

# COMPÉTENCES

Certains talents utilisés comme compétences dans la première édition ont été changés. C'est la vision même des compétences qui est la plus grosse révolution de cette nouvelle édition. Dans la première édition, la description des compétences renvoyait aux talents, là ce n'est plus le cas : les 60 compétences sont vraiment séparées des talents. Le résultat le plus direct étant qu'il n'est plus possible d'utiliser du karma sur des compétences (sauf demi-magie, voir page 1 de ce livret), le dernier paragraphe page 126 des règles de Jeux Descartes n'est plus de mise, vous pouvez le supprimer.

## ARTISTIQUE ET ARTISANALE (CHARISME)

Ils expliquent mieux pourquoi les personnages utilisent des compétences artistiques. Nous savions que les donneurs de noms corrompus ne pouvaient pas s'adonner aux joies de l'art mais sans réellement savoir pourquoi. Maintenant, nous voilà plus éclairés : les donneurs de noms ne parviennent pas à avoir une concentration suffisante pour faire des choses précises, délicates.

Voici des exemples de compétences artistiques ou artisanales :

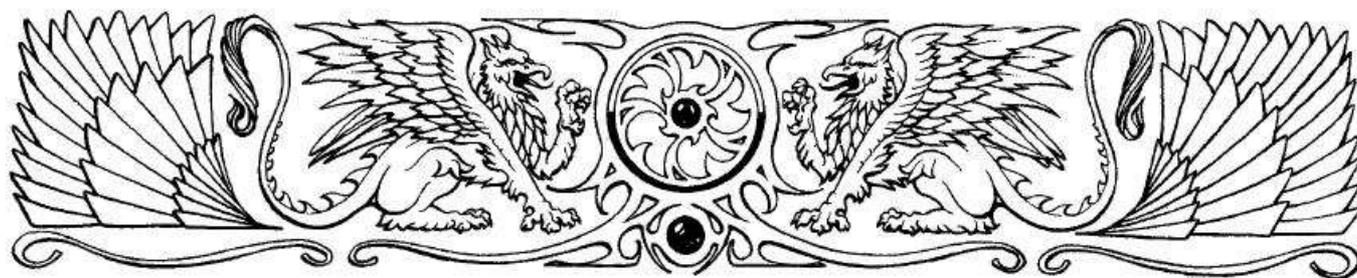
Broderie	Ecriture de roman	Maçonnerie	Sculpture sur bois
Canevas (ou Tapisserie)	Forge	Menuisier	Sculpture sur cristal
Cartographie	Fabrication de cage	Musique instrumentale	Sculpture sur glaise
Chant	Gravure sur bois	Peinture (sur toile)	Tailleur
Charpenterie	Gravure sur cristal	Peinture corporelle	Tannerie
Conter une histoire	Gravure sur métal	Poésie	Tatouage
Comédie ou Clownerie	Gravure sur pierre	Poterie	Teinturier
Cuisine	Inscription runique sur arme	Prestidigitation	Tonnelier
Danse	Inscription runique sur armure	Scarification	Vannerie
Ebénisterie	Jonglage	Sculpture	Verrier

## CONNAISSANCES (PERCEPTION)

Voici des exemples de connaissances :

Alchimie	Danse de cour	Histoire Thraolique	Politique Thérane
Animaux sauvages	Dragon	Horreurs	Race (des elfes du bois de sang, des nains, des elfes, des humains, des obsidiens, des orks, des t'skrangs, des trolls, des sylphelins)
Armes anciennes	Histoire de Basaive	Jeu de hasard	
Botanique	Histoire des navigateurs aériens	Légendes et héros	
Bureaucratie	Histoire du châtiment	Magie/Magie du sang/Magie des filaments/Nécromancie...	
Créatures	Histoire militaire	Organisation militaire naine	
Cuisine	Histoire Therane		





## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

Acrobatie (Dex)	Cri de guerre (Cha)	Esquive (Dex) (armes de jet, armes de trait, attaque de mêlée, combat main nue)	mineur, nourriture, service, arme) (Cha)
Analyse des indices (Per)	Crochetage (Dex)	Esquive des pièges (Dex)	Médecine (Per)
Anticipation (Per)	Déguisement (Per)	Étiquette (Cha)	Natation (For)
Armes de jet (choisir une arme dans la catégorie 05) (Dex)	Déplacement silencieux (Dex)	Expérience du milieu (Per)	Navigation astronomique (Per)
Armes de mêlée (choisir une arme dans la catégorie 02) (Dex)	Dérobad (Dex)	Falsification (Dex)	Parade (choisir une arme dans la catégorie 01) (Dex)
Armes de trait (choisir une arme dans la catégorie 03) (Dex)	Désamorçage (Dex)	Flirt (Cha)	Pêche (Per)
Attachement (Cha)	Désarmement (choisir l'usage d'une arme pour désarmer dans la catégorie 01, plus Fouet) (Dex)	Langue étrangère (préciser la langue) (Per)	Pistage (Per)
Attaque réflexe (choisir une arme dans la catégorie 01) (Dex)	Détection des armes (Per)	Lecture et écriture (préciser la langue) (Per)	Première impression (Cha)
Attaque surprise (choisir une arme dans la catégorie 06) (Dex)	Détection des pièges (Per)	Lecture sur les lèvres (Cha)	Recherche (Per)
Bondissement (For+3)	Deuxième arme (choisir une arme dans la catégorie 07) (Dex)	Manœuvre aérienne (Vol) (choisir le type de navire)	Séduction (Cha)
Charge (For)	Diriger les animaux (Vol)	Manœuvre marine (Dex)	Sprint (Dex)
Chasse (Dex)	Dissimulation (Dex)	Marchandage (à choisir entre : bateau volant, animaux, armure et bouclier, charme de sang, bateaux, livre, chariot, vêtement, équipement, soins, information, objet magique)	Survie (Per)
Combat à mains nues (choisir entre Frappe et Lutte) (Dex)	Dissimulation d'armes (Per)		Tactique (Per)
Comédie (Cha)	Distraction (Cha)		Tir dissuasif (choisir une arme de catégorie 04) (Dex)
Conversation (Cha)	Dressage (Cha)		Vol à la tire (Dex)
Corruption (Cha)	Écoulement du butin (Cha)		Voltige (à choisir le type d'animal : éléphant, grailain, griffon, chevaux, huttawa, kue, thundra, troajin, zoak) (Dex)
	Escalade (Dex)		
	Escamotage (Per)		

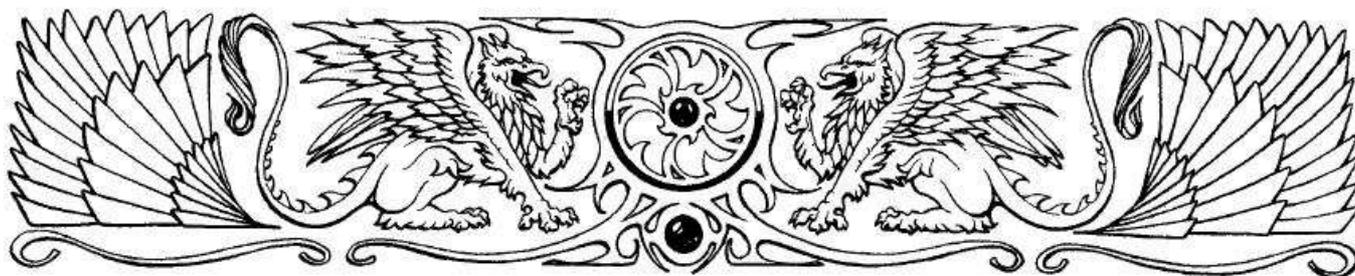
## CATÉGORIES D'ARMES DES COMPÉTENCES

Chaque arme de chaque catégorie correspond à une compétence différente. Ainsi, *parade couteau et dague* est une compétence et *parade bâton* une autre.

<u>Catégorie 01</u>	<u>Catégorie 02</u>	<u>Catégorie 03</u>	<u>Catégorie 04</u>	<u>Catégorie 05</u>	<u>Catégorie 06</u>	<u>Catégorie 07</u>
Hache de bataille, Epée large, Massue, Fléau d'armes, Couteau et Dague, Masse d'armes et Grande masse, Armes d'hast, Bâton, Epée courte, Lance, Trident, Epée à deux mains, Marteau de guerre, Merlin	Hache, Massue, Fléau d'armes, Couteau et Dague, Masse et Marteau, Armes d'hast, Lance, Epée, Fouet.	Sarbacane, Arc, Arbalète, Fronde	Fléchette, Dague, Dague de jet, Hache de jet, Javelot, Javeline, Hache faucon, Arc elfique, Grande arbalète, Arbalète légère, Arc long, Arc court, Fronde	Filet et Bolas, Fléchette et javelot, Hache et hachette, Couteau et dague, Fiole, balles et pierre	Hachette, Hache de jet, Sarbacane, Bola, Epée large, Massue, Dague de jet, Arc elfique, Fléau d'armes, Grande arbalète, Hache faucon, Couteau ou dague, Arbalète légère, Arc long, Masse d'armes ou grande masse, Arbalète, Matraque, Epée courte, Arc court, Fronde, Javelot, Javeline, Trident	Hachette, Epée large <sup>1</sup> , Massue, Fléau d'armes <sup>1</sup> , Couteau ou dague, Masse d'armes <sup>1</sup> , Epée courte, Poing, Fouet

<sup>1</sup> uniquement pour les trolls et les obsidiens





## DESCRIPTION

### ACROBATIE

**Nom anglais :** Acrobatics

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

Permet de faire des sauts, des flip-flap, des pirouettes, des demi-tours, des saltos, du funambulisme, des manœuvres sur cordes ou toutes autres manœuvres durant un mouvement. Il est possible de faire des acrobaties durant un combat en se déplaçant à la vitesse de combat. Un test contre la plus haute *défense physique* des adversaires permet d'augmenter la *défense physique* du personnage du rang de la compétence. Un échec à ce test signifie que le personnage est à terre. Il est impossible d'utiliser cette compétence au cours du même round que le talent *Attaque Acrobatique*.

### ANALYSE DES INDICES

**Nom anglais :** Evidence analysis

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

En usant de logique et d'observation, le personnage interprète les indices physiques qu'il examine. La difficulté du test est égale à la *défense magique* de la personne ayant laissé les indices. Cette difficulté augmente de 1 si les indices sont plus vieux d'une heure, et chaque heure augmente la difficulté de 1. Cette compétence ne permet pas d'avoir des réponses au *pourquoi* et *qui*, il donne seulement des réponses au *comment* et *quoi*.

### ANTICIPATION

**Nom anglais :** Anticipate Blow

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Au moment de faire le jet, le personnage précise le type de coup qu'il veut éviter (projectiles, attaque de mêlée, armes de jet ou combat à mains nues). Il doit avoir l'initiative et il fait un jet contre la *défense magique* de l'adversaire. En cas de succès, il ajoute son rang à sa *défense physique* et au résultat de son attaque. Il ne peut pas utiliser cette compétence dans le même round que *danse des airs*.

### ARMES DE JET

**Nom anglais :** Throwing weapons

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage fait un test contre la *défense physique* de l'adversaire pour le toucher avec l'arme qu'il a choisi de manipuler parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Bolas et filet,  
Fléchette et javelot,  
Hache faucon et hache de jet,  
Couteau et dague,  
Pierre, flasque et balles

### ARMES DE MÊLÉE

**Nom anglais :** Melee weapon

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage fait un test contre la *défense physique* de l'adversaire pour le toucher avec l'arme qu'il a choisi de manipuler parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Hache	Armes d'hast
Massue	Lance
Fléaux d'armes	Bâton
Couteau et dague	Epée
Masse d'armes et Marteau d'armes	Fouet

### ARMES DE TRAIT

**Nom anglais :** Feux

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

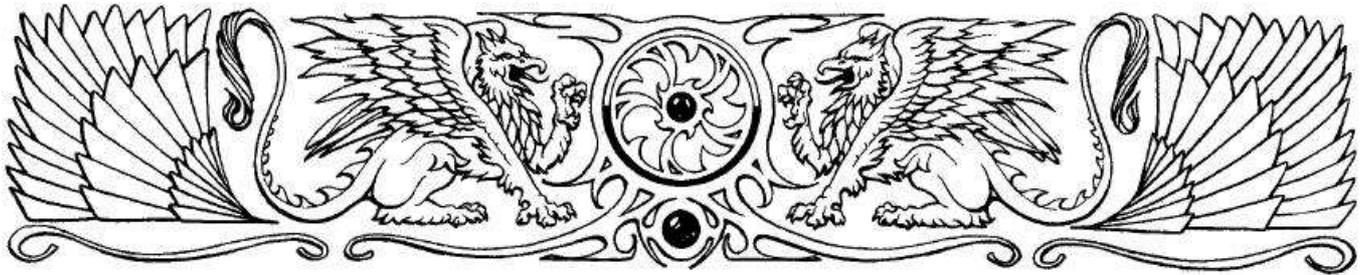
**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage fait un test contre la *défense physique* de l'adversaire pour le toucher avec l'arme qu'il a choisi de manipuler parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Sarbacane,  
Arc,  
Arbalète,  
Fronde





## ATTACHEMENT

**Nom anglais :** Animal Bond

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence sert à créer un lien entre l'animal et le personnage. Au bout d'une semaine de travail, le personnage peut faire un test contre la *défense sociale* ou *magique* de l'animal (choisir la plus élevée des deux).

Au premier succès, l'animal passe à une attitude neutre (vivre et laissez vivre). Au deuxième, une amitié commence à naître et l'animal accepte de jouer. Au rang 4, il est possible d'aller plus loin. Et là, l'animal devient loyal envers le personnage.

## ATTAQUE REFLEXE

**Nom anglais :** Momentum attack

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Cette compétence permet de faire une deuxième attaque de mêlée dans le même round. Lorsque le personnage fait un test d'*armes de mêlée*, sur un succès extraordinaire, il peut choisir de faire l'attaque réflexe contre le même adversaire. Le test sert de test d'attaque. Les dommages sont normaux. Si le personnage bénéficiait de modificateurs pour sa première attaque, ils ne sont plus à prendre en compte pour celle-ci.

Le personnage doit spécifier le type d'armes manipulées parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Hache de bataille,  
Hachette,  
Armes d'hast,  
Epée large,  
Massue,  
Fléau d'armes,  
Couteau ou dague  
Masse d'armes ou Grande masse

Merlin,  
Bâton,  
Epée courte,  
Lance,  
Trident,  
Epée à deux mains  
Marteau d'armes

## ATTAQUE SURPRISE

**Nom anglais :** Surprise strike

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Cette compétence permet d'attaquer de façon foudroyante en usant de la surprise. Le test de la compétence sert de test d'attaque et ne peut être utilisé qu'une seule fois par combat

sur un même adversaire. Ajouter 4 niveaux au jet de dommage si l'attaque est réussie.

Le personnage doit spécifier le type d'armes manipulées parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Hachette,  
Hache de jet,  
Sarbacane,  
Bola,  
Epée large,  
Massue,  
Dague de jet,  
Arc elfique,  
Fléau d'armes,  
Grande arbalète,  
Hache faucon,  
Couteau ou dague

Arbalète légère,  
Arc long,  
Masse d'armes ou grande masse,  
Arbalète,  
Matraque,  
Epée courte,  
Arc court,  
Fronde,  
Javelot  
Javeline,  
Trident

## BONDISSEMENT

**Nom anglais :** Great leap

**Niveau :** Rang + niveau de Force +3

**Action :** non

**Fatigue :** Aucune

Le résultat du test **divisé par 3** donne la distance parcourue par le saut (dans la limite du déplacement de combat) horizontal et à la moitié de cette distance en hauteur. Cette compétence peut être utilisée pour éviter la chute d'un cheval, la chute d'objets, etc.

## CHARGE

**Nom anglais :** Charge

**Niveau :** Rang + niveau de Force

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet d'attaquer en étant monter. Il doit consacrer assez de mouvement pour chevaucher en direction de la cible. Le rang de la compétence s'ajoute alors à la force pour les dommages (voir règles de charge page 201 des règles de Jeux Descartes).

## CHASSE

**Nom anglais :** hunting

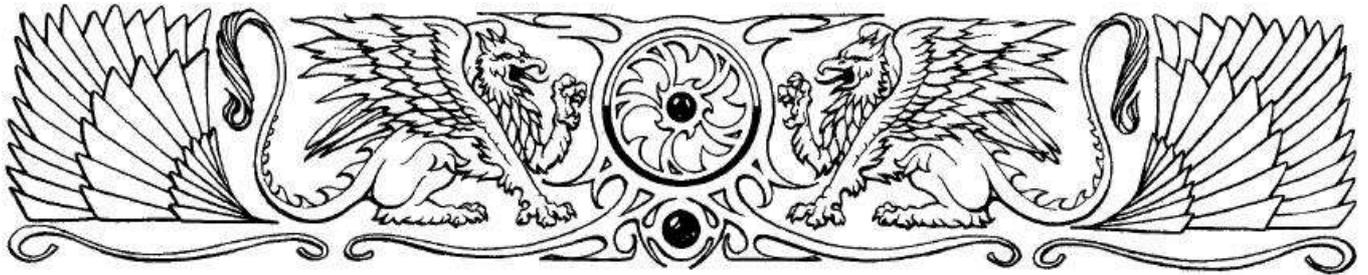
**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Le personnage chasse le gibier en milieu sauvage. Il effectue un test contre une difficulté de 5 à 12 (voir page 248 des règles de Jeux Descartes) pour 4h de chasse, avec un maximum de deux jets par jour. Il est impossible de chasser





dans les déserts. Pour connaître la quantité de nourriture trouver, voir *pêche*.

## COMBAT À MAINS NUES

**Nom anglais :** Unarmed combat

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet d'attaquer et de se défendre au corps à corps. Le seuil de difficulté est la *défense physique* de l'adversaire : si le résultat est supérieur, alors le personnage touche.

Il existe deux styles de combat distincts que le personnage peut développer en prenant deux fois la compétence : la lutte et la frappe.

La lutte permet de saisir, de faire des étranglements, de faire un travail au sol avec l'adversaire, etc.

La frappe permet de donner des coups de poings ou de pieds, de faire des enchaînements de coups, etc.

## COMÉDIE

**Nom anglais :** Acting

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

A travers son jeu d'acteur, le personnage fait croire qu'il est une autre personne. Les émotions sont, elles aussi, jouées. Cette compétence complète à merveille un déguisement, le rendant plus crédible. Pour tromper une personne, le donneur de noms effectue un test contre la *défense sociale*. Si le rôle endossé est connu par la victime, il faut un succès excellent pour parvenir à la tromper.

Devant un public nombreux, il faut prendre la plus haute *défense sociale*. Le degré de réussite indique le plaisir pris par le public à regarder le spectacle, voir *compétence artistique* pour plus de détail.

## CONVERSATION

**Nom anglais :** Conversation

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de tenir une discussion pleine de répartie, d'à-propos et autres finesses verbales destinés à faire bonne impression. Le test prend comme difficulté la *défense sociale* de l'interlocuteur. En cas de groupe, il faut prendre la plus élevée, plus 1 pour chaque personne de plus après la première. En cas de réussite, l'attitude s'améliore d'un cran, passant par exemple de neutre à amicale. Cette

amélioration ne dure que le temps de la discussion plus un nombre de minutes égal au rang de la compétence.

## CORRUPTION

**Nom anglais :** Bribery

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

La corruption permet d'acheter discrètement des faveurs. La majorité des sociétés condamnent officiellement la pratique des pots-de-vin. Elles ne sont pas pour autant tout à fait dépourvues d'éléments disposés à se laisser corrompre. C'est pour cela qu'il faut être discret. Le test prend comme difficulté la *défense sociale* de la cible. Une réussite permet d'acheter une faveur. Une petite faveur réclame une petite « récompense », l'équivalent de quelques heures de salaire (5 pa par exemple). Les faveurs importantes demande plus d'argent. Voir page 243 des règles de Jeux Descartes pour d'avantages d'informations sur les faveurs. Un pot-de-vin généreux peut donner un bonus.

## CRI DE GUERRE

**Nom anglais :** Battle shout

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Le personnage intimide ses adversaires en poussant un terrible cri. Il effectue un test contre la *défense sociale* de son adversaire (pour un groupe, prendre la plus élevée augmenté de +1 par cible supplémentaire). Il faut être dans le combat ou avoir l'intention d'attaquer pour utiliser *Cri de guerre*. Il faut au moins obtenir un bon succès pour que *Cri de guerre* fasse effet. Dans ce cas là, les adversaires subissent un malus de 1 niveau à tous leurs tests jusqu'à la fin du round suivant. Il n'est possible d'être affecté que par un seul *Cri de guerre* à la fois.

## CROCHETAGE

**Nom anglais :** Lock Pick

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

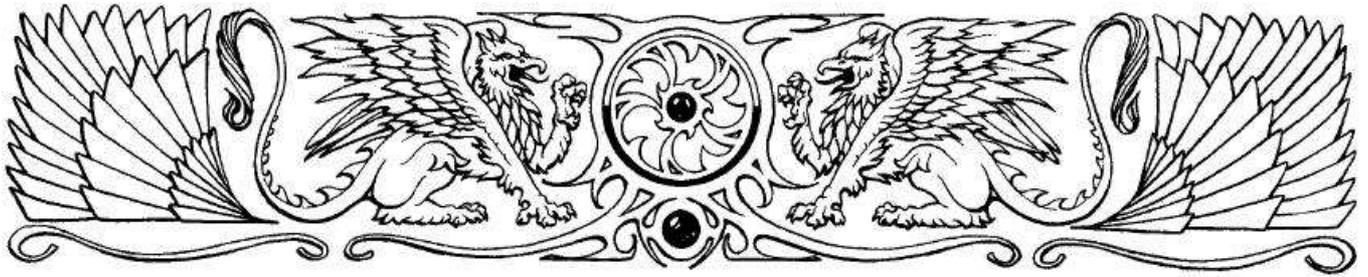
**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de crocheter les serrures. Mais il faut des ustensiles (contrairement au talent) pour faire le test contre la difficulté de la serrure.

## DÉGUISEMENT

**Nom anglais :** Disguise





**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage modifie l'apparence de ses traits du visage, de la couleur de ses cheveux ou de sa peau et change son apparence. Il faut un minimum de matériel et 1/2 heure pour se déguiser. Un menteur saura pallier les oublies ou les manques de son costume. On procède à un test contre la plus haute *défense sociale* des gens que le personnage cherche à abuser. Pour remplacer une personne spécifique, il faut réussir un succès extraordinaire contre les donneurs de noms connaissant bien la personne remplacée.

## DÉPLACEMENT SILENCIEUX

**Nom anglais :** Silent walk

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Cette compétence combine des déplacements fluides avec des placements de pieds judicieux pour amortir les bruits, ce qui peut signifier un détour pour dissimuler les bruits inévitables. Le test sert de seuil de difficulté pour toute personne souhaitant et pouvant percevoir le personnage. La vitesse maximum est égale au déplacement de combat.

## DÉRÔBAGE

**Nom anglais :** Maneuver

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

En utilisant cette compétence le personnage espère éviter les coups durant le round. Il ne peut utiliser cette compétence que contre des attaques de contact. Le résultat du test remplace sa *défense physique*, même si cela signifie une baisse de cette dernière. Si à la fin du round, il a évité toutes les attaques, alors il pourra augmenter de 1 le résultat de son test d'attaque de mêlée (ou de combat à mains nues) et des dommages.

## DESAMORÇAGE

**Nom anglais :** Disarm trap

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Le personnage fait un test contre la difficulté du piège mécanique pour le rendre inopérant.

## DÉSARMEMENT

**Nom anglais :** Disarm

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Le combattant utilise une attaque éclair pour enlever l'arme des mains de son adversaire. Après avoir déclaré son intention d'utiliser la compétence, le personnage utilise *Désarmement* à la place de son attaque. Si le test est réussi, le personnage qui désarme choisit la direction dans laquelle il projette l'arme. Le résultat du test de dommage indique la distance (diviser par 3 pour l'avoir en mètres). Il est impossible de faire un test si l'arme de l'adversaire fait partie de lui, comme des griffes par exemple.

A l'achat de la compétence, le personnage doit choisir avec quel type d'arme il sait désarmer. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour des types d'armes différents.

Hache de bataille,  
Épée large,  
Massue,  
Fléau d'armes,  
Couteau et Dague,  
Masse d'armes et Grande masse,  
Armes d'hast,

Bâton,  
Épée courte,  
Pique,  
Trident,  
Épée à deux mains,  
Marteau de guerre,  
Fouet

## DÉTECTION DES ARMES

**Nom anglais :** Detect weapon

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Cette compétence ne permet de trouver que les armes dissimulées de façon normale, sans magie. Il est donc d'aucun secours contre le talent *dissimulation des armes*. Le test prend comme seuil le résultat du test de la compétence *dissimulation des armes*. En cas de réussite, le personnage repère l'arme et en reconnaît le type. Cette compétence ne permet pas de connaître d'éventuelle faculté magique sur des armes.

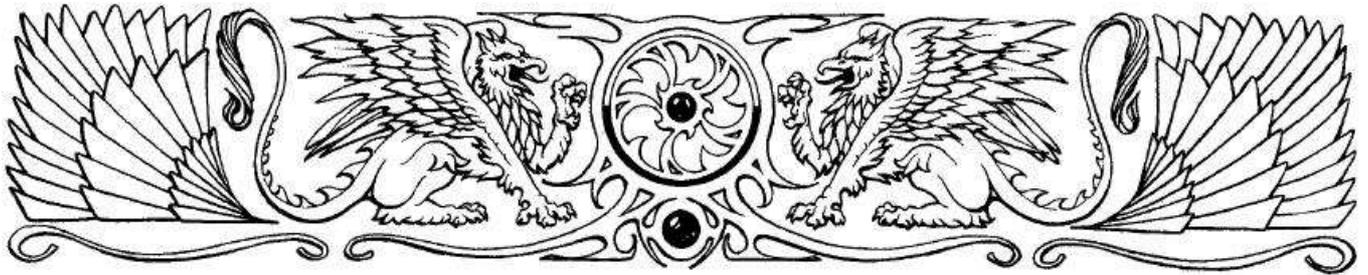
La méfiance étant alors éveillée, le personnage est sur ses gardes pendant un nombre de minutes égal au résultat du test de la compétence *détection des armes*. Si jamais une initiative devait être lancée, alors le personnage bénéficierait d'un niveau de bonus égal au rang de la compétence *détection des armes*.

## DÉTECTION DES PIÈGES

**Nom anglais :** Detect trap

**Niveau :** Rang + niveau de Perception





**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Permet de trouver des pièges mécaniques dissimulés. La difficulté moyenne est de 5 et la plus élevée est de 9. Un jet réussi permet de repérer les éléments déclenchant du piège. Un degré de réussite bon ou plus permet d'avoir des informations supplémentaires sur le piège.

Un bon succès indique comment le déclencher ou comment l'éviter.

Un excellent succès indique en plus le type d'effet (poison, lame, masse écrasante, etc.)

Un extraordinaire succès permet en plus de donner un bonus, pour le désarmer, égal au rang de la compétence

## DEUXIÈME ARME

**Nom anglais :** Seconde weapon

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Le personnage peut porter une deuxième attaque avec une arme tenue dans l'autre main. Cette deuxième arme doit être plus petite que la première (voir page 268 des règles de Jeux Descartes) et être tenue à une main. Lorsqu'il attaque avec cette arme, le personnage fait un test de *deuxième arme* et détermine les dommages de façon normale.

Le personnage doit spécifier le type d'armes manipulées parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler différentes armes.

Hachette,  
Épée large<sup>1</sup>,  
Massue,  
Fléau d'armes<sup>1</sup>,  
Couteau ou dague

Masse d'armes<sup>1</sup>  
Épée courte,  
Poing,  
Fouet

<sup>1</sup> uniquement pour les trolls et les obsidiens

## DIRIGER DES ANIMAUX

**Nom anglais :** Animal Handling

**Niveau :** Rang + niveau de Volonté

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage peut travailler avec les animaux domestiques et faire de l'équitation, conduire des mules, dresser un chien à attaquer. Il faut faire un test contre la *défense sociale* de l'animal, plus 1 par animal supplémentaire. Un succès permet de diriger à sa manière un animal, sauf si la vie de l'animal est clairement mise en danger.

## DISSIMULATION

**Nom anglais :** Hiding

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Le personnage utilise ses vêtements et des techniques de subterfuge pour se faire oublier. Alors qu'il est caché, le personnage fait un test de *dissimulation* pour déterminer le seuil de difficulté des jets de perception adverses. Durant l'utilisation de cette compétence, le personnage ne peut pas bouger.

## DISSIMULATION D'ARMES

**Nom anglais :** Conceal weapon

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage dissimule sur lui des armes. La taille de l'arme est à soustraire au résultat du test de la compétence : le résultat sert alors de seuil de difficulté pour toutes personnes souhaitant trouver l'arme. La dissimulation dure 4h, sauf si quelqu'un la trouve ou si le personnage l'enlève de sa cachette.

Tant que l'arme est dissimulée, le personnage bénéficie d'un bonus d'initiative égal au rang de la compétence, lorsqu'il s'agit de sortir son arme et de s'en servir.

Les sylphelins ne peuvent dissimuler que des armes de taille 1 ou moins.

Les nains sont limités aux armes de taille 2 ou moins.

Les humains, les orks, les elfes et tskrang sont limités à des armes de taille 3 ou moins.

Les trolls et obsidiens peuvent dissimuler des armes de tailles 4 ou plus petites.

## DISTRACTION

**Nom anglais :** Engaging Banter

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Oui

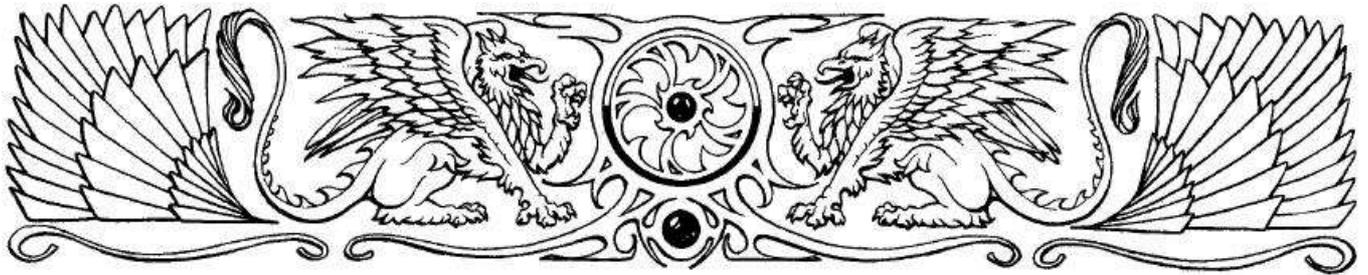
**Fatigue :** 1

En utilisant son charme, le personnage distrait son adversaire, seulement si il est en mesure de comprendre son langage. Il est impossible d'utiliser cette compétence en cours de combat. Le personnage fait un test contre la *défense sociale* : en cas de succès, les deux protagonistes passent leur temps en bavardages oiseux et spirituels. Les effets durent un nombre de tour égal au rang de la compétence. Durant ce temps, la victime est distraite et subit un malus de -1 à tous ses jets et réduit toutes *défenses* de -1. Le personnage peut mettre fin à la distraction quand il le veut, mais les effets cessent aussitôt en même temps.

## DRESSAGE

**Nom anglais :** Animal Training





**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet d'apprendre des ordres simples du genre « attaque », « aux pieds », « arrête », « sens la piste », « va chercher », « ramène », etc. Chaque ordre demande une semaine de travail avec l'animal, jet contre la plus haute des défenses, *sociale* ou *magique*. La durée est égale au rang de la compétence en mois. L'usage répété de la commande permet de prolonger les effets.

## ÉCOULEMENT DU BUTIN

**Nom anglais :** Fence

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Ce talent n'existant plus, il ne reste que la compétence. Un receleur va acheter les produits du larcin à 10% de leurs valeurs (voir page 252 des règles de Jeux Descartes pour les prix). Le test se fait contre la défense sociale, augmentée du talent d'*écoulement du butin* du marchand (ou de sa compétence *marchandage* s'il la possède). Suivant le degré de réussite, le personnage gagne plus ou moins d'argent :

Degré de réussite	Changement de prix
Echec total	20% en défaveur du personnage
Echec	10% en défaveur du personnage
Réussite normale	05% en faveur du personnage
Bon	10% en faveur du personnage
Excellent	20% en faveur du personnage
Extraordinaire	30% en faveur du personnage

## ESCALADE

**Nom anglais :** Climbing

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

Il est possible d'escalader beaucoup de surfaces ou d'obstacles (pour avoir des idées de grandeur de difficulté, voir page 210 des règles de Jeux Descartes). Pour connaître le nombre de mètres parcourus, si le jet est réussi, il faut ajouter 3 au rang de la compétence et diviser la somme par 3.

## ESCAMOTAGE

**Nom anglais :** Fast hand

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** 2

Pour passer des objets d'un lieu à un autre sans se faire remarquer, il faut réussir le test contre la plus haute *défense magique* des personnes visées, augmentée du nombre d'objets manipulés. Il faut que l'objet fasse moins de 15 cm et qu'il soit à portée de main. Le personnage doit réussir un bon succès pour parvenir totalement à ses fins. Mais il se fait remarquer que s'il échoue au test.

## ESQUIVE

**Nom anglais :** Avoid Blow

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

L'esquive permet d'éviter un coup au dernier moment. Chaque round, le personnage peut faire une esquive en faisant un test contre le résultat de l'attaque qui vient de le toucher. Si le résultat est égal ou supérieur à l'attaque, alors il esquive le coup. Si c'est un échec, non seulement, il est touché mais en plus il se retrouve au sol.

Il existe 4 types d'esquives. Il faut choisir le type au moment de l'achat de la compétence :

Esquive Mêlée (pour les armes de mêlée)

Esquive Trait (pour les attaques d'armes de trait)

Esquive Jet (pour les attaques d'armes de jet)

Esquive Poing (pour le combat à mains nues)

## ESQUIVE DES PIÈGES

**Nom anglais :** Trap initiative

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1 (2 en combat)

Cette compétence permet de bouger rapidement afin d'éviter un piège. Lorsque le personnage est accidentellement exposé à l'un d'eux, il effectue un test d'*esquive des pièges* contre le résultat de l'initiative du piège. Cette compétence ne permet d'éviter que les pièges mécaniques.

Pendant un combat, si le personnage déclenche un piège après son initiative normale, le personnage pourra faire un test d'*esquive des pièges* pour tenter d'éviter le piège. L'utilisation de cette compétence dans ce cas coûte un point de fatigue supplémentaire.

## ETIQUETTE

**Nom anglais :** Etiquette

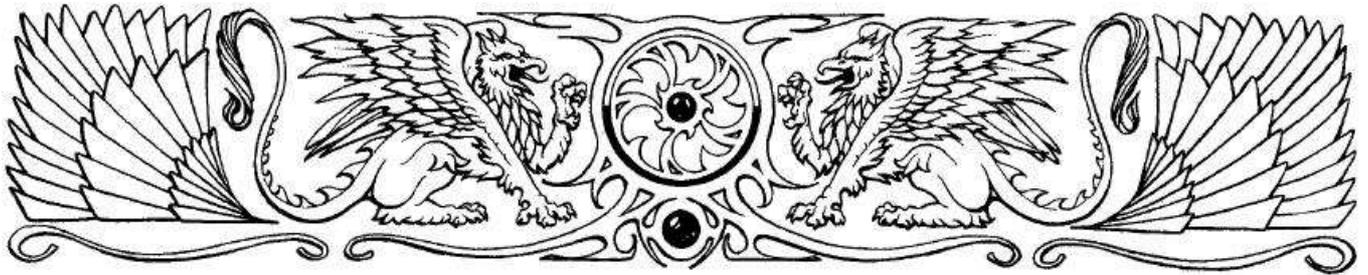
**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de bien se comporter en société et évite les impairs. La difficulté de base est de 5, augmentée éventuellement par les modificateurs suivants :





- +2 si l'entourage est d'une classe sociale supérieure
- +3 si l'entourage est d'une race ou d'un d'une culture différente
- +4 si l'entourage est d'une culture parfaitement étrangère

Ces modificateurs sont cumulatifs. Par exemple, un personnage au milieu de gens d'une culture sociale étrangère et d'un rang social différent aura une difficulté finale de 14.

Le degré de réussite du test affecte la réaction des gens présents. Un succès moyen suffit à convaincre l'assistance que le personnage possède au moins les rudiments des bonnes manières. Un succès bon signifie que le comportement du personnage est pleinement satisfaisant. Un succès excellent impressionne tellement l'assistance que son attitude envers le personnage s'améliore d'un cran, sans toutefois dépasser le stade amicale (voir page 239 des règles de Jeux Descartes).

## EXPÉRIENCE DU MILIEU

**Nom anglais :** Streetwise

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de connaître les dessous d'un environnement urbain, en particulier les quartiers chauds et de se faire passer pour un familier du milieu. *L'expérience du milieu* fait également office de compétence de connaissance, procurant au personnage une meilleure compréhension des usages de la rue (voir page 127 des règles de Jeux Descartes). Le test de compétence prend comme seuil de difficulté le niveau de *perception* de l'interlocuteur. Lorsque *l'expérience du milieu* s'adresse à plusieurs personnes, le test de compétence prend comme difficulté la plus haute *défense sociale* du groupe, plus 1 pour chaque personne en plus. En cas de réussite, le personnage gagne la confiance de son interlocuteur et peut alors tenter un test d'interaction (voir p 242 des règles de jeux Descartes). *L'expérience du milieu* peut servir à poser des questions sur l'emplacement du marché noir local ou autre opération clandestine, ou à repérer un jeu truqué ou une arnaque. Dans ce cas, le test de compétence prend comme difficulté la *défense sociale* de la personne visée. Lorsque la compétence est utilisée comme compétence de connaissance, c'est au MJ de déterminer la difficulté en suivant les consignes page 127 du livret des règles de jeux Descartes.

## FALSIFICATION

**Nom anglais :** Forgery

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Pour fabriquer les faux papiers, les documents illégaux et autres faux documents, il faut 2 à 5 fois plus de temps et éventuellement la compétence artistique adéquat s'il s'agit de la copie d'une œuvre d'art. Le résultat du test sert de difficulté au jet de perception de toute personne voulant déceler la supercherie.

## FLIRT

**Nom anglais :** flirting

**Niveau :** Rang + niveau de charisme

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Ces Flatteries, petits cadeaux, et autres marques d'attention visent à orienter la conversation vers la romance. Le test prend comme difficulté la *défense sociale* : un succès bon permet juste de capter l'attention mais la personne concernée cherche à en savoir davantage. Un succès bon accapare toute l'attention, elle passe le plus clair de son temps, ignorant quasiment le reste de son entourage. Un succès excellent laisse une impression durable et la personne cherche à approfondir les relations. Un succès extraordinaire inspire un amour aussi foudroyant qu'irrésistible : pendant une semaine, elle reste incapable de se passer du personnage. Les effets durent une semaine mais ils peuvent être entretenus.

## LANGUES ÉTRANGÈRES

**Nom anglais :** Speak language

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Non

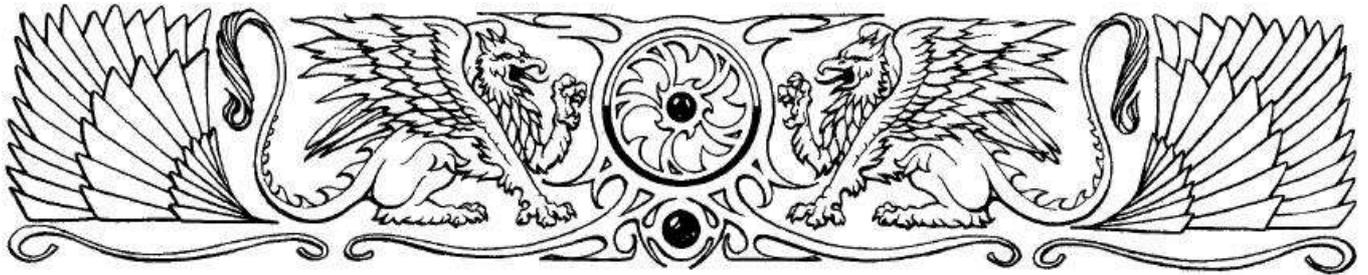
**Fatigue :** Aucune

Le nom de cette compétence est impropre et sa traduction laisse à désirer car en fait, chaque rang indique une langue maîtrisée, langue natale comprise. Pour apprendre une nouvelle langue, il faut l'étudier 2 mois avec un professeur ou séjourner parmi des gens la parlant couramment. Pour apprendre un dialecte, ajouter 2 à la table suivante :

Langue	Difficulté
Nain	5
Elfe (Sperethiel)	6
Humain	6
Obsidien	7
Ork	6
Troll	6
T'skrang	7
Sylphelin	7

Une fois apprise la langue le test de compétence permet d'apprécier le degré de maîtrise et la qualité de communication.





Des choses simples du genre « où se trouve l'auberge ? » implique une difficulté de 2. Pour une conversation normale, la difficulté passe à 6. Pour une discussion plus technique, la difficulté passe à 10 et pour des thèmes philosophiques ou autres concepts abstraits, la difficulté est de 13.

## LECTURE ET ÉCRITURE

**Nom anglais :** Read and write language

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Chaque rang permet de savoir lire et écrire une langue différente. Pour en apprendre une nouvelle, il faut 4 mois d'études auprès d'un professeur ou d'une personne instruite sachant l'écrire. Pour apprendre un dialecte, ajouter 2 à la table suivante :

Langue	Difficulté
Nain	5
Elfe (Sperethiel)	6
Humain	6
Obsidien	7
Ork	6
Troll	6
T'skrang	7
Sylphelin	7

## LECTURE SUR LES LÈVRES

**Nom anglais :** Lip reading

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Oui

**Fatigue :** 2

Pour espionner ainsi une conversation, le personnage doit être en mesure de voir et comprendre celui qui parle. Le test prend comme difficulté la *défense sociale* de la cible. Les effets persistent un nombre de minutes égal au rang de la compétence. La portée maximum est d'environ une quinzaine de mètres.

## MANŒUVRE AÉRIENNE

**Nom anglais :** Air Sailing

**Niveau :** Rang + niveau de Volonté

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Le personnage sait manœuvrer un navire, creuser les voiles, étarquer les drisses, faire les nœuds, etc. Pour faire parti de l'équipage, il faut avoir la compétence au rang 01. Pour commander, il faut l'avoir au moins au rang 4. Un capitaine

l'a au rang 7 et un navigateur, au rang 8. Tous les navires n'ont pas un navigateur.

Pour aider aux manœuvres, il faut au moins faire 4. Un succès moyen permet de conserver sa place, un bon succès permet de faire le travail de 2 et un excellent succès permet d'en remplacer 3.

Pour que le navire n'est pas d'ennuis, il faut qu'un quart de l'équipage ait réussi le test. Si la moitié a réussi, alors le navire peut manœuvrer à la même altitude ou changer d'altitude lentement. Si les trois-quart ont réussi, alors le navire peut entamer des manœuvres acrobatiques.

La compétence ne peut être utilisée que pour un des quatre types de navire à choisir dans la liste ci-dessous :

Drakkar  
Galion et Galère aérienne  
Vedette  
Kila et Béhémot

## MANŒUVRE MARINE

**Nom anglais :** Sailing

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de manœuvrer ou d'aider à la manœuvre de n'importe quelle embarcation aquatique, qu'elle soit propulsée à la force des bras, du vent ou même du feu (comme les légendaire navires T'skrang). Naviguer sur un lac lisse comme un miroir imposera une difficulté de 3 alors qu'une descente de rapide montera la difficulté à 7. Tenir en pleine tempête réclamera une difficulté de 13. Une réussite permet de maintenir le navire à flots.

## MARCHANDAGE

**Nom anglais :** Trading

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

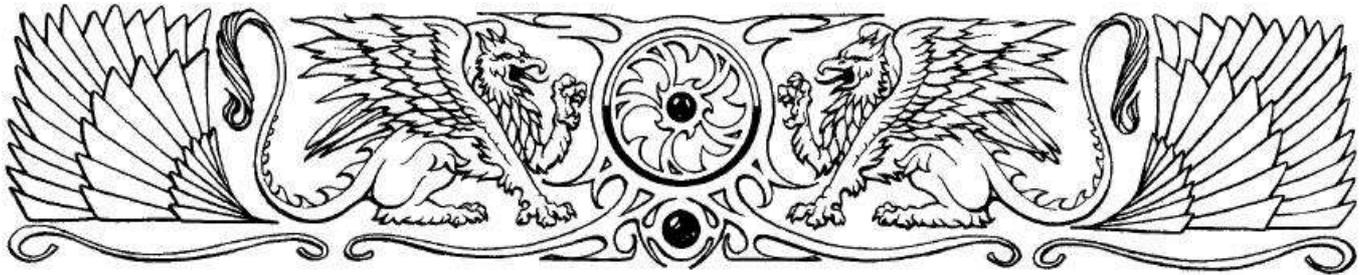
**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Le marchand utilise cette compétence pour vendre à meilleur prix ou pour acheter avec la plus grande marge. Le test prend comme seuil de difficulté la *défense social* augmentée par le rang de *marchandage* (talent ou compétence) de l'interlocuteur. Le degré de réussite détermine la marge de l'échange commercial :

Degré de réussite	Changement de prix
Echec total	20% en défaveur du personnage
Echec	10% en défaveur du personnage
Réussite normale	05% en faveur du personnage
Bon	10% en faveur du personnage
Excellent	20% en faveur du personnage
Extraordinaire	30% en faveur du personnage





La compétence de marchandage doit être prise pour un type de marchandise à prendre dans la liste ci-dessous. La compétence peut être prise plusieurs fois pour différents types de négoce. Le MJ est libre d'ajouter des noms à cette liste :

Navire aérien,	Equipement,
Animaux,	Soins,
Armure et bouclier,	Informations,
Charme de sang,	Objets magiques mineurs,
Navire marin,	Nourriture,
Livre,	Services,
Cartes,	Armes
Vêtements,	

## MÉDECINE

**Nom anglais :** Physician

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de diagnostiquer et prescrire des traitements pour soigner des maladies et des blessures. Un succès au test permet de connaître l'origine des maux et comment les combattre. Il faut 30 mn pour faire l'examen du patient et un jet réussi permet à ce dernier d'ajouter le rang de *médecine* au niveau de son prochain jet de récupération.

Affliction	Difficulté
Rhume	4
Blessure grave	5
Grippe	6
Empoisonnement mineur	6
Fracture	8
Empoisonnement grave	11
Peste noire	15

## NATATION

**Nom anglais :** Swimming (page 123 du *Denizen of Earthdawn*, volume 1)

**Niveau :** Rang + niveau de Force

Rang + (niveau de Force +3) pour les T'skrang

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Spécial, voir texte

Tous les T'skrang et tous ceux qui vivent près de l'eau savent nager.

Chaque test permet de nager pendant 10mn. La distance parcourue est égale à 10 fois le niveau de la compétence.

En plus du test de natation, le personnage fait un test d'Endurance contre une difficulté de 12 pour ne pas encaisser 1 point de fatigue.

Un personnage ne peut transporter que 1/10 de son poids transportable. Pour chaque tranche de 5kg supplémentaire, le niveau de *Natation* est réduit de 1.

Si le test de *Natation* est un échec critique, le personnage n'a avancé que de son *déplacement de course* durant les 10mn. Dans ce cas, il doit refaire immédiatement un autre test de natation pour ne pas se noyer. S'il obtient un succès moyen ou mieux, il nage à nouveau correctement. Sinon, il a droit à un autre jet qui nécessitera un succès bon ou mieux cette fois-ci. S'il échoue, il a droit à un troisième test qui devra être un succès excellent ou mieux, sinon il coulera.

Un personnage ne peut retenir son souffle que durant un nombre de rounds égal à son niveau d'Endurance. Ensuite, il encaissera des dommages de niveau 5 (+1 par round). Aucune armure ne protège contre ce genre de dommage. Le personnage encaisse les dommages jusqu'à sa mort, jusqu'à ce qu'il soit secouru ou jusqu'à ce qu'il trouve de l'air.

Un obsidien ne peut pas nager. S'il tombe dans l'eau, il devra trouver un endroit où escalader.

Les sylphelins ne nagent que lorsqu'ils n'ont pas d'autres choix car leurs ailes craignent l'eau.

Condition	Difficulté
Eau calme	3
Petite vagues (jusqu'à 20cm)	4
Rivière calme	5
Courant moyen d'une rivière	7
Fleuve Serpent ou océan	15

## NAVIGATION ASTRONOMIQUE

**Nom anglais :** Navigation

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

En utilisant cartes, étoiles et éphémérides, le personnage détermine sa position et le cap à tenir pour aller à sa destination. Il faut une heure d'observation et de calculs pour faire le point. Le seuil de difficulté est de 5 (ciel dégagé et clair) à 12 (ciel fortement bouché) et il est impossible d'utiliser cette compétence par temps d'orage. Le degré de réussite détermine la précision de la navigation. Un succès moyen donne une précision de 15 km, un succès bon 10 km, un excellent 5km et un extraordinaire 1 km.

## PARADE

**Nom anglais :** Parry

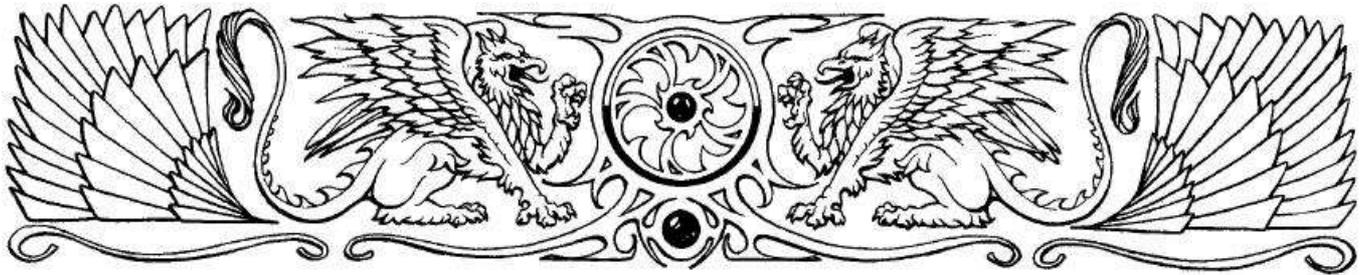
**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 2

Le personnage parvient à bloquer ou dévier une attaque si son test de *parade* est supérieur au résultat de l'attaque qu'il vient juste de subir. Une seule *parade* par round est autorisée. Il est impossible de parer des attaques provenant d'armes naturelles ou d'attaques à distance.





Le personnage doit spécifier le type d'armes manipulées parmi la liste suivante. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour savoir manipuler plusieurs armes différentes.

Hache de bataille,  
Hachette,  
Armes d'hast,  
Epée large,  
Massue,  
Fléau d'armes,  
Couteau ou dague<sup>1</sup>  
Masse d'armes ou Grande masse

Merlin,  
Bâton,  
Epée courte,  
Lance,  
Trident,  
Epée à deux mains  
Marteau d'armes

<sup>1</sup> il est impossible de parer des attaques d'armes de taille 4 ou plus

## PÊCHE

**Nom anglais :** Fishing

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

La difficulté est de 3 à 10 (voir conseil page 248 des règles de Jeux Descartes) pour une heure de pêche. Le degré de réussite indique la quantité de nourriture prise.

Moyen, 1 personne pour 1 jour  
Bon, 1 personne pour 2 jours  
Excellent, 1 personne pour 5 jours  
Extraordinaire, 1 personne pour 10 jours

## PISTAGE

**Nom anglais :** Tracking

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Pour suivre la trace de la proie, il faut qu'elle ait laissé des traces physiques de son passage. Le seuil de difficulté est le niveau de *dextérité* du gibier, modifié par la nature du terrain, la taille, le nombre et la ruse de la proie.

Il est aussi possible de cacher ses propres traces afin d'accroître la difficulté d'éventuels pisteurs. La vitesse de déplacement est alors diminuée de moitié. Le résultat du test de la compétence devient alors le seuil de difficulté du test de *Pistage* pour tous donneurs de noms souhaitant suivre les traces du personnage.

## PREMIÈRE IMPRESSION

**Nom anglais :** First impression

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Oui

**Fatigue :** 2

Lors de la première rencontre, le personnage effectue un test de *première impression* contre la *défense sociale* de la personne visée. En cas de réussite, le personnage obtient un bonus de +1 niveau à tous ses tests de *charisme* concernant ladite personne. Les effets perdurent un nombre de jours égal à la différence entre le résultat du test et la *défense sociale* de la cible. Ce talent ne peut être utilisé qu'une seule fois sur une même personne.

## RECHERCHE

**Nom anglais :** Research

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Grâce à un travail d'étude et d'enquête, le personnage recoupe des informations provenant de bibliothèques, de rumeurs et de légendes. La difficulté peut soit s'inspirer de la page 248 des règles de Jeux Descartes, soit du tableau suivant :

**Type d'information**

	Difficulté
Information générale	5
Information détaillée	7
Information complexe	9
Information obscure	11

Le degré de réussite détermine la quantité d'information obtenue. Un bon jet permet souvent d'en découvrir plus long que ce à quoi l'on s'attendait.

## SÉDUCTION

**Nom anglais :** Seduction

**Niveau :** Rang + niveau de Charisme

**Action :** Non

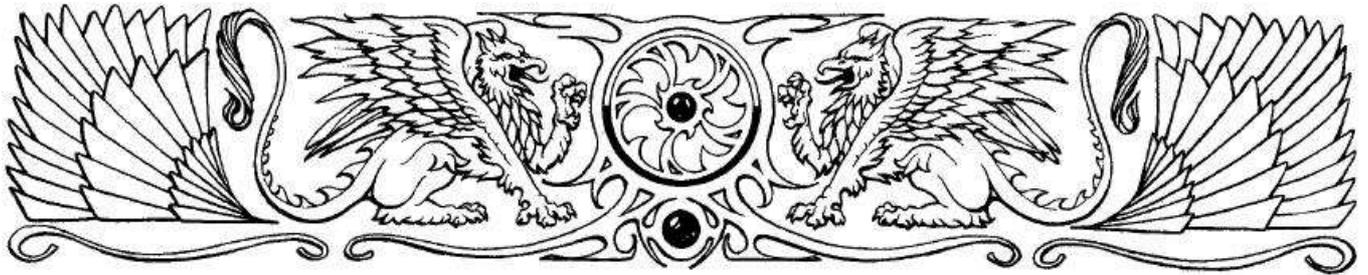
**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de convaincre une personne d'entamer une belle histoire d'amour. Il faut passer par 4 étapes successives. Le test prend comme difficulté la *défense sociale* de la personne courtisée. Chaque degré de réussite permet d'ajouter un bonus de 3 niveaux au test de la prochaine étape.

La **première impression** peut être produite par un simple regard, une attitude soigneusement étudiée, une entrée théâtrale, une répartie fine. Il faut au moins un succès moyen pour réussir.

L'**accroche** requiert de l'esprit, une attention, un sens de la flatterie, une volonté de laisser percer des détails sur soi et la capacité de donner la réplique à la personne courtisée. L'objectif étant de se présenter comme une personne spéciale. Réussir l'accroche nécessite d'obtenir un bon succès au test de la *séduction*.





RQ : un succès prolonge le processus, ce n'est nullement un échec.  
Le **passage à l'intimité** implique que le personnage utilise une voie différente, son langage corporel et le sujet des conversations dévoilent davantage sur lui et en apprend plus sur la personne courtisée pour développer une relation plus profonde. Là encore, il faut réussir un succès bon pour passer à l'étape suivante, un succès moyen prolongeant cette étape.  
La **proposition** a lieu lorsque le personnage suggère à la personne courtisée la manière dont il aimerait voir se conclure la rencontre. Il faut un succès excellent à ce dernier test et il n'est possible de tenter sa chance qu'une seule fois.  
Une séduction entraîne d'autre conséquence que la simple satisfaction immédiate de la proposition. L'attitude de la personne séduite à l'égard du personnage augmente de deux crans pour les 24h suivantes et s'améliore d'un cran de façon définitive tant que le personnage ne la déçoit pas, ni ne la trahit (voir page 239-240 des règles de Jeux Descartes).

## SPRINT

**Nom anglais :** Sprint

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

La vitesse de déplacement est temporairement augmentée. Le résultat du test, divisé par 3, s'ajoute au *déplacement de course* du personnage. Cette compétence ne peut pas être utilisée lors du même round qu'un jet d'attaque.

## SURVIE

**Nom anglais :** Wilderness survival

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de construire ou trouver un abri, d'allumer un feu, de trouver de l'eau et de faire la différence entre plantes comestibles et celles qui ne le sont pas. Elle ne procure aucun avantage pour la *pêche* ou la *chasse*. Le seuil de difficulté est fixé par le MJ en fonction des conditions climatiques et du terrain (voir page 218 des règles de Jeux Descartes).

## TACTIQUE

**Nom anglais :** Tactics

**Niveau :** Rang + niveau de Perception

**Action :** Non

**Fatigue :** Aucune

Cette compétence permet de diriger le combat à l'avantage de ses troupes. Le test prend comme seuil de difficulté la plus haute défense sociale des adversaires. En cas de réussite, le rang de la compétence s'ajoute à tous les tests d'attaque

effectués par les troupes du tacticien. Un personnage peut coordonner les mouvements d'un nombre de combattants égal à 5 fois le rang de la compétence. Ainsi, un personnage possédant la compétence *Tactique* au rang 4 peut commander jusqu'à 20 hommes. Les combattants doivent être disposés à obéir au personnage pour bénéficier des effets de *Tactique*.

## TIR DISSUASIF

**Nom anglais :** Impresive shot

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** 1

Le personnage annonce son attaque dans la phase des déclarations d'intention. Il effectue un test de *tir dissuasif* à la place de l'attaque normale. Si c'est une réussite, il touche à proximité de l'endroit désigné. Impressionné par l'adresse du tireur, les opposants, s'ils sont en mesure de comprendre ce qu'a dit le personnage évidemment, subissent un malus de -1 niveau à tous leurs tests. Le tireur choisit un nombre de cibles égal au maximum au rang de la compétence.

Cette compétence n'est utilisable qu'avec une arme choisie parmi les suivantes. Il est possible de prendre plusieurs fois la compétence pour pouvoir l'employer avec différentes armes.

Fléchette

Dague

Dague de jet

Hache de jet

Javelot

Javeline

Hache faucon

Arc elfique

Grande arbalète

Arbalète légère

Arc long

Arc court

Fronde

## VOL À LA TIRE

**Nom anglais :** Pick pockets

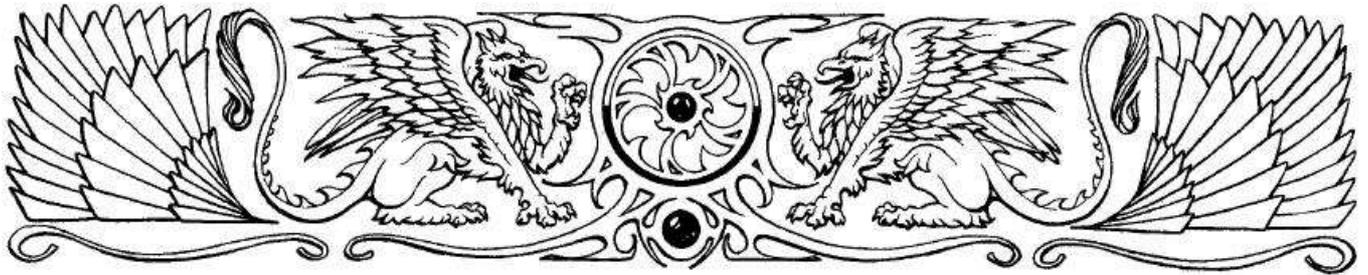
**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Le personnage peut subtiliser des objets de petites tailles tels des cartes, des pièces, des dèss, etc. Pour ce faire, il faut réussir un test contre la *défense magique* de la cible. Un succès moyen ne permet d'y parvenir mais évite de se faire prendre. Un succès bon autorise la victime à faire un jet de perception pour se rendre compte qu'elle vient de se faire voler par le personnage. Le seuil de difficulté du jet de *perception* est égal au résultat du jet de *vol à la tire* du voleur. Si le personnage fait un résultat excellent ou supérieur à son test de *Vol à la tire*, la victime ne se rend compte de rien. Si le résultat est un échec, le voleur perçoit qu'il ne peut rien voler sans se faire prendre car sa victime fait trop attention à lui.





## VOLTIGE

**Nom anglais :** Trick riding

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Non

**Fatigue :** 1

Cette compétence permet de faire des acrobaties sur sa monture. Il est possible de vouloir l'utiliser à la place de l'esquive pour se défendre soi-même ou sa monture. L'usage le plus fréquent est de vouloir franchir un obstacle comme des barrières, des crevasses, des feux, etc. Vouloir sauter un muret est d'une difficulté de 4 alors qu'une fosse de 3m de large est à 12. Si une acrobatie nécessite un jet de dextérité, alors le test de Voltige se substitue à celui de la dextérité.

Cette compétence ne permet de monter qu'un seul type de créature. Pour chevaucher d'autres créatures, il faut reprendre la compétence à choisir dans la liste suivante :

Elephant,	Kue (lézard de monte sylpheline)
Granlain (sorte de cheval de labour pouvant accepter un troll)	Thundras (sorte de rhinocéros, apprécié par les orks)
Griffon,	Troajin (tigre)
Cheval	Zoak (un croisement entre un gros oiseau et une chauve-souris)
Huttawa (corps de lion ou de tigre avec une tête d'aigle)	

## COMPÉTENCE ARTISTIQUE

**Niveau :** Rang + niveau de charisme

**Action :** Soutenue

**Fatigue :** Aucune

Pour connaître l'appréciation des gens vis à vis d'une création artistique, comparer le résultat de l'œuvre à la *défense sociale* de l'observateur. Si l'œuvre est durable (peinture, poterie, poème écrit, etc.) inscrire le résultat. Plus tard, l'observateur fera un jet de perception (augmenté du rang de compétence artistique) pour voir comment il perçoit l'œuvre. Exemple :

Vialaque écrit un poème dédié à sa bien-aimée. Il a 6 dans le rang de sa compétence artistique. Mettant fougue et passion amoureuse, Vialaque est particulièrement fier de son œuvre (résultat 17). Plus tard un voleur,

Poorth, vole et lit le poème. Poorth a une perception de niveau 6, ce qui donne un niveau de poème de 12 (2d10). Poorth lance les dés et obtient 19 qui est réduit à 17 car c'est la valeur du poème. Comparé à la défense sociale de Poorth, 17 est un succès extraordinaire.

Exemple de compétences artistiques : comédie, musicien, chanteur, conteur, peinture, poterie, sculpture, écriture (poème, roman), gravure, danse, jonglage, prestidigitation, scarification, tatouage, etc.

## COMPÉTENCE ARTISANALE

**Niveau :** Rang + niveau de Dextérité

**Action :** Oui

**Fatigue :** Aucune

Un artisan fabrique ou répare un objet tous les jours. La difficulté de création/réparation est de 6 pour les objets ordinaires, 9 ou plus pour les objets inhabituels ou exotiques. Un succès excellent ou mieux permet de créer un objet d'excellente qualité. Pour le cas d'une armure ou d'une arme, c'est comme s'il bénéficiait une fois des effets des talents correspondants. Ces talents servent à améliorer, **et non** créer. Un échec critique détruit l'objet. Si c'est un simple échec, l'artisan peut recommencer son test, il a simplement perdu du temps.

Voici des exemples de durée de fabrication pour les armes et armures :

Si jamais l'armurier possède tout sur place à sa disposition (outils et matière première), il faut un nombre de jours égal à la taille de l'arme en jour. Si jamais l'artisan travaille dans des conditions très défavorables (forge pas assez grande ou feu pas assez fort, matériaux de mauvaise qualité ou en trop faible quantité, etc.), alors la base temps sera en semaines et non en jours.

Pour une armure, il faut un nombre de semaines égal à la protection physique. Dans de mauvaises conditions, la base de temps passe au mois.

Les exemples d'artisanats sont cuisiniers, forgerons, maçons, mécaniciens, tailleurs, menuisiers, tonneliers, teinturiers, verriers, ébénisteries, etc.

