



LES CHRONIQUES DE MARCUS

Le Recueil des Compétences
Du Tombeau du Seigneur des Marches
Par Darksimon



Aide de jeu téléchargé sur « [Le tombeau du Seigneur des Marches](#) »

<http://lens.anthony.free.fr/>

Darksimon©2004

Mise à jour : mars 2005

Les Compétences

LE DEGRÉ DE MAÎTRISE

NOMBRE DE POINTS DE COMPÉTENCE PAR NIVEAU : CLASSES DE PERSONNAGES

Classe de Personnage	Points de Compétence au Niveau 1 *	Points de Compétence à Chaque Niveau Supérieur **
Aristocrate (Arist)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Barbare (Barb)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Barde (Bard)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Chaman (Cham)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Chevalier errant (Chev)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Compère (Cop)	(10 + modificateur d'Intelligence) × 4	10 + modificateur d'Intelligence
Druide (Dru)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Enorceleur (Ens)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Guerrier (Gue)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Magicien (Mag)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Moine (Moi)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Paladin (Pal)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Paladin alternatif (PalA)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Pirate (Pira)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Prêtre (Prê)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Rôdeur (Rôd)	(6+ modificateur d'Intelligence) × 4	6+ modificateur d'Intelligence
Rôdeur alternatif (RôdA)	(6+ modificateur d'Intelligence) × 4	6+ modificateur d'Intelligence
Roublard (Rou)	(8 + modificateur d'Intelligence) × 4	8 + modificateur d'Intelligence
Spadassin (Spa)	(4 + modificateur d'Intelligence) × 4	4 + modificateur d'Intelligence
Thaumaturge (Thu)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence
Tourmenteur (Tour)	(2 + modificateur d'Intelligence) × 4	2 + modificateur d'Intelligence

* Minimum de 4 points de compétence. Les humains obtiennent 4 points de compétence supplémentaires au niveau 1.

** Minimum de 1 point de compétence. Les humains obtiennent 1 point de compétence supplémentaire par niveau.

COMPÉTENCES :

Compétence	Caractéristique	Inné
Acrobaties	Dex	Non
Alchimie	Int	Non
Artisanat	Int	Oui
Art de la magie	Int	Non
Bluff	Cha	Oui
Concentration	Con	Oui
Connaissances (architecture et ingénierie)	Int	Non
Connaissances (anatomie)	Int	Non
Connaissances (démons)	Int	Non
Connaissances (esprit)	Int	Non
Connaissances (guerre)	Int	Non
Connaissances (histoire)	Int	Non
Connaissances (littérature)	Int	Non
Connaissances (mathématique)	Int	Non
Connaissances (mystères)	Int	Non
Connaissances (folklore local)	Int	Non
Connaissances (nature)	Int	Non
Connaissances (nécrologie)	Int	Non
Connaissances (noblesse et royauté)	Int	Non
Connaissances (plans)	Int	Non
Connaissances (politique)	Int	Non
Connaissances (religions)	Int	Non
Connaissances (traditions)	Int	Non
Connaissances (survie urbaine)	Int	Non
Contrefaçon	Int	Oui
Crochetage	Dex	Non
Décryptage	Int	Non
Déguisement	Cha	Oui
Déplacement silencieux	Dex	Oui
Désamorçage/sabotage	Int	Non
Détection	Sag	Oui
Diplomatie	Cha	Oui
Discrétion	Dex	Oui
Dressage	Cha	Non
Equilibre	Dex	Oui
Equitation	Dex	Oui
Escalade	For	Oui

Compétence	Caractéristique	Inné
Escamotage	Dex	Non
Estimation	Int	Oui
Evasion	Dex	Oui
Fabrication de pièges	Int	Non
Fouille	Int	Oui
Incantation rituelle ²	Con	non
Intimidation	Cha	Oui
Langage secret	Sag	non
Langue	aucune	Non
Lecture sur les lèvres	Int	non
Maîtrise des cordes	Dex	Oui
Natation	For	Oui
Perception auditive	Sag	Oui
Premiers secours	Sag	Oui
Profession	Sag	Non
Psychologie	Sag	Oui
Renseignements	Cha	Oui
Représentation	Cha	Oui
Saut	For	Oui
Scrutation	Int	oui
Survie	Sag	Oui
Songes lucides ¹	Sag	non
Utilisation d'objets magiques	Cha	Non

Innée : Oui : La compétence peut être utilisée sans formation (jet de compétence innée pour un degré de maîtrise nul). **Non** : Jet impossible sans au moins 1 degré de maîtrise entier.

Car. : Caractéristique qui s'applique au jet de compétence. Un astérisque '*' indique que la "pénalité d'armure" s'applique aussi à ce jet. **Exception** : La compétence Natation est pénalisée d'un malus de -1 tous les 2,5 kg d'équipement transporté, poids de l'armure inclus.

¹ Compétence officielle décrite dans le supplément *Manuel des Plans*.

² Compétence officielle décrite dans le supplément *Reliques & Rituels*.

Compétences : Jets Opposés

Compétence (Caractéristique)	Compétence Opposée (Caractéristique)	Tâche à Accomplir
Bluff (Cha)	Psychologie (Sag)	Rouler quelqu'un
Contrefaçon (Int)	Contrefaçon (Int)	Tracer une fausse carte
Déguisement (Cha)	Détection (Sag)	Se faire passer pour quelqu'un d'autre
Déplacement silencieux (Dex*)	Perception auditive (Sag)	Arriver furtivement dans le dos de quelqu'un
Diplomatie (Cha)	Diplomatie (Cha)	Parlementer
Discrétion (Dex*)	Détection (Sag)	Ne pas se faire remarquer
Equitation (Dex*)	Equitation (Dex*)	Gagner une course de chevaux
Langage secret (transmission) (Sag)	Langage secret (interception) (Sag)	Intercepter un message secret
Maîtrise des cordes + 10 (liens) (Dex)	Evasion (Dex*)	Ligoter un prisonnier
Vol à la tire (Dex*)	Détection (Dex*)	Dérober une bourse

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

Acrobaties : Faire des roulés-boulés, des sauts périlleux et tout autre saut de main, atterrir en douceur lors d'une chute, passer devant un adversaire sans encombre, amuser un public. Impossible si la vitesse de déplacement est réduite par une armure ou une charge quelconque.

Tâches : Réduire (amortir) une chute de 3 m (DD 15), franchir 6,5 m (20 pieds), soit $4\frac{1}{3}$ (4) cases, sans subir d'attaques d'opportunité (DD 15), franchir 6,5 m (20 pieds), soit $4\frac{1}{3}$ (4) cases, occupés par un ennemi sans subir d'attaques d'opportunité (DD 25), réduire (amortir) une chute de 6 m (DD 30), se relever instantanément au prix d'une action libre (DD 35), réduire (amortir) une chute de 9 m (DD 45), escalader des surfaces verticales sur 6 m de haut, au sein du déplacement normal (au moins deux surfaces verticales distantes de 3 m ou moins) (DD 50), réduire (amortir) une chute de 12 m (DD 60) ou ignorer purement et simplement les dégâts d'une chute, quelle qu'en soit la hauteur (DD 100). Accorde également un meilleur bonus d'esquive à la CA lors d'un combat sur la défensive (normal : +2, 5 degrés : +3, 25 degrés : +5, puis +1 par tranche de 10 degrés) ou d'une défense totale (normal : +4, 5 degrés : +6, 25 degrés : +10, puis +2 par tranche de 10 degrés).

Saut mural : Si le personnage est situé à 1,5 m (5 pieds) ou plus d'un mur et qu'il réussit un jet d'Acrobaties (DD 20), il monte sur le mur en courant, à 1,5 m (5 pieds) de hauteur, puis s'en sert pour sauter encore plus haut. En cas de réussite, cette action permet d'effectuer l'équivalent d'un saut avec élan (jet de Saut requis) depuis le mur. Ce genre d'acrobaties est surtout utile pour atteindre un parapet autrement inaccessible ou pour sauter par-dessus un adversaire.

Escalade acrobatique : Au prix d'une action libre, un jet d'Acrobaties réussi (DD 25) permet au personnage de monter sur un rebord ou sur un balcon situé à portée de bras. Normalement, il s'agit d'une action de mouvement exigeant un jet d'Escalade.

Balancement de lustre : Cette action, directement inspirée des films de capes et d'épées, permet au personnage de se balancer au bout d'un lustre pour atteindre un adversaire, à condition de réussir un jet d'Acrobaties (DD 15). En cas de réussite, le personnage parvient à se balancer au bout de la corde ou de la chaîne supportant le lustre, tout en effectuant une action de charge. Cependant, si le lustre est pendu au bout de plusieurs cordes, le personnage ne peut pas s'en servir pour se balancer. Ce jet d'Acrobaties concerne uniquement le balancement sur le lustre ; ainsi, si le personnage doit sauter pour atteindre le lustre, il devra d'abord effectuer un jet de Saut.

Alchimie : Identifier des poisons (DD 20 et sort *détection du poison*), des *potions* (DD 25) ou des substances (DD 25), fabriquer des objets alchimiques ou de l'acide (DD 15, 20 ou 25 ; voir *MdJ*, page 63). *Tâches supplémentaires* : Fabrication rapide (+10, +20, +30, etc. au DD), identification rapide, au prix d'une action complexe et sans laboratoire ni coût (DD 50) ou fabrication de substance améliorée pour un coût multiplié par 5 (+20 ou plus au DD ; nécessite le don Alchimie améliorée ; voir page 39 du supplément intitulé *Campagnes Légendaires*).

Prélèvement d'organes. Un jet d'Alchimie (DD 20) réussi permet au personnage de prélever sur le cadavre d'une créature magique des glandes, des organes et bien d'autres substances utiles. Si ces substances font partie de la composition d'un objet alchimique ou magique, le coût de création de l'objet est réduit de 10% lorsque le personnage s'en sert pour fabriquer l'objet. S'il revend ces substances, il revient au MD de fixer leur prix de vente.

Artisanat : Pratiquer un artisanat ou un art permettant de fabriquer quelque chose, contrairement à la compétence Profession. Pour pratiquer plusieurs artisanats différents, un personnage doit acquérir autant de fois la compétence Artisanat et leur attribuer à chacune des degrés de maîtrise différents. Permet également de fabriquer un objet, voire un objet de maître (DD 20), propre à l'artisanat concerné, de réparer un tel objet, de gagner sa vie en tant qu'artisan (voir *MdJ*, pages 63 et 64). Fabrication rapide d'un objet : +10, +20, +30, etc. au DD. La liste suivante regroupe les principales formes d'artisanats disponibles :

Artisanat	Artisanat	Artisanat
Artisanat draconique ^c	Fab. : machines de guerre	Serrurerie
Calligraphie	Fabrication de poisons ^a	Taille des pierres fines ou précieuses
Chorégraphie	Ferronnerie	Tatouage ^b
Cordonnerie	Maçonnerie	Tissage
Couture	Maroquinerie	Travail du bois ^a
Fabrication d'arcs	Peinture	Travail du métal ^a
Fabrication d'armes	Poterie	Travail de la pierre ^a
Fabrication d'armures	Reliure	Travaux de charpente
Fabrication de chandelles	Sculpture	Travaux de charpente navale
		Vannerie

^a Artisanat officiel décrit dans les suppléments *De Chair et d'Acier*, *Les Gardiens de la Foi et D'Ombre et de Lumière*.

^b Nouvel artisanat mentionné, mais non décrit, dans le supplément intitulé *Reliques & Rituels*.

^c Nouvel artisanat décrit dans le supplément *Draconomicon*.

Note : Dans le cadre de la fabrication d'un objet artisanal (un jet par semaine), on utilise la valeur en pa de l'objet, sauf pour les poisons, pour lesquels on utilise leur valeur en po (cf. *Les Chapitres Interdits*, page 44).

Un nouvel usage de cette compétence : *Fabriquer des objets de mauvaise qualité*. Divisez par deux le temps de fabrication et divisez par quatre le coût des matières premières d'un tel objet. Une inspection de l'objet accorde un jet opposé de Détection contre le résultat du jet d'Artisanat. Son prix de vente est égal au quart de la valeur d'un objet normal identique. Malus de circonstance de -2 pour un outil, malus de -2 à la CA pour une armure et malus de -2 au toucher pour une arme. De plus, une arme de mauvaise qualité se brise sur un jet d'attaque égal à 1.

Bluff : Baratiner, tromper, jouer la comédie, duper, etc. Permet, surtout pour les roublards, d'effectuer une feinte en plein combat (action simple permettant d'annuler le bonus de Dextérité à la CA d'un adversaire, et donc de le rendre sujet à une attaque sournoise ; nouvel essai possible) ou de créer une diversion pour se cacher (voir *MdJ*, pages 64 et 65). Permet également d'implanter une suggestion dans l'esprit d'une cible (bonus de +50 au DD du jet de Psychologie), comme le sort *suggestion*, mais sans qu'elle soit magique, pour seulement 10 minutes et perceptible comme un enchantement (jet de Psychologie, DD 25). Le personnage peut également, au prix d'une action complexe, arborer un faux alignement tant qu'il reste conscient et éveillé (DD 70), ou dissimuler ses pensées superficielles aux sorts (DD 100), ce qui inclut une diminution de sa valeur d'Intelligence apparente de 10 points maximum.

Séduction. Hors d'une situation de combat, le personnage peut utiliser le Bluff pour convaincre une personne du sexe opposé que ses intentions romantiques sont sincères ou pour la persuader de lui faire une petite faveur (mot de passe, ignorer quelque chose, etc.).

Faire le mort. Au combat, lorsque le personnage subit des dégâts, il peut effectuer un jet immédiat de Bluff pour que cette blessure mineure paraisse être en fait un coup fatal. Ce jet est opposé à un jet de Détection de la part des adversaires en mesure de le voir. En général, des ennemis se désintéressent d'un personnage qui fait le mort, mais celui-ci s'expose néanmoins à un éventuel coup de grâce.

Flatterie. Cette utilisation de la compétence Bluff permet de louer et de complimenter une personne dans le but de gagner sa confiance et de se faire bien voir par elle, tout du moins temporairement. De même que l'utilisation de la compétence Diplomatie, la flatterie améliore la réaction d'une personne. Cependant, celle-ci reprend son attitude initiale envers le personnage au bout de 1d6 minutes, à moins que ce dernier ne réussisse un jet de Diplomatie.

Falsifier son niveau de maîtrise :
En réussissant un jet de Bluff, opposé par des jets de Psychologie de la part de ses adversaires, le personnage peut les convaincre qu'il est soit plus expérimenté (pour les décourager de l'attaquer, par exemple), soit moins expérimenté (pour les inciter à miser de plus grosses sommes, par exemple) qu'il ne l'est réellement. En cas de réussite, chaque tranche entière de 5 points de la marge de réussite permet de faire croire que le personnage a un niveau de plus ou un niveau de moins. L'avantage d'une telle réussite est laissé à l'entière discrétion du MD, mais cela pourrait se traduire, par exemple, par un bonus de circonstances de +2 au prochain jet d'attaque ou de compétence (après que le personnage leur ait fait croire qu'il était moins expérimenté qu'il ne l'est réellement) ou à un jet d'Intimidation (s'il se fait passer pour quelqu'un de plus expérimenté). Si un adversaire tente d'évaluer la force du personnage (voir nouvel usage de la compétence Psychologie), falsifier son niveau de maîtrise est une action séparée qui doit avoir lieu après cette évaluation de force. Enfin, il est impossible de falsifier et de masquer son niveau de maîtrise en même temps (voir ci-dessous).

Masquer son niveau de maîtrise : Ce nouvel usage de la compétence Bluff permet de rendre plus difficile encore l'évaluation de la force du personnage (voir nouvel usage de la compétence Psychologie). Le résultat du jet de Bluff remplace alors le DD du jet de Psychologie, mais uniquement s'il lui est supérieur.

Synergie Bluff/Intimidation : En sus du bonus de synergie que la compétence Bluff confère aux jets d'Intimidation, chaque tranche entière de 5 degrés de maîtrise de Bluff accorde un bonus cumulable de +1 aux jets d'intimidation.

Bluffer pour mieux intimider : A la place de l'usage décrit ci-dessus (Synergie Bluff/Intimidation), un personnage peut obtenir un bonus à ses jets d'intimidation en réussissant un jet de Bluff. Ainsi, chaque tranche entière de 5 points de la marge de réussite du jet de Bluff du personnage (par rapport au jet opposé de Psychologie) confère à celui-ci un bonus cumulable de +1 à son jet d'intimidation.

Concentration : Lancer un sort ou manifester une faculté psionique en dépit de conditions défavorables (victime d'un sort, blessures, à cheval, etc.), ce qui est très utile pour tous les lanceurs de sorts et pour tous les personnages psioniques. Permet également de lancer un sort ou de manifester une faculté sur la défensive, ce qui annule les attaques d'opportunité normalement autorisées en plein combat. Permet enfin d'absorber une *potion* en plein combat lorsque le buveur est frappé, et, tout simplement, de se concentrer sur une tâche si celle-ci est perturbée.
Nouvelle situation : Lancer un sort à composantes gestuelles tout en étant agrippé (situation de Lutte) (DD 50 + niveau de sort).

Art de la magie : Identifier un sort au moment de son incantation (DD 15 + niveau du sort, un seul essai), déchiffrer un sort écrit sans avoir recours à *lecture de la magie* (DD 20 + niveau du sort, un essai par jour), déterminer la nature d'un sort ou d'un effet magique déjà présent (DD 20 + niveau du sort, un seul essai), apprendre un sort depuis un autre livre de sorts ou depuis un parchemin (DD 15 + niveau du sort, nouvel essai après avoir gagné un nouveau rang, magiciens uniquement), préparer un sort connu depuis un autre livre de sorts (DD 15 + niveau du sort, un essai par jour), comprendre un effet magique étrange ou unique (DD 30 ou plus, un seul essai), identifier la fonction de base d'un objet magique en un seul round (DD 50 + niveau de lanceur de sort ; fonctionne comme le sort *identification*, mais une seule fois pour un objet donné) ou identifier toutes les fonctions d'un objet magique en une seule minute, y compris les mots de commande et les charges restantes (DD 70 + niveau de lanceur de sort le plus élevé de l'objet, une seule fois pour un objet donné).

Etude des morts-vivants. Cette utilisation permet d'estimer depuis combien un squelette ou un zombi est sous l'influence du sort *animation des morts* (DD 25). Elle permet également de déterminer si un tel mort-vivant agit sous les ordres de son créateur ou s'il n'est plus contrôlé (DD 25).

Connaissances : Il s'agit de l'étude poussée d'un domaine académique ou scientifique particulier. Pour connaître plusieurs domaines de connaissance différents, un personnage doit acquérir autant de fois la compétence Connaissances et leur attribuer à chacune des degrés de maîtrise différents. DD 10 (question élémentaire), 15 (question facile), 20 ou 30 (question difficile ou très difficile). La liste suivante regroupe les principales formes de connaissances disponibles :

Connaissance	Connaissance	Connaissance
Anatomie	Géographie	Nature
Architecture et ingénierie	Guerre ^a	Necrologie
Armement ^a	Héraldique	Noblesse et royauté
Astrologie	Histoire	Plans
Climat	Littérature ^a	Politique ^a
Code d'honneur ^a	Loi ^a	Religion
Démonologie ^b	Mathématiques ^a	Survie urbaine ^a
Exploration souterraine	Mystères	Traditions ^a
Folklore local		

^a Domaine de connaissances officiel mentionné dans les suppléments *De Chair et d'Acier* et *Les Gardiens de la Foi*.

^b nouvelle connaissance

Connaissance (anatomie): représente le savoir utile pour reconnaître le foie d'un rein et la possibilité de discerner les créatures et de prélever des organes.

Connaître l'emplacement des organes sur un cadavre de la même race que le personnage (DD 10), reconnaître les effets des maladies ou poisons (DD 15), se rappeler du fonctionnement des organes mineurs sur les créatures d'une race complètement différente (DD 30).

connaissances (esprits): permet de distinguer la vérité des fables et de faire le bon choix lorsqu'il est confronté à un dilemme lié aux esprits.

Faire la différence entre un esprit bon et un esprit maléfique après lui avoir parlé (DD10), reconnaître les manifestations des esprits dans le monde matériel (DD 15), savoir lorsqu'un esprit ment (DD 30).

Connaissances (n écologie): représente le savoir du personnage pour ceux qui a trait aux royaumes de la non-vie et à l'utilisation de l'énergie négative. Elle peu-être utilisée pour identifier des morts-vivants particuliers ou certaines manifestations d'énergies négatives et prévoir leurs capacités inhérentes ou les dangers qui en découlent.

Traiter la victime d'un mort-vivant. Cette utilisation permet de connaître la méthode utilisée par un mort-vivant pour en créer d'autres (DD 30), ainsi que les sorts et remèdes naturels nécessaires pour empêcher une victime de devenir un mort-vivant de cette manière (DD 35), connaître la

différence entre un zombie et une goule (DD 10), *reconnaître un vampire* lorsqu'il utilise ses pouvoirs (DD 15), *se souvenir de l'histoire d'une liche connue mais ancienne* (DD 30).

Connaissances (religion) : *Rites funéraires*. Cette utilisation (DD 25) permet de rendre le(s) défunt(s) plus difficiles à animer (1 DV de plus dans le calcul du nombre de morts-vivants pour le sort *animation des morts*).

Contrefaçon : Contrefaire n'importe quel type de document officiel ou repérer un faux fait par autrui (jet opposé). Nécessite, bien entendu, de savoir lire et écrire la langue dans laquelle le document est écrit. Un seul jet par document ! Bonus de +50 au jet opposé du lecteur pour un document contrefait que le rédacteur n'a jamais vu auparavant ou dont il n'a aucun exemple.

Crochetage : Ouvrir verrous, cadenas et autres serrures, des plus simples (DD 20) aux plus complexes (DD 40), en passant par les serrures de difficulté moyenne (DD 25) ou difficile (DD 30). Les DD indiqués sont augmentés de +20 ou de +50 si le personnage tente de crocheter les serrures sous la forme d'une action de mouvement ou d'une action libre.

Décryptage : Déchiffrer des runes anciennes, comprendre un document rédigé dans une langue inconnue, suivre les indications d'une carte écrite dans une langue étrangère, ou interpréter des symboles mystérieux. DD 25 ± 5 (du plus simple au plus complexe). *Nouvelle tâche :* Déchiffrer un sort écrit (comme un parchemin) sans avoir recours au sort *détection de la magie* (DD 50 + 5 × niveau de sort) ; une seule tentative par jour.

Cryptage. Cette utilisation de la compétence Décryptage permet de créer des codes et des méthodes simples pour chiffrer des messages manuscrits, à condition que le personnage sache parler la langue dans laquelle est rédigé le message initial. Le personnage décide ou non s'il crée également un système simple permettant à quiconque de décrypter le message, pour peu que l'on sache parler la langue du message d'origine. Sans cela, le décryptage du message requiert un jet de Décryptage normal (DD = résultat du jet de Cryptage).

Déchiffrer des signaux. Cette utilisation de la compétence Décryptage permet de comprendre les signaux visuels utilisés par des armées adverses afin de coordonner leurs attaques, par exemple, ainsi que leurs plans à court terme. Le jet de Décryptage (DD 20 ou plus) est effectué par le MD. En cas de réussite, le personnage bénéficiera d'un bonus d'aptitude de +5 aux jets de Décryptage destinés à décrypter le même jeu de signaux. Sur un résultat naturel de 1 ou si le résultat final du jet de Décryptage est inférieur à 10, les signaux sont interprétés de manière incorrecte (à l'appréciation du MD).

Déguisement : Modifier son propre aspect ou celui d'autrui, afin de se faire passer pour quelqu'un d'autre (type général ou personnage). Malus de -25 ou de -50 pour un changement de taille et/ou de poids de 11% à 25% ou de 26 à 50% ; ce malus peut être annulé par tout effet reproduisant une modification de taille et/ou de poids de l'ampleur indiquée (comme le sort *modification d'apparence*).

Déplacement Silencieux : Se glisser furtivement derrière un adversaire ou se retirer discrètement d'un endroit. Vitesse de déplacement réduite de moitié ou vitesse de déplacement normale (malus de -5 au jet). Courir ou charger en silence est pratiquement impossible (jet à -20).

Désamorçage/Sabotage : Examiner et désamorcer un piège, bloquer une serrure (en position ouverte ou fermée), saboter une roue de chariot, etc. Seuls les *roublards* peuvent désamorcer des pièges magiques. Avec une marge de réussite de 10 points ou plus, un *roublard* peut contourner un piège sans devoir le désamorcer. Les DD sont augmentés de +20, de +50 ou de +100 si le personnage tente de désamorcer/saboter sous la forme d'une action complexe, d'une action de mouvement ou d'une action libre.

Sabotage. Lorsque le personnage obtient une marge de réussite de 5 points ou plus lors d'un jet de Désamorçage/sabotage, l'appareil (piège ou autre) ne semble pas avoir été saboté, à moins de faire l'objet d'une inspection en règle (jet de Détection avec pour DD le résultat du jet de Désamorçage/sabotage).

Détection : Repérer des brigands s'apprêtant à tendre une embuscade, un roublard caché dans l'ombre, une créature dissimulée, etc. Contrairement à la compétence Fouille, qui est utilisée sous forme "active", la Détection est une compétence dite "passive". En général, tout jet sous cette compétence s'oppose à un jet de Discrétion, ou à un DD précis si une créature n'essaie pas de se cacher (selon les distances des rencontres). Un jet de Détection supérieur ou égal à 20 permet généralement de prendre conscience de la présence d'une créature *invisible* à proximité (voir ci-après). Cette compétence est également utilisée lors de la détermination de la distance initiale d'une rencontre. *Malus :* -1 tous les 3 m et -5 si l'utilisateur est distrait. Tout nouvel essai est une action complexe (et volontaire). *Tâches supplémentaires :* Déceler la présence d'une créature invisible active (DD 20), la présence d'une créature vivante invisible et immobile (DD 30), la présence d'un objet inanimé invisible (DD 40), la présence d'une créature inerte invisible et immobile (DD 40) ou une illusion à composante visuelle (DD 80). Dans le cas d'une créature ou d'un objet invisible, si le résultat du jet dépasse le DD d'au moins 20 points, le personnage le ou la localise avec précision.

Diplomatie : Persuader quelqu'un de faire quelque chose, améliorer l'attitude d'autrui (voir ci-dessous), effectuer des négociations ou des plaidoiries. Cette compétence comprend des facteurs tels que l'étiquette, le respect des convenances, le tact, la subtilité et la capacité à tourner de jolies phrases.

Attitude Initiale	Nouvelle Attitude des PNJ					
	Hostile	Inamicale	Indifférente	Amicale	Serviable	Fanatique
Hostile	Moins de 20	20-24	25-34	35-49	50-149	150 et plus
Inamicale	Moins de 5	5-14	15-24	25-39	40-119	120 et plus
Indifférente	—	Moins de 1	1-14	15-29	30- 89	90 et plus
Amicale	—	—	Moins de 1	1-19	20- 59	60 et plus
Serviable	—	—	—	Moins de 1	1- 49	50 et plus

Fanatique : Bonus de moral de +2 en Force et en Constitution ; bonus de moral de +1 aux jets de Volonté ; malus de -1 à la CA lorsque le PNJ combat pour le personnage ou pour la cause de celui-ci. Cet effet dure 1 jour, plus 1 jour par point du bonus de Charisme du personnage. Cette attitude est considérée comme un enchantement de type [mental] en ce qui concerne les immunités, les bonus de base aux jets de sauvegarde et les jets de Psychologie. Cet effet n'étant pas magique, il ne peut pas être dissipé, mais reste "guérissable" (comme par le sort *apaisement des émotions*). Une fois un PNJ rendu fanatique, son attitude ne peut plus être modifiée tant qu'il reste dans cet état !

Savoir comment s'adresser à quelqu'un, pour gagner les faveurs de nobles et autres dignitaires, par exemple. Cette compétence ne se limite à l'étiquette des seules espèces humanoïdes les plus couramment rencontrées.

Protocole draconique : le personnage a appris quelques rudiments sur le comportement que les dragons attendent de la part des représentants des espèces vivantes "inférieures". Par conséquent, cette utilisation de la compétence Diplomatie permet à un personnage de savoir comment se présenter face à un dragon et ce que dernier attend de sa part, en termes d'obligations sociales.

Marchander. Cette utilisation de la compétence Diplomatie permet de réduire le prix d'un achat de 10%. Le jet de Diplomatie s'oppose alors à un jet de Diplomatie ou à un jet de Volonté de la part du vendeur. Tant que l'acheteur réussit à marchander de cette manière, il peut continuer, réduisant de 10% le prix de l'achat lors de chaque réussite (jusqu'à un maximum de 50% de réduction). Le vendeur bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à son jet d'opposition (Diplomatie ou Volonté) pour chaque tentative précédemment réussie de marchandage pour le même achat (+2 pour 20%, +4 pour 30%, etc.). En cas d'échec, le personnage ne pourra plus réduire le prix d'un achat lors de la même journée.

Spécial : Diplomatie étrangère : Dans toute situation où le personnage parle la langue des personnes avec lesquelles il s'entretient, il bénéficie d'un bonus de synergie de +2 à tous ses jets de Diplomatie.

Faire la cour : Contrairement à la séduction, qui retourne de la compétence Bluff, ce nouvel usage de la compétence Diplomatie permet de courtiser de manière sincère un(e) amant(e) potentiel(le), de sorte que cette affection soit mutuelle. **Négociation des termes d'un duel** : Permet au personnage de modifier les termes d'un duel afin qu'il soit avantageux par rapport à son adversaire (ex. : endroit où le personnage a de nombreux amis ou alliés pour qu'ils interviennent si le duel devait mal se passer, duel avec une arme que le personnage manie bien mieux que son adversaire).

Diplomatie divine : Les prêtres et tous les autres lanceurs de sorts divins ayant accès à des sorts comme *allié d'outreplan*, *allié majeur d'outreplan* et *allié suprême d'outreplan*, peuvent utiliser la compétence Diplomatie pour tenter de diminuer la valeur du "prix demandé" en échange des services rendus par les êtres d'outreplan qu'ils invoquent. Dans ce cas, le lanceur de sorts divins et l'être convoqué doivent chacun effectuer un jet opposé de Diplomatie. Si le lanceur de sorts divins remporte ce duel de Diplomatie, il peut revoir à la baisse le paiement demandé. Bien entendu, le MD peut insister pour que le personnage fournisse à l'être invoqué de bonnes raisons pour accepter cette nouvelle offre, comme par exemple en mettant l'accent sur la similitude de leurs croyances et de leurs buts, ou en précisant que l'objet demandé est crucial au succès d'une mission importante aux yeux de cet être ou de ses supérieurs.

Marchandage : Permet au personnage de demander une réduction de prix sur un achat ou un service, même ceux de nature magique. Ainsi, lorsque le personnage négocie le prix de vente d'un objet ou d'un service, il peut tenter d'en diminuer le prix demandé en réussissant un jet de Diplomatie, opposé par un jet de Diplomatie de la part du vendeur. De cette manière, le personnage peut demander une réduction de prix de 10% maximum, mais chaque tranche non entière de 5% de réduction demandée accordée au vendeur un bonus de circonstances cumulable de +5 à son propre jet de Diplomatie. Le résultat d'un tel marchandage est indiqué dans le tableau suivant :

Marge de Réussite du Jet Opposé de Diplomatie	Résultat de la Tentative de Marchandage
Echec de 10 points ou plus	"Comment osez-vous m'insulter de la sorte ?" : La tentative de marchandage est un échec total ; le vendeur exige une augmentation de 20% du prix demandé (sans la demande de réduction du personnage).
Echec de 5 à 9 points	"Je refuse une telle demande !" : La tentative de marchandage est un échec ; le vendeur exige une augmentation de 10% du prix demandé (sans la demande de réduction du personnage).
[Echec de 1 à 4 points]	["Inutile de perdre votre temps !" : La tentative de marchandage échoue ; le vendeur exige d'obtenir le prix demandé (sans la demande de réduction du personnage).]
Réussite de 0 à 4 points	"Je vais vous faire une offre" : Le vendeur accepte de vendre l'objet ou d'accomplir le service demandé au prix proposé par le personnage.
Réussite de 5 à 9 points	"Vous m'êtes particulièrement sympathique" : Le vendeur accepte de vendre l'objet ou d'accomplir le service demandé au prix proposé par le personnage, avec en sus une réduction de 5% de ce nouveau prix.
Réussite de 10 points ou plus	"Tenez ! je vous l'offre" : Le vendeur accepte de vendre l'objet ou d'accomplir le service demandé au prix proposé par le personnage, avec en sus une réduction de 10% de ce nouveau prix.

Discrétion : Se fondre dans l'ombre, approcher d'un endroit sans se faire repérer ou prendre quelqu'un en filature dans une foule. Vitesse de déplacement réduite de moitié ou vitesse de déplacement normale (malus de -5 au jet). Courir ou charger en restant caché est pratiquement impossible (malus de -20 au jet). Modificateur en fonction de la taille de la créature (± 4 par catégorie de taille en plus ou en moins par rapport à la taille Moyenne). Si la créature est repérée, elle ne peut se cacher que si l'attention est détournée d'elle (jet de Bluff ou autre), et avec un malus de -10 (cachette située à moins de 30 cm par degré de maîtrise dans la compétence). Dissimuler une créature (dont la taille n'est pas supérieure de plus d'une catégorie à celle du personnage) à l'aide de cette compétence se fait avec un malus de -30.

Dressage : Conduire un attelage sur un sol accidenté, transformer un chien en féroce gardien, élever un petit ours-hibou pour en faire un fidèle compagnon ou apprendre à "parler" à un tyrannosaure sur un mot de son maître. Permet de forcer un ou plusieurs animaux domestiques à effectuer une tâche donnée (DD 10), voire à se "surpasser" (DD 15). En cas d'échec pour ces deux tâches, de nouvelles tentatives sont possibles. Permet également de leur enseigner des tours (DD 15 ou 20), d'élever de jeunes animaux sauvages, de jeunes monstres primitifs ou de jeunes créatures magiques pendant 1 an (DD 15+DV, 20+DV ou 30+DV) ou de les dresser pendant 2 mois (DD 20+DV, 25+DV ou 40+DV). Sert également à élever de jeunes vermines pendant 6 mois (DD 35+DV) ou de les dresser pendant 2 mois (DD 50+DV), ou, si le MD le permet, à élever de jeunes créatures dont le type n'a pas été mentionné ci-dessus pendant une durée variable (DD 40+DV) ou de les dresser pendant 4 mois (DD 60+DV). Au prix d'une augmentation du DD du jet de Dressage, le temps de dressage peut être réduit à 1 mois (+25), à 1 jour (+50), à 1 heure (+75) ou à 1 minute (+100).

Equilibre : Conserver son équilibre en marchant sur une corde tendue, une poutre, une étroite corniche ou un sol particulièrement traître. Action de mouvement effectuée à la moitié de la vitesse de déplacement normale ou à la vitesse de déplacement normale (malus de -5 au jet). **Surfaces** : Large de 15 à 30 cm (DD 10), large de 5 à 15 cm (DD 15), large de 2,5 à 5 cm (DD 20), large de moins de 2,5 cm (DD 40), épaisseur d'un cheveu (DD 60), liquide, branche fragile, etc. (DD 90), nuage (DD 120), sol inégal (DD 10), sol en pente (+5 au DD) et/ou sol glissant (+5 au DD).

Tenir en équilibre sur un tonneau roulant : Un jet réussi (DD 20) permet, pendant un round, de rester debout sur un tonneau, un rocher ou tout autre objet de forme ronde, alors que celui-ci se déplace (vitesse normale ou double déplacement). Un échec signifie que le personnage tombe à terre. Chaque changement de direction requiert un nouveau jet d'Equilibre. Le DD de ce jet passe à 30 en cas de course.

Déséquilibrer un adversaire : Lorsque le personnage et un adversaire sont tous deux sur une surface instable susceptible de se balancer (ex. : sur une corde tendue, dans un canot à rames ou sur une branche d'arbre étroite), il peut, au prix d'une action de mouvement, faire osciller cette surface pour tenter de déséquilibrer, voire de faire tomber, son adversaire. Cela se résout à l'aide d'un jet opposé d'Equilibre ; si la marge de réussite du gagnant est inférieur à 5, le perdant est déséquilibré (+2 aux jets d'attaque contre lui et perte de son bonus de Dextérité à la CA) ; si elle est supérieure ou égale à 5, le perdant tombe.

Tenir en équilibre sur une selle : Un jet d'Equilibre (DD 15, 20 si la monture effectue un double déplacement ou 25 si elle court) permet de monter sur la selle de sa monture afin de s'agripper à une branche d'arbre ou à un balcon, par exemple. Cette action peut également être tentée sur un carrosse ou sur tout autre type de véhicule mobile et cahotant.

Equitation : Chevaucher (aucun jet) un type général de monture (chevaux = ânes, chevaux, mulets et poneys) ou accomplir des tâches délicates une fois en selle. Monture différente : -2 (degré de maîtrise minimum = 0). Monture très différente : -5 (degré de maîtrise minimum = 0). *Tâches* : Guider sa monture avec les genoux (DD 5), rester en selle (DD 5), combattre sur un destrier (et le faire attaquer par la même occasion) (DD 10), utiliser sa monture comme bouclier (DD 15), amortir une chute de selle (DD 15), rester en selle lors du saut d'un obstacle (DD 15), contrôler sa monture au combat si elle n'y a pas été entraînée (DD 20), monter/descendre de selle rapidement (DD 20), tenir debout sur sa monture en cours de déplacement ou de combat sans subir de malus (DD 40), contrôle réflexe d'un cheval léger, d'un poney ou d'un cheval lourd au combat (DD 50 ; action libre, ou action de mouvement en cas d'échec ; jet inutile pour un destrier ou un poney de guerre), attaque à l'abri en basculant sur le flanc de la monture pour bénéficier d'un abri partiel conséquent (DD 60 ; pas de malus aux attaques et aux incantations ; aucun abri en cas d'échec).

Escalade : Escalader toutes sortes de parois abruptes ou verticales. Action complexe effectuée à la moitié de la vitesse de déplacement normale ou action de mouvement effectuée au quart de la vitesse de déplacement normale. *Escalade Rapide ou Escalade Accélérée (malus au jet : -5 ou -20)* : Action complexe effectuée à la vitesse (-5) ou au double de la vitesse (-20) de déplacement normale (2 jets par round) ou action de mouvement effectuée à la moitié de la vitesse (-5) ou à la vitesse (-20) de déplacement normale. Se rattraper à une paroi pour stopper sa chute est une action pratiquement impossible (paroi : -20 / pente : -10). *Spécial* : Le don épique Grimpeur légendaire permet d'ignorer les malus liés à une escalade rapide ou à une escalade accélérée (voir ci-dessus).

DD Catégories et Exemples de Murs ou de Surfaces

0	Pente trop inclinée pour permettre d'avancer en marchant. Corde à nœuds accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer.
5	Corde accrochée près d'un mur contre lequel on peut s'appuyer. Corde à nœuds. Corde créée par le sort <i>corde enchantée</i> .
10	Surface garnie de corniches où se tenir ou s'appuyer (mur en ruine, grément de navire).
15	Surface comprenant suffisamment de prises, naturelles ou artificielles (rocher escarpé, arbre). Corde lisse.
20	Surface inégale comprenant quelques petites prises pour les mains et les pieds (mur typique de donjon).
25	Surface rugueuse (paroi de roche naturelle, mur de briques).
25	Dévers, surplomb ou plafond garni de prises pour les mains mais pas pour les pieds.
70	Surface verticale, plate et parfaitement lisse.
100	Dévers, surplomb ou plafond vertical, plat et parfaitement lisse.
-10	Cheminée (naturelle ou artificielle) ou tout autre goulet dans lequel on peut s'appuyer contre deux parois opposées en s'arc-boutant.
- 5	Angle permettant de s'appuyer contre deux parois perpendiculaires.
+ 5	Surface glissante.

Grimper sur un monstre énorme. Cette utilisation de la compétence Grimper sert à grimper sur un monstre pour atteindre un point vulnérable. Elle ne peut être utilisée que sur un monstre d'au moins deux catégories de taille de plus que le personnage et compte comme une action complexe. Le jet de compétence devient un jet opposé : Jet d'Escalade du personnage contre jet de Force du monstre. Une fois le jet réussi et au cours de chaque round ultérieur, le personnage doit réussir un jet d'Equilibre, opposé à un jet de Force de la part du monstre, s'il désire rester au sommet du monstre. En cas d'échec, le personnage est délogé par la créature (lors du tour de jeu de celle-ci), reçoit 1d6 points de dégâts dans la chute et perd sa prochaine action. Tant que le personnage reste au sommet du monstre, toutes ses attaques comptent comme si le monstre était pris au dépourvu.

Escamotage : En plus des tâches décrites dans la table qui suit, cette compétence permet également de dissimuler une arme sur soi. Un jet sous cette compétence est également opposé au talent Détection pour savoir si la tentative passe inaperçu. Suite à un échec, ou en cas de détection réussie, une nouvelle tentative peut être effectuée, mais avec un malus de +10 en DD.

Tâche à Effectuer	DD
Se saisir discrètement d'un objet de la taille d'une pièce de monnaie, laissé sans surveillance. Faire disparaître une pièce. Faire un tour de passe-passe avec un petit objet.	10
Dérober un petit objet à quelqu'un. Couper les liens d'une bourse.	20
Voler une arme au fourreau et la cacher sur soi si elle ne fait pas plus d'une catégorie de taille de plus que le personnage.	50
Faire "disparaître" une créature consentante et adjacente (ou un objet adjacent) d'une taille inférieure ou égale à celle du personnage alors qu'elle se trouve à la vue de tous ; en fait, la créature (ou l'objet) est déplacée de 3 m maximum ; le personnage doit effectuer un jet de Discrétion pour déterminer l'efficacité de la dissimulation.	80

Dissimuler un objet sur quelqu'un. Cette utilisation de la compétence permet de dissimuler un petit objet (pas plus gros que la main et ne pesant pas plus de 2,5 kg) sur autrui, sans que la personne ne s'en aperçoive. En cas d'échec, cette dernière se rend compte de la présence de l'objet et réalise que le personnage est le fautif.

Estimation : Evaluer la valeur approximative d'un objet courant (DD 12), voire celle d'un objet rare ou exotique (DD 15, 20 ou plus). Cette compétence permet également, au prix d'une action complexe, de distinguer l'aura magique d'un objet magique (DD 50), avec possibilité d'utiliser la compétence Connaissance des sorts pour en apprendre davantage au sujet d'un objet, comme si le personnage avait lancé le sort *détection de la magie*.

Evasion : Défaire ses liens (jet opposé à la compétence Maîtrise des cordes +10), retirer des menottes (DD 30 ou 35), s'échapper d'un filet (DD 20), se faufiler dans d'étroits conduits (DD 30), voire même se soustraire à l'étreinte d'un monstre (jet opposé contre une attaque de lutte) ou à celle d'un sort permettant de restreindre les mouvements (DD 20), tel que *contrôle des plantes*, *corde animée* ou *enchevêtrement*. Permet également de passer au travers d'un espace extrêmement étroit (DD 80 ; jusqu'à un cube de 5 cm de côté pour une créature de taille M ; ×2 par catégorie de taille au-delà de M ; un espace relativement long peut appeler plusieurs jets de suite) ou d'un *mur de force* (DD 100).

Fabrication de Pièges : Permet de mettre au point des pièges relativement simples. Le DD général d'un tel piège est égal au résultat du jet de Fabrication de pièges et son bonus à l'attaque est égal à +1 par tranche entière de 5 points, au-dessus de 10, de ce même résultat. Avec un résultat inférieur à 10, le piège ne fonctionnera pas lors de son déclenchement.

Fouille : Repérer des passages secrets, des pièges simples, des compartiments cachés, etc., situés à moins de 3 m. Contrairement à la Détection, qui est "passive", la Fouille est une compétence "active". Seuls les roublards (et les nains, pour des pièges à base de pierre) peuvent détecter des pièges complexes * ou magiques *. *Durée :* 1 round (action complexe) pour une surface ou un volume de 1,5 m de côté. DD : 10 (fouille ordinaire), 20 (passage secret ou piège simple), 21 et plus (piège complexe), 25 + niveau de sort (piège magique*) ou 30 (passage secret bien dissimulé). Permet également, sans le don Pistage, de suivre des traces de pas, mais pas de les suivre si leur DD est supérieur à 10. Cette compétence permet également de détecter la présence des auras magiques présentes dans la zone fouillée (DD 60) : Sorts actifs, pièges magiques et objets magiques dissimulés ; ne permet pas de déterminer le nombre, la puissance ou le type des effets.
Cacher un objet. Cette utilisation de la compétence Fouille permet à un personnage, par exemple, de dissimuler ses propres possessions. Le résultat du jet de Fouille devient alors le DD du jet de Fouille nécessaire pour trouver les objets ainsi dissimulés.

Imitation : Permet d'imiter le cri d'une créature que le personnage a déjà entendu au moins une fois et qu'il s'est ensuite entraîné à reproduire pendant au moins une journée. Sans cet entraînement, le jet subit un malus de circonstances de -5. Un jet sous cette compétence est opposé à un jet de Perception auditive, celui-ci étant destiné à révéler la supercherie. **Spécial :** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Perception auditive confère un bonus de synergie de +2 en Imitation.

Incantation Rituelle : Permet d'exécuter des rituels particulièrement longs en lançant des sorts à "Incantation rituelle" augmentée ou combinée qui demandent une heure d'incantation ou plus. Chaque heure ou portion d'heure ultérieure nécessite un jet contre un DD de 10 + niveau du sort. Chaque test après le premier augmente ce DD d'un point jusqu'à la fin de l'incantation.

Intimidation : Calmer les excités ou inciter des prisonniers à parler. DD 10 + DV de la cible + ses bonus de sauvegarde contre la peur.
Spécial : Malus de +20 au DD contre une créature dont l'attitude est fanatique (voir description de la compétence Diplomatie).

Contraindre à agir. Cette utilisation de la compétence Intimidation permet de contraindre un sujet ayant échoué à un jet de Volonté contre la terreur à agir. Si le jet d'Intimidation du personnage est supérieur ou égal au DD du sort ou de l'effet étant à la source de la terreur du sujet, celui-ci est en mesure d'obéir à un ordre de 5 mots (ou moins) que lui donne le personnage. Une fois l'action accomplie, le sujet retombe sous les effets de la terreur si ceux-ci ne sont pas achevés.

Intimidation enragée : Lorsqu'un barbare entre dans une rage de berserker (ou tout autre personnage disposant de cette faculté), il bénéficie également d'un bonus de moral de +4 à tous ses jets d'Intimidation.

Intimider par la Force : Il arrive parfois que l'on doive changer la caractéristique normalement associée à une compétence (voir "Option : compétences associées à d'autres caractéristiques", pages 91 et 92 du *GdM*). Ainsi, bien que l'intimidation soit normalement associée au Charisme, cette option permet à un personnage de substituer son modificateur de Force à son modificateur de Charisme lors de ses jets d'Intimidation. Bien entendu, cela implique qu'il agrmente ses tentatives d'Intimidation par des démonstrations évidentes de sa puissance, comme par exemple en brisant des objets ou en faisant jouer ses muscles impressionnants. De plus, cette option permet à un barbare d'être encore plus intimidant lorsqu'il entre dans un état de rage de berserker, en raison de l'augmentation de son score de Force.

Aura imposante : Au fur et à mesure qu'un personnage gagne des niveaux, il adopte une attitude de supériorité et une assurance de plus en plus importantes, au point d'intimider les êtres plus faibles que lui. En termes de jeu, lorsqu'un personnage entre dans un nouvel endroit et qu'il dispose d'au moins 5 degrés de maîtrise en Intimidation, il peut effectuer automatiquement un jet d'Intimidation (DD 20) sous la forme d'une action libre, avec un bonus égal à son niveau de personnage. Si ce jet réussit, tous les PNJ présents, et dont le niveau est inférieur à celui du personnage, s'inclinent devant lui (au sens figuré !). L'attitude d'un tel PNJ devient "amicale" (voir "Attitude des PNJ", page 149 du *GdM*) pour le renseigner, lui offrir son aide et soutenir verbalement le point de vue du personnage. Cependant, cette attitude reste superficielle et ne dure que tant que le personnage continue d'interagir avec le PNJ. Le reste du temps, le PNJ adopte une attitude "inamicale" à l'égard du personnage, et même l'attitude amicale affichée en sa présence peut changer si le personnage maltraite, insulte ou lèse d'une quelconque autre façon la personne qu'il a intimidée.

Langage Secret : Transmettre, recevoir et "intercepter" des messages secrets glissés dans des conversations anodines et portant un tout autre sujet. DD 10, 15 ou 20 selon la complexité du message à transmettre. Jet opposé pour intercepter un message (pas de nouvelle tentative).

Langue : Cette compétence ne possède aucun degré de maîtrise et ne fonctionne pas de la même manière que les autres compétences (aucune caractéristique n'est associée à cette compétence et son utilisation ne nécessite aucun jet de compétence). Chaque acquisition d'un "degré de maîtrise entier" dans cette compétence permet d'apprendre l'un des langages figurant dans la liste suivante :

<u>Langue</u>	<u>Alphabet</u>	<u>Principaux Utilisateurs de la Langue</u>
Abyssale	Infernal	Démons, Extérieurs chaotiques mauvais
Aérienne	Draconien	Créatures de l'air
Aquatique	Elfique	Créatures de l'eau
Céleste	Céleste	Extérieurs d'alignement bon

Langue	Alphabet	Principaux Utilisateurs de la Langue
Commune		Humains, demi-elfes, demi-orques, halfelins
baklunite ancien	Bakluni	
commun	bakluni	
flanna	flanna	
vieil oeridien	oeridien	
ancien sulois	sulois	
amédi	sulois	
langue du froid	flanna/sulois	
ferral	oeridien	
kéolandais	dialecte , pas de forme écrite	
lendorien	dialecte , pas de forme écrite	
nyrondais	dialecte , pas de forme écrite	
olman	pictogramme	
ordaï	bakluni	
rhopan	dialecte , pas de forme écrite	
ulaghan	bakluni	
vélondais	dialecte , pas de forme écrite	
Commune des Profondeurs	Elfique	Drows, flagelleurs mentaux
Draconien	Draconien	Dragons, kobolds, hommes-lézards, troglodytes
Druides	Druidique	Druides (exclusivement)
Elfique	Elfique	Elfes
Géants	Nain	Ettins, ogres, géants
Gnoll	Commun	Gnolls
Gnome	Nain	Gnomes
Gobeline	Nain	Gobelins, hobgobelins, gobelours
Halfeline	Commun	Halfelins
igneuse	Draconien	Créatures du feu
Infernale	Infernal	Diabes, Extérieurs loyaux mauvais
Nains	Nain	Nains
Orque	Nain	Orques
Sylvestre	Elfique	Dryades, lutins, farfadets
Terreuse	Nain	Xorns et autres créatures de la terre

Dialecte. L'apprentissage d'un dialecte coûte 1 point de compétence et exige que le personnage connaisse déjà la langue dont est issu le dialecte.

Lecture sur les Lèvres : Comprendre ce que disent d'autres personnes, situées à moins de 9 m, en observant les mouvements de leurs lèvres. Le personnage doit savoir parler la langue utilisée. DD de base égal à 15, plus selon l'élocution des créatures observées. *Modificateurs :* Malus de +20 au DD pour lire sur les lèvres tout en se déplaçant (jusqu'à la vitesse de déplacement maximale) ; malus de +20 au DD pour emprunter un langage étranger/inconnu afin de "répéter" les paroles de la créature observée, sans pouvoir les comprendre, éventuellement pour que quelqu'un les traduise.

Maîtrise des Cordes : Faire ou défaire des nœuds solides (DD 10) ou des nœuds spéciaux (DD 15), ligoter des prisonniers (jets opposés), nouer une corde autour de soi avec une seule main (DD 15), épisser (assembler) deux cordes ensemble (DD 15 en 5 minutes ou DD 50 au prix d'une simple action de mouvement), faire un nœud unique que le personnage est le seul à pouvoir défaire (DD 60 ; n'affecte pas les jets d'Évasion entrepris contre ces liens) ou animer une corde comme s'il s'agissait d'une *corde enchantée* (DD 80 ; le personnage ne bénéficie alors d'aucun bonus aux jets de Maîtrise des cordes ; chaque ordre nécessite un jet distinct ; ce n'est pas un effet magique et ne peut donc pas être dissipé).

Natation : Permet à une créature née sur la terre ferme de nager, plonger et explorer les fonds marins. Un jet par round. Action de mouvement pour une vitesse de déplacement réduite au quart de sa valeur normale, ou action complexe pour une vitesse de déplacement réduite de moitié. *Échec de 5 ou plus :* Noyade. Malus cumulatif de -1 par round passé sous l'eau. DD : 10 (mer calme, peu ou pas de courant), 15 (mer agitée, courant violent) ou 20 (mer démontée, torrent). *DD 20 pour 1 heure de natation :* 1d6 points de dégâts temporaires en cas d'échec. Cette compétence n'est pas sujette à la "pénalité d'armure", mais subit un malus de -1 par tranche de 2,5 kg (5 livres) d'équipement. Permet également de remonter une chute d'eau oblique ou verticale (DD 80) ; le personnage doit alors être au moins presque entièrement immergé ; cette situation s'applique également aux tourbillons, pour en remonter le cours, et aux très grosses vagues, pour en atteindre les crêtes. *Nage Rapide (malus de -20) :* Action de mouvement pour une vitesse de déplacement égale à sa valeur normale, ou action complexe pour une vitesse de déplacement multipliée par deux.

Perception Auditive : Entendre des ennemis s'approcher (DD 5 ou 10), remarquer quelqu'un qui tente de s'approcher furtivement (jet opposé contre la compétence Déplacement Silencieux) ou écouter une conversation à laquelle le personnage n'est pas convié (DD 0). *Malus :* +1 / 3 m de distance et/ou +5 (porte) ou +15 (mur de pierre). Permet également de déceler une illusion dotée de composantes auditives (DD 80). *Déceler la Présence de Créatures Invisibles (voir GdM) :* Si le résultat du jet dépasse le DD d'au moins 20 points, le personnage localise la créature avec précision.

Premiers Secours : Soigner un compagnon à l'article de la mort (afin de stopper la perte de points de vie d'une créature mourante), aider jusqu'à 6 blessés à recouvrer plus rapidement leurs forces pendant une journée (2 ou 3 pv par niveau selon leur activité), soigner des blessures aux pieds (chausse-trappes, etc.). DD 15 à chaque fois. Permet également de traiter un empoisonnement ou une maladie (jet contre le DD du poison ou de la maladie, remplace le jet de Vigueur). *Guérison Accélérée (DD 50) :* Jusqu'à 6 patients récupèrent autant de points de vie en une heure que s'ils avaient bénéficié de soins suivis pendant une journée (voir ci-dessus) ; un même patient ne peut être guéri ainsi qu'une seule fois par jour. *Guérison Parfaite (DD 100) :* Jusqu'à 6 patients récupèrent autant de points de vie en une heure que s'ils avaient bénéficié de soins suivis pendant une semaine (voir ci-dessus ; mais multiplié par 7) ; un même patient ne peut être guéri ainsi qu'une seule fois par jour (qu'il s'agisse d'une guérison accélérée ou d'une guérison parfaite). *Traiter la victime d'un mort-vivant.* Cette utilisation permet de connaître la méthode utilisée par un mort-vivant pour en créer d'autres (DD 30), ainsi que les sorts et remèdes naturels nécessaires pour empêcher une victime de devenir un mort-vivant de cette manière (DD 35).

Profession : Pratiquer un métier général, contrairement à la compétence Artisanat, qui permet de fabriquer quelque chose de bien précis. Pour pratiquer plusieurs professions différentes, un personnage doit acquérir autant de fois la compétence Profession et leur attribuer à chacune des degrés de maîtrise différents. Permet d'effectuer des tâches relatives au métier concerné (nouvelles tentatives possibles) ou, plus simplement, de gagner sa vie (1 jet par semaine). La liste suivante regroupe les principales formes de professions disponibles :

Profession	Profession	Profession
Apothicaire	Eleveur	Marin
Astrologue ^a	Fermier	Meunier
Berger	Garçon d'écurie	Mineur
Brasseur	Guide	Navigateur
Bûcheron	Herboriste	Pêcheur
Canotier	Homme de loi ^a	Porteur
Cartographe ^a	Ingénieur	Scribe
Conducteur d'attelage	Ingénieur militaire	Soldat
Chasseur	Joueur	Tanneur
Cocher	Libraire	Tavernier
Cuisinier		

^a Profession officielle décrite ou mentionnée dans les suppléments *Les Gardiens de la Foi et D'Ombre et de Lumière*.

Psychologie : S'apercevoir que quelqu'un est en train de mentir, sentir quand quelque chose de louche se prépare ou déterminer si quelqu'un est digne de confiance. DD : 20 (pressentiment : imposture, loyauté, etc.) ou 25 (percevoir un enchantement ou un effet [mental] chez autrui). Permet d'effectuer des jets opposés contre la compétence Bluff. Permet également de détecter partiellement l'alignement d'une cible visible et située à moins de 9 m (DD 60 ; le personnage doit préciser au préalable s'il cherche à discerner la partie Chaos/Loi ou la partie Bien/Mal ; en cas d'échec, il ne peut pas effectuer de nouvelle tentative ; pour une même cible, il ne peut pas essayer de discerner les deux parties de son alignement, même en cas d'échec pour l'une des parties), de détecter totalement l'alignement d'une cible visible et située à moins de 9 m (DD 80 ; en cas d'échec, il ne peut pas effectuer de nouvelle tentative) ou de détecter les pensées superficielles d'une cible visible et située à moins de 9 m (DD 100 ; fonctionne comme le sort *détection de pensées*, mais sans jet de sauvegarde ; seul un jet opposé de Bluff permet de se protéger contre cette détection).

Evaluation d'un adversaire [engagé au combat] au bout d'une période de 3 rounds passée à l'observer. Aucune autre action n'est possible pendant cette période, à part un déplacement normal. DD 20 + 1/niveau de l'adversaire. En cas de réussite, le premier jet d'attaque du personnage contre cet adversaire reçoit un bonus de +4. Cette attaque doit avoir lieu dans les 24 heures qui suivent l'évaluation. On ne peut bénéficier une seconde fois de ce bonus contre un même adversaire qu'à la condition que le niveau de celui-ci ait augmenté entre temps.

Comprendre une stratégie, en plein combat, au bout d'une période de 3 rounds d'observation. DD 15 + 1/adversaire. En cas de réussite, le personnage comprend l'objectif exact de ses adversaires.

Evaluer la force d'un adversaire. Cette utilisation de la compétence Psychologie permet à un personnage de jauger les prouesses martiales d'un adversaire en plein combat. Un jet réussi révèle si cet adversaire est plus puissant que le personnage (DD 0), révèle son niveau (DD 15) ou à la fois son niveau, son bonus à l'attaque maximal et le montant des dégâts qu'il inflige à l'aide de son arme (DD 25). Si l'adversaire ne combat pas, un malus de circonstances de -10 s'applique au jet de Psychologie. Enfin, l'un des nouveaux usages de la compétence Bluff, *masquer son niveau de maîtrise*, permet à l'adversaire observé de rendre plus difficile ce type d'utilisation de la compétence Psychologie.

Anticiper les mouvements d'un adversaire. Cette utilisation de la compétence Psychologie permet à un personnage, lors d'un combat de gladiateurs par exemple, d'anticiper le premier pas de son adversaire, avant même que le combat n'ait commencé. Si le jet opposé de Bluff de l'adversaire est inférieur au jet de Psychologie du personnage, celui-ci bénéficie alors d'un bonus d'intuition de +1 à son jet d'Initiative.

Deviner la motivation principale d'un individu : La table optionnelle qui suit indique les informations qu'il est possible d'obtenir suite à une utilisation normale de la compétence Psychologie sur un individu particulier. **Attention !** les conséquences d'un échec sont plus graves que celles d'un jet utilisant les règles normales.

Marge de Réussite du Jet de Psychologie	Résultat du Jet de Psychologie, Opposé par un Jet de Bluff
Echec de 10 points ou plus	Méprise totale : Le personnage se trompe du tout au tout en ce qui concerne la principale motivation de l'individu observé (désir au lieu de haine, affection au lieu de dédain, etc.) ; pour tout le reste de la rencontre, il subit un malus de -2 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de l'individu en question.
Echec de 5 à 9 points	Légère méprise : Le personnage ne parvient pas à découvrir si l'individu observé ment ou non ; pour tout le reste de la rencontre, il subit un malus de -1 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de l'individu en question.
[Echec de 1 à 4 points]	[Echec : Le personnage ne parvient pas à découvrir si l'individu observé ment ou non.]
Réussite de 0 à 4 points	Réussite : Le personnage parvient à découvrir si l'individu observé ment ou non.
Réussite de 5 à 9 points	Intuition : Le personnage parvient à découvrir si l'individu observé ment ou non ; pour tout le reste de la rencontre, il bénéficie d'un bonus de circonstances de +1 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de l'individu en question.
Réussite de 10 points ou plus	Clairvoyance : Le personnage parvient à découvrir la principale motivation de l'individu observé (avarice, colère, peur, plaisir, etc.) ; pour tout le reste de la rencontre, le personnage bénéficie d'un bonus de circonstances de +2 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de l'individu en question.

Obtenir des renseignements concernant un individu observé : Un personnage réussissant un jet de Psychologie (DD fixe) parvient à deviner une information concernant un individu en particulier. Ainsi, après avoir observé un individu pendant 10 minutes consécutives, un personnage peut tenter un jet de Psychologie afin de découvrir les informations suivantes à son sujet : Affiliation politique (DD 15 ; s'il en a une), classe de personnage (DD 20 ; surtout si l'individu tente de se faire passer pour un membre d'une autre classe) et niveau de personnage (DD 20). Un personnage peut également effectuer un jet de Psychologie (DD 20) afin de déterminer le degré de maîtrise d'un individu observé dans une compétence particulière (et non pas son modificateur final dans cette compétence), à condition que le personnage soit témoin de l'utilisation de cette compétence par l'individu en question. De la même manière, un jet de Psychologie réussi (DD 25) permet de deviner le bonus total à l'attaque et le bonus total aux dégâts d'un individu en train de se battre, mais seulement pour son arme principale.

Deviner l'attitude générale des foules : La table qui suit indique les informations qu'il est possible d'obtenir suite à une utilisation normale de la compétence Psychologie sur la population de toute une ville. Cette utilisation de la compétence Psychologie ne fournit que des informations relatives aux émotions exprimées par une population, pas des faits. Ainsi, par exemple, elle permet de déterminer si la population d'une ville donnée est satisfaite, préoccupée, apeurée ou opprimée, mais pour découvrir la ou les causes de ces émotions, le personnage doit effectuer un ou plusieurs jets de Renseignements.

Marge de Réussite du Jet de Psychologie	Résultat du Jet de Psychologie
Echec de 10 points ou plus	<i>Méprise totale</i> : Le personnage ne découvre absolument rien au sujet de l'humeur de la population ; de plus, il subit, pendant les prochaines 24 heures, un malus de -2 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de la population en question.
Echec de 5 à 9 points	<i>Légère méprise</i> : Le personnage ne découvre rien au sujet de l'humeur de la population ; de plus, il subit, pendant les prochaines 24 heures, un malus de -1 à tous ses jets de Psychologie à l'égard de la population en question.
[Echec de 1 à 4 points]	[Echec : Le personnage ne parvient pas à découvrir l'humeur générale de la population.]
Réussite de 0 à 4 points	<i>Réussite</i> : Le personnage parvient à découvrir l'humeur générale de la population.
Réussite de 5 à 9 points	<i>Intuition</i> : Le personnage parvient à découvrir l'humeur générale de la population, ainsi que la principale raison d'une telle attitude.
Réussite de 10 points ou plus	<i>Clairvoyance</i> : Le personnage parvient à découvrir l'humeur générale de la population, la principale raison d'une telle attitude, ainsi qu'un motif annexe. <i>Exemple</i> : La population n'est pas contente parce que le duc a fortement augmenté les taxes, dans le but de lever une armée et d'attaquer le duché voisin.

Renseignements : Obtenir des contacts dans la région, découvrir les rumeurs locales, en diffuser de nouvelles et obtenir des informations en tout genre. DD 10 pour des informations ordinaires. DD 15 à 25, voire plus, pour des rumeurs ou des renseignements spécifiques, cela étant généralement indiqué dans les scénarios. *Option* : S'imposer un malus de -20 en Renseignements permet de ne pas éveiller les soupçons.

Découvrir qui commande réellement. Cette compétence sert alors à aider le personnage à déterminer qui prend — réellement — les décisions importantes au sein d'une organisation.

Ce même supplément introduit, à la même page, un second nouvel usage de cette compétence : *Qui est qui*. Cette compétence sert alors à vérifier l'identité d'une personne et à obtenir quelques informations à son sujet, par exemple.

Contacts criminels. Cela permet de rechercher et de trouver les bonnes personnes dans le "milieu" (en général, +2 au DD du jet pour une personne précise). DD : Gangster de niveau 1 (10), roublard ou gangster de niveau 1-3 (15), roublard ou gangster de niveau 4-6 (20), assassin, roublard ou gangster de niveau 7-10 (25), assassin ou criminel de niveau 10+ (30).

Recruter des mercenaires. Cette utilisation de la compétence Renseignements permet de trouver un ou plusieurs hommes d'armes désireux de louer leurs services. Si le personnage utilise la compétence Renseignements pour recruter un seul homme d'armes, divisez le résultat de son jet par 4 afin de déterminer le niveau de celui-ci. Si le jet de compétence est destiné à trouver plusieurs hommes d'armes, leur nombre est égal au résultat du jet de Renseignements. Le personnage devra ensuite négocier leur solde. De plus, leur nombre et leur niveau dépend des conditions locales (présence d'une guerre ou non, etc.).

Espionnage. Cette utilisation de la compétence Renseignements permet de glaner de précieuses informations auprès de gardes, de soldats, de fonctionnaires et d'autres personnes chargées de l'administration d'une campagne militaire. En réussissant un jet de Renseignements (DD 25) dans une ville ou une cité où s'est établi le quartier général d'une armée ou qui constitue le lieu de repos de ses troupes, un personnage apprend les grandes lignes des plans militaires et la disposition des troupes de cette armée.

Représentation : Maîtriser plusieurs types d'expression artistique, savoir se donner en spectacle pour impressionner un public et gagner sa vie en tant qu'artiste. DD 10 (représentation quelconque), 15 (agréable), 20 (superbe), 25 (mémorable) ou 30 (sublime), +2 par échec pour de nouvelles tentatives. Les bardes ont tout particulièrement besoin de cette compétence pour avoir accès aux différentes facultés spéciales de la Musique de barde. Chaque degré de maîtrise dans cette compétence permet à un personnage de choisir l'une des expressions artistiques figurant dans la liste suivante :

Représentation	Représentation	Représentation
Art du bouffon	Exhibition martiale	Mandoline
Art dramatique	Flûte	Mélodie
Art du mime	Flûte à bec	Odes
Ballades	Flûte de Pan	Percussions
Bombardon	Harpe	Poésie
Chant	Hymnes	Sagas épiques
Chants funèbres	Jonglerie	Talent de conteur
Comédie	Joutes verbales	Trompette
Danse	Luth	Ventriloquie

Tout comme la Diplomatie (avec un interlocuteur), cette compétence permet également de modifier l'attitude d'un public entier, mais avec un malus de +20 à appliquer à l'ensemble du tableau. Le tableau correspondant est reproduit ci-dessous, avec le malus de +20 :

Attitude Initiale	Nouvelle Attitude des PNJ					
	Hostile	Inamicale	Indifférente	Amicale	Serviable	Fanatique
Hostile	Moins de 40	40-44	45-54	55-69	70-169	170 et plus
Inamicale	Moins de 25	25-34	35-44	45-59	60-139	140 et plus
Indifférente	—	Moins de 21	21-34	35-49	50-109	110 et plus
Amicale	—	—	Moins de 21	21-39	40- 79	80 et plus
Serviable	—	—	—	Moins de 21	21- 69	70 et plus

Impressionner un adversaire. Cette utilisation de la compétence Représentation (art dramatique) permet à un personnage, juste avant un combat de gladiateurs par exemple, de faire une brève démonstration de ses talents martiaux. Si son adversaire rate un jet opposé de Psychologie, il est impressionné et reçoit un malus de -2 à son jet d'Initiative. Tout adversaire immunisé contre la terreur l'est également contre cet usage de la compétence Représentation.

Saut : Effectuer toute sorte de sauts : Sauter par-dessus des trous, franchir des barrières d'un bond, atteindre les plus basses branches d'un arbre, etc. La distance franchie dépend du résultat du jet (marge de réussite au-delà de 10) et compte dans le déplacement du personnage. Distance maximale selon la taille du personnage. Cette compétence est particulièrement intéressante pour les moines et les barbares, d'autant plus avec le don Course, puisque de leur vitesse de déplacement dépend la distance franchie lors d'un saut ! Permet également de réduire de 3 m la hauteur d'une chute (DD 15), mais uniquement si cette chute est intentionnelle. *Spécial :* Le don épique Sauter légendaire permet d'ignorer la colonne "Distance maximale", ce qui est également le cas des moines de niveau 7 ou plus.

Type de Saut	Distance Totale du Saut **	Distance Maximale
Saut en longueur avec élan *	1,5 m + 0,3 cm / 1 point au-dessus de 10	Taille × 6
Saut en longueur sans élan	0,9 m + 0,3 cm / 2 points au-dessus de 10	Taille × 2
Saut en hauteur avec élan *	0,6 m + 0,3 cm / 4 points au-dessus de 10	Taille × 1 ¹ / ₂
Saut en hauteur sans élan	0,6 m + 0,3 cm / 8 points au-dessus de 10	Taille × 1
Saut en arrière	0,3 m + 0,3 cm / 8 points au-dessus de 10	Taille × 1

* Déplacement préalable minimum de 6 m. Saut impossible en armure lourde.

** Pour une vitesse de déplacement de base différente de 10 m (30 pieds), soit 6²/₃ (6) cases, multipliez la distance par le rapport entre les deux vitesses de déplacement. *Bonus :* Distance +¼ avec le don Course. Hauteur d'un saut en longueur = ¼ de la distance totale du saut.

Sauter en selle. Cette utilisation de la compétence Saut permet à un personnage de sauter sur le dos d'une créature quadrupède et d'y rester. Le résultat du jet de Saut doit être suffisamment élevé pour que le personnage puisse sauter par-dessus la créature. Au cours de chaque round ultérieur et uniquement si la créature tente de déloger le personnage, celui-ci doit réussir un jet d'Equilibre, opposé à un jet de Force de la créature, pour rester en place. Tant que le personnage reste sur le dos de la créature, toutes ses attaques comptent comme si elle était prise au dépourvu.

Sauter sur un objet mobile. Cette utilisation de la compétence Saut permet à un personnage de sauter sur un cheval ou sur un véhicule mobile. Cela nécessite de préparer son action puisqu'il faut que le personnage saute lorsque le cheval ou le véhicule passe devant lui. Le DD du jet de Saut dépend de la hauteur minimale que le personnage doit franchir pour pouvoir atterrir sur l'objet mobile (voir tableau ci-dessus), mais également de la vitesse de cet objet. Ainsi, chaque tranche de 1,5 m (5 pieds) de distance, au-delà de 12 m (40 pieds), couverte par la monture ou le véhicule lors de son tour de jeu augmente de 1 point le DD du jet de Saut. Si le personnage se contente de se laisser choir depuis une position surélevée, le DD du jet est égal à 15, plus ce modificateur de vitesse ; en cas de réussite, le personnage atterrit là où il le souhaitait et parvient à réduire la hauteur de sa chute de 3 m (10 pieds) ; un échec signifie soit qu'il subit les dégâts d'une chute normale (marge d'échec inférieure à 5), soit qu'il a loupé son point de chute mobile (marge d'échec supérieure ou égale à 5).

Survie : Chasser le gibier, guider un groupe sur une terre gelée, identifier les signes annonçant que des animaux ou des monstres primitifs vivent à proximité, éviter de se perdre, éviter des sables mouvants et autres pièges naturels, etc. Plus la marge de réussite d'un jet sous cette compétence est élevée et plus le nombre de personnes en recevant les effets est important.

DD	Tâche à Effectuer
10	Le personnage se débrouille seul en pleine nature sauvage ; il avance à la moitié de sa vitesse de déplacement normale en chassant et en cueillant pour se nourrir (et boire) ; il trouve à boire et à manger pour sustenter une autre personne tous les 2 points au-dessus du DD.
40	<i>Idem</i> , mais le personnage avance à sa vitesse de déplacement normale.
15	Le personnage acquiert un bonus de +2 aux jets de Vigueur contre les rigueurs du climat ; déplacement à la moitié de sa vitesse de déplacement normale ; bonus de +4 au jet s'il reste stationnaire ; il procure le bonus à une autre personne par point au-dessus du DD.
60	<i>Idem</i> , mais le personnage réussit automatiquement ses jets ; procure cet avantage à une autre personne tous les 2 points au-dessus du DD.
15	Le personnage ne se perd pas et remarque les dangers naturels (sables mouvants, etc.).
60	Le personnage ignore les malus dus au terrain lors de ses déplacements sur de longues distances, c'est-à-dire que le personnage et sa monture avancent à leur vitesse de déplacement normale quel que soit le terrain ; il procure ce même avantage à une autre personne (et à sa monture) tous les 5 points au-dessus du DD.
60	Le personnage identifie la race ou le type de la créature pistée en observant ses traces ; nécessite l'acquisition du don Pistage !

Reconnaissance: Cette utilisation de la compétence Sens de la nature nécessite le don Pistage. Elle permet alors de déterminer la formation, la composition et les plans des troupes ennemies pistées. Obtenir de telles informations se traduit par une augmentation du DD du jet de Sens de la nature dans le cadre de l'utilisation du don Pistage :

Information Recherchée	Mod. au DD	Information Recherchée	Mod. au DD
Vitesse de l'ennemi	+ 2	Armes et armures des troupes	+ 5
Fraîcheur de la piste (en jours)	+ 2	Fraîcheur de la piste (en heures)	+ 8
Présence d'animaux ou de machines de siège	+ 5	Composition des forces adverses	+10

Sens de l'Orientation : Déterminer la direction du nord (DD 15). Un seul jet est autorisé chaque jour, mais cette compétence doit être utilisée chaque fois qu'un personnage essaye de se repérer, en utilisant *le même résultat*, ce qui a donc pour effet de perdre 1 minute, soit la durée d'utilisation normale de cette compétence ! Au lieu de simplement déterminer la direction du nord, cette compétence permet également au personnage de déterminer la direction d'un lieu situé dans le même plan, le DD du jet étant alors associé au degré de familiarité du personnage avec ce lieu : Très familier (DD 40 ; le personnage s'y sent chez lui), soigneusement étudié (DD 60 ; soit le personnage connaît bien le lieu, soit il a utilisé le sort *scrutation* sur lui), vu à l'occasion (DD 80 ; le personnage s'y est rendu plusieurs fois mais ne connaît pas bien le lieu), vu une fois (DD 100 ; même par magie) ou simplement décrit (DD 120).

Sens des Distances : Permet d'évaluer la distance séparant deux points, tous deux situés dans le champ de vision du personnage (DD 15). Permet également d'évaluer la taille et les dimensions d'une caverne en se fiant à l'écho et aux sédimentations (DD 20).

Utilisation d'Objets Magiques : Lire un sort de *parchemin* ou activer des objets magiques. Essentiellement, cette compétence permet d'imiter une race, la faculté de lancer des sorts, un alignement, une aptitude de classe, etc. afin de pouvoir utiliser un objet magique dont l'activation nécessite les éléments ainsi imités. Voir *MdJ*, pages 75 et 76, et *Magie de Faerûn*, page 21.

BONUS DE SYNERGIE

Degré de Maîtrise	Bonus de Synergie
5-24	+2
25-44	+4
45-64	+6
65-84	+8
+20	+2

Compétence	Compétence Bénéficiaire du Bonus de Synergie (condition d'obtention du bonus)	Compétence	Compétence Bénéficiaire du Bonus de Synergie (condition d'obtention du bonus)
Acrobaties	Equilibre	Connaissance (plans)	Survie
Acrobaties	Saut	Connaissance (religion)	Renvoi ou intimidation des mort-vivants
Bluff	Déguisement (lorsqu'il se sait observé)	Survie	Connaissance de la nature
Bluff	Diplomatie	Décryptage	Utilisation d'objets magiques (parchemins)
Bluff	Intimidation	Dressage	Equitation
Bluff	Langage secret (pour transmettre un message)	Evasion	Maîtrise des cordes (pour ligoter quelqu'un)
Bluff	escamotage	Maîtrise des cordes	Escalade (avec une corde de n'importe quel type)
Connaissance des sorts	Utilisation d'objets magiques (parchemins)	Maîtrise des cordes	Evasion (pour échapper à des cordes ou des liens)
Connaissance (anatomie)	Guérison	Profession (herboriste)	Premiers secours
Connaissance (architecte et ingénierie)	Fouille	Psychologie	Diplomatie
Connaissance (exploration souterraine)	Survie sous terre	Psychologie	Langage secret (pour intercepter un message)
Connaissance (folklore locale)	Renseignements	Représentation	Artisanat (chorégraphie) (seuls les degrés de Représentation investis dans la maîtrise de chefs-d'œuvre liés à la chorégraphie sont comptés)
Connaissance (géographie)	Survie	Représentation	Artisanat (littérature) (<i>idem</i> , mais pour les chefs-d'œuvre liés à la littérature)
Connaissance (histoire)	Savoir barbique	Représentation	Artisanat (musique) (<i>idem</i> , mais pour les chefs-d'œuvre liés à la musique)
Connaissance (mystères)	Art de la magie	Saut	Acrobaties
Connaissance (nature)	Survie	Utilisation d'objets magiques	Art de la magie (en rapport avec les parchemins)
Connaissance (noblesse et royauté)	Diplomatie	Concentration	Incantation rituelle