

Les règles de compétences sont adaptées de AD&D 2.5. Elles sont retravaillées pour fournir un système simple et efficace.

Le principe retenu est celui de l'utilisation du pourcentage, et donc du d100 pour déterminer la réussite ou l'échec du jet.

Pour chaque action où les personnages devront effectuer un jet de compétence il peut être attribué un malus, un bonus, des modificateurs spéciaux ou encore aucun modificateur.

Le joueur devra effectuer un jet de d100, y appliquer éventuellement le modificateur et le total devra être **STRICTEMENT INFÉRIEUR** au score de compétence pour en valider la réussite.

Un jet de 01 sur le jet de dés de 100 indique une réussite automatique de l'action, dans la limite de la possibilité d'exécution de ladite action.

Un jet de 100 (double 0) sur le jet de dés de 100 indique un échec automatique de l'action dans la limite de l'impossibilité d'exécution de ladite action.

Calcul des compétences de base

Chaque compétence est définie par ses caractéristiques associées et son groupe d'appartenance. En règle générale chaque compétence est associée à deux caractéristiques

La valeur de base d'une compétence (en pourcentage) est égale **A LA SOMME DES DEUX CARACTERISTIQUES ASSOCIEES.**

Dans le cas d'une compétence n'ayant qu'une caractéristique associée, cette dernière est ajoutée à elle-même (autrement dit doublée).

A ce score de base seront ajoutés les modificateurs de classe, les modificateurs raciaux et d'éventuels modificateurs spéciaux.

Compétences de base.

Les compétences de base regroupe les compétences générales et de classes (combattants, lanceurs de sort profane, lanceurs de sort divin & roublards).

Selon le groupe d'appartenance de la classe du personnage celui-ci bénéficie d'un nombre de compétences de départ comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

Les compétences de base choisies par le joueur bénéficient d'un bonus de 10% supplémentaire, illustrant sa maîtrise dans ce domaine.

Les compétences raciales octroient le bonus indiqué à la compétence SANS le bonus de 10% de compétence de classe de base.

CLASSE	Générale	Martiale	Combattant	Lanceur Profane	L
<i>Barbare</i>	4	2/2 niv	2	-	-
<i>Barde</i>	3	1/3 niv ***	-	2	-
<i>Clerc</i>	3	1/4 niv ***	-	-	4
<i>Druide</i>	3	1/3 niv ***	-	-	4
<i>Guerrier</i>	2	4/2 niv	2	-	-
<i>Mage</i>	3	1/6 niv **	-	4	-

Magicien	3	1/6 niv **	-	4	-
Prêtre	3	1/4 niv *	-	-	4
Paladin	2	2/2 niv	2	-	2
Rôdeur	2	2/2 niv	2	-	2
Shaman	3	1/3 niv ***	-	-	4
Voleur	3	1/3 niv ***	-	-	-

* Les prêtres peuvent être soumis à des restrictions selon leur divinité tutélaire.

** Les magiciens et les mages ne peuvent qu'apprendre l'utilisation d'arme à une main.

*** Les Clercs, druides, shamans peuvent être limités dans les types d'armes autorisées selon leurs origines et leur philosophie de vie.

**** Les voleurs et bardes ne peuvent apprendre à manier des armes de guerre.

Augmentation du score des compétences de base.

Au cours de la campagne le personnage aura la possibilité d'améliorer une compétence de base.

Le personnage bénéficie d'un nombre de point d'augmentation de ses compétences de base égal à son nombre de compétences de base.

Chaque point octroie une augmentation de la compétence selon la maîtrise du personnage dans cette dernière.

Cette montée s'effectue selon le tableau suivant :

0 à 50% 51 à 65% 66 à 75% 76 à 85 % 86 à 90%

+5%/niv +4%/niv +3%/niv +2%/niv +1%/niv

En aucun cas une compétence ne peut dépasser un score de 90%, tous modificateurs compris.

Nouvelles compétences

A chaque nouveau niveau le personnage a la possibilité d'apprendre une nouvelle compétence, de la catégorie générale, ou de son (ses) groupe(s).

Pour ce faire il dispose du même nombre de points que pour une compétence de base pour ce faire, mise à part que le coût initial d'apprentissage coûte le double de points de compétence.

Enfin un personnage peut prétendre acquérir certaines compétences qui ne font pas parties de son groupe (et qui n'est pas dans le groupe général), le cas échéant le coût d'apprentissage d'une compétence hors groupe est quadruplé.

Une fois acquise les compétences montent à la même échelle de progression que les compétences de base.

Compétences martiales

Le personnage obtient de la même façon des points de compétences martiales à la création du personnage, et ensuite un nombre par niveau comme indiqué dans le tableau page 2.

A la différence des compétences de base et de classe, les points de compétences permettent au personnage d'apprendre la base de la maîtrise d'une arme parmi celle existante dans la limite des autorisations de leur classe, de leur race, de leur religion et toutes autres restrictions propre au personnage.

Ces points peuvent, une fois acquise la maîtrise de base de l'arme, permettre au personnage de devenir un expert dans le maniement de cette arme selon le palier atteint.

Description des différents paliers de maniement d'une arme.

Compétence. C'est le niveau de base. Accessible à toutes les classes elle permet de pouvoir manier une arme sans pénalité.

Ce niveau coûte 1 point de compétence martiale.

Familiarité. Accessible à toutes les classes ce niveau permet à un personnage d'utiliser une arme similaire à une où il est compétent (arme qui est dans le même groupe restreint). Le malus d'incompétence est réduit de moitié et il pourra utiliser les manœuvres d'attaques normales avec l'arme.

Ce niveau coûte 2 points de compétence pour les mages et magiciens, 1 point pour les autres classes.

Notion de groupe d'arme. Ce niveau de compétence permet de maîtriser toutes les armes faisant partie du

groupe restreint (similaire à l'arme initiale). Exemple d'un groupe restreint, marteau de guerre, maillet, marteau de forgeron.

Ce niveau coûte 1 point de compétence martiale et est interdit aux mages et magiciens.

Maîtrise de groupe d'arme. Ce niveau de compétence permet de maîtriser toutes les armes du groupe large. Ce qui pour l'exemple du marteau ajoutera le groupe restreint des haches, des pics et l'herminette. Ce niveau coûte 1 point de compétence martiale aux combattants, 2 points pour les autres classes et est interdit aux mages et magiciens.

Expertise. (Toutes classes de combattants). Toujours pour les armes, les non guerriers (y compris paladin, rôdeurs et guerrier bi-classés peuvent investir dans une des armes où ils sont compétents afin de devenir expert dans cette arme. Ils gagnent alors le même nombre d'attaque à cette arme qu'un spécialiste (mais sans les bonus au toucher et dégâts). Ils pourront aussi utiliser les attaques spéciales que permet l'arme (normalement réservé aux spécialistes).

Apprendre ce talent coûte 2 points de compétence martiale.

La spécialisation. (Réservée aux guerriers monoclasseés). Le guerrier monoclasseé (j'insiste), qui investit d'avantage dans son arme de prédilection gagnera des attaques supplémentaires (en fonction de son niveau, 3att/2rnd jusqu'au niveau 6, 2 att/rnd du niveau 7 à 12, 5att/2 rnd pour les niveaux 13+) Concernant les armes à distances, il faut se référer au tableau pour connaître le nombre de tir par round. Chaque arme est détaillée. De plus, les avantages varient suivant l'arme. Je vous renvoie directement aux règles.

En mêlée, le guerrier gagne +1 pour toucher et +2 aux dommages.

Apprendre ce talent coûte 2 points de compétence martiale.

Maîtrise. Une fois spécialiste, ajouter un nouveau point permet d'accéder à la maîtrise. Elle ne peut être acquise qu'après le niveau 6. Le bonus de toucher avec cette arme passe à +3 et les dégâts infligés à +3 (à la place des +1/+2 de la spécialisation). Il est possible de devenir maître dans une arme à distance.

Apprendre ce talent coûte 3 points de compétence martiale.

La virtuosité. Le stade après la maîtrise s'appelle la virtuosité, acquise pour un nouveau point (minimum niveau 9). Le facteur de vitesse gagne un cran (il passe de lent à moyen, de moyen à rapide, etc.). Il est possible d'acquérir la virtuosité dans une arme à distance.

Apprendre ce talent coûte 4 points de compétence martiales.

La suprématie. Réserve aux virtuoses (minimum niveau 12), la suprématie permet d'augmenter les dégâts de l'arme, en prenant le dé immédiatement supérieur (une épée longue infligera 1d10 / 1d20 de dommages).

Si les dommages sont fonction de plusieurs dés, alors tous les dés augmentent de catégories (3d6 deviennent 3d8).

Apprendre ce talent coûte 4 points de compétence martiales.

Jet de Compétence non acquise

Il est possible pour un joueur de faire effectuer à son personnage un test de compétence, sous réserve que cela soit possible.

Si n'importe qui peut tenter un jet d'apnée, il faut définitivement être formé à la navigation si l'on veut correctement diriger un navire...

Un jet de compétence «brut» utilise le pourcentage de base résultant de la somme des caractéristiques associées (comme pour une compétence acquise).

Le personnage subit tout de même une pénalité de -10 à -30% selon la difficulté de la tâche à réaliser.

De plus tous les malus afférent que subit le jet de compétence sont doublés (cumulable avec ceux déjà imposés par la non maîtrise).

En aucun cas un personnage non roublard ne peut faire de test sur une capacité de voleur.

LISTE DES COMPETENCES

Acrobaties

Allumage de feu

Alpinisme

Apnée

Artisanat (Alchimie)

Artisanat (Batellerie)

Artisanat (Brassage)

Artisanat (Charpentier)

Artisanat (Ebénisterie)

Artisanat (Ferronnerie)
Artisanat (Forge d'Arme)
Artisanat (Forge d'Armure)
Artisanat (Maroquinerie)
Artisanat (Lapidaire)
Artisanat (Maçonnerie)
Artisanat (Orfèvrerie)
Artisanat (Peinture)
Artisanat (Poterie)
Artisanat (Scribe)
Artisanat (Sculpture)
Artisanat (Tailleur)
Bluff
Bureaucratie
Chasse
Combat aveugle
Conduite de char
Connaissance (Animaux)
Connaissance (Astronomie)
Connaissance (Exploration souterraine)
Connaissance (Géographie)
Connaissance (Histoire ancienne)
Connaissance (Histoire locale)
Connaissance (Ingénierie)
Connaissance (Mystères)
Connaissance (Nature)
Connaissance (Noblesse)
Connaissance (Religion)
Connaissance des Sorts (Divine)
Connaissance des Sorts (Profane)
Contrefaçon
Cryptographie
Cuisine

Déguisement
Détection
Diagnostic
Diplomatie
Discrétion
Dressage d'animaux (Généralités)
Dressage (Aquatiques)
Dressage (Canins)
Dressage (Equins)
Dressage (Exotiques)
Dressage (Félins)
Dressage (Mustélidés)
Dressage (Oiseaux)
Dressage (Reptiles).
Dressage (Ursidés)
Endurance
Équitation
Equitation en vol
Escamotage

Estimation
Etiquette
Évasion
Expertise maritime
Fabrication d'arc et de flèches
Filature
Funambulisme
Herboristerie
Intimidation
Jeu
Langue ancienne
Langue
Lecture sur les lèvres

Lecture/écriture
Maîtrise des animaux
Mendicité
Natation
Navigation
Pêche
Petits bateaux
Pistage
Pose de collets
Premiers secours
Psychologie
Représentation (Chant)
Représentation (Danse)
Représentation (Déclamation)
Représentation (Farce)
Représentation (Instruments à clavier)
Représentation (Instruments à corde)
Représentation (Instruments à percussion)
Représentation (Instruments à vent)
Représentation (Jonglerie)
Représentation (Poésie)
Représentation (Scène)
Saut
Sens de l'orientation
Survie (Généralité)
Survie (Aérien)
Survie (Aquatique)
Survie (Désert chaud)
Survie (Désert froid)
Survie (Forêts tempérées)
Survie (Jungle)
Survie (Marais)
Survie (Montagne)

Survie (Plaines)
Survie (Savane)
Survie (Urbain)
Utilisation des cordes
Ventriloquie
Vigilance