens de selle sont déjà entraînés à porter des cavaliers en combat et n'ont pas besoin d'un entraînement supplémentaire pour cela.

**Élever un animal sauvage.** l'aventurier est capable d'élever un animal sauvage comme s'il s'agissait d'un animal domestique. Il peut s'occuper de trois animaux du même type à la fois. En cas de succès au test de compétence, l'animal peut apprendre des tours (soit en même temps qu'il est élevé, soit plus tard comme un animal domestique).

**Action.** Variable. Diriger un animal est une action de mouvement et pousser un animal est une action complexe. (Un druide ou un rôdeur peut diriger son compagnon animal par une action libre et le pousser par une action de mouvement.) Pour une tâche à durée fixe, l'aventurier doit passer la moitié du temps indiqué (à raison de 3 heures par jour et par animal) avant d'effectuer son test de compétence. En cas d'échec, il ne parvient pas à dresser ou mater l'animal, ni à lui enseigner le moindre tour, mais il n'a pas à finir le dressage ou l'élevage. Si le test est réussi, il faut encore accorder à l'animal le reste du temps nécessaire pour que le dressage (ou autre) soit couronné de succès. En cas d'interruption, ou si l'aventurier n'achève pas la tâche fixée, toute tentative faite par la suite pour dresser, mater ou apprendre des tours à l'animal échoue automatiquement.

**Nouvelles tentatives.** Oui, sauf pour élever un animal sauvage.

**Spécial.** On peut utiliser cette compétence sur une créature ayant une valeur d'Intelligence de 1 ou 2 et qui n'est pas un animal, mais le DD de la tâche augmente de +5. Le nombre de tours que ces créatures peuvent apprendre est limité de la même façon que pour les animaux.

Un druide ou un rôdeur obtient un bonus de circonstances de +4 sur les tests de Dressage liés à son compagnon animal. De plus, le compagnon animal d'un druide ou d'un rôdeur connaît un (ou plusieurs) tours supplémentaires, qui ne comptent pas dans la limite normale des tours qu'un animal peut apprendre et ne nécessitent aucun temps de dressage.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests de Dressage.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 sur les tests d'Équitation et sur les tests d'empathie sauvage.

**Test inné.** Un personnage ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut diriger ou pousser les animaux domestiques en réussissant un test de Charisme, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'animaux. Un druide ou un rôdeur ayant un degré de maîtrise nul en Dressage peut effectuer un test de Charisme pour diriger ou pousser son compagnon animal, mais il ne peut ni dresser, ni élever d'autres animaux non domestiques.

### ÉQUILIBRE (DEX : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** L'aventurier peut se déplacer sur une surface dangereuse. Un test de compétence réussi lui permet d'avancer à vitesse réduite de moitié pendant 1 round. En cas d'échec de 1 à 4 points, il ne progresse pas de tout le round. S'il rate son test d'au moins 5 points, il tombe. La difficulté varie en fonction de la surface, comme suit :

Surface étroite	DD <sup>1</sup>	Surface dangereuse	DD <sup>1</sup>
Large de 15 à 30 cm	10	Larges pierres inégales	10 <sup>2</sup>
Large de 5 à 15 cm	15	Sol de pierres taillées	10 <sup>2</sup>
Large de moins de 5 cm	20	Sol en pente ou abrupt	10 <sup>2</sup>

<sup>1</sup> À ces DD s'ajoutent éventuellement les modificateurs de la table suivante.

<sup>2</sup> Seulement dans le cas d'une charge ou d'une course. En cas d'échec de moins de 5 points, l'aventurier ne peut courir ou charger, mais il peut agir normalement par ailleurs.

Modificateurs de surface étroite	Modificateur au DD <sup>1</sup>
Légèrement encombré (éboulis, décombres épars)	+2
Très encombré (sol d'une caverne naturelle, décombres nombreux)	+5
Légèrement glissant (sol humide)	+2
Très glissant (verglas)	+5
Sol en pente ou abrupt	+2

<sup>1</sup> Ces modificateurs s'ajoutent au DD pour une surface étroite. Ils se cumulent entre eux.

**Combat en équilibre.** Un personnage se déplaçant en équilibre est considéré comme étant pris au dépourvu, puisqu'il est incapable de bouger pour éviter les coups. Il perd donc son bonus de Dextérité à la CA. S'il a atteint un degré de maîtrise de 5 ou plus en Équilibre, il n'est pas considéré comme étant pris au dépourvu et conserve son bonus de Dextérité à la CA. Chaque fois qu'un personnage en équilibre subit des dégâts, il doit réussir un nouveau test de compétence de même DD pour rester debout.

**Course de funambule.** Le personnage peut tenter de courir sur une surface étroite, ce qui impose un malus de -20 au test d'Équilibre correspondant.

**Déplacement accéléré.** On peut choisir de se déplacer sur une surface périlleuse plus vite que ce qui est décrit ci-dessus. À condition d'accepter un malus de -5 sur ses tests d'Équilibre, il est possible de se déplacer de sa vitesse de déplacement entière par une action de mouvement. (On peut se déplacer ainsi de deux fois sa vitesse de déplacement, mais cela requiert deux tests d'Équilibre – un pour chaque action de mouvement.) On peut aussi accepter ce malus pour tenter une charge sur une surface périlleuse. Il faut alors réussir un test d'Équilibre par multiple de sa vitesse (ou fraction) parcouru pendant la charge.

**Résister aux crocs-en-jambe.** Si le personnage possède un degré de maîtrise d'au moins 10, il peut

effectuer un test d'Équilibre au lieu d'un test de Force ou de Dextérité pour résister à la tentative de crocs-en-jambe d'un adversaire. Il subit un malus de -10 au test correspondant. Si l'aventurier l'emporte, la tentative de crocs-en-jambe échoue, en revanche, cela ne lui permet de tenter à son tour de déséquilibrer son adversaire.

**Subir + de 10 points de dégâts sur une seul et unique attaque.** (DD 10) Une créature subissant autant de dégâts risque d'être ébranlé par la violence de l'attaque. Les modificateurs de surface étroite s'appliquent. De plus si l'attaquant utilise le don attaque en puissance un modificateur supplémentaire égal à celui utilisé s'ajoute encore.

**Action.** Aucune. Effectuer un test d'Équilibre ne nécessite aucune action, mais fait partie d'une autre action ou est joué en réaction à un événement.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équilibre.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobaties confère un bonus de +2 en Équilibre.

### ÉQUITATION (DEX)

Si l'aventurier tente de chevaucher une créature qui n'est faite pour cela (comme la plupart des bipèdes), il subit un malus de -5 sur ses tests d'Équitation.

**Test de compétence.** Les actions d'équitation classiques n'exigent pas de test de compétence. L'aventurier peut ainsi seller sa monture, monter en selle, aller au pas, trotter, galoper, et descendre sans le moindre problème. Monter ou descendre de selle correspond à une action de mouvement. Certaines tâches requièrent un test de compétence :

Tâche	DD d'Équitation
Guider sa monture avec les genoux	5
Rester en selle	5
Combattre sur un destrier	10
Utiliser sa monture comme abri	15
Amortir sa chute	15
Sauter un obstacle	15
Éperonner sa monture	15
Contrôler sa monture au combat	20
Monter ou descendre de selle rapidement	20 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Le malus d'armure aux tests s'applique au test.

**Guider sa monture avec les genoux.** L'aventurier sait guider sa monture à l'aide de ses seuls genoux, ce qui lui laisse les mains libres en cas de combat. Le test d'Équitation s'effectue au début de chaque tour de jeu. En cas d'échec, l'aventurier ne peut se servir que d'une main au cours du round, l'autre étant nécessaire pour contrôler sa monture.

**Rester en selle.** Quand l'aventurier est blessé ou quand sa monture s'affole, il réagit instantanément pour ne pas tomber. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Combattre sur un destrier.** Le cavalier peut placer sa ou ses attaques, tout en faisant attaquer sa monture si elle est entraînée au combat. Utiliser cette option est une action libre.

**Utiliser sa monture comme abri.** L'aventurier peut sauter de selle et se cacher derrière sa monture, qui lui procure un abri. Il ne peut ni attaquer ni lancer des sorts lorsqu'il est dans cette position. S'il rate son test de compétence, il n'est pas considéré comme étant à l'abri. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Amortir sa chute.** L'aventurier a appris à amortir sa chute si sa monture tombe ou se fait tuer sous lui. En cas de test de compétence raté, il subit 1d6 points de

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

dégâts de chute. Utiliser cette option ne nécessite pas d'action.

**Sauter un obstacle.** L'aventurier peut encourager sa monture à sauter un obstacle au cours de son déplacement. La distance parcourue lors du saut est déterminée par le modificateur d'Équitation du personnage ou le modificateur de Saut de la monture (on prend systématiquement le plus faible des deux). Si l'aventurier rate son test d'Équitation, il tombe lorsque sa monture quitte le sol et subit au moins 1d6 points de dégâts de chute. Utiliser cette option n'est pas une action, mais fait partie d'une action de mouvement.

**Éperonner sa monture.** Au prix d'une action de mouvement, l'aventurier peut inciter sa monture à aller plus vite. Un test d'Équitation réussi augmente la vitesse de la monture de 3 mètres pendant 1 round, mais elle subit 1 point de dégâts. On peut utiliser cette option plusieurs rounds de suite, mais chaque round consécutif double les dégâts subis par la monture (2 points, puis 4 points, puis 8 points et ainsi de suite).

**Contrôler sa monture au combat.** Au prix d'une action de mouvement, l'aventurier a la possibilité de contrôler un poney, un cheval léger ou un cheval lourd (ou une autre monture qui ne soit pas habituée aux batailles) au combat. En cas d'échec au test de compétence, il ne peut rien faire d'autre de tout le round. Aucun test n'est nécessaire pour les chevaux ou poneys de guerre.

**Monter ou descendre de selle rapidement.** L'aventurier sait monter en selle ou sauter au sol extrêmement rapidement. À condition qu'il réussisse son test d'Équitation et que sa monture ne fasse pas plus d'une catégorie de taille que lui, il lui suffit d'une action libre. S'il rate son test de compétence, cela lui demande automatiquement une action de mouvement. Il est impossible de tenter cette acrobatie sans avoir au moins une action de mouvement disponible au cours du round (en cas d'échec) ou si la monture est plus grande que son cavalier d'au moins deux catégories de taille.

**Action.** Variable. Monter ou descendre de selle est habituellement une action de mouvement. Les autres tests sont des actions de mouvement, des actions libres ou ne sont pas des actions, selon les cas.

**Spécial.** Monter à cru entraîne un malus de -5 aux tests d'Équitation.

Si la monture du personnage est équipée d'une selle de guerre, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous les tests visant à déterminer s'il parvient à se maintenir en selle.

Il est nécessaire de maîtriser la compétence Équitation pour pouvoir choisir les dons Attaque au galop, Charge dévastatrice, Combat monté, Piétinement ou Tir monté.

Un personnage possédant le don Fraternité animale obtient un bonus de +2 sur les tests d'Équitation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Dressage confère un bonus de +2 en Équitation.

### ESCALADE (FOR : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Chaque test d'Escalade réussi permet de progresser (vers le haut, le bas ou les côtés) le long d'une pente fortement inclinée ou d'un mur (voire d'un plafond muni de prises suffisamment marquées) à un quart de sa vitesse habituelle. On considère qu'une pente fait moins de 60° ; au-delà, il s'agit d'un mur.

Un test de compétence raté de 1 à 4 points indique que l'aventurier ne parvient pas à progresser et un test raté de 5 points ou plus provoque une chute le long de la hauteur déjà parcourue.

Un matériel d'escalade complet confère un bonus de circonstances de +2 à tous les tests d'Escalade.

Le DD du test dépend des conditions dans lesquelles l'escalade s'effectue, qui sont à comparer à celles de la table suivante.

Exemples de surface ou d'activité	DD d'Escalade
Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.	0
Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer, corde à nœuds ou corde créée par le sort corde enchantée.	5
Surface garnie de corniches où se tenir ou s'accrocher (mur en ruine, grément de navire).	10
Toute surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse. Se relever lorsqu'on est se tient par les mains.	15
Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).	20
Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).	25
Dévers ou plafond garnis de prises pour les mains mais pas pour les pieds.	25
Une surface absolument plate, lisse et verticale ne peut pas être escaladée.	-

Exemples de surface ou d'activité	Modificateur au DD d'Escalade <sup>1</sup>
Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant (réduit le DD de 10).	-10
Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires (réduit le DD de 5).	-5
Surface glissante (augmente le DD de 5).	5

<sup>1</sup> Ces modificateurs se cumulent entre eux. Prenez en compte tous ceux qui s'appliquent à la situation.

Il est nécessaire d'avoir les deux mains libres lors d'une escalade, mais on peut se tenir à un mur d'une main le temps de lancer un sort ou d'effectuer toute autre action réalisable d'une main. **Il est impossible d'éviter les coups en grim pant, ce qui signifie l'aventurier perd son bonus de Dextérité à la CA.** Il est aussi dans l'incapacité d'utiliser un bouclier.

Chaque fois qu'un individu en train d'escalader subit des dégâts, il doit réussir un test de compétence contre le DD de la paroi, sous peine de tomber. En cas d'échec, les dégâts sont proportionnels à la hauteur de chute.

**Escalade accélérée.** L'aventurier a la possibilité de grimper plus vite que d'habitude. Au prix d'un malus de -5, il peut avancer de la moitié de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

**Escalade précipitée.** L'aventurier peut grimper plus vite que la normale. En s'imposant un malus de -20 au test, le personnage peut grimper de l'équivalent de sa vitesse de déplacement (au lieu du quart).

**Escalade en combat.** L'aventurier est suffisamment libre de ses mouvements pour pouvoir éviter les coups tandis qu'il grimpe. Au prix d'un malus de -20 à son test, le personnage peut conserver le bénéfice de son (éventuel) bonus de Dextérité à la CA.

**Créer ses propres prises.** L'aventurier peut créer ses propres prises en plantant des pitons. Cela lui demande 1 minute par piton et un piton par mètre. Un mur pitonné se transforme en surface présentant suffisamment de prises (DD 15). De même, un personnage muni d'une hachette ou d'un pic peut tailler des prises à même un mur de glace.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Stopper sa chute.** Il est quasiment impossible d'arrêter sa chute en se retenant à un mur. Pour y parvenir, l'aventurier doit réussir un test d'Escalade contre un DD de 20 + DD de la paroi. L'exercice est plus faisable quand on tombe le long d'une pente (DD = 10 + DD de la pente).

**Stopper la chute d'une autre personne.** Un grimpeur peut tenter de rattraper une autre personne qui tombe au-dessus ou à côté de lui si elle passe à sa portée. Pour cela, il doit réussir une attaque de contact au corps à corps contre la personne qui tombe (mais elle peut décider de ne pas appliquer son bonus de Dextérité à la CA si elle le désire). Si l'attaque réussit, le grimpeur doit effectuer immédiatement un nouveau test d'Escalade (avec un DD égal à celui de la surface + 10). En cas de réussite, le grimpeur arrive à rattraper la personne, mais si le poids de celle-ci et de son équipement est supérieur à la limite d'une charge lourde pour le grimpeur, il est emporté à son tour et ils chutent tous les deux. Si le test d'Escalade échoue de 1 à 4 points, le grimpeur n'arrive pas à rattraper la personne, mais il conserve sa propre prise sur la surface. Si le test d'Escalade échoue de 5 points ou plus, non seulement le grimpeur n'arrive pas à interrompre la chute, mais il perd pied et chute lui aussi.

**Action.** L'escalade est une forme de déplacement, et les tests d'Escalade sont donc généralement intégrés dans des actions de mouvement (et peuvent être combinés à d'autres formes de déplacement dans une seule action de mouvement). Un test d'Escalade distinct est nécessaire pour chaque action de mouvement comprenant une part d'escalade. Stopper sa chute ou celle d'une autre personne n'est pas une action.

**Spécial.** Il est possible de soulever quelqu'un (ou de le faire descendre) à l'aide d'une corde, pour peu que l'on dispose de la force physique nécessaire. Doublez la charge maximale du personnage pour savoir combien il peut porter de la sorte.

La grande agilité et le pied sûr des halfelins leur confèrent un bonus racial de +2 aux tests d'Escalade.

Un personnage ayant un lézard pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests d'Escalade.

Une créature possédant une vitesse d'escalade (comme une araignée monstrueuse ou un personnage sous l'effet d'un sort de pattes d'araignées) bénéficie d'un bonus racial de +8 sur les tests d'Escalade. Elle doit effectuer un test d'Escalade pour grimper un mur ou une pente dont le DD est supérieur à 0, mais elle peut toujours faire 10 sur ses tests d'Escalade même si elle est menacée ou distraite (voir Test sans jet de dé). Lors d'une escalade accélérée, une créature possédant une vitesse d'escalade peut se déplacer au double de sa vitesse d'escalade (mais pas plus que sa vitesse de déplacement normal, si elle est inférieure) et n'a besoin d'effectuer qu'un test d'Escalade avec un malus de -5. Une créature de ce type conserve son bonus de Dextérité à la CA pendant qu'elle grimpe. Il lui est cependant toujours impossible de courir pendant son escalade.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

### ESCAMOTAGE (DEX : FORMATION NÉCESSAIRE ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Un test d'Escamotage réussi contre un DD de 10 permet d'emporter discrètement un objet n'appartenant à personne et pas plus gros qu'une pièce de monnaie. Les tours de passe-passe mineurs (comme faire disparaître une pièce) s'accompagnent

également d'un DD de 10, sauf si un observateur attentif suit le moindre geste du personnage.

Si l'aventurier fait l'objet d'une étroite surveillance, son test d'Escamotage doit l'emporter sur le test de Détection de l'observateur. Dans le cas où l'aventurier est battu, il exécute l'action normalement mais se fait remarquer.

Cette compétence sert aussi à cacher sur sa personne un objet de taille réduite (y compris une arme légère, comme une hachette, ou une arme à distance facile à cacher, comme un dard, une fronde ou une arbalète de poing). Le test d'Escamotage est opposé par le test de Détection des individus qui l'observent ou par le test de Fouille des personnes qui l'examinent. Dans ce dernier cas, les examinateurs obtiennent un bonus de +4 sur leur test de Fouille, puisqu'il est généralement plus simple de trouver un objet de ce type que de le cacher. Une dague se dissimule plus facilement que la plupart des autres armes légères, et elle peut être cachée avec un bonus de +2 sur le test d'Escamotage. Un objet particulièrement petit, comme une pièce de monnaie, un shuriken ou un anneau, peut être dissimulé avec un bonus de +4 sur le test d'Escamotage. Enfin, un personnage portant des habits épais ou amples (comme une cape) obtient un bonus de +2 sur ses tests d'Escamotage pour dissimuler des objets. Dégainer une arme dissimulée est une action simple et ne provoque pas d'attaque d'opportunité.

Il faut réussir un test d'Escamotage contre un DD de 20 pour dérober quelque chose à quelqu'un. Dans le même temps, la victime a droit à un test de Détection opposé au résultat du test d'Escamotage du personnage. Si elle réussit, elle s'aperçoit qu'on cherche à la voler, que l'aventurier ait réussi sa tentative ou non.

On peut aussi utiliser Escamotage pour distraire une audience, de la même façon qu'avec la compétence Représentation. Dans ce cas, l'aventurier fait des tours de passe-passe, jongle et ainsi de suite.

Tâche	DD d'Escamotage
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, faire disparaître une pièce	10
Dérober un petit objet à quelqu'un	20

**Action.** Les tests d'Escamotage sont habituellement des actions simples. On peut cependant les effectuer par une action libre en acceptant un malus de -20 sur son test.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais un second test d'Escamotage contre la même cible (ou face à un observateur qui vient de déceler la tentative précédente) s'accompagne d'un DD fortement augmenté (+10).

**Spécial.** Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests d'Escamotage.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 aux tests d'Escamotage.

**Test inné.** Un test inné d'Escamotage est simplement un test de Dextérité. Sans formation particulière, il est impossible de réussir une tâche dont le DD est supérieur à 10, à l'exception de la dissimulation d'objet sur sa personne.

### Estimation (Int)

**Test de compétence.** L'aventurier est capable d'évaluer les objets courants grâce à un test d'Estimation de DD 12. En cas d'échec, son estimation est plus éloignée de la vérité (entre 50 % et 150 % du prix exact ; soit 2d6+3 x 10%). Tout aventurier peut

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

recourir à la compétence Estimation pour faire une évaluation rapide, mais sommaire, de la valeur d'un objet.

Objet (exemples)	DD normal	DD à la hâte
<b>Courant</b> marchandises et denrées (épices, nourriture, matières premières, etc.), objets ordinaires, bétail...	12	15
<b>Rare</b> vêtements de luxe, métaux précieux (brut), gemmes, objets d'art	15	20
<b>Exotique</b> gemmes rares (pigmentation étrange, introuvable dans la région, particulièrement grosse ou pure), composantes de sorts, bijoux, objets sacrés mystérieux...	20	25
<b>Unique</b> chef-d'œuvre, bijoux royaux, couronne et autre parures...	30	30 et +

En cas de succès, l'aventurier estime correctement le prix de l'objet. Dans le cas contraire, il n'a aucune idée de son prix.

Une loupe confère un bonus de circonstances de +2 au test d'Estimation, pour peu que l'objet examiné soit suffisamment petit ou présente de nombreux détails, comme c'est le cas pour une pierre précieuse. De même, une balance confère un bonus de circonstances de +2 au test si l'objet examiné s'évalue au poids (métal précieux, etc.). Ces deux bonus se cumulent.

**Action.** Il faut 1 minute pour estimer la valeur d'un objet (soit 10 actions complexes successives). Il faut un round pour estimer la valeur d'un objet à la hâte.

**Nouvelles tentatives.** Non, deux estimations du même type sur le même objet donnent toujours le même résultat.

**Spécial.** Les nains bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tentatives d'Estimation liées aux objets en pierre ou en métal, car ils s'intéressent tout particulièrement à ces matériaux. Le don estimation de la nature magique permet à l'aventurier de recourir à la compétence pour déterminer les propriétés d'un objet magique (cf. codex aventureux, page 108).

Un personnage ayant un corbeau pour familier obtient un bonus de +3 sur les tests d'Estimation.

Un personnage possédant le don Meticuleux obtient un bonus de +2 sur les tests d'Estimation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Artisanat confère un bonus de +2 sur les tests d'Estimation liés aux objets produits par ce type d'artisanat.

**Test inné.** S'il rate son test inné de compétence, l'aventurier est incapable d'évaluer le prix d'un objet courant. Pour les objets rares ou exotiques, en cas de succès, l'estimation obtenue vaut entre 50% et 150% de la valeur réelle de l'article (2d6+3 x 10%).

### ÉVASION (DEX : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** La table suivante indique le DD associés aux différentes formes d'entraves.

Entraves	DD d'Évasion
<b>Cordes</b>	Résultat du test de Maîtrise des cordes du ligoteur + 10
Filet, contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement	20
Collet	23
Menottes	30
Étroit conduit	30
Menottes de qualité supérieure	35
Situation de lutte	Résultat du test de lutte de l'adversaire

**Cordes.** Le test d'Évasion est opposé à celui de Maîtrise des cordes de l'individu qui a fait les nœuds. Comme il est plus facile de faire un nœud que de le défaire, l'adversaire du personnage bénéficie d'un bonus de +10.

**Menottes et menottes de qualité supérieure.** Le DD des menottes est déterminé par leur solidité.

**Étroit conduit.** Ce DD concerne les passages dans laquelle l'aventurier peut engager la tête, mais pas les épaules (il lui faut donc se faufiler pour pouvoir entrer). Si le passage est suffisamment long, comme dans le cas d'une cheminée, on peut exiger plusieurs tests de compétence. Il est impossible de se faufiler par un trou par lequel on ne peut pas passer la tête.

**Situation de lutte.** l'aventurier joue un test d'Évasion opposé au test de lutte de son adversaire. En cas de succès, il n'est plus agrippé ou immobilisé (dans ce second cas, il devient juste agrippé).

**Action.** Il faut 1 minute de travail pour faire un test d'Évasion afin de tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception d'une lutte). Échapper à un filet ou un sort de contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement constitue une action complexe. Tenter de se libérer d'une lutte est une action simple. Se faufiler par un étroit conduit prend au moins 1 minute, en fonction de la longueur du passage.

**Nouvelles tentatives.** Variable. l'aventurier peut multiplier les tests de compétence s'il progresse dans un passage étroit. Si la situation le permet, il peut effectuer de nouveaux tests et même faire 20 tant que personne ne s'oppose activement à ses efforts.

**Évasion accélérée.** Tenter un test d'Évasion à la hâte augmente le DD de 10.

**Action.** Dans ces conditions, il ne faut que 5 rounds de travail pour tenter de se soustraire à ses liens, menottes ou à toute autre entrave (à l'exception de la lutte). Échapper à un filet ou un sort de contrôle des plantes, corde animée, empire végétal ou enchevêtrement constitue une action simple. Tenter de se libérer d'une lutte est une action mouvement. Se faufiler par un étroit conduit prend 2x moins de temps, en fonction de la longueur du passage, mais au minimum 5 rounds (à l'appréciation du MD).

**Spécial.** Un personnage possédant le don Funambule obtient un bonus de +2 sur les tests d'Évasion.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

### FOUILLE (INT)

**Test de compétence.** En règle générale, l'aventurier doit se trouver à moins de 3 mètres de l'endroit ou de la surface qu'il désire inspecter. La table suivante indique les DD pour quelques tâches courantes associées à la compétence Fouille.

Tâche	DD de Fouille
Fouiller un coffre plein de babioles pour trouver un objet précis	10
Remarquer un passage secret normal ou un piège simple	20
Trouver un piège complexe et non magique (roublards uniquement) <sup>1</sup>	21 ou plus
Trouver un piège magique 25 + niveau du sort (roublards uniquement) <sup>1</sup>	utilisé dans la préparation du piège
Remarquer un passage secret bien dissimulé	30
Trouver des traces de pas	Variable <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Les nains (même s'ils ne sont pas roublards) peuvent utiliser Fouille pour repérer des pièges installés à même la pierre.

<sup>2</sup> Un test de Fouille réussi permet de trouver des traces de pas ou d'autres signes du passage d'une créature. Par contre, cela ne permet pas de suivre une piste. Voir le don Pistage pour connaître le DD.

**Action.** Il faut une action complexe pour fouiller une zone de 1,50 mètre de côté ou un volume de 1,50 mètre d'arête.

**Spécial.** Les elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 à tous les tests de Fouille, et les demi-elfes de +1. Tout elfe (mais pas demi-elfe) passant à moins de 1,50 mètre d'un passage secret ou d'une porte cachée a droit à un test de Fouille automatique pour voir s'il la remarque.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Fouille.

Les sorts *cercle de téléportation*, *glyphe de garde*, *piège à feu*, *runes explosives* et *symbole* génèrent des pièges magiques qu'un roublard peut détecter en réussissant un test de Fouille, puis désarmer s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage. Trouver l'emplacement d'un sort de *collet* a un DD de 23. *Croissance d'épines* et *pierres acérées* peuvent être repérés à l'aide de Fouille, mais il est impossible de les désamorcer.

Plusieurs sorts d'abjuration distants les uns des autres de moins de 3 mètres pendant au moins 24 heures libèrent des flux d'énergie en limite du spectre visible, qu'il est possible de remarquer en réussissant un test de Fouille à +4.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (architecture et ingénierie) confère un bonus de +2 sur les tests de Fouille joués pour trouver des passages ou compartiments secrets.

**Restriction.** N'importe qui peut faire appel à cette compétence pour chercher les pièges dont le DD ne dépasse pas 20, mais seuls les roublards peuvent s'attaquer aux pièges plus complexes (exception : le sort détection des pièges permet temporairement à un prêtre d'utiliser sa compétence de Fouille comme un roublard).

Même s'il n'est pas roublard, un nain peut utiliser sa compétence de Fouille pour trouver un piège complexe (c'est-à-dire dont le DD est supérieur à 20), à condition que celui-ci soit à base de pierre ou ait été installé à même la roche. La faculté de connaissance de la pierre commune à tous les nains confère même au personnage un bonus racial de +2 au test de compétence.

### INCANTATION RITUEL (CON, FORMATION NÉCESSAIRE, MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

L'aventurier a appris à supporter les rigueurs nécessaire pour exécuter les rituels.

**Test de compétence.** L'aventurier peut essayer de lancer des sorts à incantation rituel augmentée ou combinée qui demandent 1 heure d'incantation ou plus. Chaque heure, ou portion d'heure nécessite un test (DD 10 + niveau du sort). Chaque test au-delà du premier augmente le DD de +1 jusqu'à la fin de l'incantation.

**Nouvelles tentatives.** Non.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Concentration confère un bonus de +2 sur les tests d'Incantation rituelle.

### INTIMIDATION (CHA)

**Test de compétence.** L'aventurier peut modifier le comportement des autres à son égard. Le test d'Intimidation est opposé par un test de niveau ajusté joué par la cible (1d20 + niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse (s'il existe) + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur). Si l'aventurier remporte le test opposé, il peut considérer la cible comme étant amicale, mais uniquement pendant que celle-ci est intimidée. (C'est-à-dire que la cible conserve son attitude initiale, mais elle acceptera de discuter, de donner des conseils, d'offrir une aide limitée ou de soutenir verbalement l'aventurier tant qu'elle reste intimidée. Voir la compétence Diplomatie et Influencer l'attitude des PNJ.) Cet effet dure tant que la cible reste en votre présence et pendant 1d6+10 minutes après cela. Au terme de cette période, l'attitude de la cible envers l'aventurier change pour inamicale (ou hostile si elle était déjà inamicale ou hostile).

Lorsqu'un test d'Intimidation échoue de 5 points ou plus, la cible va fournir des informations erronées ou tenter de mettre des bâtons dans les roues du personnage.

**Démoraliser un adversaire.** La compétence Intimidation peut aussi servir en plein combat pour faire flancher ses adversaires. Pour cela, il faut jouer un test d'Intimidation opposé par un test de niveau ajusté (voir ci-dessus). En cas de succès, l'adversaire du personnage est secoué pendant un round. Une personne secouée subit un malus de -2 sur les jets d'attaque, les tests de caractéristique et les jets de sauvegarde. On ne peut tenter de démoraliser un ennemi que s'il est à portée d'attaque au corps à corps et qu'il peut voir l'aventurier.

**Action.** Variable. Modifier l'attitude de quelqu'un prend une minute de discussion. Démoraliser un adversaire en combat est une action simple.

Nouvelles tentatives. Éventuellement, mais ce n'est pas recommandé car les nouvelles tentatives sont généralement sans effet. Même en cas de succès du test initial, la cible ne peut pas être intimidée au-delà d'un certain point. De même, si le test a échoué, l'interlocuteur du personnage s'ancre dans ses convictions et il devient impossible de lui faire peur.

**Spécial.** Si l'aventurier est plus grand que sa cible, il obtient un bonus de +4 par différence de catégorie de taille. Inversement, s'il est plus petit, il subit un malus de -4 par catégorie de taille de différence.

Ni les personnages immunisés contre la peur (comme les paladins de niveau 3 ou plus), ni les créatures dénuées d'intelligence ne peuvent être intimidés.

Un personnage possédant le don Persuasion obtient un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Bluff confère un bonus de +2 sur les tests d'Intimidation.

### MAÎTRISE DES CORDES (DEX)

Cette compétence permet de faire des nœuds complexes (ou de les défaire) et de ligoter les prisonniers.

**Test de compétence.** La plupart des tâches sont relativement aisées. Les DD des différentes tâches associées à cette compétence sont résumés sur la table suivante.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

Tâche	DD de Maîtrise des cordes
Faire un nœud solide	10
Fixer un grappin	10 <sup>1</sup>
Faire un nœud spécial (coulissant, de marin, qui se défait quand on tire sur la corde d'un coup sec, etc.)	15
S'attacher d'une main à l'aide d'une corde	15
Épisser deux cordes	15
Ligoter quelqu'un	variable

<sup>1</sup> On ajoute +2 au DD pour chaque 3 mètres de hauteur ; voir la description.

**Fixer un grappin.** Lancer un grappin de façon à se qu'il se fixe solidement nécessite un test de Maîtrise des cordes de DD 10 + 2 par tranche de 3 mètres de distance à laquelle le grappin est lancé (jusqu'à un DD maximum de 20 pour 15 mètres). En cas d'échec de 4 points ou moins, le grappin ripe et tombe, ce qui permet de réessayer. Si l'échec est de 5 points ou plus, le grappin semble tenir, mais il se détache après 1d4 rounds d'utilisation. On doit faire ce test à la place du joueur, afin que ce dernier ne sache jamais si la corde pourra le tenir.

**Ligoter quelqu'un.** Lorsque l'aventurier ligote quelqu'un à l'aide de cette compétence, le test d'Évasion de la cible est opposé à celui de Maîtrise des cordes du personnage (ce dernier bénéficiant d'un bonus de +10, car il est plus facile d'attacher quelqu'un que de se libérer). On n'effectue le test de Maîtrise des cordes que quand le prisonnier tente de se défaire de ses liens.

**Nouage à la hâte.** Il est possible de faire des nœuds plus rapidement. L'aventurier peut tenter de faire un nœud spécial ou de s'attacher à une corde plus rapidement que la normale. Un personnage qui s'impose un malus de -10 au test peut tenter d'effectuer l'une de ces actions par une action de mouvement (au lieu d'une action complexe).

**Action.** Variable. Lancer un grappin est une action simple qui provoque une attaque d'opportunité. Faire un nœud solide ou spécial, ainsi que s'attacher d'une main, est une action complexe qui provoque une attaque d'opportunité. Épisser deux cordes prend 5 minutes. Ligoter quelqu'un prend 1 minute.

**Spécial.** Une corde en soie confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes. De même, si l'aventurier lance corde animée, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 aux tests de Maîtrise des cordes qu'il peut avoir à effectuer à l'aide de la corde enchantée. Ces deux bonus sont cumulatifs.

Un personnage possédant le don Doigts de fée obtient un bonus de +2 sur les tests de Maîtrise des cordes.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 pour grimper à une corde, quelle qu'elle soit (à nœuds ou non, seule ou près d'un mur).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Maîtrise des cordes confère un bonus de +2 en Évasion quand on cherche à échapper à des cordes.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Évasion confère un bonus de +2 aux tests de Maîtrise des cordes lorsque l'on cherche à ligoter quelqu'un.

### NATATION (FOR : MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Un personnage doit effectuer un test de Natation lors de chaque round qu'il passe dans l'eau. En cas de réussite, il peut nager sur une distance égale à la moitié de sa vitesse de déplacement

normale (par une action complexe) ou à son quart (par une action de mouvement). En cas d'échec de 4 points ou moins, il barbote sans parvenir à avancer. En cas d'échec d'au moins 5 points, il coule.

Une fois qu'un personnage se trouve sous l'eau, soit parce qu'il a coulé, soit parce qu'il s'y trouve intentionnellement, il doit retenir sa respiration. Un personnage qui n'effectue que des actions de mouvement ou libres peut retenir sa respiration un nombre de rounds égal à sa valeur de Constitution. Lorsqu'un personnage entreprend une action simple ou complexe (comme une attaque), le temps pendant lequel il peut retenir sa respiration est réduit d'un round. (En fin de compte, un personnage qui combat peut retenir sa respiration deux fois moins longtemps.) Une fois arrivé au terme de cette période, l'aventurier doit jouer un test de Constitution de DD 10 pour savoir s'il arrive à retenir encore sa respiration. Chaque round, un autre test de Constitution est nécessaire, mais son DD augmente de +1. Dès qu'il rate un test de Constitution, l'aventurier commence à étouffer.

Le DD du test dépend du courant, selon la table suivante.

Courant	DD de Natation
Mer calme, peu ou pas de courant	10
Mer agitée, courant violent	15
Mer démontée, torrent	20 <sup>1</sup>

<sup>1</sup> Il est impossible de faire 10 sur un test de Natation dans une mer démontée ou un torrent, même sans autres distractions ou menaces.

À la fin de chaque heure passée à nager, l'aventurier doit réussir un test de Natation contre un DD de 20 s'il ne veut pas que la fatigue lui fasse perdre 1d6 points de vie temporaires.

**Nage accélérée.** L'aventurier peut tenter de nager plus vite que la normale. S'il accepte volontairement un malus de -10 à son test, le personnage peut nager à sa vitesse de déplacement par une action complexe (au lieu de la moitié) ou de la moitié de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement (au lieu du quart).

**Action.** Un test réussi de Natation permet de nager à un quart de sa vitesse de déplacement par une action de mouvement ou à la moitié de sa vitesse par une action complexe.

**Spécial.** Le malus d'armure aux tests ou d'encombrement sur les tests de Natation est doublé.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Natation.

Un personnage possédant le don Endurance obtient un bonus de +4 sur les tests de Natation joués pour éviter des dégâts non-létaux dus à la fatigue.

Une créature possédant une vitesse de nage peut se déplacer sur ou dans l'eau sans effectuer de test de Natation. Elle bénéficie d'un bonus de +8 sur les tests de Natation joués pour accomplir des tâches particulières ou pour éviter des dangers. Elle peut toujours choisir de faire 10 sur ses tests de Natation, même si elle est distraite ou menacée. Enfin, elle peut courir en nageant, à condition de se déplacer en ligne droite.

### PERCEPTION AUDITIVE (SAG)

**Test de compétence.** Le test de Perception auditive se joue contre un DD reflétant le volume du bruit que l'on peut entendre, ou contre un test opposé de Déplacement silencieux.

Le MD peut jouer lui-même le test s'il ne veut pas que le joueur sache si son personnage a raté son

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

utilisation de compétence ou s'il n'y avait rien à entendre.

	DD de Perception auditive
<b>Types de bruit</b>	
Une bataille	-10
Plusieurs personnes en train de discuter <sup>1</sup>	0
Individu en armure intermédiaire, marchant lentement (3 m par round) afin de ne pas se faire repérer	5
Individu sans armure, marchant lentement (4,50 m par round) afin de ne pas se faire repérer	10
Roublard de niveau 1 utilisant Déplacement silencieux à moins de 3 m du personnage	15
Plusieurs personnes en train de chuchoter <sup>1</sup>	15
Chat sur la piste d'un rongeur	19
Chouette planant vers sa proie	30
<sup>1</sup> Si le test est réussi d'au moins 10 points, l'aventurier peut comprendre la conversation, à condition qu'il parle la langue employée.	
	Modificateur au DD de Perception auditive
<b>Situation</b>	
Au travers d'une porte	5
Au travers d'un mur de pierre	15
Tous les 3 mètres de distance	1
l'aventurier qui écoute est distrait	5

Dans le cas d'individus cherchant à ne pas se faire repérer, le DD peut être remplacé par un test de Déplacement silencieux, ce qui devrait donner un résultat à peu près équivalent. On peut par exemple considérer que le chat mentionné sur la table bénéficie d'un modificateur de compétence de +9 en Déplacement silencieux (si on estime que 10 est un résultat moyen sur 1d20, cela donne bien un total de 19).

**Action.** Variable. l'aventurier peut faire un test de Perception auditive sans dépenser d'action chaque fois qu'il a l'occasion d'entendre un bruit de façon réactive (par exemple, en arrivant dans une nouvelle pièce ou lorsqu'un monstre lointain fait un bruit). Par contre, retenter d'écouter un bruit que l'on n'a pas réussi à entendre est une action de mouvement.

**Nouvelles tentatives.** Oui. Un personnage peut essayer d'entendre un bruit autant de fois qu'il le souhaite.

**Spécial.** Un personnage endormi peut effectuer des tests de Perception auditive avec un malus de -10. En cas de réussite, il se réveille.

Lorsque plusieurs personnages écoutent la même chose, on joue un test de Perception auditive commun auquel il ajoute le bonus de chacun au cas par cas.

Une créature fascinée subit un malus de -4 à ses tests de Perception auditive utilisés de façon réactive.

Un personnage possédant le don Vigilance bénéficie d'un bonus de +2 aux tests de Perception auditive.

Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Perception auditive contre leurs ennemis jurés.

Les elfes, les gnomes et les halfelins bénéficient d'un bonus racial de +2 aux tests de Perception auditive.

Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +1 sur les tests de Perception auditive.

### PREMIERS SECOURS (SAG)

**Test de compétence.** Le DD du test dépend de la tâche que l'on se fixe :

Tâche	DD
Premiers secours	15
Soins suivis	15
Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de sauvegarde de pierres acérées	15 ou DD de sort
Soigner un empoisonnement	DD de sauvegarde de poison
Soigner une maladie	DD de sauvegarde de la maladie

*Soigner la Force mentale.* Elle permet aussi de soigner la force mentale d'un aventurier.

Tâche, force mentale	DD
Soins immédiat <sup>1</sup>	15
Soins suivies <sup>2</sup>	20
Stabiliser	15

<sup>1</sup> Permet de soigner une crise de folie passagère, au prix d'une action complexe.

<sup>2</sup> pour prodiguer des soins suivis, le patient doit être dans un endroit à l'abri de toutes distractions et tout stress pendant au moins une journée. Le personnage doit passer 1d4 heures chaque jour. Si le test est réussi, le patient récupère 1 point de Force Mental

Il est possible de recourir à cette compétence pour déterminer la ce qui a provoquer la mort. La difficulté de la tâche dépend des causes, comme indiqué ci-dessous :

Cause de la mort	DD
Blessures physiques	0
Environnement (feu, asphyxie, etc.)	5
Sort laissant des traces	10
Poison	15
Sort ne laissant pas de traces	20
Par jour écoulé après la mort	+5

*Premiers secours.* Ce terme, qui donne son nom à la compétence, signifie généralement que l'aventurier intervient rapidement afin de sauver un compagnon mourant. Lorsque quelqu'un est tombé en dessous de 0 point de vie et continue de se vider de son sang (en perdant 1 point de vie par round, par heure ou par jour), l'aventurier peut stabiliser son état. Le blessé ne récupère aucun point de vie, mais il cesse au moins d'en perdre. Le test de compétence correspond à une action simple.

*Soins suivis.* l'aventurier s'occupe de son patient pendant 1 jour ou plus. En cas de succès au test de compétence, le blessé récupère ses points de vie (et ses points de caractéristiques temporairement affaiblies) deux fois plus vite que la normale : 2 points de vie par niveau pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de vie par niveau pour chaque journée de repos complet au lit, ainsi que 2 points de caractéristique affaiblie pour huit heures entières de repos dans une journée ou 4 points de caractéristique affaiblie pour chaque journée de repos complet au lit. On peut soigner jusqu'à six patients à la fois. l'aventurier a besoin d'un peu de matériel (bandages, pommades, etc.) qui se trouve aisément dans les contrées civilisées.

Assurer des soins suivis correspond à une activité réduite de la part du personnage (qui ne peut en aucun cas se soigner de la sorte lui-même).

*Soigner une blessure de chausse-trappe, de croissance d'épines ou de pierres acérées.* Une créature blessée pour avoir marché sur une chausse-trappe voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. Un test de

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

Premiers secours réussi soigne la plaie et fait disparaître la pénalité de déplacement.

De même, quiconque est blessé par les sorts croissance d'épines ou de pierres acérées doit réussir un jet de sauvegarde sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite d'un tiers. l'aventurier peut s'occuper d'un compagnon blessé de la sorte (mais pas se soigner lui-même) en prenant 10 minutes et en réussissant un test de compétence contre le DD du jet de sauvegarde du sort

**Soigner un empoisonnement.** Un personnage peut s'occuper de quelqu'un qui est empoisonné et qui n'a pas fini de subir les effets de la substance nocive (perte de points de vie, affaiblissement de caractéristique ou autre). Chaque fois que la personne empoisonnée doit jouer un jet de sauvegarde pour se défendre contre le venin, le soigneur effectue un test de Premiers secours. Si ce dernier est meilleur, il remplace le jet de sauvegarde de la victime.

**Soigner une maladie.** l'aventurier peut également s'occuper d'un malade. Chaque fois que celui-ci joue un jet de sauvegarde pour se prémunir des effets d'une maladie, le soigneur effectue un test de Premier secours. Là encore, le malade prend celui des deux résultats qui lui est le plus favorable.

**Action.** Donner les premiers secours, soigner une blessure de chausse-trappe ou un empoisonnement est une action simple. Soigner une maladie ou soigner une blessure de croissance d'épines ou de pierres acérées nécessite 10 minutes de travail. Donner des soins suivis prend 8 heures d'activité réduite. Déterminer les causes de la mort demande 10 minutes.

**Nouvelles tentatives.** Variable. En règle générale, il est impossible de tenter un nouveau test de Premier secours sans avoir une preuve de l'échec du premier test. Par exemple, un personnage ayant soigné un empoisonnement doit attendre le prochain jet de sauvegarde contre le poison de la victime pour savoir s'il a réussi ou pas, et il ne peut donc réessayer avant cela. Il est toujours possible de retenter de stabiliser un compagnon mourant, à condition qu'il soit toujours vivant. **Oui**, dans le cas de la recherche de la cause de la mort, chaque tentative demande 10 minutes de plus.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Premiers secours.

Une trousse de premiers secours confère un bonus de circonstances de +2 aux tests de Premiers secours.

### PROFESSION (SAG : FORMATION NÉCESSAIRE)

On peut avoir plusieurs professions, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément. Tous les métiers regroupés sous la compétence Artisanat permettent de fabriquer quelque chose, tandis que ceux qui dépendent de Profession représentent une aptitude ou une vocation exigeant des connaissances plus étendues, mais moins spécialisées, dans un domaine précis.

**Test de compétence.** l'aventurier peut utiliser son métier pour vivre, auquel cas il gagne un nombre de pièces d'or égal à la moitié du résultat de son test de compétence pour une pleine semaine de travail. Il sait comment utiliser au mieux les outils de sa spécialité, accomplir les tâches habituelles, superviser le travail de la main d'œuvre et régler les problèmes ne sortant pas de l'ordinaire. Par exemple, un marin sait faire les nœuds les plus courants, réparer une voile déchirée et guetter l'horizon en haute mer.

**Action.** Sans objet. Les tests de Profession se font à la semaine.

**Nouvelles tentatives.** Variable. Lorsque l'aventurier utilise sa profession pour gagner sa vie, il ne peut pas retenter sa chance et doit se contenter du résultat indiqué par le dé. Il aura droit à un nouvel essai dès la semaine suivante. Il est généralement possible de réessayer d'accomplir une tâche spécialisée.

**Test inné.** Les ouvriers non qualifiés (dont le degré de maîtrise est de 0) sont payés en moyenne 1 pa par jour.

### PSYCHOLOGIE (SAG)

**Test de compétence.** Un test de Psychologie réussi permet de ne pas se faire bluffer (voir la compétence Bluff). Il est également possible de faire appel à cette compétence pour sentir quand quelque chose de louche se prépare ou pour déterminer si quelqu'un est digne de confiance. On peut décider de jouer le test de Psychologie en secret, afin que la sincérité de ses interlocuteurs reste toujours en doute.

Tâche	DD de Psychologie
Pressentiment	20
Perception d'enchantement	15 ou 25
Intercepter un message secret	Variable

**Évaluer l'adversaire.** Par une action simple, l'aventurier peut recourir à la compétence pour se renseigner sur la menace que représente un ennemi donné, en fonction de son propre niveau et du FP de l'adversaire. Ce test de compétence est opposé au test de Bluff de l'adversaire. Pour pouvoir tenter cette tâche, l'adversaire doit être visible et à 9 mètres ou moins du personnage. Si le personnage a déjà vu l'adversaire en situation de combat, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 au test.

La précision de l'évaluation dépend de la différence entre le résultat du test de Psychologie et le résultat du test opposé de Bluff. Si le personnage l'emporte avec son test, il reçoit les renseignements suivants :

Rapport FP de l'adversaire /niveau du personnage	Évaluation de l'adversaire
Au moins 4 de moins	Un jeu d'enfant
1, 2 ou 3 de moins	Facile
Égal	Un combat équilibré
1, 2 ou 3 de plus	Un combat difficile
Au moins 4 de plus	Une véritable menace

Une évaluation réussie de moins de 10 points laisse une zone de flou : deux catégories adjacentes sont possibles. Si le test Psychologie dépasse de 10 points le test de Bluff, le personnage sait exactement à quelle catégorie d'adversaire il a affaire.

À l'inverse, si le test de Bluff dépasse de 1 à points celui de Psychologie, ce dernier n'obtient aucune information valable. Mais si le test dépasse de 5 ou plus, celui-ci risque de recevoir des informations erronées et d'estimer que son ennemi est bien plus fort ou plus faible que la réalité.

**Pressentiment.** En analysant une situation, l'aventurier est capable de sentir que quelque chose cloche. Il peut par exemple éprouver une sensation de malaise lorsqu'il discute avec un imposteur. Cette utilisation de la compétence permet également de déterminer si quelqu'un est digne de confiance ou non.

**Perception d'enchantement.** l'aventurier se rend compte que le comportement d'un individu qu'il observe est influencé par un effet d'enchantement (de type mental par définition), tel que charme-personne et ce même si la victime n'a pas elle-même conscience de son état. Le DD habituel est de 25, mais si la cible est dominée (voir le sort domination), le DD n'est que de 15 car son éventail d'activité est relativement réduit.

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

**Intercepter un message secret.** La compétence Psychologie peut permettre de se rendre compte que deux personnes mêlent un message secret à une conversation anodine (grâce à la compétence Bluff). Dans ce cas, le test de Psychologie est opposé au test de Bluff de la personne qui émet le message. L'aventurier subit un malus de -2 sur son test de Psychologie pour chaque information relative au message qui lui manque. Si le test est réussi de 4 points ou moins, l'aventurier sait qu'un message a été transmis, mais en ignore la teneur. S'il est réussi de 5 points ou plus, l'aventurier démêle et comprend le message. Par contre, en cas d'échec de 4 points ou moins, l'aventurier ne perçoit aucune communication secrète. Enfin, en cas d'échec de 5 points ou plus, il déduit des informations erronées.

**Action.** Il faut au moins une minute pour tenter d'obtenir la moindre information à l'aide de cette compétence, mais l'aventurier peut éventuellement passer une soirée entière à essayer de comprendre ce que pensent les gens qui l'entourent.

**Nouvelles tentatives.** Non, mais il est possible de jouer un test de Psychologie pour chaque tentative de Bluff dont on fait l'objet.

**Spécial.** Les rôdeurs gagnent un bonus aux tests de Psychologie contre leurs ennemis jurés.

Un personnage possédant le don Négociation obtient un bonus de +2 sur les tests de Psychologie.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Psychologie confère un bonus de +2 sur les tests de Diplomatie.

### RENSEIGNEMENTS (CHA)

**Test de compétence.** En dépensant quelques pièces d'or pour payer à boire dans une taverne et se faire quelques amis, et en réussissant un test de Renseignements (DD 10), l'aventurier apprend quelles sont les nouvelles en ville, à condition que ses interlocuteurs n'aient pas de raison de lui cacher quoi que ce soit. Les haines raciales sont une de ces raisons (comme un elfe cherchant à obtenir des renseignements dans une bourgade orque) et l'incapacité à parler la langue locale en est une autre. Plus le résultat du test est élevé, plus les informations sont détaillées.

Si l'aventurier s'intéresse à un point précis, un objet ou cherche à obtenir une carte ou quelque chose de ce genre, le DD peut passer à 15, 20, 25 ou même au-delà.

**Action.** Un test de Renseignements prend en général 1d4+1 heures.

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais une nouvelle soirée est nécessaire pour retenter sa chance. De plus, l'aventurier va finir par attirer l'attention sur lui à force de poser les mêmes questions.

**Spécial.** Les demi-elfes bénéficient d'un bonus racial de +2 sur leurs tests de Renseignements.

Un personnage possédant le don Fin limier obtient un bonus de +2 sur les tests de Renseignements.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 en Connaissances (folklore local) confère un bonus de +2 aux tests de Renseignements.

### REPRÉSENTATION (CHA)

On peut développer plusieurs formes de Représentation, mais chacune doit avoir son degré de maîtrise et être achetée séparément.

Chacune des neuf formes de Représentation inclut une grande variété de méthodes, d'instruments et de techniques, dont seule une petite partie est présente dans la liste ci-dessous. On peut étendre chacune de ses catégories avec des éléments supplémentaires correspondant à son monde de campagne.

- Chant (ballades, chorale, mélodie)
- Danse (ballet, gigue, valse)
- Déclamation (odes, sagas épiques, talent de conteur)
- Farce (bouffonnerie, boutades, humour)
- Instruments à clavier (clavecin, orgue, piano)
- Instruments à cordes (harpe, luth, mandoline, violon)
- Instruments à vent (bombardon, flûte, flûte à bec, flûte de Pan, trompette)
- Percussions (carillons, cloches, tambours, gong)
- Scène (comédie, drame, mime)

**Test de compétence.** Le talent du personnage lui permet de divertir son public et d'en vivre.

#### Résultat du test de

Représentation	Qualité de la prestation
1	À mort !
10 ou moins	Quelconque.
11-15	Agréable.
16-20	Superbe.
21-25	Mémorable.
26-30	Sublime.
31 ou plus	Divin.

**À mort !** La prestation est si mauvais que l'aventurier se fait huer et certain le menace ouvertement

**Quelconque.** l'aventurier ferait tout aussi bien de mendier. Il gagne 1d10 pc par jour.

**Agréable.** Dans une ville prospère, l'aventurier gagne 1d10 pa par jour.

**Superbe.** Dans une ville prospère, l'aventurier gagne 3d10 pa par jour. Au bout d'un temps, on l'invitera peut être à se joindre à une troupe professionnelle et il pourrait acquérir une réputation au niveau local.

**Mémorable.** Dans une ville prospère, l'aventurier gagne 1d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes nobles et il pourrait acquérir une réputation au niveau national.

**Sublime.** Dans une ville prospère, l'aventurier gagne 3d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera peut-être remarquer par des mécènes étrangers.

**Divin.** Dans une ville prospère, l'aventurier gagne 10d6 po par jour. Au bout d'un temps, il se fera remarquer par des mécènes étrangers, voire habitant dans d'autres plans.

Un instrument de musique de maître confère un bonus de circonstances de +2 sur les tests de Représentation chaque fois que l'aventurier l'utilise.

**Action.** Variable. Il faut entre une soirée et une journée entière pour gagner de l'argent en jouant en public. Les pouvoirs du barde fondés sur la compétence Représentation sont détaillés dans la description de cette classe.

**Nouvelles tentatives.** Oui. Cependant, les nouvelles tentatives ne font pas oublier les échecs précédents et un public ayant eu une mauvaise impression d'un artiste sera par la suite plus difficile à contenter (le DD du test augmente de +2 par échec).

**Spécial.** Un barde doit avoir un degré de maîtrise de 3 ou plus en Représentation pour utiliser ses pouvoirs de contre-chant, de fascination et d'inspiration vaillante. De même, il lui faut un degré de maîtrise de 6 pour l'inspiration talentueuse, de 9 pour utiliser son pouvoir de suggestion, de 12 pour l'inspiration héroïque, de 15 pour utiliser son pouvoir de chant de liberté, de 18 pour l'inspiration intrépide et de 21 pour utiliser son pouvoir de suggestion de groupe. Voir l'aptitude de musique de barde dans la description de la classe de barde.

Il est également possible de divertir un public en faisant des acrobaties ou des tours de passe-passe

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

(avec Escamotage), en marchant sur une corde (avec Équilibre) ou en lançant des sorts, notamment des illusions.

### SAUT (FOR ; MALUS D'ARMURE AUX TESTS)

**Test de compétence.** Le DD du test et la distance qu'on peut parcourir dépendent du type de saut, comme décrit ci-dessous.

Les tests de Saut sont modifiés par la vitesse. Aucun modificateur dû à la vitesse ne s'applique aux personnages dont la vitesse de déplacement est de 9 mètres (soit celle d'un humain ne portant aucune armure). Les tests de Saut subissent un malus de -6 pour chaque 3 mètres de vitesse en dessous de 9 mètres et bénéficient d'un bonus de +4 pour chaque 3 mètres de vitesse au-dessus de 9 mètres. (Par exemple, deux personnages dont les vitesses de déplacement sont de 6 et 15 mètres ont respectivement un malus de -6 et un bonus de +8.)

Tous les DD de Saut suivants supposent que le sauteur prenne un élan d'au moins 6 mètres en ligne droite avant de sauter. Un personnage qui saute sans prendre d'élan voit le DD du test doubler.

La distance parcourue pendant un saut est décomptée du déplacement autorisé dans un round. Par exemple, Krusk a une vitesse de déplacement de 12 mètres. S'il se déplace de 9 mètres, puis saute par-dessus un trou de 3 mètres de large, pour un total de 12 mètres ce qui termine son action de mouvement.

Lorsqu'un personnage possédant un degré de maîtrise non nul en Saut réussit un test de cette compétence, il atterrit sur ses pieds (si c'est possible). Un personnage qui tente un test inné de Saut finit ses sauts à terre, à moins de battre le DD d'au moins 5 points.

**Saut en longueur.** Un saut en longueur est un saut horizontal, par-dessus une faille ou un cours d'eau. À mi-longueur du saut, l'aventurier atteint une hauteur égale à un quart de la longueur totale du saut. **Le DD du saut est égal à un trentième de la distance à parcourir en centimètres.** Par exemple, pour traverser une fosse large de 3 mètres (soit 300 centimètres), il faut réussir un test de Saut de DD 10.

Si le test est réussi, l'aventurier atterrit sur ses pieds de l'autre côté. Si le test est raté de 1 à 4 points, il rate de peu et peut tenter un jet de Réflexes (DD 15) pour se rattraper au bord, ce qui termine son mouvement. Dans ce cas, se hisser jusqu'au bord constitue une action de mouvement et nécessite la réussite d'un test d'Escalade (DD 15).

Distance horizontale à sauter	DD de Saut <sup>1</sup>
1,50 m	5
3 m	10
4,50 m	15
6 m	20
7,50 m	25
9 m	30

<sup>1</sup> Requier une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

**Saut en hauteur.** Un saut en hauteur est un saut vertical permettant d'atteindre un rebords élevé ou se s'accrocher aux branches basses d'un arbre. **Le DD est égal à la hauteur en centimètres divisée par 7,5.** Par exemple, sauter pour atterrir sur une corniche haute de 90 cm nécessite un test de Saut de DD 12.

Lorsqu'un personnage tente d'attraper un rebord, un test réussi indique qu'il arrive à s'accrocher. Il lui faut entreprendre une action de mouvement et réussir un test d'Escalade (DD 15) pour se hisser jusqu'au bord. Dans

le cas où le test de Saut échoue, l'aventurier n'atteint pas la hauteur désirée et il retombe sur ses pieds à son point de départ. Comme pour un saut en longueur, le DD est doublé si l'aventurier ne prend pas une course d'élan d'au moins 6 mètres.

Distance verticale à sauter <sup>1</sup>	DD de Saut <sup>2</sup>
30 cm	4
60 cm	8
90 cm	12
1,20 m	16
1,50 m	20
1,80 m	24
2,10 m	28
2,40 m	32

<sup>1</sup> Sans compter l'allonge verticale, voir ci-dessous.

<sup>2</sup> Requier une prise d'élan d'au moins 3 mètres. Sans élan, ce DD est doublé.

Atteindre des objets en hauteur est évidemment plus simple (ou plus difficile) selon la taille du personnage ou de la créature. La table suivante indique l'allonge verticale maximale (la hauteur qu'on peut atteindre sans sauter) d'une créature moyenne pour sa catégorie de taille. (En tant que créature de taille M, un humain moyen peut atteindre une hauteur de 2,40 mètres.) Les quadrupèdes (comme les chevaux) ont une allonge verticale réduite, correspondant à celle d'une créature d'une catégorie de taille inférieure.

Catégorie de taille	Allonge verticale
Colossale (C)	40 m
Gigantesque (Gig)	20 m
Très grand (TG)	10 m
Grand (G)	5 m
Moyen (M)	2,40 m
Petit (P)	1,20 m
Très petit (TP)	60 cm
Minuscule (Min)	30 cm
Infime (I)	15 cm

**Bondir sur un objet.** Un personnage peut bondir sur un objet lui arrivant à mi-corps, comme une table ou un rocher, en réussissant un test de Saut de DD 10. Cela compte comme un déplacement de 3 mètres, donc si la vitesse du personnage est de 9 mètres, il peut se déplacer de 6 mètres puis sauter sur un étal. Une course d'élan n'est pas obligatoire pour bondir sur un objet, et le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan.

**Sauter vers le bas.** Si un personnage saute intentionnellement vers le bas, il subit moins de dégâts que s'il était tombé de la même hauteur. Le DD d'un saut vers le bas est de 15, et il ne nécessite pas de course d'élan (le DD n'est donc pas doublé sans prise d'élan).

Si l'aventurier réussit son test, la hauteur de sa chute est réduite de 3 mètres en ce qui concerne le calcul des dégâts. Ainsi, lorsqu'un personnage arrive à sauter vers le bas d'une hauteur de 3 mètres, il ne subit aucun dégâts. S'il saute vers le bas d'une hauteur de 6 mètres, il subit les dégâts d'une chute de 3 mètres uniquement.

**Action.** Aucune. Les tests de Saut sont joués au cours du déplacement et il font donc partie d'une action de mouvement. Si la longueur d'un saut est supérieure à ce que l'aventurier peut réaliser en une action, sa prochaine action doit aussi être une action de mouvement afin d'achever le saut (même s'il doit attendre son prochain tour de jeu pour cela).

**Spécial.** Les effets qui augmentent la vitesse augmentent aussi la longueur et la hauteur des sauts

## LES COMPÉTENCES. COMPILATION DES POSSIBILITÉS

du personnage, puisque les tests de Saut sont modifiés par la vitesse de déplacement.

Un personnage possédant le don Course obtient un bonus de +4 sur les tests de Saut effectués après une course d'élan.

Les halfelins bénéficient d'un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un personnage possédant le don Athlétisme obtient un bonus de +2 sur les tests de Saut.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Acrobatie confère un bonus de +2 sur les tests de Saut.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Saut confère un bonus de +2 sur les tests d'Acrobatie.

### SURVIE (SAG)

**Test de compétence.** En pleine nature, l'aventurier est capable d'assurer sa propre sécurité et sa subsistance et celles de ses compagnons. La table suivante indique le DD des différentes tâches associées à la compétence Survie.

**Montrer la voie.** Quand l'aventurier voyage dans des conditions difficiles, il peut tenter un test de Survie pour accélérer la progression de son groupe.

Résultat du test	Gain sur le VD longue distance <sup>1</sup>
15 à 24	+1/4
25 ou +	+1/2

<sup>1</sup> maximum facteur de 1 ; cf table 9-5 : terrain et déplacement sur longue distance du MdJ page 164.

L'aventurier peut guider un groupe de quatre personnes (lui y compris) sans malus. Au-delà, chaque tranche de trois personnes supplémentaires dans le groupe à guider impose un malus de -2 à la tentative.

**Action.** Variable. Un test de Survie représente soit plusieurs heures, soit une journée d'activité. Un test de Survie joué pour trouver une piste est toujours au moins une action complexe et peut être bien plus longue.

Tâche	DD de Survie
l'aventurier sait se débrouiller en pleine nature sauvage. Il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (il peut subsister sans réserve d'eau ou de nourriture). Il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus de 10.	10
L'aventurier acquiert un bonus aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat, de +2 s'il continue de se déplacer à demi-vitesse et de +4 s'il reste stationnaire. Il peut procurer le même bonus à une autre personne par point de son résultat au-dessus de 15.	15
l'aventurier ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.)	15
Prédire les conditions climatiques de la prochaine journée. l'aventurier peut faire des prédictions pour une journée supplémentaire par tranche de 5 points de son résultat au test de Survie au-delà de 15.	15
Suivre une piste (voir le don Pistage)	Variab e

**Nouvelles tentatives.** Variable. Pour se débrouiller dans les contrées sauvages ou obtenir le bonus aux jets de Vigueur, l'aventurier effectue un test de Survie toutes les 24 heures et le résultat s'applique à une journée entière (autrement dit jusqu'au prochain test). Pour ne pas se perdre ou pour repérer les dangers naturels, on joue un test chaque fois que c'est nécessaire (une tentative seulement pour éviter de se perdre dans un cas bien précis ou pour remarquer un certain péril).

Pour trouver une piste, il faut chercher pendant une heure (dans la nature) ou 10 minutes (en intérieur) avant de pouvoir tenter un nouveau test.

**Restriction.** Bien que n'importe qui puisse utiliser Survie pour trouver une piste (quel que soit le DD) ou pour les suivre si le DD est de 10 ou moins, seul un rôdeur (ou un autre personnage possédant le don Pistage) peut utiliser Survie pour suivre une piste dont le DD est plus élevé.

**Spécial.** Toute personne possédant un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie peut déterminer la direction du nord, et cela automatiquement.

Les rôdeurs bénéficient d'un bonus à leur test de Survie lorsqu'ils font appel à cette compétence pour obtenir des renseignements sur leurs ennemis jurés.

Un personnage possédant le don Autonome obtient un bonus de +2 sur les tests de Survie.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Survie confère un bonus de +2 aux tests de Connaissances (nature).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (exploration souterraine) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sous terre.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (nature) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie dans un environnement naturel à la surface (collines, déserts, forêts, marécages, milieu aquatique, montagnes et plaines).

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (géographie) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour éviter de se perdre ou pour éviter des dangers.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (plans) confère un bonus de +2 sur les tests de Survie sur d'autres plans d'existence.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Fouille confère un bonus de +2 sur les tests de Survie joués pour trouver ou suivre une piste.

### UTILISATION D'OBJETS MAGIQUES (CHA : FORMATION NÉCESSAIRE)

**Test de compétence.** On peut faire appel à cette compétence pour lire un sort ou activer un objet magique. Elle permet d'utiliser l'objet comme si l'aventurier possédait les facultés de lanceur de sorts ou une aptitude d'une autre classe ou comme s'il était d'une race ou d'un alignement autres que les siens.

L'aventurier joue un test d'Utilisation d'objets magiques chaque fois qu'il active un objet tel qu'une baguette. S'il tente d'imiter un alignement ou un autre facteur de manière continue, il doit effectuer un test par heure.

L'aventurier doit choisir sciemment le facteur qu'il souhaite imiter. Il doit donc être conscient de la nécessité de ce facteur avant d'effectuer ses tests d'Utilisation d'objets magiques. Le DD associé aux différents facteurs est indiqué sur la table ci-dessous.

Tâche	DD
Activer l'objet par chance	25
Déchiffrer un sort écrit	25 + niveau du sort
Imiter une valeur de caractéristique	voir description
Imiter une aptitude de classe	20
Imiter une race	25
Imiter un alignement	30
Utiliser un parchemin	20 + niveau de lanceur de sorts
Utiliser une baguette	20

*Activer l'objet par chance.* Certains objets magiques sont activés par la pensée, un mot de commande ou des gestes. L'aventurier peut s'en servir comme s'il respectait la procédure à suivre, bien qu'il l'ignore. Pour obtenir un résultat, il doit agiter l'objet en tous sens et prononcer les formules magiques qui lui passent par la tête. Il bénéficie d'un bonus de +2 au test de compétence s'il a déjà réussi à activer l'objet au moins une fois.

Si le test d'Utilisation d'objets magiques est raté de 9 points ou moins, rien ne se passe. S'il est raté d'au moins 10 points, un incident se produit. Dans ce cas, l'énergie magique est bien libérée, mais elle n'a pas l'effet que l'aventurier souhaitait. On détermine le résultat de l'incident, comme dans le cas d'un parchemin ne produisant pas l'effet désiré. Les possibilités par défaut sont que le sort affecte une cible autre que celle choisie par l'aventurier ou que ce dernier reçoive une décharge d'énergie incontrôlée lui infligeant 2d6 points de dégâts. Cet incident vient en plus de celui que l'on risque en lisant un parchemin alors que l'on est d'un niveau de lanceur de sorts inférieur à celui qui a rédigé l'incantation.

*Déchiffrer un sort écrit.* Cette utilisation de la compétence fonctionne comme l'usage du même nom d'Art de la magie, sauf que le DD est plus élevé de 5 points. Tenter de déchiffrer un sort écrit nécessite 1 minute de concentration.

*Imiter une valeur de caractéristique.* Pour lancer un sort à partir d'un parchemin, il faut une valeur suffisamment élevée dans une caractéristique spécifique (l'Intelligence pour les sorts de magicien, la Sagesse pour les sorts divins et le Charisme pour les sorts de barde ou d'ensorceleur). La valeur de caractéristique virtuelle du personnage (correspondant à la classe qu'il cherche à reproduire pour lire son parchemin) est égale au résultat de son test de compétence -15. Si l'aventurier a déjà une valeur suffisante dans la caractéristique concernée, ce test n'est pas nécessaire.

*Imiter un alignement.* Certains objets magiques ont des effets positifs ou négatifs en fonction de l'alignement de leur utilisateur. Grâce à cette compétence, l'aventurier peut s'en servir comme s'il avait l'alignement de son choix.

*Imiter une aptitude de classe.* Il arrive parfois qu'une aptitude de classe soit nécessaire à l'activation d'un objet. Dans ce cas, le niveau virtuel du personnage dans la classe imitée est égal au résultat de son test de compétence - 20.

À noter que la compétence ne permet pas d'utiliser l'aptitude de classe imitée, mais seulement d'activer l'objet comme si l'aventurier la possédait.

Si la classe dont l'aventurier imite l'aptitude s'accompagne de restrictions en matière d'alignement, l'aventurier doit s'assurer que son alignement est bien conforme (dans le cas contraire, il n'a plus qu'à imiter l'alignement qui l'intéresse ; voir ci-dessous).

*Imiter une race.* Certains objets magiques fonctionnent uniquement (ou mieux) pour les membres d'une race donnée. Dans ce cas, l'aventurier peut imiter la race de son choix pour bénéficier du plein potentiel de l'objet. Il n'est possible d'imiter qu'une seule race à la fois.

*Utiliser un parchemin.* Avant qu'un personnage puisse lancer un sort depuis un parchemin, il doit l'avoir déchiffré. Pour qu'un personnage puisse lire un parchemin, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, l'aventurier peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste. Le DD du test d'Utilisation d'objets magiques est égal à 20 + le niveau de lanceur de sorts du parchemin. De plus, pour lancer un sort depuis un parchemin, il faut posséder une valeur suffisante (10 + niveau du sort) dans la caractéristique primordiale correspondant au sort. Si l'aventurier ne remplit pas cette condition, il peut l'imiter en effectuant un deuxième test d'Utilisation d'objets magiques (voir au-dessus).

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à fin d'incantation.

*Utiliser une baguette.* Pour qu'un personnage puisse utiliser une baguette, il faut normalement que le sort concerné fasse partie de la liste autorisée par sa classe. Avec cet aspect de la compétence, l'aventurier peut se servir de l'objet comme si le sort faisait partie de sa liste.

Cet aspect de la compétence permet d'utiliser les autres objets magiques à potentiel magique, comme les bâtons.

**Action.** Aucune. Les tests d'Utilisation d'objets magiques sont inclus dans l'activation normale de l'objet magique (si une action est nécessaire).

**Nouvelles tentatives.** Oui, mais si l'aventurier rate son test de compétence en obtenant un 1 naturel au dé, il ne peut plus tenter d'activer l'objet de toute la journée.

**Spécial.** Il est impossible de faire 10 avec cette compétence.

Il est impossible d'aider quelqu'un pour un test d'Utilisation d'objets magiques. Seul l'utilisateur de l'objet peut se servir de cette compétence.

Un personnage possédant le don Affinité magique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Utilisation d'objets magiques.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Art de la magie confère un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Décryptage offre un bonus de +2 aux tests d'Utilisation d'objets magiques en rapport avec les parchemins.

Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Utilisation des objets magiques confère un bonus de +2 au test d'Art de la magie si l'on se sert de cette compétence pour déchiffrer un sort rédigé sur un parchemin.