



LES COMPETENCES GENERIQUES

Par Hirwen HARENDAL

Les compétences génériques sont destinées à personnaliser les personnages tenus par les joueurs, mais également ceux qu'ils seront amenés à rencontrer voire combattre et contrôlés par le MD. Pour les personnages joueurs c'est l'occasion de se différencier des autres ou des classes similaires. Pour le second type, c'est l'occasion pour le MD de surprendre et de rendre chaque rencontre différente des autres...

ATTRIBUTION: En tant que MD, vous avez l'option soit de permettre le choix, soit de les faire tirer aléatoirement. Mais dans l'esprit du jeu de rôle, il est préférable de laisser les joueurs faire leur choix. Pour les monstres humanoïdes, vous pouvez les choisir en fonction de votre scénario, ou vous en remettre aux dés.

Le nombre de compétences génériques sont données dans le profil de chaque classe du compagnon. Rappelez-vous qu'elles augmentent avec la progression en niveau, et qu'elles sont soumises à des restrictions en fonction des classes comme dans le tableau qui suit ou stipulé dans le profil le cas échéant

Dans le cadre d'une attribution lors d'une montée en niveau, le personnage désirant apprendre ou profiter d'une compétence générique, ne pourra l'apprendre que de quelqu'un qui la possède, ou dans un lieu susceptible de la dispenser. Le temps d'apprentissage et éventuellement le coût est laissé à discrétion du MD.

RESTRICTIONS: Elles ont pour but de correspondre aux connaissances et habiletés susceptibles d'être acquises par les différentes classes. Elles se justifient par le fait, par exemple, qu'un Mage a toujours été plongé dans les études et qu'il n'a que modestement développé le reste. Inversement, un guerrier, à certainement eu peu d'occasion de rentrer dans une bibliothèque...

Classe	A	B	C	D	E	F
Combattant	(3)	PR	NA	(2)	(1)	(3)
Dévo	(2)	PR	(4)	(3)	NA	(1)
Lanceur de sort	NA	PR	PR	(2)	(4)	NA
Petite lame	(2)	PR	(1)	(1)	PR	(2)

Le (x) est le nombre maximum qui peut être pris dans cette catégorie

PR: Pas de Restriction

NA: Non Autorisé

A) DEVELOPPEMENT DU PROFIL DE BASE

	Compétence	Description
1	Grande force	+1 à la valeur de force du profil de base
2	Réflexes	+1 à la valeur d'initiative du profil de base
3	Coureur	+1 à la valeur de mouvement du profil de base
4	Robustesse	+2 points de vie par niveau (sauf barbare)
5	Grande endurance	+1 à la valeur d'endurance du profil de base.
6	Surdoué	+1 compétence de classe

B) CONNAISSANCES DE BASE

	Compétence	Description
1	Langue	Cette compétence peut être prise plusieurs fois et permet de parler et comprendre une langue supplémentaire, en plus de celle d'origine.
2	Lecture, écriture, calcul	S'applique aussi aux langues connues, le calcul se limite aux opérations simples
3	Histoire et Géographie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant l'histoire, la géographie. En fonction de son origine et de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
4	Navigation	Permet de diriger un navire!
5	Artistique	Un personnage peut vouloir connaître un art particulier comme le chant, la danse, la peinture, le theatre etc. Sur 2+ le personnage réalise le travail normalement. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
6	Métier	Un personnage peut vouloir connaître un métier particulier. Ce métier doit être commun et traditionnel comme forgeron, maçon, cuisinier, etc. Sur 2+ le personnage réalise le travail normalement. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.

C) CONNAISSANCES DES SCIENCES

	Compétence	Description
1	Alchimie	Donne un bonus de +1 lors du test de réussite d'un rituel.
2	Astronomie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant les astres, leurs revolutions, etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
3	Ecologie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant la nature, l'environnement, les cultures, etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
4	Ethnologie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant les cultes, les peuples, les cultures, les coutumes etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
5	Théologie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant les cultes, les immortels, leurs serviteurs, leurs rituels etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
6	Spécifique	Le personnage peut choisir d'avoir étudié ou d'étudier dans une science spécifique. Dans ce cas le MD doit voir avec lui qu'est-ce que cette dernière lui a apporté ou apportera. Dans le cas de la démonologie par exemple on peut considérer que le personnage connaît les forces et faiblesse des êtres démoniaques. Il peut bénéficier d'avantages pour les combattre, mais aussi éventuellement reconnaître les différentes formes qu'ils peuvent prendre...

D) CONNAISSANCE GÉNÉRALES AVANCEES

	Compétence	Description
1	Ingénierie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant la mécanique, la construction de bâtiment et de machines, etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
2	Economie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant l'économie, la finance, la production, etc. En fonction de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
3	Héraldique	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant aux dynasties, les blasons, etc. En fonction de son origine et de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.

4	Juridique	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant aux lois, la magistrature, etc. En fonction de son origine et de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
5	Océanographie	Sur 4+, le personnage est à même de donner une réponse à une question touchant au milieu marin, sa faune et sa flore, etc. En fonction de son origine et de la difficulté vous pouvez donner des malus ou des bonus au tirage du Dé.
6	Spécifique	Le personnage peut choisir d'avoir étudié ou d'étudier une connaissance avancée spécifique. Dans ce cas le MD doit voir avec lui qu'est-ce que cette dernière lui a apporté ou apportera, dans la mesure où elle ne se substitue pas à une science ou compétence spéciale.

E) COMPETENCES SPECIALES

	Compétence	Description
1	Déguisement	L'art du déguisement permet au personnage de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. A chaque fois que nécessaire lancez un dé 6, sur 5+ la supercherie est découverte.
2	Estimation	Un grand sens de l'observation mêlé à une connaissance de la manufacture en général permet sur 5+ de faire baissé de 10% le prix d'un article acheté, et d'augmenté de 10 % la valeur d'un article vendu.
3	Compétence réservée de classe	Cette compétence permet d'acquérir une compétence décrite dans les profils autres que celui d'origine. Il est soumis à l'approbation du MD, et doit pouvoir être enseignée par un membre du groupe ayant cette compétence.
4	Balistique	Permet au personnage de connaître le maniement de l'artillerie en générale
5	Pistage	lorsqu'une carte "montres" est tirée suite à un événement aléatoire, sur 5+ le personnage a décelé leur nature et ses derniers perdent leur capacité d'embuscade, donnant la possibilité aux guerriers de s'équiper en conséquence.
6	Piégeage	La pause d'un piège prend deux tours complets, et couvre une casse. Si un monstre passe sur la casse, le piège se déclenche sur 5+, infligeant 2D6 points de dégât. De même, lorsqu'un piège est déclenché par les guerriers et que le personnage est présent dans cette section de donjon, lancez 1D6, sur 6+ le piège est évité grâce à son intervention.

F) CONNAISSANCE MARTIALES DIVERSES

	Compétence	Description
1	Combat en aveugle	Le malus pour toucher au corps à corps n'est que de -1 et -2 aux dégâts. Cela s'applique lorsque le personnage est plongé dans l'obscurité
2	Cavalier émérite	Aucun malus de combat et de tir lorsque le personnage combat en scelle.
3	Maîtrise de soi	Bonus de +1 au test de peur et +1 au test de terreur
4	Armes à feu	Le personnage connaît le maniement des armes à feu. Notez que cela ne s'applique pas aux pièces d'artillerie utilisant la poudre noire qui demande des compétences balistiques. Pour cela le personnage doit dépenser 1 compétence générique dans "arme à feu" supplémentaire pour en connaître le maniement. Cette compétence devient "Artilleur", et sa compétence s'étend également au maniement de l'artillerie classique comme les catapultes.
5	Spécialisation	Inflige +2 points de dégât supplémentaire lorsque le personnage utilise l'arme dans lequel il est spécialisé. Cela ne s'applique pas aux armes utilisant des projectiles. Cette compétence est uniquement réservée aux combattants.
6	Combattant expert	+1 à la valeur de Combat de profil de base

REGLES OPTIONNELLES

Bien qu'une compétence générique ne puisse pas forcément être apprise par une classe spécifique, vous pouvez permettre à un personnage joueur d'accéder à l'une d'elle à partir du moment où cela puisse être justifiée.

Enfin, ces tableaux ne sont pas figés, vous pouvez ajouter ou modifier ce que vous pensez être plus adapté à votre campagne. Rappelez-vous cependant qu'il ne faut pas confondre compétences et charges. A titre d'exemple, prenons, un diplomate. Justifie-t-il d'avoir une compétence particulière de diplomatie pour assurer sa fonction. Sans doute connaît-il plusieurs langues, les us et coutumes, voire l'héraldique... N'importe qui pourrait fort bien être désigné pour assurer cette fonction... Il apparaît néanmoins que certaines compétences pourraient faciliter sa mission...