

# Compétences

## 1. Test simple

### 1.1 Généralité

Au cours d'une partie, pour déterminer si un personnage réussit une action particulière, le MJ pourra demander à un joueur d'effectuer un Test de Compétence. Pour cela, un Attribut et une Compétence seront choisis ainsi qu'un modificateur dépendant des circonstances, le tout étant additionné et donnant la difficulté de l'action à réaliser. Ensuite, en lançant un dé à 20 faces, pour réussir son action, le joueur devra obtenir un résultat moindre ou égal à la difficulté.

*Le joueur incarnant Hagen veut faire sauter ce dernier sur un cavalier passant au trot en contrebas immédiat de sa position: un rempart en ruine. Le MJ fait alors procéder à un test Dextérité + Acrobatie +4 jugeant que le personnage se trouve très bien placé pour réussir son action malgré l'allure un peu rapide de la monture. La difficulté est donc de 8 (Dextérité) +6 (Acrobatie)+4 (Très favorable)= 18 pour le joueur qui obtient 12 à son lancer de dé, il s'agit donc d'une Réussite Normale (en ce sens qu'elle n'est ni Spéciale ni Critique) d'après la Table de Réussite ci-après.*

Table des réussites

Difficulté	Spéciale	Critique	Fumble
1	1 - 4	1 - 1	20
2	1 - 8	1 - 2	20 - 19
3	1 - 12	1 - 3	20 - 18
4	1 - 16	1 - 4	20 - 17
5	1	1 - 5	20 - 16
6	2 - 4	1 - 6	20 - 15
7	2 - 8	1 - 7	20 - 14
8	2 - 12	1 - 8	20 - 13
9	2 - 16	1 - 9	20 - 12
10	2	1 - 10	20 - 11
11	3 - 4	1 - 11	20 - 10
12	3 - 8	1 - 12	20 - 9
13	3 - 12	1 - 13	20 - 8
14	3 - 16	1 - 14	20 - 7
15	3	1 - 15	20 - 6
16	4 - 4	1 - 16	20 - 5
17	4 - 8	1 - 17	20 - 4
18	4 - 12	1 - 18	20 - 3
19	4 - 16	1 - 19	20 - 2
20	5	2 - 2	20 - 1
21	5 - 4	2 - 4	20 - 1
22	5 - 8	2 - 6	20 - 1
23	5 - 12	2 - 8	20 - 1
24	5 - 16	2 - 10	20 - 1
25	5	2 - 12	20 - 1
26 et +	6	2 - 14	20 - 1

### 1.2 Spéciales

Si les dés indiquent un résultat inférieur ou égal au cinquième de la difficulté, le joueur bénéficie d'une Réussite Spéciale. Le MJ décrira alors les effets supplémentaires (bénéfiques) qui occurred.

*D'après la Table de Réussite, nous pouvons voir qu'un résultat de 2 (premier chiffre en gras à l'intersection de la ligne 7 et de la colonne Spéciale) obtenu après le lancement d'un dé à vingt faces contre une difficulté de 7 indique la possibilité d'une Réussite Spéciale. Il faut relancer un dé à vingt faces et obtenir moins de 8 (deuxième chiffre à la fin de la colonne Spéciale) pour réellement transformer sa réussite en spéciale.*

### 1.3 Critiques

Si les dés indiquent un résultat inférieur ou égal au vingtième de la difficulté, le joueur bénéficie d'une Réussite Spéciale. En cas de Réussite Critique, le personnage réalise une action d'éclat aux conséquences inattendues et importantes.

*D'après la Table de Réussite, nous pouvons voir qu'un résultat de 1 (premier chiffre en gras à l'intersection de la ligne 7 et de la colonne Critique) obtenu après le lancement d'un dé à vingt faces contre une difficulté de 7 indique la possibilité d'une Réussite Critique. Il faut relancer un dé à vingt faces et obtenir moins de 7 (deuxième chiffre à la fin de la colonne Critique) pour réellement transformer sa réussite en critique.*

### 1.4 Fumbles

Lorsque le joueur fait un Fumble (voir Table des Réussites), non seulement il rate son action mais en plus, par sa maladresse ou son manque de chance, il lui arrive quelque chose de néfaste (à la discrétion du MJ).

*D'après la Table de Réussite, nous pouvons voir qu'un résultat de 20 (premier chiffre en gras à l'intersection de la ligne 7 et de la colonne Fumble) obtenu après le lancement d'un dé à vingt faces contre une difficulté de 7 indique la possibilité d'un fumble. Il faut relancer un dé à vingt faces et obtenir moins de 14 (deuxième chiffre en fin de la colonne Fumble) pour réellement transformer son échec en fumble.*

Lorsqu'un joueur fait un Fumble, il se passe toujours quelque chose de néfaste pour lui. S'il utilise une arme alors il doit jeter un dé à vingt faces et lire le résultat dans la Table des Fumbles en tenant compte des modificateurs pour les joueurs possédant un faible ou fort score en Pouvoir:

Pouvoir	1	2	3	10	11	12
D20	+3	+2	+1	-1	-2	-3

## 2. Test en opposition

Ces tests se font lorsque deux personnages utilisent l'un contre l'autre des Compétences antinomiques. Les deux font un test sous leur Compétence et notent la Marge de Réussite ou d'erreur, c'est à dire la différence "Compétence moins résultat du dé". Le résultat obtenu est positif en cas de succès, négatif sinon. Celui qui a obtenu le plus grand résultat, même négatif, est vainqueur du test en opposition.

Ce sont ces tests qui sont utilisés lors des corps à corps.

- Une réussite spéciale augmente de 5 points la marge de réussite
- Une réussite critique augmente de 10 points la marge de réussite
- Un fumble augmente de 10 points la marge d'échec

# Compétences

*Gropec et Neuneu font cette fois un concours de tir à l'arc. Le premier atteint le coeur de la cible à moins de 14, le deuxième à moins de 16. Gropec obtiens 16 (-2) à son lancer de dé, neuneu 13 (+3). C'est donc Neuneu qui l'emporte avec une marge de 5 points (3-(-2)).*

## 3. Test de résistance

Ces tests font généralement appel à la somme d'un Attributs et d'une Compétence ou de deux Attributs, notamment pour résister aux effets de certaines blessures ou pour les mages lors du lancement d'un sort.

Deux parties sont concernées lors d'un tel test: l'une est considérée comme active, l'autre comme passive. La partie active retranscrit à son indice considéré la valeur de l'indice de la partie passive.

Pour l'emporter sur son opposant, la partie active doit obtenir alors avec un dé à vingt faces un résultat moindre que celui déterminé par la Table de Résistance (10+Actif-Passif).

*Gropec et Neuneu jouent au tir à la corde. Gropec est considéré comme le personnage actif et possède une Force de 9 et une Taille de 7 (indice = 16) alors que son adversaire n'a que 6 et 8 (indice = 14). 16-14=2, Gropec a donc 12 chances sur 20 de gagner.*

Table de résistance

Difficulté	Spéciale
-9	1
-8	2
-7	3
-6	4
-5	5
-4	6
-3	7
-2	8
-1	9
0	10
1	11
2	12
3	13
4	14
5	15
6	16
7	17
8	18
9	19
10	20
11	21
12	22
13	23
14	24
15	25
16 et +	26

## 4. types de compétences

### 4.1 Compétences Martiales

Ces compétences regroupent toutes les aptitudes au combat d'un personnage hormis l'Ésquivé et le Corps à Corps qui font partie des compétences générales.

Ces compétences dépendent du type de personnage choisi: Guerrier, Rôdeur, Semi-adepte ou Adepté.

#### Guerrier

Un guerrier commence avec 24 points à répartir entre ses différentes compétences martiales et spéciales avec comme valeur maximum 8:

**Armes blanches à une main, armes blanches à deux mains, armes à distance, lutte (voir chapitre combat).**

**Armures:** La valeur de cette compétence est retranchée aux malus d'armure (bouclier compris) en ce qui concerne les tests d'attaque en combat. Lors de certaines situations, un test réussi en Dex+Armures pourra également diminuer les malus d'armure de la marge de réussite du test. Cette compétence ne peut pas diminuer les malus appliqués à l'Initiative.

**Rage:** Si le personnage réussit un test (Dommages totaux+Rage+Pou) alors il se met dans un état de rage meurtrière pour un nombre de rounds égal à son attribut Pouvoir. Dans cet état, tous les malus dus aux blessures sont ignorés ainsi que les différents tests de Constitution qui en résultent (idem pour les tests de KO). Le personnage bénéficie en outre d'un bonus supplémentaire aux dommages de 1D4 points (on considère que sa Force est augmentée de 4 points pour les tests de KO). Le personnage peut enchaîner autant de tests que désirés mais devra frapper tout se qui se trouve à portée de main, ne distinguant ni amis ni ennemis.

#### Rôdeur

Un rôdeur commence avec 10 points à répartir entre ses différentes compétences martiales avec comme valeur maximum 6:

**Dagues et épées à une main, épées à deux mains, masses et haches à une main, masses et haches à deux mains, armes d'hast, arcs, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart.**

**combat avec deux armes:** Le personnage peut combattre avec une épée longue et une dague simultanément ou bien avec une épée courte dans chaque main. Sa Maîtrise est augmentée de 1 point. De plus, si un adversaire rate son attaque, le personnage bénéficie d'une attaque "gratuite" immédiate (avec la dague) avec pour test d'attaque: Dex+Combat avec deux armes.

Dans les cas d'attaques puissantes d'un adversaire à la force surhumaine, le personnage peut parer avec ses deux armes. On jette alors les dommages normaux des deux armes qui deviennent des PA supplémentaires. Le personnage perd alors le point de maîtrise additionnel et l'attaque "gratuite".

#### Semi-adepte

Un semi-adepte commence avec 8 points à répartir entre ses différentes compétences martiales avec comme valeur maximum 5:

**Dagues, épées courtes, épées larges, épées longues, épées à deux mains, masses d'armes, haches d'arme, haches à deux mains, lances, sarbacanes, arcs courts, arcs de chasse, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart.**

# Compétences

## Adeptes

Un adepte commence avec 4 points dans une compétence martiale:

**Dagues, épées courtes, épées larges, épées longues, épées à deux mains, masses d'armes, haches d'arme, haches à deux mains, lances, sarbacanes, arcs courts, arcs de chasse, arcs longs, arbalètes, arbalètes de rempart.**

## 4.2 Compétences générales

Il est important de noter que si un personnage désire faire un test dépendant d'une Compétence qu'il n'a pas développée (d'une valeur nulle), il le fera avec l'Attribut opportun minoré de 1 point.

La liste suivante est non-exhaustive.

**Acrobatie: (Dex)** Cette compétence regroupe l'aptitude du personnage à effectuer toutes sortes de figures acrobatiques, à tomber sans se faire mal, à jouer les équilibristes... Un test réussi en Acrobatie permet aussi, pour un round, de modifier ses chances d'esquiver une attaque en y ajoutant la Marge de Réussite (même négative). Si le test d'esquive est ensuite raté, la cible n'est plus considérée comme rapide et ceux qui voudront la toucher bénéficieront d'un bonus de 2 points. Durant ce round, le personnage ne pourra pas accomplir d'autres actions. De cette façon, le joueur pourra également rompre le combat au round suivant. Après, c'est à celui qui court le plus vite.

*Lors d'une chute de cheval par exemple, le MJ pourra demander au joueur de faire un test en Acrobatie. En cas de réussite, tout ou partie des dégâts sont évités (Marge de Réussite ?).*

**Baratin: (Ap, Int)** Blabalabala bla... Baratin est l'art du camelot et du prêcheur, il n'est en rien celui du rhétoricien car il ne requiert a priori aucune forme de logique ou d'argumentation, il s'agit juste de noyer le poisson.

**Comédie: (Pe)** Utile pour se faire passer pour ce que l'on n'est pas, voir aussi "comment se rendre sympathique en 10 leçons" aux éditions La Thébaudais.

**Connaissances: (Int)** (Politiques, religion, sciences diverses ?) Il s'agit en quelque sorte de la culture générale du personnage. De plus, pour chaque point dépensé à la création dans cette compétence, le joueur répartira 2 points dans une sous-catégorie. Il faut au minimum 2 points dans une langue pour la comprendre et la parler, 3 pour prétendre s'exprimer comme un autochtone sans accent. La connaissance de la culture sous-jacente à la langue est comprise dans le forfait.

PA: Guildes, tribus, religions...

**Corps à Corps: (Dex)** Capacité du personnage à se battre sans arme, voir chapitre Combat.

**Diplomatie: (Int)** Quand il s'agit de négocier avec une guilde d'assassins ou un clan Yakusa, mieux vaut choisir cette compétence que Baratin, cela accroît l'espérance de vie d'un personnage de façon significative.

**Discrétion: (Int, Pe, Dex)** Comme son nom l'indique, cette compétence reflète la capacité du personnage à passer inaperçu. Plus particulièrement ses facilités à se cacher ou à approcher silencieusement d'une future victime...

**Embuscade: (Int, Dex)** Un personnage embusqué qui réussit son test en opposition à la Vigilance de sa cible bénéficie d'une action gratuite qui est résolue avant que tout round de combat ne commence. Pour cette action, le joueur bénéficie éventuellement de certains bonus que le MJ voudra bien lui accorder (là encore il va falloir être gentil avec lui). Seuls les personnages disposant d'un sixième sens pourront tenter une esquive, les autres seront inactifs. Pour le premier round ensuite, la cible est considérée comme surprise. Si le joueur désire assommer sa victime, lors d'un test d'embuscade réussi, il procède à un test de Résistance Fo contre Co (victime). Une arme contondante assure en général un bonus de 6 points en Force pour un tel test.

**Equitation: (Dex)** Cataclap, cataclap! Lorsque un cavalier maladroit chute après un test raté, suivant les circonstances, le MJ pourra demander un test en Acrobatie pour éviter de perdre de 1D2 à 1D6 points de Vie dans une ou plusieurs Localisations (tomber au grand galop sur des rochers, ça peut faire mal !).

**Escalade: (Dex, Fo)** Un échec à un test ne signifie pas que le personnage tombe mais qu'il ne progresse pas, il en va autrement d'un fumble. Le MJ demandera, en moyenne, d'effectuer un test tous les 3 à 5 mètres d'ascension (comment ça tous les 4 mètres?).

**Esquive: (Dex)** Voir le chapitre Combat.

**Interrogation: (Ap, Int)** Nous allons les moyens de nous faire parler!!! Les tenailles et le fer rouge c'est rigolo mais bruyant et salissant. Cette Compétence peut être également utilisée de façon plus subtile (si, si!) et sans contrainte physique ni tache sur la moquette (comme quoi le subtil c'est moins drôle). Un test peut être effectué lors d'une conversation d'apparence anodine mais durant laquelle le joueur veut faire révéler des informations par petits bouts par exemple...

**Jeux: (Int, Pe)** Dés, cartes, osselets, damiers ? Le personnage connaît et s'intéresse à presque tout ce qui ressemble de près ou de loin aux jeux, surtout quand de l'argent est à la clé d'une victoire. Il s'agit aussi de la capacité à parier avec succès sur tout et n'importe quoi.

**Natation: (Dex, Fo)** plouf ! Si cette compétence n'est pas développée, le personnage saura à peine nager et sera en difficulté dès qu'il perdra pied.

**Nature: (Pe)** Il s'agit de la connaissance de la faune et de la flore sauvage, de la façon de survivre dans certains milieux hostiles, de savoir comment et où se procurer certaines plantes, comment chasser tel ou tel animal...

**Passe-passe: (Dex, Pe)** Contorsion, pickpocket, tours de passe-passe... Savoir faire mais aussi savoir repérer.

**Pièges et serrures: (Dex, Int, Pe)** Il s'agit de la capacité à crocheter (Dex) les loquets et serrures en tous genres, à repérer (Pe) et à désamorcer les pièges, voir à en poser (Int).

**Pistage: (Pe, Int)** Capacité à repérer, analyser et à suivre toutes sortes de traces. Il s'agit aussi de savoir si le personnage est capable d'effacer les siennes ou de faire en sorte de tromper l'ennemi qui est à ses trousses.

**Poisons: (Int)** Capacité à repérer les substances toxiques, à les manipuler et à les utiliser, voire à en créer. Il s'agit évidemment d'une science risquée ou toute erreur se paye très chère.

**Séduction: (Ap)** Cette compétence ne sert pas uniquement dans le cadre du podium 2000, elle est de plus à prendre au sens large. Comme Baratin, Séduction est l'apanage des camelots et des fanatiques religieux.

**Soins: (Int)** Un test réussi permettra à un blessé soigné de s'affranchir des tests sous Constitution. L'infâme MJ imposera parfois la possession d'un matériel adapté, indiquera quelles actions sont possibles au blessé sans qu'il n'en pâtisse (rie). La valeur de cette Compétence pour un infirmier tourne autour de 5 alors que celle d'un médecin ne descend jamais sous 8.