

Des Compétences (EDN)

-« Nous recherchons des érudits dotés de compétences sérieuses en réécriture de manuscrits et surtout en simplification... Vous semblez disposer d'un esprit de synthèse tout à fait intéressant mon ami, que diriez-vous de travailler quelques temps pour nous ? »

• K'ranks, t'skrang bibliothécaire caractériel de de Roc-Val •



Cette aide de jeu est une règle maison qui consiste à grandement diminuer le nombre des compétences pour la version EDN et à optimiser certaines d'entre elles en s'inspirant des règles ED4. Le constat de départ est le suivant :

- un certain nombre de compétences octroient des capacités trop puissantes par rapport aux talents,
- un certain nombre de compétences octroient des capacités magiques et donc normalement réservées aux seuls talents,
- un certain nombre de compétences sont redondantes ou très (trop) proche dans leurs effets,
- un certain nombre de compétences octroient des capacités trop peu intéressantes et/ou limitées.

Le postulat de cette aide de jeu est donc le suivant :

- « Si c'est magique, alors c'est un talent », la compétence est supprimée,
- Si les effets de plusieurs compétences se complètent ou sont très proches alors ils dépendent d'une seule et même compétence,
- Si les effets sont trop spécifiques/limités alors la compétence est simplement et purement supprimée.

In finé, le résultat est le suivant :

- en EDC : 126 compétences,
- en ED3 : 97 compétences,
- en ED4 : 93 compétences,
- en EDC+ : 69 compétences,
- en EDN : 54 compétences.

Afin de profiter de cette aide de jeu, il est obligatoire de posséder *Le Recueil du Joueur*, *Le Concepteur de Discipline* et *Le Recueil des Donneurs-de-noms* en EDC ainsi que les suppléments *Player's Guide* et le *Companion* en ED4.

Il sera nécessaire d'avoir l'aide de jeu « **ED_BACV_Des Règles (EDN)** » afin d'obtenir toutes les informations nécessaires pour utiliser cette simplification des compétences.

Cette aide de jeu utilise des marques déposées et/ou des droits d'auteurs qui sont la propriété de Black Book Editions et de Fasa Games, Inc comme l'y autorisent les conditions d'utilisation de Black Book Editions. Cette aide de jeu n'est pas publiée par Black Book Editions ni par Fasa Games, Inc et n'a donc reçu aucun aval ni une quelconque approbation de leur part. Pour de plus amples informations sur Black Book Editions, veuillez consulter le site suivant www.black-book-editions.fr, ou sur Fasa Games Inc, veuillez consultez le site suivant fasagames.com.

No challenge or claim of the ownership of these trademarks is intended or implied. This is a not-for-profit fan work and is believed to reside within fair use.

Ecriture, mise en page & relecture : Notaire.



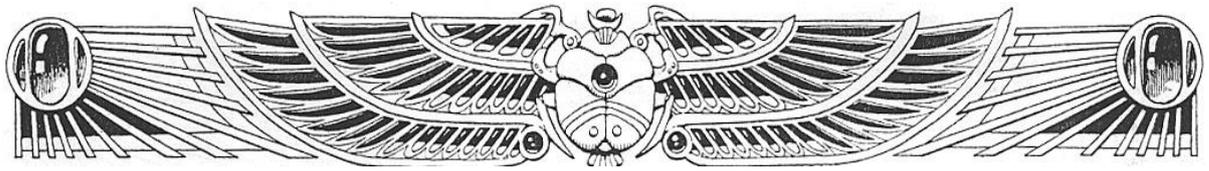
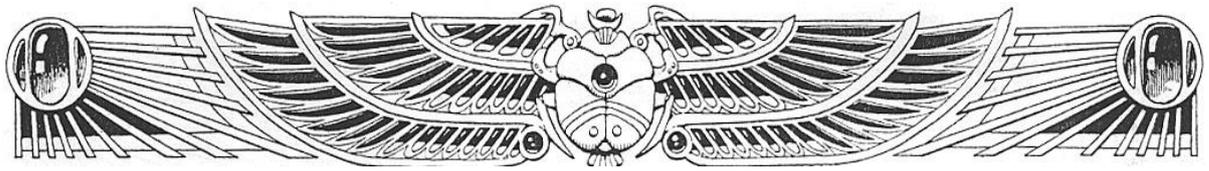


Table des matières

1-TABLEAU RECAPITULATIF DES COMPETENCES EDN.....	3
2-DES COMPETENCES SUPPRIMÉES	3
3-DES COMPETENCES QUI ONT CHANGÉ DE NOM	4
4-DES COMPETENCES QUI ONT FUSIONNÉ	4
5-DESCRIPTION DES COMPETENCES	5





1-TABLEAU RECAPITULATIF DES COMPETENCES EDN

Ligne	NOM FRANCAIS	Attribut
1	ALCHIMIE	PER
2	APPRIVOISEMENT	CHA
3	ARMES DE JET	DEX
4	ARMES DE MELEE	DEX
5	ARMES DE TRAIT	DEX
6	ART	CHA
7	ATHLETISME	DEX
8	BARATIN	CHA
9	COMBAT A MAINS NUES	DEX
10	COMMANDEMENT	CHA
11	COMMERCE	CHA
12	COMMUNICATION	PER
13	CONNAISSANCE	PER
14	CONNAISSANCE DE LA RUE	PER
15	CONVERSATION	CHA
16	CORRUPTION	CHA
17	COUP DE BOUCLIER	FOR
18	CROCHETAGE	DEX
19	DESAMORCAGE DES PIEGES	DEX
20	DESARMEMENT	DEX
21	DEUXIEME ARME	DEX
22	DISCRETION	DEX
23	DIVERSION	CHA
24	DRESSAGE	CHA
25	EQUITATION	DEX
26	ESQUIVE	DEX
27	FALSIFICATION D'IDENTITE	CHA

28	FILOUTERIE	DEX
29	FORGEAGE	PER
30	HYPNOSE	CHA
31	IMPRESSION	CHA
32	INTIMIDATION	CHA
33	INTUITION	PER
34	NAVIGATION	DEX
35	NAVIGATION AERIENNE	DEX
36	ORIENTATION	PER
37	PARADE	FOR
38	PILOTAGE DE NAVIRE	VOL
39	PILOTAGE DE NAVIRE AERIEN	VOL
40	PISTAGE	PER
41	PREMIERS SOINS	PER
42	RECHERCHE EN BIBLIOTHEQUE	PER
43	REFLEXES ECLAIRS	DEX
44	SANG FROID	CHA
45	SEDUCTION	CHA
46	SOCIAL	CHA
47	SOINS DES ANIMAUX	PER
48	SORTIE GRACIEUSE	CHA
49	STABILITE	FOR
50	SURVIE	PER
51	TACTIQUE	PER
52	TENUE EN SELLE	FOR
53	VIGILANCE	PER
54	VOL A LA TIRE	DEX

2-DES COMPETENCES SUPPRIMEES

49 compétences ont été supprimées.

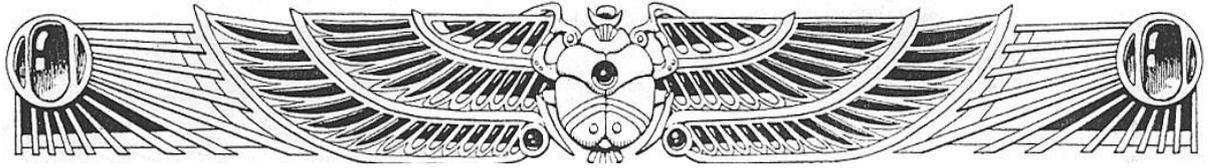
- L'ensemble des compétences niveau gardien et maître ont été supprimées. Les effets d'un tel niveau sont réservés aux talents.
- Les compétences donnant accès à des effets proprement magique (ex : marmonnements sibyllins, purification par le froid, etc...) ont été supprimées.
- Les compétences donnant accès à des attaques supplémentaires ont été supprimées.
- Les compétences étant jugées trop puissantes (ex : attaque critique, voix de barde, etc...) ont été supprimées.
- Les compétences donnant accès à des effets trop limités (ex : lecture sur les lèvres) ont été supprimées.

Désormais les compétences n'ont plus de statut, elles sont toutes disponibles dès le statut novice de l'adepte !

Liste des compétences supprimées :

Analyse de créatures, analyse des indices, anticipation, attaque annoncé, attaque critique, attaque enchaînée, attaque en course, attaque plongeante, attaque surprise, attaque tournoyante, barrière de lames, bourdonnement, charge dévastatrice, contrôle des adversaires, coup double, cri de guerre, cri de justice, danse caudale, danse du vent, défense acrobatique, défense tournoyante, défi du champion, désarçonnement, destruction d'arme, deuxième attaque, deuxième tir, envolée, évasion, exaltation, filet de protection, incantation, lecture sur les lèvres, manœuvre, marmonnements sibyllins, menottes fictives, monture agressive, mort feinte, piétinement, première impression, purification par le froid, rejet de responsabilité, résistance à la douleur, riposte, rire encourageant, sarcasmes, tir impressionnant, vive lame, voix de barde, vol à l'arrachée.





3-DES COMPETENCES QUI ONT CHANGÉ DE NOM

5 compétences ont changé de nom.

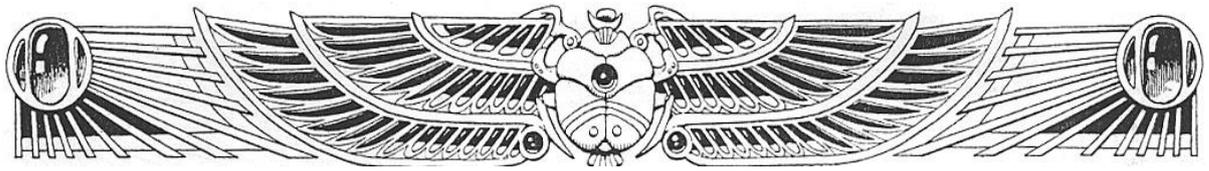
- La compétence **Déplacement silencieux** devient **Discrétion**.
- La compétence **Esquive des pièges** devient **Réflexes éclairs**.
- La compétence **Médecine** devient **Premier soins**.
- La compétence **Recherche** devient **Recherche en bibliothèque**.
- La compétence **Rhétorique** devient **Intuition**.

4-DES COMPETENCES QUI ONT FUSIONNÉ

43 compétences ont été fusionnées en 16. Généralement ces compétences sont issues de fusions de plusieurs compétences déjà existantes et jugées redondantes (exemple : dressage & dressage de la monture, art & artisanat & artiste, etc...), seul le nom est nouveau ou parfois issu d'une des compétences de base.

- La compétence **Art** regroupe les compétences **Art, Artisanat, Artiste, Chant émouvant** et **Troubadour**.
- La compétence **Athlétisme** regroupe les compétences **Escalade, Natation** et **Saut de géant**.
- La compétence **Commerce** regroupe les compétences **Commerce, Evaluation** et **Marchandage**.
- La compétence **Connaissance de la rue** regroupe les compétences **Connaissance de la rue** et **Recel**.
- La compétence **Conversation** regroupe les compétences **Diplomatie** et **Distraction**.
- La compétence **Dressage** regroupe les compétences **Dressage** et **Dressage de la monture**.
- La compétence **Equitation** regroupe les compétences **Acrobatie en selle** et **Maîtrise d'animaux**.
- La compétence **Falsification d'identité** regroupe les compétences **Comédie, Déguisement** et **Imitation de voix**.
- La compétence **Filouterie** regroupe les compétences **Dissimulation d'arme, Escamotage** et **Falsification**.
- La compétence **Forgeage** regroupe les compétences **Création d'arme** et **Création d'armure**.
- La compétence **Communication** regroupe les compétences **Lecture & écriture, Lecture & écriture de la mage** et **Don des langues**.
- La compétence **Orientation** regroupe les compétences **Orientation, Cartographie** et **Compréhension des rivières**.
- La compétence **Social** regroupe les compétences **Eloquence** et **Etiquette**.
- La compétence **Séduction** regroupe les compétences **Séduction** et **Flirt**.
- La compétence **Survie** regroupe les compétences **Survie, Chasse** et **Pêche**.
- La compétence **Vigilance** regroupe les compétences **Détection des armes, Détection des pièges** et **Vigilance**.





5-DESCRIPTION DES COMPETENCES

Alchimie

Niveau : rang + PER
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite un kit d'alchimie ou un accès à un laboratoire d'alchimie) permet de comprendre les principes magiques et les formules indispensables à la création de concoctions magiques (les nécromanciens peuvent également utiliser cette compétence pour fabriquer des charmes de sang). Cette compétence donne également accès aux connaissances requises pour recueillir les ingrédients et à la capacité de tester et d'analyser les différents types de potions qu'un aventurier peut découvrir. Enfin cette compétence permet de réaliser des tests de premiers soins afin de tenter de soigner des blessures empoisonnées.

Apprivoisement

Niveau : rang + CHA
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

Effet : permet de créer un lien de confiance entre un personnage et un animal, améliorant l'attitude de ce dernier envers celui-ci. Le personnage effectue un test d'Apprivoisement contre la Défense sociale de l'animal par semaine complète de soins prodigués. Si le test réussit, l'attitude de l'animal s'améliore d'un cran. Chaque amélioration d'attitude nécessite un degré de résultat supplémentaire lors du test d'Apprivoisement. Lorsque l'attitude de l'animal est devenue Loyale, ce dernier prendra volontiers des risques pour l'adepte mais attendra en retour une récompense appropriée. Un animal Loyal accompagnera le personnage dans ses aventures si ce dernier le désire. Des mauvais traitements, de la négligence ou l'abandon de l'animal peuvent annuler les effets de l'apprivoisement, faisant régresser l'attitude de l'animal envers l'adepte. L'Apprivoisement ne peut être utilisé que sur des créatures naturelles, non douées de conscience.

Armes de jet

Niveau : rang + DEX
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

Effet : permet de porter une attaque à distance avec une arme de jet, comme un caillou, une dague, une lance ou tout autre objet.

Armes de mêlée

Niveau : rang + DEX
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

Effet : permet de porter une attaque au corps à corps avec une

arme de mêlée comme une épée, une hache ou une dague.

Armes de trait

Niveau : rang + DEX
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 0

Effet : permet de porter une attaque à distance avec une arme de tir, comme un arc, une arbalète ou toute autre arme qui lance des projectiles.

Art

Niveau : rang + CHA
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite généralement des outils ou de l'équipement adapté à la pratique exercée) Chaque rang dans la compétence d'Art permet au personnage de développer un nouveau domaine artistique ou issu de l'artisanat comme : broderie, cartographie, chant, comédie, cuisine, inscription runiques, jonglerie, musique, peinture, saltimbanque, sculpture, travail des métaux, travail du bois, etc...). Tous les domaines artistiques d'un adepte sont gérés via l'unique compétence d'Art. Lorsqu'un personnage crée une œuvre d'art son résultat de test est comparé à un test de perception de la part de celui qui observe l'œuvre en ajoutant comme bonus le rang en art de l'artiste. En cas de succès on compare le résultat du test d'art du personnage à la défense sociale de l'observateur. Le degré de succès déterminera l'expérience émotionnelle que ressentira l'observateur.

Les artisans, eux peuvent créer ou réparer des objets pratiques de la vie quotidienne ou plus exotiques. Le MJ déterminera le seuil de difficulté.

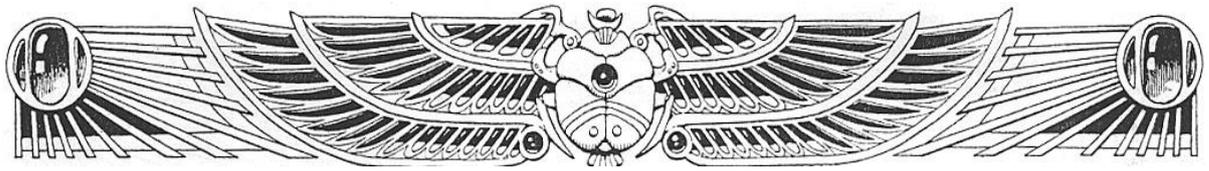
Enfin, pratiquement tout le monde, dans l'univers d'Earthdawn, pratique régulièrement une compétence d'Art car cette capacité détermine la propension d'un donneur-de-noms à résister à la corruption et à démontrer de la santé de son âme lors du rituel de salutation.

Athlétisme

Niveau : rang + **DEX**
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 1

Effet : permet à un adepte de courir, sauter, escalader, nager, etc... bref de réaliser toute action nécessitant des capacités athlétiques. Le résultat du test est à opposer à un seuil de difficulté fixé par le MJ.





Baratin

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : lors d'une interaction sociale, le personnage qui possède la compétence Baratin est naturellement doué pour raconter des mensonges (exagération, demi-vérité) et les rendre crédibles auprès de son auditoire. Le personnage effectue un test de Baratin contre la Défense sociale de la cible, augmentée de +1 par personnage supplémentaire impliqué. Le personnage ciblé peut tenter de résister à un baratin à l'aide d'un test de Sang-froid (+1 par personnage supplémentaire impliqué). Si le test est réussi, le ou les personnages ciblés croiront au mensonge. Il faudra un degré de résultat Bon pour réussir à faire croire à un gros mensonge (invention).

Combat à mains nues

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de porter une attaque sans arme, avec ses mains, ses pieds, ou toute autre partie de son corps ou d'engager une lutte contre un ennemi pour essayer de l'immobiliser.

Commandement

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de prendre la tête d'un groupe de personnages du maître de jeu. Les personnages ciblés doivent au minimum avoir une attitude Amicale envers le personnage. Le personnage effectue un test de Commandement contre la plus haute Défense sociale parmi les personnages ciblés, augmentée de +1 par personnage supplémentaire. Le degré de résultat détermine la durée de l'effet (rang, rounds, minutes, heures, jours). Pendant qu'ils sont sous le commandement du personnage, les personnages ciblés suivront son exemple. Ils attaqueront si celui-ci attaque, se retireront s'il se retire, etc... Si l'adepte ordonne une pause, ils installeront le camp, établiront un tour de garde la nuit et ainsi de suite. Le personnage ne peut toutefois pas exiger de ces derniers qu'ils entreprennent une action qui irait à l'encontre de leur nature ou de prendre plus de risques que le personnage n'est prêt à en prendre lui-même.

Commerce

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet de se procurer des objets ou de savoir si certains

produits sont en vente. Le seuil de difficulté du test pour se procurer un objet est déterminé par l'endroit où l'on se trouve et la rareté du produit recherché. En cas de succès, l'objet est disponible. Le marchand l'a en stock et est disposé à le vendre au personnage.

De plus cette compétence permet aussi de marchander le prix d'un produit. Le personnage effectue un test de Marchandage contre la Défense sociale de l'acheteur ou du vendeur. Si le test réussit, le prix augmente ou baisse de 5 % en sa faveur. Acheteurs ou vendeurs peuvent effectuer chacun à leur tour un test de Marchandage pour réajuster le prix en leur faveur. Dès que le personnage échoue à l'un de ses tests le marchandage est terminé pour la transaction en cours. Pour chaque transaction, le personnage peut effectuer un nombre maximum de tests égal à son rang en Commerce.

Enfin cette compétence confère au personnage une sagacité certaine pour estimer la véritable valeur marchande d'un objet. Le personnage examine l'objet et effectue un test de Commerce contre la Défense magique de l'objet. Le nombre de succès obtenu renseignera sur la précision de l'estimation.

Communication

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage d'apprendre à lire, écrire et parler différents langages. Chaque rang dans la compétence de Communication permet de développer un nouveau langage (lu, parlé & écrit) y compris le langage magique. Pour ce dernier le personnage doit posséder le talent de Tissage associé au domaine souhaité (élémentalisme, illusionisme, nécromantique, sorcellerie). Pour apprendre un nouveau langage, le personnage effectue un test contre la difficulté d'apprentissage du langage. En cas d'échec il devra passer une nouvelle période d'étude (idem règles des connaissances clefs et des objets magiques).

Connaissance

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de développer des domaines de connaissances académiques. Chaque rang dans la compétence de Connaissance permet de développer un nouveau domaine de connaissance. Tous les domaines de connaissance d'un personnage sont gérés via l'unique compétence de Connaissance.

Connaissance de la rue

Niveau : rang + PER

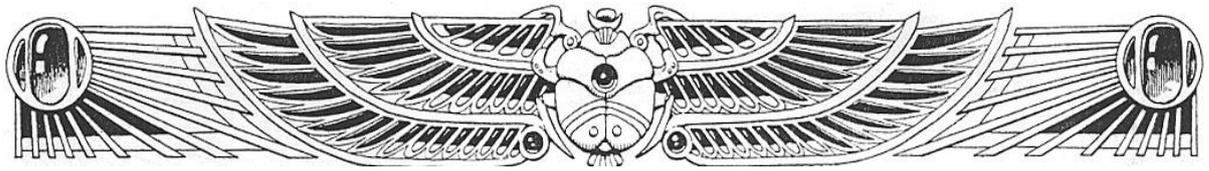
Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de maîtriser les codes et les





façons de faire en environnement urbain, en particulier dans les quartiers les plus mal famés, afin de se faire passer pour un « local », digne de confiance. En cas de réussite, le personnage est capable de trouver des produits illicite comme des poisons ou plantes exotiques, des charmes de sang ou autres objets magiques spécifiques, etc... Dans bien des endroits, un degré de résultat Pathétique peut mettre le personnage dans une situation délicate.

Enfin, cette compétence permet au personnage de revendre des biens volés ou illégaux. Les commerçants un peu louches rachètent généralement ce genre de marchandises sur une base de 10% du prix de vente. Bien évidemment ce prix peut tout à fait faire l'objet d'un marchandage. Un personnage ne peut utiliser la compétence Connaissance de la rue que pour une transaction par jour et par marchand.

Conversation

Niveau: Rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action: Oui

Effort : 0

Effet : Les personnages qui possèdent la compétence Conversation sont des orateurs naturellement doués pour la prise de parole en public et pour distraire d'autres personnages à l'aide de leur charme inimitable et d'une petite touche de suggestion. Le personnage effectue un test de Conversation contre la Défense sociale de la cible (augmentée de +1 par personnage ciblé supplémentaire, le MJ étant libre d'appliquer d'autres modificateurs en fonction de la situation). En cas de réussite :

-lors d'une situation conflictuelle, l'attitude du personnage ciblé s'améliore d'un degré envers le personnage. Réussir plusieurs tests de Conversation rendra ainsi possible de désamorcer des confrontations ou de débloquer des situations dangereuses.

-lors d'une distraction, la cible est considérée comme étant Harcelée et peut subir un -1 supplémentaire par degré de résultat au-delà de celui requis pour un succès. L'adepte doit se concentrer pendant toute la conversation, qui dure un nombre de rounds égal à son rang en Conversation.

Généralement un test de Conversation demande 1/2heure de conversation et de négociation. Le personnage peut choisir d'interrompre la conversation (et donc les effets) à tout moment.

Corruption

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet au personnage de développer l'art qu'est d'acheter discrètement des faveurs. Le personnage effectue un test de Corruption contre la Défense sociale de la cible, augmentée de +1 par personnage supplémentaire impliqué. Obtenir une petite faveur demandera + 2 degrés de réussite au résultat et obtenir une faveur importante demandera + 3 degrés de réussite au résultat. Bien évidemment une contrepartie comme une

somme, en espèces sonnantes et trébuchantes devrait être de mise.

Coup de bouclier

Niveau : rang + FOR

Usage par défaut : non

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de frapper un adversaire avec un bouclier. Le positionnement particulier nécessaire pour une telle attaque fait perdre à l'adepte les bonus de protection de son bouclier contre tous ses adversaires, à l'exception de celui qui lui fait face, jusqu'à la fin du round. Le personnage effectue un test d'Armes de mêlée. Si le test réussit, il effectue un test de Coup de bouclier pour déterminer les dommages qu'il inflige à sa victime. La violence de cette attaque augmente la difficulté de l'adversaire lors d'un éventuel test d'équilibre dû au Coup de bouclier. Le personnage ajoute son rang en Coup de bouclier à la difficulté du test d'équilibre de son adversaire.

Crochetage

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 1

Effet : (Pour pouvoir utiliser cette compétence, il faut posséder des outils de voleur) permet à un personnage d'ouvrir des serrures. Des serrures magiques peuvent être crochetées à l'aide de cette compétence, mais il faudra que le personnage puisse bénéficier d'une forme de perception astrale afin de pouvoir discerner les trames magiques et d'outils magiques. Sur un degré de résultat Pathétique, pour des serrures normales, non seulement le personnage ne parvient pas à ouvrir la serrure, mais en plus, il casse ses outils dedans et bloque donc son mécanisme et pour des serrures magiques il déclenchera l'effet de manière intempestive.

Désamorçage des pièges

Niveau : rang + DEX

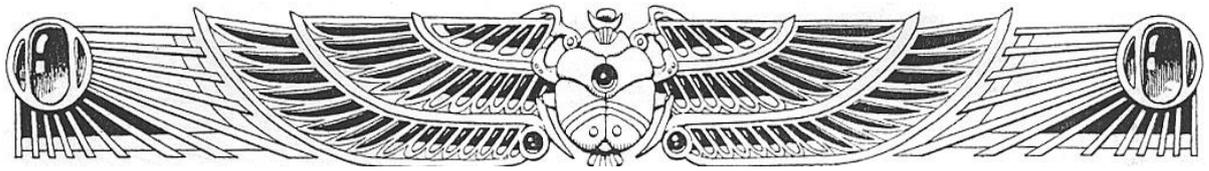
Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 1

Effet : (Pour pouvoir utiliser cette compétence, il faut posséder des outils de voleur) permet à un personnage de désamorcer des pièges. Des pièges magiques peuvent être désamorçés à l'aide de cette compétence, mais il faudra que le personnage puisse bénéficier d'une forme de perception astrale afin de pouvoir discerner les trames magiques et d'outils magiques. Sur un degré de résultat Pathétique et quel que soit le type de piège, non seulement le personnage casse ses outils dedans et déclenche l'effet de manière intempestive.





Désarmement

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 1

Effet : permet à un personnage d'employer des techniques de feintes et d'escrime pour ôter l'arme de la main d'un adversaire. Cette compétence ne peut pas être utilisée contre des armes qui sont « attachées » à une partie du corps de l'ennemi, comme des griffes, des boucliers ou les armes caudales des t'skrangs. L'adepte effectue un test de Désarmement contre la Défense physique de son adversaire. Si le test réussit, il le désarme et envoie son arme dans la direction de son choix. Si l'adversaire manie une arme à deux mains, l'adepte doit obtenir un degré de résultat Bon pour réussir le test de Désarmement. Le personnage ciblé ne subit aucun dommage. Le test de dommages sert uniquement à déterminer à quelle distance atterrit l'arme. Cette distance est égale, en mètre, au résultat du test divisé par deux.

Deuxième arme

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : non

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage d'attaquer avec deux armes de mêlées différentes au cours d'un même round. La seconde arme doit être maniée par la main non directrice du personnage et doit être plus petite que l'arme tenue par la bonne main (un niveau de Taille de différence au minimum). Les deux armes doivent pouvoir être maniées d'une seule main. L'adepte effectue une attaque supplémentaire avec un test de Deuxième arme. Si le test réussit, il fait un test de dommages pour son arme. Les personnages t'skrangs peuvent utiliser leur arme caudale comme deuxième arme.

Discrétion

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de camoufler sa présence, grâce à une grande prudence dans ses mouvements. Le personnage effectue un test de Discrétion dont le résultat devient la difficulté de détection de tous les tests de Perception effectués pour déceler sa présence. Un personnage qui utilise la compétence de Discrétion ne peut pas effectuer plus de la moitié de son déplacement de combat.

Diversion

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : en situation de combat, permet à un personnage de dé-

tourner l'attention d'un adversaire. La cible doit être capable de voir le personnage. Ce dernier effectue un test de Diversion contre sa défense sociale. Si le test est réussi, l'attention de la cible se détourne des adversaires qui l'entourent jusqu'à la fin du round suivant. Ceux-ci peuvent attaquer la victime qui est considérée comme *Prise au dépourvue*. Chaque utilisation réussie de cette compétence contre un même adversaire augmente d'un niveau le degré de résultat nécessaire pour affecter la même cible au cours d'un même affrontement.

Dressage

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage d'entraîner un animal à obéir à des ordres simples comme « ouvre le chemin », « renifle ça », « retourne à la maison » mais également à des ordres quotidiens comme « stop », « va chercher », « rapporte » et « attaque ». Chaque ordre nécessite la réussite d'un test de Dressage spécifique et l'animal doit avoir au minimum une attitude Loyale envers le personnage pour pouvoir être dressé. L'apprentissage d'un ordre par un animal nécessite une semaine d'entraînement au cours de laquelle celui-ci doit être bien traité. Le personnage effectue ensuite un test de Dressage contre la Défense sociale de l'animal. Si le test réussit, la bête comprend et obéit désormais à l'ordre en question. Les animaux dressés ne répondent qu'aux ordres donnés par leur maître. Un animal peut apprendre un nombre d'ordres maximal égal à son niveau de VOL.

Equitation

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de commander à sa monture. Pour amener une monture à réaliser une action qui dépasse son champ d'activité normale, il faut que le personnage réussisse un test d'Equitation contre un seuil de difficulté fixé par le MJ. Si le test est réussi, l'animal réalise l'action demandée (acrobaties diverses, esquive pour éviter des attaques au contact ou à distance dirigées contre lui ou sa monture, faire sauter son animal par-dessus une barrière, un fossé, des flammes ou tout autre obstacle, etc...). Cette compétence nécessite que le personnage entretienne une relation de confiance avec l'animal sollicité, ce qui se traduit par une attitude Amicale au minimum.

Esquive

Niveau : rang + DEX

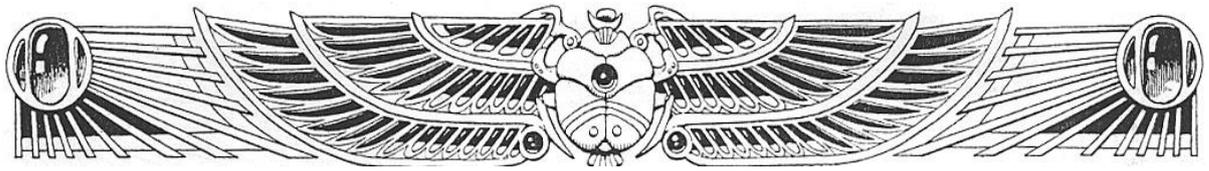
Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage d'éviter des coups dirigés contre lui en combat. Quand il est la cible d'une attaque, à distance ou au contact, l'adepte peut effectuer un test d'Esquive contre le





résultat du test d'attaque de son adversaire pour éviter le coup avant que celui-ci ne le blesse. Pour éviter une attaque à distance il est nécessaire d'obtenir au moins un degré de résultat Bon. Si le test réussit, l'adepte évite le coup : il voit l'attaque arriver et s'écarte au bon moment. Sur un degré de résultat Pathétique il se retrouve automatiquement À terre

Falsification d'identité

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de jouer d'autres personnalités et de convaincre un public qu'il est quelqu'un d'autre. Les acteurs peuvent faire apparaître des émotions qu'ils ne ressentent pas, et persuader leur audience qu'elles sont authentiques. La compétence Falsification d'identité permet au personnage de modifier son apparence (il doit pour cela utiliser un kit de déguisement et passer 1/2h à se préparer), d'imiter subtilement la voix (il doit avoir entendu sa cible parler au moins 10 min), la façon de parler, les mouvements, la gestuelle et l'attitude générale de la cible. Le personnage effectue un test de Falsification d'identité dont le résultat devient la difficulté de détection pour toute tentative de percer la falsification d'identité. Chaque utilisation de la compétence dure un nombre d'heures égal au rang du personnage en Falsification d'identité ou jusqu'à ce que le personnage choisisse d'abandonner la supercherie.

Filouterie

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 1

Effet : permet à un personnage d'user d'astuces et autres techniques suspectes de manipulation afin de tromper son monde. Tout d'abord le personnage peut dissimuler une arme ou un objet quelque part sur lui. Le personnage doit bien entendu tenter de dissimuler l'arme de façon convenable en évitant les détails fâcheux telle qu'une garde d'épée sortant d'une poche. La taille maximum d'un objet qu'un personnage peut dissimuler est limitée à la taille maximum d'une arme que le personnage peut manier à une main. Tant que l'arme ou l'objet reste dissimulé, le personnage peut bénéficier d'un effet de surprise quand il dégaine son arme pour attaquer un adversaire.

De plus, cette compétence permet à un personnage de réaliser un tour de passe-passe classique en déplaçant un ou deux petits objets (ne dépassant pas la quinzaine de centimètres) sans être remarqué. Cette compétence ne permet pas à un personnage de voler une bourse ou de faire les poches de quelqu'un mais permet en revanche d'échanger deux bourses entre elles.

Enfin cette compétence, permet de fabriquer de faux papiers, documents légaux et autres correspondances personnelles (il faut disposer pour cela disposer d'un kit d'écriture et d'outils d'artisans) ainsi que des copies d'œuvre d'art (à la

condition toutefois de posséder également le talent d'Art approprié). Fabriquer un faux prend deux fois plus de temps que de créer l'original.

Quel que soit l'utilisation de cette compétence, le personnage effectue un test de Filouterie dont le résultat devient la difficulté de détection de la supercherie pour toute personne assistant à la scène ou interagissant avec le faux.

Forgeage

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : (Pour pouvoir utiliser cette compétence, il faut posséder des outils de forge ou pouvoir avoir accès à une forge) permet à un personnage de créer des armes, des armures et des boucliers neufs. Pour ce faire, le personnage doit mener son travail dans une forge convenablement équipée. Il faut compter un nombre de jours égal au total des valeurs de Taille de l'arme et de son niveau de dommages ou le total des valeurs de protection physique et mystique pour une armure (pour les boucliers, on divise ce total par deux). À la fin de cette période de temps, le personnage peut effectuer un test de Forgeage contre une Difficulté égale au niveau de dommages de l'arme +6 ou à la somme des valeurs de protection physique et mystique pour une armure ou un bouclier. Si le personnage rate son test de Forgeage, il n'a pas réussi à concevoir l'objet. Il peut recommencer à zéro, en ayant préservé son matériel de base, mais le temps passé est entièrement perdu. Un degré de résultat Pathétique sur le test détruit complètement l'objet et le matériel de base. Le coût du matériel de base pour fabriquer une arme ou une armure correspond à la moitié du prix indiqué sur la table des armes. Les armes ou armures endommagées peuvent être réparés en utilisant cette compétence, en réussissant un test contre une difficulté égale à celle nécessaire pour créer l'objet. Un test est nécessaire pour chaque niveau de dommage ou point d'armure réparé.

Hypnose

Niveau : rang + CHA

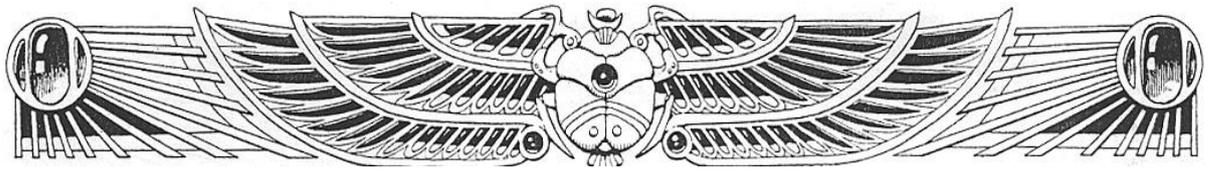
Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de fasciner un autre personnage, qui devient alors extrêmement sensible à la persuasion. Le personnage doit parler dans un langage que comprend sa cible. Un personnage qui tente d'hypnotiser à l'aide d'accessoires, de charmes ou de babioles doit absolument pouvoir être compris pour avoir la moindre chance de réussir son action. Le personnage ciblé doit se trouver dans un rayon de 10 mètres autour de l'adepte et dans une situation où il ne sera pas dérangé. Le personnage effectue ensuite un test d'Hypnose contre la Défense sociale de la cible. Si le test réussit, l'attitude de celle-ci envers l'adepte s'améliore d'un degré, sachant qu'elle ne peut pas être meilleure qu'Amicale. Quand elle est hypnotisée, la





cible demeure placide, à moins qu'elle ne soit attaquée. Pendant un nombre de minutes égal au rang du personnage en Hypnose, celui-ci peut insidieusement soumettre au personnage des suggestions post-hypnotiques. Il fait autant de tests d'interaction que nécessaire contre la Défense sociale de la cible. La réussite des tests indique qu'elle agit en fonction des suggestions de l'adepte. Elle fera tout ce qu'il a accepté de faire pendant qu'il était sous les effets du talent, à condition que ces actes soient effectués dans un laps de temps inférieur, en heures, au rang de l'adepte en Hypnose (à compter de la fin de la session d'hypnose). Un personnage ne peut pas être sous l'emprise de plusieurs hypnoses au même moment.

Impression

Niveau : rang + CHA
Usage par défaut : oui
Action : non
Effort : 1

Effet : permet au personnage de faire bonne impression sur un autre personnage par une prestation de n'importe quelle compétence ou talent de son choix. La prestation peut être de toute nature (performance musicale, tir de précision, prouesse martiale, etc...) tant que la cible observe le personnage. Ce dernier utilise le talent ou la compétence approprié pour sa démonstration. En cas de succès, celui-ci effectue un test d'Impression contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, cette dernière est favorablement impressionnée par la prestation du personnage et ce dernier peut ajouter un bonus de +2 par degré de résultat obtenu à tous les tests d'interaction à l'encontre de la cible. Les effets d'une impression durent un nombre d'heures égal au rang du personnage dans cette compétence.

Intimidation

Niveau : rang + CHA
Usage par défaut : oui
Action : oui
Effort : 1

Effet : permet d'intimider un donneur-de-nom ou un groupe de donneurs-de-nom. Le personnage effectue un test contre la Défense sociale (+1 par personnage supplémentaire ciblé). Un personnage peut intimider un nombre de personnages cibles maximum égal à son rang en Intimidation. Si le test réussit, la cible ressent un frisson glacé lui parcourir la colonne vertébrale et devient extrêmement inquiet vis-à-vis du personnage. Son attitude s'améliore d'un degré par succès obtenu. La cible peut surmonter ces effets mais doit pour cela réussir un test de VOL ou de Sang-froid contre le résultat du test. Si l'intimidation permet de grandement améliorer l'attitude d'un interlocuteur, cette dernière en revanche, génère souvent un fort ressentiment chez la cible. Un test d'intimidation raté dégrade l'attitude de la cible d'un degré par degré d'échec obtenu. Dans le cas où l'attitude du personnage cible se dégrade jusqu'à un stade Hostile ou Antagoniste, ce dernier en viendra soit aux armes contre le personnage à l'initiative de l'intimidation, soit appellera la garde à son secours ou soit cherchera à se venger ultérieurement

du personnage intimidant. Les effets d'une intimidation dure un nombre de jours égal au rang du personnage en intimidation qu'elle que soit l'issue de l'intimidation.

Intuition

Niveau : rang + PER
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 1

Effet : permet à un personnage de discerner les émotions basiques ou les véritables intentions d'un Donneur-de-nom avec lequel il est en train de discuter depuis au moins dix minutes. Le personnage effectue un test d'Intuition contre la Défense sociale de la cible. Si le test est réussi, le maître de jeu révèle au joueur l'émotion principale à laquelle est soumis le personnage ciblé (comme par exemple : la colère, l'amour, la peur, le désir, la faim, le calme ou la nervosité) ou ses véritables sentiments à propos du sujet de leur conversation selon la demande initiale du joueur. Par exemple : « Le personnage n'a pas l'intention d'agir directement » ou « le personnage a une mauvaise intention en tête », sont deux types de réponses possibles. En revanche, pour un degré de résultat Pathétique à un test d'Intuition le maître de jeu est alors libre de fournir des informations erronées au joueur.

Navigation

Niveau : rang + DEX
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

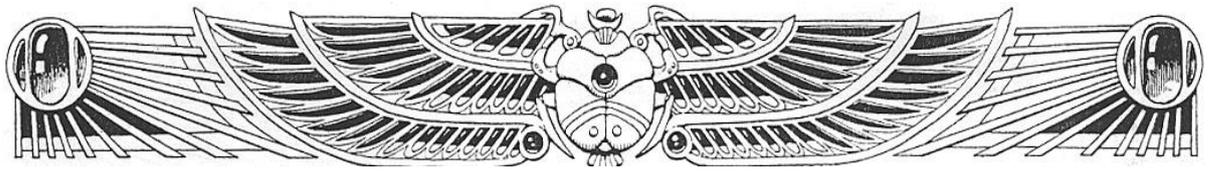
Effet : permet à un personnage de faire naviguer (ou d'aider à faire naviguer) tout type d'embarcation, propulsée à la force du poignet (à la rame, par exemple) ou par la force des vents. Le personnage effectue un test de Navigation contre une difficulté déterminée par le maître de jeu, basée sur les conditions de navigation. Si le test est réussi, le personnage permet à l'embarcation de naviguer sans encombre pendant une durée en heures égale à son rang en Navigation, ou jusqu'à ce que les conditions de navigation changent ou que le navire arrive à bon port.

Navigation aérienne

Niveau : rang + DEX
Usage par défaut : non
Action : oui
Effort : 0

Effet : permet à un personnage de faire naviguer (ou d'aider à faire naviguer) tout type de navire des airs. Le personnage effectue un test de Navigation aérienne contre une difficulté déterminée par le maître de jeu, basée sur les conditions de navigation. Si le test est réussi, le personnage permet au navire de naviguer sans encombre pendant une durée en heures égale à son rang en Navigation aérienne, ou jusqu'à ce que les conditions de navigation changent ou que le navire arrive à bon port.





Orientation

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite l'emploi de matériel de navigation : cartes, sextants, etc...) permet au personnage de déterminer un trajet et d'être capables de guider avec assurance un navire du ciel ou une embarcation à travers les turbulences, les orages, les courants, les créatures et autres dangers. Pour déterminer la précision avec laquelle le personnage voit arriver le danger ainsi que sa capacité à les anticiper tout au long du voyage. Pour déterminer sa position, un personnage effectue un test d'Orientation contre une difficulté dépendant des conditions environnementales. Un degré de résultat Moyen implique une précision d'environ 15 kilomètres autour de la destination exacte ; un degré de résultat Bon implique une précision d'environ 8 kilomètres ; un degré Excellent de résultat, d'environ 3 kilomètres. Un degré de résultat Extraordinaire amène le navigateur à moins d'un kilomètre de la destination voulue. Sur un degré de résultat Médiocre ou pire, le personnage se perd Cela peut entraîner un retard sur l'horaire prévu ou des rencontres malheureuses...

Cette compétence permet aussi au personnage de pouvoir dessiner une carte. Il doit réussir un test d'Orientation contre un seuil de difficulté déterminé par le MJ en fonction de divers paramètres (équipement de cartographe, difficulté du terrain, succès ou échecs de tests d'orientation préalables, etc...). Pour chaque succès supplémentaires obtenus, la carte est si précise qu'elle procure un bonus de +2 à tout test d'Orientation.

Parade

Niveau : rang + FOR

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 1

Effet : permet au personnage de se défendre contre les coups qui lui sont destinés au combat au contact. Le personnage peut utiliser cette compétence un nombre de fois par round égal à son rang mais seulement une fois contre chaque attaque. Le personnage ne peut pas utiliser la Parade lorsqu'il est Surpris ou contre une attaque contre laquelle il est Pris au dépourvu. Quand il est la cible d'une attaque au contact, le personnage peut effectuer un test de Parade contre le résultat du test de l'attaque. S'il réussit, le coup est paré et le personnage n'encaisse pas de dommages. Un personnage désarmé ou ne disposant pas de bouclier ne peut pas parer. Un personnage utilisant un bouclier pour parer une attaque, bénéficie d'un bonus égal à la somme des protections physique et magique -2. Un maximum de +3 toutefois ne pourra pas être dépassé. Les bonus à la parade octroyés par des boucliers magique sont laissés à l'appréciation du MJ. Tout bouclier fournira toujours au minimum un bonus de +1.

Pilotage de navire

Niveau : rang + VOL

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de savoir faire naviguer (ou d'aider à faire naviguer) les navires t'skrang propulsés par machine à feu. Pour la plupart des gens, le pilotage de ce type de navire est à la croisée des chemins entre la science et la magie En raison de la nature extrêmement secrète des machines à feu, la plupart des t'skrangs adopteront une attitude tout à fait suspicieuse envers les personnages non t'skrangs qui posséderaient un rang supérieur à 2 ou 3 en Pilotage de navire. Le personnage effectue un test de Pilotage de navire contre une difficulté déterminée par le maître de jeu, basée sur les conditions de navigation. Si le test est réussi, le personnage permet à l'embarcation de naviguer sans encombre pendant une durée en heures égale à son rang en Navigation, ou jusqu'à ce que les conditions de navigation changent ou que le navire arrive à bon port.

Pilotage de navires aériens

Niveau : rang + VOL

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de savoir faire naviguer (ou d'aider à faire naviguer) les navires du ciel en pierre therans propulsés par mécanismes magiques. Pour la plupart des gens, le pilotage de ce type de navire est à la croisée des chemins entre la science et la magie En raison de la nature extrêmement secrète des navires en pierre, la plupart des Barsaiviens adopteront une attitude tout à fait suspicieuse envers les personnages qui posséderaient un rang supérieur à 2 ou 3 en Pilotage de navires aériens. Le personnage effectue un test de Pilotage de navires aériens contre une difficulté déterminée par le maître de jeu, basée sur les conditions de navigation. Si le test est réussi, le personnage permet à l'embarcation de naviguer sans encombre pendant une durée en heures égale à son rang en Navigation, ou jusqu'à ce que les conditions de navigation changent ou que le navire arrive à bon port.

Pistage

Niveau : rang + PER

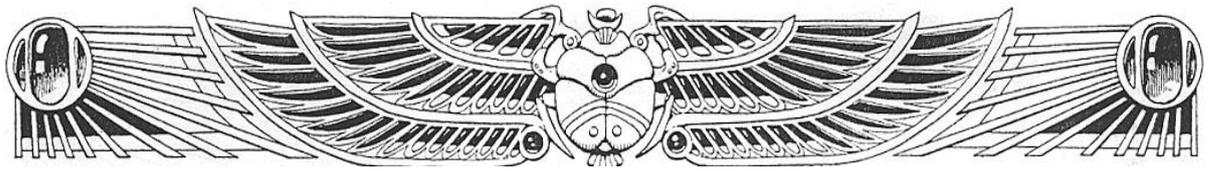
Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 1

Effet : permet au personnage de suivre les traces laissées par des donneurs-de-noms ou des animaux et ce, sur des grandes distances. Pour ce faire, il utilise ses sens, en particulier l'odorat et la vue et effectue un test contre la difficulté de détection des traces. Cette dernière est égale au niveau de DEX le plus bas au sein du groupe que tente de pister le personnage. La fraîcheur des traces ainsi que leur altération par des conditions météorologiques influenceront la capacité du personnage à les suivre.





En cas de succès, le personnage peut suivre la trace pendant un nombre d'heures égal à son rang en Pistage. À la fin de cette période, il doit réussir un nouveau test de Pistage s'il souhaite continuer la traque.

Premiers soins

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite l'utilisation d'un kit de soigneur) permet à un personnage d'améliorer la guérison d'une blessure ou d'une maladie d'origine non magique. Le personnage passe quelques minutes à s'occuper du souffrant, puis effectue un test contre une difficulté déterminée par le MJ. Si le test est réussi, le patient peut alors ajouter le rang en Premiers soins du personnage à son prochain test de récupération. Pour pouvoir soigner des blessures empoisonnées, il est obligatoire de posséder la compétence Alchimie.

Recherche en bibliothèque

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de trouver des informations par l'étude et l'investigation. Cela inclut les recherches en bibliothèque ainsi que l'enquête à propos de rumeurs et de légendes existantes. Le personnage effectue un test de Recherche en bibliothèque contre une difficulté déterminée par le type d'information recherchée. Le degré de résultat du test de Recherche en bibliothèque détermine la quantité d'information obtenue par le personnage.

Réflexes éclairs

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de réagir beaucoup plus rapidement face au déclenchement de pièges ou à des dangers « naturels » tel que des chutes de pierre ou l'effondrement du sol. Le personnage a droit à un test de Réflexes éclairs contre le résultat du test d'Initiative de l'événement afin de tenter de ne pas en subir les effets. Si le test est réussi, il parvient à sortir de la zone d'effet à temps.

Sang froid

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 1

Effet : permet à un personnage de résister aux effets des attaques dirigées contre sa Défense sociale. À chaque fois que les actions d'un autre personnage l'affectent, il peut tenter un test

de Sang-froid contre le résultat du test d'interaction du personnage. Si le test réussit, il résiste aux effets du test d'interaction, se protégeant et retenant sa réaction au dernier moment. La compétence Sang-froid fonctionne de façon similaire à la compétence Esquive, sauf qu'il ne fonctionne que contre les attaques sociales (persuasion, sarcasmes, intimidation, talents aux effets similaires ou autres tests d'interaction). Le personnage peut utiliser cette compétence un nombre de fois par round égal à son rang en Sang-froid, mais une fois seulement contre chaque attaque sociale qu'il subit.

Séduction

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : Les personnages qui possèdent la compétence Séduction sont naturellement persuasifs et disposent d'un bagou et d'une confiance en soi leur permettant de convaincre aisément des membres de leur sexe préféré d'avoir avec eux une aventure romantique. Le personnage peut utiliser ce talent pour réaliser tout test de séduction concernant la demande de faveur.

Social

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : oui

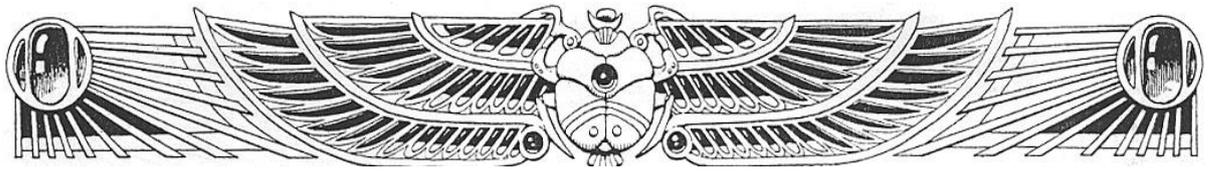
Action : oui

Effort : 0

Effet : Le Social permet au personnage de savoir de manière générale se tenir dans les échanges sociaux, de maîtriser les petites piques, d'avoir un sens de la répartie sans faille et de posséder toute capacité verbale pour faire bonne impression. Quelque part le social c'est l'art d'adopter l'attitude appropriée lors d'une participation à une situation sociale qu'elle soit familière ou étrangère. C'est une qualité très importante dans le sens où un comportement inadapté peut provoquer des réponses diverses selon les sociétés, mais toujours désagréables : un mépris sans limite chez les nobles ou votre tête sur une pique chez des écorcheurs orks enragés !

Pour utiliser la compétence Social, le personnage effectue un test contre une Difficulté égale à la défense sociale du personnage ciblé +1 par cibles supplémentaires. On associe à cette défense l'attitude moyenne du groupe ciblé s'il y a lieu. Le résultat du test de social peut modifier la réaction des observateurs. Un succès signifie que ces mêmes gens approuvent complètement les manières du personnage, améliorant ainsi l'attitude de son entourage d'un degré, jusqu'à un maximum d'une Attitude Amicale. Les effets du test de social durent aussi longtemps que le personnage demeure dans la même situation sociale ou un nombre d'heures maximum égal au rang du personnage en Social. L'Attitude du personnage ciblé ne peut en aucun cas être à nouveau améliorée tant que l'effet de la compétence fonctionne.





Soin des animaux

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite l'utilisation d'un kit de soigneur animalier) permet à un personnage d'améliorer la guérison d'une blessure ou d'une maladie d'origine non magique pour un animal. Le personnage passe quelques minutes à s'occuper de l'animal souffrant, puis effectue un test contre une difficulté déterminée par le MJ. Si le test est réussi, l'animal peut alors ajouter le rang en Soin des animaux du personnage à son prochain test de récupération. Pour pouvoir soigner des blessures empoisonnées, il est obligatoire de posséder la compétence alchimie.

Sortie gracieuse

Niveau : rang + CHA

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de s'échapper d'un combat grâce à une habile diversion. Le personnage effectue un test de Sortie gracieuse contre la plus haute Défense sociale des adversaires ciblés, augmentée de +1 par adversaire supplémentaire. Si le test réussit, l'adepte parvient à s'extraire du combat, et doit alors s'éloigner le plus possible du lieu de la bataille. Il ne peut rien faire d'autre que se déplacer. Les adversaires estomaqués par le départ soudain du personnage ne peuvent entreprendre aucune action à son encontre pendant un nombre de rounds égal à son rang en Sortie gracieuse. S'il retourne au combat après une Sortie gracieuse, les adversaires affectés par la compétence deviennent fous de rage. Ils feront tout leur possible pour attaquer le personnage et seront immunisés à tous les tests d'interaction contre leur Défense sociale qui tenterait de les influencer. L'outrage et la colère leur donneront également un bonus de +2 à tous les tests d'action entrepris contre le personnage.

Stabilité

Niveau : rang + FOR

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 0

Effet : améliore les capacités du personnage à rester debout après un coup violent ou tout autre événement. Le personnage peut utiliser son niveau de Stabilité à la place de son niveau de FOR quand il doit faire un test d'équilibre.

Survie

Niveau : rang + PER

Usage par défaut : oui

Action : oui

Effort : 0

Effet : (L'utilisation de cette compétence nécessite l'utilisation

d'un kit de pêche et/ou de chasse et/ou de survie) cette compétence sert à gérer trois aspects lors de trajets en pleine nature: L'abri pour le campement, la découverte de **nourriture** notamment en chassant ou en pêchant et le repérage de points d'eau en chemin. L'utilisation de cette compétence nécessite 4h. Un personnage pourra donc faire deux tests de Survie par jour au maximum (un pour la matinée et l'autre pour l'après-midi par exemple). Un jet ne pourra servir que pour un seul aspect (abri ou nourriture ou eau). Le personnage doit mentionner quel aspect il privilégie avant de faire un test. Ces tests ne gênent en rien la capacité du personnage à suivre le rythme s'il fait partie d'un groupe. Si plusieurs personnages possèdent cette compétence, alors il faut choisir le personnage qui réalisera le test. Ce dernier gagnera un bonus de +2 (bonus cumulatif) au résultat de ses tests et ce pour chaque aide qu'il recevra. Cela veut dire qu'un groupe de personnage ne pourra au maximum bénéficier que de trois jets de Survie par jour. Les seuils de difficulté des tests de Survie sont définis par le MJ et tiennent compte de divers facteurs environnementaux.

Tactique

Niveau : rang + PER

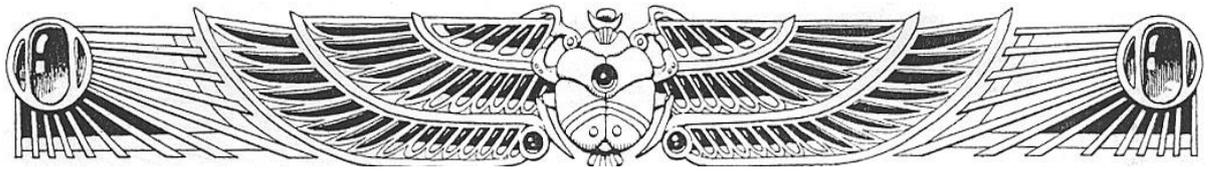
Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : permet à un personnage de mener ses soldats au combat en leur donnant un certain avantage. Pour que le personnage « tacticien » utilise correctement sa compétence de Tactique, ses troupes doivent être au minimum Loyales à son égard. Le commandant décide si ses troupes passent à l'offensive ou à la défensive, puis effectue un test de Tactique contre la Défense sociale du commandant adverse. Si le test est réussi, et que ses troupes sont passées à l'offensive, elles bénéficient d'un bonus de +1, par succès obtenu, à leurs tests d'attaque ou de dommages (au choix du tacticien) et si les troupes sont sur la défensive, elles bénéficient d'un bonus de +1, à leur Défense physique ou à leur Défense magique (au choix du tacticien). Un échec Pathétique implique que le personnage n'est absolument pas parvenu à lire la situation correctement et que sa tactique avantage l'ennemi. Ses propres troupes subissent un malus de -1 à leur tests d'attaque ou de dommages, ou à leur Défense physique ou leur Défense magique, selon l'option choisie au départ par le personnage. Un personnage peut commander un nombre maximum de donneurs-de-noms égal à son rang en Tactique × 10 et une troupe ne peut avoir qu'un seul tacticien. Chaque utilisation de la compétence Tactique dure un nombre de minutes égal au rang du personnage en Tactique. Un personnage « tacticien » ne peut employer cette compétence qu'avec des personnages gérés par le maître de jeu. Les personnages joueurs ne peuvent en aucun cas bénéficier des effets de cette compétence, ni les voir utilisés sur eux.





Tenue en selle

Niveau : rang + FOR

Usage par défaut : oui

Action : non

Effort : 0

Effet : améliore les capacités du personnage ne pas être jeté au bas de sa monture après un coup violent ou tout autre événement. Le personnage peut utiliser son niveau de Tenue en selle à la place de son niveau de FOR quand il doit faire un test d'équilibre.

Vigilance

Niveau: Rang + PER

Usage par défaut : oui

Action: Oui

Effort: 1

Effet : permet au personnage de découvrir les pièces cachées, les portes secrètes ou les personnages déguisés cherchant à échapper à son attention. Le personnage effectue un test de Vigilance à la place d'un test de PER lorsqu'il essaie de repérer intentionnellement quelque chose ou quelqu'un à courte portée

de visibilité. Si le test réussit, il trouve ce qu'il est en train de chercher.

Vol à la tire

Niveau : rang + DEX

Usage par défaut : non

Action : oui

Effort : 0

Effet : cette compétence combine un toucher très habile avec une rapidité d'exécution qui permettent au personnage de retirer un objet de la poche ou de la bourse d'un autre personnage. Le personnage effectue un test, le résultat indiquant la difficulté à battre pour toutes les tentatives de détection du larcin. Toute personne susceptible d'avoir observé le méfait, y compris la cible elle-même, peut tenter un test de Perception contre cette difficulté pour essayer de se rendre compte immédiatement du forfait.

En espérant que ces quelques propositions de règles puissent vous inspirer et améliorer vos parties, bon jeu à tous !

Merci à tous les participants des forums Earthdawn...

