

Compétences de base

Acrobatie : +2 m aux bonds, + 2 aux dommages dus aux chutes et sauts.

Grimper sans test de risque. *Pr, e*

Bateleur : + 10% aux tests d'embauche, quémardage +10%. *Pr, e*

Acrobatie équestre : Pas de test de risque à cheval sauf en gde vitesse (+30%). Pas de malus lorsque tir sur cheval. *Pr, e*

Acuité auditive : tests d'écoute à +10%, +2m. *I*

Acuité visuelle : voit à une distance de 50% > à la normale. *I*

Adresse au tir : +10% au tir, +20% en spécialisation. *Pr*

Alphabétisation : lire et écrire. *In*

Ambidextrie : +10% tests de risque basés sur dext. *Pr*

Armes de spécialisation : sans la connaissance, utilisation à 10% et test de risque. *Pr*

Art : fabriquer, copier. +10% en quémardage, +15% en int. Pour reconnaître faux. *Pr*

Astronomie : navigation facilitée. *In*

Bagarre : Pas de malus. *Pr*

Baratin : si réussite à un test de soc., effets durent pdt 1 round. Si marge > 10%, effets durent pdt 1d6 rounds sup. *P,p*

Bouffonneries : +10% en bluff et quémardage. *P, e, p*

Calcul mental : +20% en estimation et 10% en jeu. *In*

Camouflage rural : dissimulation à +20% si immobile et +5% si se déplace prudemment. *Pr*

Camouflage urbain : idem. *Pr*

Canotage : ptes embarcations. *Pr*

Cartographie : lire et faire cartes. Jets sous int. *In*

Chance : ajouter ou soustraire +1 à 1d6 OU + 10% à 1d100. (utilisation limitée par le MJ...) *I*

Chant : +10% embauche bateleur ou pr quémarder. *P, e, p*

Charisme : + 10% en soc. *P, p*

Chasse : test sous int. *Pr*

Chimie : reconnaître, fabriquer. *In, p*

Chiromancie : +10% en quémardage, test sous int. *In, p*

Désarmement : Déclarer avt, si 2 jets attaque réussi. désarmé (2d6 m). *Pr*

Détection des alarmes magiques : test d'int. à- de 2m pour détecter.

Détournement de fond : test sous int. *In, p*

Chirurgie : traitement, arrêt des blessures, réduction fractures, amputations, accélérer guérison. *In, p*

Comédie : +15% en bluff et commérages, +10% en quémardage. *P, e, p*

Commerce : +10 en marchandage. *P, p*

Conduite attelage : pas de test de risque. *Pr*

Confection : vêtements, voiles. Confection de déguisements à +10 pr test de bluff. *In, p*

Connaissance des démons : reconnaître, sentir. *In, m*

Connaissance des parchemins : reconnaître et éventuellement utiliser. *In, m*

Connaissance des plantes : reconnaître et chercher. *In, p*

Connaissance des mines : connaître catégorie. *In, m*

Conscience de la magie : pour enchanteurs. *In, m*

Constructionnavale : +10% en construction pour le bois. *In, p*

Contortionnisme : se débarrasser de cordes sous et de dext. - 1/2 int. de celui qui a fait les liens. Passer dans passages de 15 * 30 cm, +10 en quémardage. *Pr, e*

Corruption : +20% corrompre. *P, p*

Coups assommants : +20% étourdir, chances = (1d6+F-E-protection tête)*5. Bonus si cible immobile. *Pr*

Coups précis : Modifie +1-10% localisation si coup critique. *Pr*

Coups puissants : dommages + 1. *Pr*

Course à pied : + 1 en *mvt. I*

Cracheur de feu *Pr*

Crochetage : test de crochetage + 10% selon niveau compétence. *Pr*

Cryptographie : +10% en int. *In*

Cuisine : +10% déceler drogue ou poison. *In, p*

Danse : Bateleur : + 10% aux tests d'embauche, quémardage +10%. *Pr*

Déguisement : si examen: test de soc. *P, e, p*

Déplacement silencieux rural : - 10% aux tests d'écoute d'un adversaire. *Pr*

Déplacement silencieux urbain : idem. *Pr*

Divination : test sous int. avec support. *In, p*

Dressage : réussite selon tps passé. +10% embauche maître chien, palefre-

nier... *In, p*

Eloquence: test de bluff ou commé-
rage, nbre personnes = Cd. *P, p*

Emprise sur les animaux : si animal à
- de 12m et avec int. de 10, réagit posi-
tivement. Possibilité donner *ordre*. *P, p*

Equitation: pas de test de risque sauf
pour sauter (+10%). *Pr*

Escalade: Pas de test de *risque*. *Pr*

Escamotage: + 15% en *dext*. *Pr*

Esquive: Si test initiative réussi, tous
dom. Amortis. 1 seule par combat. *Pr*

Etiquette: +10% *tests*. *P, e, p* **Evaluation:**
+10 tests d'estimation et marge erreurs -
5. *In*

Evasion: Test sous *dext*, 1**tour*. +10 en
quémandage. *Pr*

Exploitation minière: +10 en Cons-
truction sous terre, jet sous int. pour re-
connaître minéraux, +10 pour détecter
portes, bonus en orientation. *Pr, e*

Fabrication d'objets magiques: fa-
brication, utilisation. *In, p, m*

Fabrication de drogues: fabriquer
avec prod. chimiques ou naturels (ache-
ter 2 compétence). jet sous int. *In, p*

Fabrication de parchemins : fabri-
quer et utiliser. *In, p, m*

Fabrication de potions : fabriquer et
utiliser. *In, p, m*

Fermentation: fabriquer, +10 pour
sentir poison ou drogue. *In, p*

Filature: +10 dissimulation. *Pr*

Force accrue: Force +1. *I*

Fuite: M*1.5 qd fuite. *Pr*

Héraldique: con. histoire sur 100 ans,
test sous int. *In*

Humour: +10 quémandage, +15 en
commérage. *P, p*

Hypnotisme: 1 tour de concentration
contre jet de volonté. 1 réponse, puis jet
de volonté pour 1d4 questions sup. *In, e, p*

Identification des morts-vivants :
reconnaître, *In*

Identification des objets magiques :
jet sous Int. *In, m*

Identification des plantes : identifier,
pour trouver: jet sous int. *Int*

Imitation: +10 en bluff et quémandage.
Pr

Immunité aux maladie: +10 test
contagion. *I*

Immunité aux poisons: +10 test
contre poison, immunisé contre 3
poisons. *I*

Incantation *Int, m*

Jeu : test de jeu + 112 int. *Pp*

Joaillerie : tailler pierres précieuses. *In,*

p

Jonglerie: CT + 15 pour jongler, +10 en
CT pour gde distance, quémandage. *Pr*

Langages secrets *Int, p*

Langue étrangère: test d'int. si
interrogatoire. *Int, p*

Langues hermétiques: *Int*

Lecture sur lèvres: test d'Int. *Pr*

Législation: test d'Int. *Int*

Linguistique: +10 en communication. *I*

Lutte : immobilisation au lieu de
dommages, malus de 20% tjrs valable. *Pr,*
e

Maîtrise des runes: tracer et utiliser.
In, m

Manoeuvres nautiques : pts bateaux
Pr, e

Méditation: récupérer pts de magie.
In, m

Mendicité: test = moyenne vol. et soc. =
1d3 pistoles. Test possible chaque heure.

Pp

Métallurgie: reconnaître, extraire. *In, p*

Musculation: +1 Force, +1d4 Points de
Blessure sup., +10 embauche bateleur, +
50% dépenses pour se nourrir. *I*

Musique : spécialisé dans un seul type
d'instrumts sauf si rachat de la
compétence. +10 embauche et
quémandage. *In, p*

Narration +10 commérage,
quémandage. *Pp*

Natation: 2/3 déplacemt à allure
prudente, +20 test de risque. *Pr, e*

Numismatique: connaître, repérer,
test d'Int. *Int*

Orientation: test d'Int si difficile. *Pr*

Pantomime: communiquer par gestes,
+10 bateleur, quémander, test d'Int pour
comprendre étranger. *Pr*

Pathologie: soin maladies, test d'Int si
difficile. Traitement: test d'Int + End du
patient. Ecourter tps de récupération.

In, p

Pêche: *Pr*

Pictographie : reconnaître ceux de sa
carrière. *In*

Piégeage: (50+Int)% de chance/ jour de
prendre pt animal, poss. piéger homme.

Pr

Pistage : test d'Int si diff., +10% pr
estimer nbre, distance. *Pr*

Pitrieres: +1 aux dom. chute ou saut,
+10 bluff, quémandage. *P, e, p*

Potamologie : con. rivières. *In*

Prép. poison: préparer et reconnaître
sous Int., +10 détecter ds nourriture. *In,*

p

Pyrophilie : -1 blessure par feu, cracher feu (= attaque), +10 quémandage. *Pr*
Radiesthésie: test d'Int pr localiser source. *In,p*
Reconn.pièges : +10 pr éviter, test de Recherche pour identifier, de Dext. pour désamorcer. *Pr*
Réflexes éclairs : +10 en Initiative. *I*
Résistance à l'alcool: subissent seulement 1/2 des réductions des caractéristiques dues à l'absorption d'alcool. Pr résister: volonté -10. *Pr*
Résistance accrue: End +1 *I*
Séduction: +10 bluff, marchandage, quémandage contre sexe opposé (contre vol.) *Pp*
Sens de la magie: capable détecter sur objet. *Lm*
Sens de la répartie: bluff, commérage +10. *Pp*
6° sens: sous Int., pr savoir si suivi ou observé. *I*
Soins des animaux : besoin, maladie,

I = innées, ne peuvent être acquises, In = intellectuelles, érudition, P = personnelles, Pr = pratiques, travail acharné, e = enseignant nécessaire, m = carrière magique, p = pratique

chevaux. *Pr, p*
Technologie: +20 construction, tracer plans. *Ip*
Théologie: connaître noms et symboles, sous Int. connaître citations. *In*
Torture: vol -10, dom. réduits de moitié. *Pr, e*
Travail de la pierre: +10 construction pierre. *Pre*
Travail du bois: +10 construction bois. *Pre*
Travail du métal : +10 construction métal. *Pre*
Traumatologie: 1° soins sous Int., accélérer guérison, Int. + 20 *In,p*
Ventriloquie : test sous vol. pr percevoir mvts lèvres. *Pr, e*
Violence forcée: sujets à frénésie *Pr*
Vision nocturne: vision + 2d6 m *I*
Vol à la tire: test de vol +10/niveau. *Pr*