



LE MONDE D'ARLÉNOR

Annexe sur le fonctionnement et la liste des compétences,
visibles pour le Maître du Jeu et ses joueurs

par Spefire

LE FONCTIONNEMENT DES COMPETENCES	2
LES COMPETENCES PRINCIPALES	3
LES COMPETENCES POUR LES CRISTAUX	10

LE FONCTIONNEMENT DES COMPETENCES

Chaque personnage dispose, à sa création, de 40 points à répartir entre ses différentes compétences. Le nombre de points investi dans chaque compétence donnera le modificateur utilisé lors des tests correspondants. Ainsi, un personnage ayant investi 5 points en Intuition et ayant 3 en Intellect, lancera 3D6 + 5 lors de ses tests d'Intellect + Intuition.

De base, toutes les compétences sont à 0 point. Seulement certaines races ont des bonus dans une compétence :

Humain, +1 en Savoir
Nain, +1 en Combat
Mutant, +1 en Furtivité
Pan, +1 en Intuition

Au-delà de 6 points achetés, les points suivants se payent double. Il vous faut donc déboursier 2 de vos points de création pour passer le modificateur d'une compétence de +6 à +7, et ainsi de suite.

De même, vous pouvez décider de sacrifier deux points de création pour acheter une Spécialité dans l'une de vos compétences. Il s'agit d'un bonus de +4 qui ne s'applique qu'à une utilisation précise de la compétence. Par exemple, un personnage possédant la compétence Combat à +4 et une Spécialité (Épée) aura un bonus de +8 chaque fois qu'il combattrait à l'épée, mais seulement de +4 pour toute autre forme de combat.

Vous pouvez acheter plusieurs Spécialités pour une même compétence.

Note : Aucun score de compétence ne peut dépasser +10.

Chaque compétence est présentée comme suit :

Nom de la compétence

Description rapide de ses usages principaux. Vous trouvez ici tout ce que cette compétence permet de faire.

Exemples : Quelques exemples de tests avec la Difficulté appropriée.

Temps d'action : Le temps nécessaire pour faire appel à cette compétence.

Spécialités : Des exemples de Spécialité pour cette compétence. Vous êtes libre, bien entendu, d'en imaginer d'autres avec l'accord du MJ.

LES COMPETENCES PRINCIPALES

Animaux

Cette compétence mesure le degré d'affinité du personnage avec les animaux, qu'ils soient sauvages ou domestiques. Elle permet de comprendre leur langage corporel, de deviner leurs intentions, de s'adapter à leur comportement et même de les dresser.

Exemples : Comprendre le comportement d'un animal domestique (Int. + Animaux, Diff. 8). Avoir le comportement adéquat devant un animal sauvage en colère (Pré. + Animaux, Diff. 14). Élever un animal sauvage intelligent (Test étendu, Pré. + Animaux, Diff. 18, Objectif 50).

Temps d'action : Variable. Comprendre un comportement est une action instantanée, mais pour ce qui est d'élever un animal, il faut une semaine d'action complète pour effectuer un test.

Spécialités : Animaux domestiques, animaux sauvages, comportement, dressage.

Art

La capacité artistique pure et simple. Les grands peintres, les musiciens, les chanteurs, sculpteurs et comédiens ont tous en commun l'utilisation de cette compétence. Elle permet de gagner sa vie et de se faire apprécier de ceux que l'on rencontre.

Exemples : Gagner quelques piécettes dans la rue (Pré. + Art, Diff. 6). Impressionner la foule locale d'une taverne en arrivant sur les lieux (Pré. + Art, Diff. 12). Peindre un chef d'œuvre à la gloire de la princesse (Test étendu, Hab. + Art, Diff. 22, Objectif 20).

Temps d'action : Variable. Faire un concert ou une représentation de comédie dure environ une heure, tandis que composer une œuvre prend une journée par test.

Spécialités : Comédie, Écriture, Musique, Peinture, Sculpture.

Artisanat

Cette compétence est celle que partagent tous les bricoleurs, jusqu'aux grands maîtres artisans créant des pièces uniques. Fonctionnant surtout sur le principe du test étendu, l'Artisanat permet aux personnages de créer seuls ce qu'ils ne trouvent pas ailleurs.

Exemples : Gagner sa vie en tant qu'artisan (Hab. + Artisanat, Diff. 12). Expertiser un objet ancien redécouvert récemment (Int. + Artisanat, Diff. 16). Construire un objet de maître (Hab. + Artisanat, Diff. 20 et plus, Objectif de 10 à 100 et plus selon la taille de l'objet).

Temps d'action : Le plus souvent, une journée par test.

Spécialités : Architecture, Armurerie, Archéologie, Artisanat naval, Couture, Ébénisterie,.

Athlétisme

Cette compétence regroupe les capacités sportives. Un personnage avec un haut niveau d'Athlétisme peut courir vite et longtemps, escalader des parois difficiles d'accès, nager sur de longues distances et tenir en équilibre sur un fil.

Exemples : Courir après quelqu'un (test en opposition étendu de Vig. + Athlétisme, Difficulté et Objectif variable selon la distance entre les personnages). Tenir en équilibre tout en avançant sur une corniche étroite (Hab. + Athlétisme, Diff. 14). Nager au beau milieu d'une mer démontée (Vig. + Athlétisme, Diff. 20).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Course, Équilibre, Escalade, Lancer, Natation, Saut.

Combat

L'aptitude du personnage à manier les armes et à se défendre en situation d'affrontement physique. Cette compétence regroupe la maîtrise de tous les types d'armes ainsi que du combat à mains nues.

Exemples : Voir les règles de bases.

Temps d'action : Généralement, un tour de combat.

Spécialités : Arcs, Épées, Dagues, Esquive, Parade.

Étiquette

Cette compétence évalue la capacité du personnage à évoluer au sein de la société, à se montrer élégant, raffiné mais également à comprendre les rouages du monde dans lequel il vit. Un haut niveau d'Étiquette devient un véritable atout dès lors qu'il s'agit de repérer les personnalités influentes, de demander quelque chose ou lorsqu'il faut simplement savoir à qui on s'adresse.

Exemples : Tenir un rang lors d'une réception de la haute société (Pré. + Etiquette, Diff. 10). Identifier le titre ou le rôle politique d'une personne (Int. + Etiquette, Diff. 12). Solliciter et obtenir une entrevue avec une personne haut placée (Pré. + Etiquette, Diff. 18).

Temps d'action : Instantané au moment de la rencontre, la plupart du temps. Dès lors qu'il s'agit de faire jouer ses relations ou d'obtenir une faveur, un jour entier de travail est nécessaire pour réaliser un test.

Spécialités : Héraldique, Influence, Personnalités, Relations politiques.

Furtivité

Cette compétence est celle des criminels, des espions et des enquêteurs. Elle permet de se cacher en toutes circonstances, qu'il s'agisse de se faire discret dans une forêt ou de paraître anonyme au milieu de la foule.

Exemples : Le test d'Habileté + Furtivité du personnage est toujours un test en opposition avec un test d'Intellect + Investigation de celui ou ceux qui auraient intérêt à le repérer. Si le personnage échoue à ce test, il est repéré.

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Anonymat, Camouflage, Filature.

Information

Cette compétence permet d'obtenir rapidement des informations sur tout un tas de sujets. Les experts dans ce domaine savent délier les langues rapidement, fouiller aux bons endroits et connaissent les endroits appropriés pour obtenir ce qu'ils cherchent, même si cela signifie prendre des risques. Ainsi, échouer à un test d'Information peut parfois poser de sérieux problèmes.

Exemples : Obtenir des informations sur la situation locale (Pré. + Information Diff. 9). Trouver un receleur dans une grande ville (Int. + Information Diff. 15). Obtenir des informations classées secret défense (Int. + Information Diff. 25).

Temps d'action : Une journée de recherche par test.

Spécialités : Discussions de comptoir, Légendes urbaines, Réseaux criminels, Bibliothèque.

Intuition

Sens aigu de la psychologie ou capacité à remarquer ce qui ne va pas, l'intuition permet au personnage de remarquer les détails chez les autres sans y réfléchir, de discerner l'état émotionnel de ses interlocuteurs ou de comprendre quand on lui ment.

Exemples : Comprendre l'émotion principale d'une personne qui ne ment pas (Int. + Intuition Diff. 10). Percer à jour un mensonge (Test en opposition Int. + Intuition contre Pré. + Manipulation).

Temps d'action : Instantané.

Spécialités : Comportement, Motivations secrètes, Intuition Magique.

Investigation

L'Investigation est la compétence qui permet au personnage de trouver des indices, d'établir des relations entre différents éléments et de remarquer les détails de son environnement, ce qui comprend les personnes ou objets cachés.

Exemples : Trouver un indice sur une scène de crime (Int. + Investigation Diff. 10). Établir un lien entre plusieurs éléments (Int. + Investigation Diff. 16). Repérer un détective en filature (Int. + Investigation contre Hab. + Furtivité).

Temps d'action : Une heure de recherche par test environ. Repérer quelqu'un est un test instantané.

Spécialités : Audition, Dédution, Chercher objets, Odorat, Toucher, Cryptographie.

Larcin

Toutes les capacités des filous, trafiquants, voleurs à la tire et amateurs de contrefaçon sont regroupées dans cette compétence. Ses usages sont divers et variés, et peuvent même servir à accomplir des choses en toute légalité.

Exemples : Voler un objet dans la poche de son propriétaire (Hab. + Larcin contre Int. + Investigation de la victime). Créer une contrefaçon d'un document officiel (test étendu, Hab. + Larcin Diff. 15, Objectif 10). Crocheter une serrure de bonne qualité (Hab. + Larcin Diff. 16).

Temps d'action : Un tour de combat ou instantané, le plus souvent. Réaliser une contrefaçon prend une heure par test.

Spécialités : Contrefaçon, Sabotage, Serrurerie, Vol à la tire.

Manipulation

Cette compétence est celle qui permet d'obtenir ce que l'on veut des autres. Elle sert à mentir, tricher et lancer des rumeurs sans se faire prendre, ainsi qu'à dissimuler ses véritables émotions et objectifs aux yeux des autres.

Exemples : La Manipulation fonctionne principalement sur un test en opposition de Pré. + Manipulation contre Int. + Intuition.

Temps d'action : Instantané pour camoufler ses intentions. Mentir à quelqu'un et obtenir ce que l'on veut de lui peut prendre plus de temps, voire demander un test étendu.

Spécialités : Camouflage, Mensonge, Messages cachés, Séduction.

Médecine

La médecine est la compétence qui permet au personnage de comprendre les causes des maladies, de soigner les blessures et de guérir une personne empoisonnée. Elle comprend la fabrication des médicaments et remèdes, mais également celle des poisons.

Exemples : Diagnostiquer une maladie simple (Int. + Médecine Diff. 9). Fabriquer un antidote à un poison courant (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 14, Objectif 10). Traiter une maladie inconnue et mortelle (Test étendu, Int. + Médecine Diff. 25, Objectif 30 et plus).

Temps d'action : Variable. Le plus souvent, une heure est requise pour tenter un diagnostic ou faire un test pour fabriquer un médicament. Pour soigner les blessures ou traiter une maladie, il faut une journée par test.

Spécialités : Apothicaire, Chirurgie, Diagnostic, Poisons, Maladies, Secourisme.

Persuasion

Capacité à convaincre les autres par la force de vos arguments ou par la crainte, la Persuasion est l'instrument préféré des diplomates, des vendeurs et de tous les professionnels de la négociation. Elle permet d'obtenir un prix sur un objet autant que de captiver les foules.

Exemples : Que ce soit pour faire avouer un secret à quelqu'un en le menaçant ou pour convaincre quelqu'un, la Persuasion se joue par un test opposé (Pré. + Persuasion contre Int. + Intuition). Si plusieurs orateurs cherchent à se convaincre, un test opposé de Pré. + Persuasion a lieu, et le plus haut score l'emporte.

Temps d'action : Variable.

Spécialités : Discours, Interrogatoire, Marchandage.

Pilotage

L'aptitude à monter à cheval et à guider et conduire toute sorte de véhicules, depuis la diligence jusqu'aux hélicoptères. La plupart des gens peuvent effectuer des tâches de ce genre, mais seuls les vrais pilotes s'en sortent lorsque la situation devient urgente ou complexe.

Exemples : Conduire un véhicule à allure lente sur un terrain plat (Hab. + Pilotage Diff. 4). Piloter un vaisseau de tourisme (Hab. + Pilotage Diff. 14). Négocier en véhicule un virage serré à toute allure par temps de pluie (Hab. + Pilotage Diff. 18).

Temps d'action : Instantané lorsqu'un danger inhabituel se présente. Dans des conditions de déplacement normales, un seul test est suffisant.

Spécialités : Vaisseau, Conduite, Équitation, Motos, Navires.

Savoir

Cette compétence évalue l'érudition du personnage. Elle représente un savoir général dans tous les domaines, de l'histoire aux sciences de la vie, et celui qui la maîtrise à un haut niveau peut être considéré comme un véritable puits de science. De plus, celui qui maîtrise cette compétence peut identifier des sorts, connaît les créatures magiques et la science des potions et philtres en tous genres.

Exemples : Selon la rareté de l'information et sa précision, la Difficulté varie.

Temps d'action : Instantané. Le personnage sait ou ne sait pas, mais régler une énigme mystique particulièrement longue peut demander plus de temps, et un test étendu.

Spécialités : Astronomie, Histoire et Géographie, Informatique, Ingénierie, Théologie, Occultisme, Entités mystérieuses, Identification.

Survie

Survivre en milieu hostile n'est pas donné à tout le monde. Avec cette compétence, le personnage a appris à se débrouiller pour trouver un abri, sait comment chasser et éviter les plantes toxiques et peut éviter de mourir de froid, de soif ou dans un piège naturel.

Exemples : Trouver quelques fruits comestibles à la bonne saison (Int. + Survie Diff. 8). Reconnaître un danger naturel comme des sables mouvants (Int. + Survie Diff. 14). Survivre sans matériel au cœur d'une montagne enneigée (Int. + Survie Diff. 20).

Temps d'action : Variable. Reconnaître un danger est instantané, mais un test pour survivre doit être réalisé chaque jour que le personnage passe dans un environnement sauvage.

Spécialités : Chasse, Pister, Désert, Flore, Montagne.

LES COMPETENCES POUR LES CRISTAUX

Temps d'action : Variable. Selon l'action à réaliser.

Spécialité : Un cristal, ou plusieurs cristaux, en particulier.

Cristaux à « Effets élémentaires »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « élémentaires » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer une flamme sur du bois de camp (Int. + Eff. Elem, Diff. 7).

Inonder une petite pièce (Int. + Eff. Elem, Diff. 14).

Créer une tornade dévastatrice (Int. + Eff. Elem, Diff. 25).

Cristaux à « Effets d'invocation »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « invocations » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Invoquer une souris (Int. + Eff. Inv, Diff. 6).

Invoquer un goule (Int. + Eff. Inv, Diff. 22).

Invoquer un dragon (Int. + Eff. Inv, Diff. 30).

Cristaux à « Effets mentaux »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « mentaux » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer une amnésie temporaire (Int. + Eff. Ment, Diff. 7).

Communiquer avec un mort (Int. + Eff. Ment, Diff. 16).

Donner un ordre absolu (Int. + Eff. Ment, Diff. 27).

Cristaux à « Effets de transformation »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « transformation » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Améliorer sa vision (Int. + Eff. Trans, Diff. 7).

Se camoufler comme un caméléon (Int. + Eff. Trans, Diff. 15).

Se métamorphoser en une autre personne (Int. + Eff. Trans, Diff. 28).

Cristaux à « Effects spatiaux-temporels »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « spatiaux-temporels » et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Créer un champ de force (Int. + Eff. Spat, Diff. 10).

Annuler la magie des cristaux dans une pièce (Int. + Eff. Spat, Diff. 18).

Arrêt sur image (Int. + Eff. Spat, Diff. 26).

Cristaux à « Effects spéciaux »

Cette compétence permet de comprendre le fonctionnement des cristaux de type « spéciaux », des cristaux qui n'entrent pas dans les autres catégories, et d'en augmenter l'efficacité de leur utilisation.

Exemples :

Entraver une personne (Int. + Eff. Spe, Diff. 9).

Voler de la vie (Int. + Eff. Spe, Diff. 17).

Transférer les blessures et la douleur (Int. + Eff. Spe, Diff. 22).