

Chapitre II - COMPÉTENCES

Les compétences représentent les domaines de connaissance que le personnage a appris.

Elles peuvent varier d'une culture à l'autre et sont sujettes à amélioration.

Dans les listes ci-dessous, la valeur entre parenthèses, à côté du nom de la compétence, correspond à son pourcentage de base, autrement dit à la valeur sous laquelle le personnage fait un jet de dés si le joueur n'a dépensé aucun point pour cette compétence lors de la création de son personnage. Un personnage dont le joueur n'a rien investi en Athlétisme, par exemple, a quand même 15% de chances de réussir une action physique simple : effectuer un rétablissement, escalader un arbre, sauter un fossé...

Ce pourcentage de base est la base pour un humain.

Cependant, pour les autres races, et même pour les humains selon leur culture (voir le paragraphe **2 - BASES PARTICULIÈRES**), cette base peut être différente. Une base de 00 signifie que le personnage n'a aucune connaissance dans cette compétence, et toute tentative d'utilisation de cette compétence est normalement impossible (échec automatique).

Les compétences dont le nom est suivi d'un astérisque (*) ont une particularité : c'est le MC qui lance les dés à la place du joueur, de manière à ce que ce dernier ne voie pas le résultat. Par exemple, un personnage cherche un indice dans une tombe pillée. Le MC fait le jet de Chercher. Réussi, il annonce au personnage qu'il trouve quelque chose ; raté, il annonce

que le personnage n'a rien trouvé (ce qui ne veut pas dire qu'il n'y avait rien à trouver !).

1 - LISTES DES COMPÉTENCES

1.1 - Liste universelle

Ces compétences peuvent être choisies par n'importe quel personnage, indépendamment de sa culture d'origine.

Art / Artisanat [Type] (spécial)

Il s'agit en fait d'une famille de compétences, permettant de fabriquer des objets de première nécessité et/ou des œuvres d'art. Quelques exemples : boucherie, brasserie, charpenterie, maçonnerie, poterie, sculpture, archerie, forge, cordonnerie... La base est de 10% pour le type correspondant au métier du personnage, et de 00% pour les autres types.

Une maladresse produit un objet qui semble solide mais se brisera à la première utilisation ; un succès critique donne un objet d'une qualité exceptionnelle.

Athlétisme (15%)

Cette compétence regroupe toutes les activités physiques : course, nage, saut, escalade.

Escalade : un modificateur est accordé selon la difficulté de l'escalade et le matériel disponible.

Nage : La vitesse normale est de 1m/RA. Un jet critique permet d'accroître cette vitesse ($\times 3$). Le jet est normalement fait chaque round.

Sauts : le personnage peut effectuer des sauts, tant en hauteur qu'en longueur, et sait se réceptionner. Un jet critique permet d'accroître la distance ou la hauteur, ou d'amortir une chute.

Baratin (05%)*

Cette compétence permet de convaincre l'interlocuteur. Il s'agit généralement de mensonges, boniments ou autres explications rocambolesques destinées à masquer la vérité. Contrairement à Éloquence, le baratineur cherche à convaincre l'oratoire en le trompant. La compétence est confrontée au $(POU+INT)\times 2$ de l'autre personne.

Bricolage (05%)

Le contenu de cette compétence change selon les cultures. En général, elle recouvre des connaissances de base en menuiserie et en travail du métal.

Elle permet notamment de réparer ou fabriquer sommairement diverses choses. Pour des travaux de grande ampleur, la compétence Artisanat est nécessaire.

Cascade (05%)

Cette compétence combine l'agilité et la souplesse du personnage. Elle recouvre tout ce qui est acrobatie, jonglage ou marcher sur un fil. C'est, par exemple, l'art d'amortir ses chutes, de se déplacer sur un toit glissant par une nuit sans lune, de sauter sur un char gyptien en marche ou de jongler avec des torches enflammées.

Chant (05%)

Cette compétence permet de chanter. Plus que de connaître des chansons spécifiques (ce qui correspond plutôt à la

compétence Culture), il s'agit surtout d'avoir une voix agréable et de ne pas chanter faux.

Chercher (20%)*

On utilise Chercher pour fouiller un endroit. Un jet réussi permet de trouver un détail, un indice... en supposant qu'il y ait quelque chose à trouver, bien entendu !

Commerce (20%)

Cette compétence permet de savoir où acheter et vendre quelles marchandises, et de marchander de manière efficace le prix d'un objet ou d'un service. Même avec un jet très bien réussi pour l'acheteur, le vendeur n'acceptera pas une vente à perte (sauf à espérer une contrepartie future). À l'inverse, un bon jet du vendeur peut permettre d'accroître son bénéfice. Cependant, seul un jet de Baratin permet de vendre très cher des choses ayant peu de valeur. La différence des niveaux de réussite entre le jet de chaque marchand donne le pourcentage de variation sur le bénéfice. Le bénéfice de départ est $2d6\times 5\%$. Il est modifié selon les réussites/échecs des deux marchands dans la compétence Commerce : bénéfice normal, $\pm 10\%$, $\pm 25\%$, $\pm 50\%$.

Concentration (25%)

Cette compétence permet de résister aux influences extérieures (Leadership, Sagacité...).

Culture générale (20%)

Cette compétence simule une connaissance superficielle d'un grand nombre de sujets historiques, culturels ou religieux. Toutefois, les informations qu'elle livre ne sont jamais complètes. Elle permet, par exemple, de savoir que l'imâm Suheil a accompli ses exploits avec l'aide d'une bande de compagnons. En revanche, le nom de ces compagnons et le détail des aventures qu'ils ont vécues restent dans le vague...

Déguisement (10%)

Grâce à Déguisement, un personnage peut modifier son apparence. Elle a généralement deux utilités : passer inaperçu dans une foule, ou se "faire la tête" d'un individu précis. Dans le second cas, le MC peut imposer des malus aux jets de dés, si la tentative est vraiment trop improbable (un *hana* qui essaie de se déguiser en *arša* aura facilement 50 % de malus, si le MC ne décide pas tout simplement qu'il n'a aucune chance d'y parvenir).

Discrétion (15%)

Demandez un jet de Discrétion lorsque les personnages ont besoin de se déplacer silencieusement (par exemple pour passer non loin d'une sentinelle). Si le jet est réussi, tout va bien. S'il est manqué, ils ont fait du bruit ou projeté une ombre voyante contre le mur...

Droit administration / usages (10%)

Cette compétence est un mélange de politesse, de questions posées aux bonnes personnes et de connaissance des coutumes. Elle a plusieurs utilités. Elle permet de connaître les lois ou les usages en vigueur dans la région où se trouve le personnage ; de se repérer dans la bureaucratie locale ou les arcanes du droit coutumier ; et de ne pas se faire remarquer comme "étranger" lorsqu'il est loin de chez lui.

Éloquence (05%)*

Cette compétence permet de convaincre une foule, après des explications ou un discours. Contrairement à Baratin, l'orateur est, dans ce cas, généralement convaincu du bien fondé de ses arguments et cherche à convaincre l'oratoire par les émotions. La compétence est confrontée au (POU+INT)×2 de l'autre personne.

Équitation [Animal] (20%)

Cette compétence permet d'utiliser les animaux de monte - les chevaux, les dorgans et les dromadaires en général. En temps normal, ce n'est pas difficile. Ne demandez un jet d'Équitation que lors des poursuites et autres activités sortant de l'ordinaire, pour vous assurer que les personnages restent en selle. Un jet critique permet de mieux contrôler l'animal, pour lui faire franchir un obstacle, ou le faire aller plus vite. En revanche, pour contrôler l'animal en combat, il faut utiliser une compétence de combat monté. L'Équitation recouvre aussi les soins routiniers à donner aux bêtes.

Esquive (25%)

L'Esquive est une compétence précieuse en combat. Son utilisation est détaillée dans le chapitre **LE COMBAT**. La valeur effective de cette compétence dépend de l'encombrement du personnage (cf. chapitre **CRÉATION D'UN PERSONNAGE**).

Imiter (05%)

Cette compétence permet d'imiter les voix et les sons.

Langue natale (80%)

Cette compétence recouvre uniquement la communication orale. La lecture et l'écriture dépendent d'une autre compétence. Ne demandez un jet de Langue natale que dans des circonstances vraiment exceptionnelles : parchemin à déchiffrer, accent à imiter, nécessité de s'exprimer de manière châtiée...

Langue étrangère [Langue] (00%)

Chaque langue étrangère est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître le kimbole et le xola il faut investir des points dans Langue

étrangère [Kimbole] et Langue étrangère [Xola]). De même que Langue natale, la compétence Langue étrangère permet seulement de parler. Un score de 10% indique un étranger. À 30%, on peut soutenir une conversation courante, avec un accent abominable. À 50%, on comprend l'argot et à 80%, on parle sans accent.

Le niveau parlé de la langue utilisée limite les compétences de communication (Baratin, Comédie, Contes, Corruption, Éloquence, Imiter, Leadership, Sagacité, Torture) : celles-ci ne peuvent pas être utilisées à plus de 1,5 fois la compétence de la Langue utilisée.

Ex : Si un personnage a une compétence d'Éloquence de 85%, mais veut utiliser une langue dans laquelle il n'a que 40%, il n'aura que 60% dans sa compétence d'Éloquence pour cela.

Langues similaires :

Les langues ne sont pas des entités indépendantes les unes des autres. Elles ont des racines communes, des emprunts à leurs voisines, etc. Cela permet parfois des facilités étonnantes pour comprendre une langue sœur, d'autant plus que les langues atriliennes sont très proches les unes des autres.

Les langues du monde de Holobar sont classées en groupes, sous-groupes et familles (cela n'a rien de scientifique). Un locuteur d'une langue donnée peut comprendre une langue de la même famille à *un quart* de sa compétence de la meilleure langue de cette famille. Il peut également comprendre une langue du même sous-groupe, mais d'une famille différente, à *un huitième* de sa compétence dans la meilleure langue de ce sous-groupe.

Voici le classement des langues atriliennes :

GROUPE STRIAIS

Sous-groupe tin

Famille stashimoise

*tin, talien, çais

Sous-groupe atlis

Famille atlis

lène, îlien, *loonoïsois, zimbarite

GROUPE ATRILIEN

Sous-groupe harano-phéacien

Famille phéacienne

phéacien

Famille haranaise

haranais, mešueš, kušite, xola, *sabir*

Sous-groupe gypto-klešite

Famille septentrionale

*mešueš ancien, saïte/oasien, nairote, thinite, ksumite

Famille centrale

*xola ancien, *adanti*

Famille méridionale

klešite, kindogo, *kimbole*

Remarques :

- Pour les langues du Groupe Striais, ce classement ne fait apparaître que les sous-groupes et les familles dont une langue au moins est parlée en Atrilia.
- Les langues précédées d'un astérisque sont des langues mortes.
- Les langues en italique sont des langues sans système d'écriture.

Ex : La langue maternelle de Mbáwira est le kindogo (80%). Il peut donc comprendre le kimbole (20%) ou même le saïte (10%).

Leadership (15%)

Leadership permet de commander un groupe, de l'organiser, de le motiver, de choisir les individus les plus adaptés à une tâche, de veiller aux détails d'intendance.

Cette compétence ne fonctionne que sur les PNJ. Grâce à elle, les personnages seront sûrs que leurs plans de bataille

seront suivis par leurs hommes. En revanche, elle ne garantit pas que les plans soient bons...

Valeur de la compétence	Unités pouvant être commandées
01-35	Régulières
35-65	Régulières alliées
65-85	Irrégulières
85+	Irrégulières alliées

Navigation (00%)

La Navigation est l'art de s'orienter sur l'eau, de manœuvrer un navire (petit ou gros) et de donner des ordres à l'équipage.

Orientation (15%)*

L'Orientation sert à ne pas se perdre dans un environnement peu familier. C'est un mélange d'inné (sens de l'orientation) et d'acquis (savoir se repérer aux étoiles). Un groupe de personnages évoluant dans une jungle épaisse, ou dans un désert, devra faire régulièrement des jets d'Orientation pour ne pas aller dans une mauvaise direction.

Pistage (05%)

Cette compétence permet de suivre des traces et d'identifier le nombre de personnes, savoir quand ils sont passés, et d'autres informations pertinentes. Selon le type de terrain, le temps écoulé depuis le passage et la météo, la compétence subit des modifications et les renseignements obtenus sont plus ou moins précis.

Sagacité (20%)

Cette compétence permet au personnage qui l'utilise d'avoir une idée de l'humeur et des motivations d'un personnage non joueur. Le maître de campagne n'est pas obligé d'être très précis, mais il doit donner une indication ("il a peur" suffit. Inutile de dire "il a peur parce qu'il craint que vous ne

découvriez qu'il est le profanateur du temple").

Secourisme (30%)

Grâce à Secourisme, on peut ranimer les personnages inconscients, et surtout soigner les blessés. Un jet réussi de Secourisme permet de faire récupérer 1d6 points de vie (1d6+2, en cas de succès critique). En cas de maladresse, en revanche, le blessé perd 1d3 points de vie de plus. Si le jet est réussi une fois, on ne peut pas le retenter afin de parfaire le résultat. S'il est raté, le soigneur peut refaire une tentative le lendemain.

Survie [Terrain] (cf. chapitre CRÉATION D'UN PERSONNAGE/00%)

Faites faire des jets de Survie lorsqu'un personnage se trouve dans un environnement hostile. Cette compétence permet de chasser, de construire un abri, de trouver un point d'eau, de savoir quelles plantes sont comestibles, etc. Chaque jet réussi fournit grosso modo une journée de vivres et d'eau potable, et une nuit de repos. Les conséquences d'un échec, ou pire d'une maladresse, peuvent être dramatiques.

Types de Terrains : Milieu urbain, Désert, Montagne, Forêt, Marécages, Mer, Rivière(+Lac), Plaine, Savane, Jungle, Souterrains, Fonds Marins, Monde des Esprits. La base peut varier selon l'étrangeté du terrain.

Vigilance (20%)

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage file un suspect, essaie d'écouter une conversation ou de remarquer un indice, monte la garde, est sur le point de se tomber dans une embuscade... C'est une combinaison d'attention, d'ouïe aiguisée et de sixième sens.

Cependant, pour suivre quelqu'un dans la nature, il faut utiliser la compétence Pistage.

1.2 - Liste spécifique

Le choix de ces compétences peut être soumis à la culture d'origine du personnage.

Alchimie (00%)

Cf. le paragraphe 2 - **ALCHIMIE**.

Armurerie (00%)

Cette compétence permet de faire et de réparer armes et armures. Durée et mécanisme : voir le paragraphe 3 - **ARMURERIE**.

Art de la guerre (00%)

Cette compétence permet de dresser un plan de bataille, d'utiliser des machines de guerre (catapultes, balistes). Combinée avec Leadership, elle permet de diriger une armée et de la mener à la victoire... si les jets de dés sont réussis.

Valeur de la compétence	Valeur effective des troupes dirigées
01-34	Inférieures (I)
35-64	Ordinaires (O)
65+	Supérieures (S)

Cartographie (00%)

Cette compétence permet de dessiner des cartes.

Civilisations anciennes (10%)

Cette compétence donne des informations sur les peuples qui ont précédé les cultures actuelles.

Elle recouvre l'histoire de la guerre gypto-atlis, des anciens royaumes du Dogobar, etc.

Selon les besoins du meneur de jeu, un jet de Civilisations anciennes peut donner des informations très vagues, ou au contraire extrêmement précises.

Comédie (05%)

Cette compétence permet de jouer un rôle ou de simuler des comportements.

Conduite d'attelage (15%)

L'art et la manière d'atteler un chariot, un carrosse ou tout autre véhicule à traction animale, et de le conduire. Ne demandez de jets que dans des circonstances exceptionnelles (hors-piste, poursuite, animaux emballés...)

Un jet critique permet d'accroître la vitesse ou de franchir certains obstacles.

Connaissance des Esprits (00%)

Cette compétence permet de reconnaître les Esprits et de connaître leurs caractéristiques et aptitudes. Pour utiliser cette compétence, il faut voir l'Esprit, soit physiquement, soit par son POU.

Connaissance des Invisibles [Catégorie] (00%)

Cette compétence permet de connaître les us et les coutumes des Invisibles de la catégorie en question : Anges, Cheitans, Démons, Diables, Génies, Nephilím.

Connaissance des minéraux (05%)

Cette compétence permet de reconnaître les minéraux et les métaux, et de connaître leurs propriétés.

Connaissance de la nature (10%)

Cette compétence regroupe des connaissances de base sur les animaux, les plantes, la météo... Elle permet de prévoir le comportement d'un animal, d'avoir une idée du temps du jour, de savoir si un champignon est comestible ou pas... Notez qu'elle ne se substitue pas à la compétence Survie. Ce n'est pas parce qu'on sait tout des mœurs du lapin de garenne que l'on sait poser un collet !

Connaissance onirique (10%)

Cette compétence regroupe les connaissances sur les Contrées du Rêve, les façons d'y accéder, ainsi que sur les créatures qui les habitent.

Contes (05%)

Cette compétence permet de conter des histoires liées à une Culture en captivant son auditoire. Elle permet également, combinée à un jet critique de Culture, de se remémorer des détails très précis de légendes anciennes ("et dans les histoires, les Minotaures ne sont jamais très intelligents. Si c'est vrai, on devrait pouvoir trouver une ruse pour se débarrasser de celui qui a ravagé le village"). Une maladresse indique que le "fait" remémoré est faux, mais le personnage croit dur comme fer qu'il est vrai ("les Minotaures ont une peur mortelle de la couleur bleue. On va tous se peindre en bleu et lui flanquer la trouille de sa vie").

Corruption (00%)

Cette compétence permet de déterminer si une personne est susceptible d'être corrompue, et savoir combien ou quoi lui donner pour obtenir ses faveurs. La compétence est confrontée au (POU+INT)×2 de l'autre personne. Des malus/bonus peuvent être donnés en fonction du cadeau offert et de la faveur demandée.

Culture [Type] (10%/05%/00%)

Cette compétence permet de connaître les us et coutumes de diverses cultures et la psychologie des gens de cette culture. Dans sa propre culture, la base est égale à 10, tandis que pour les autres, la base est de 05 ou de 00 selon l'éloignement ou la spécificité de la culture.

Danse (00%)

Cette compétence permet de danser les danses liées à une Culture. Un jet de Culture est donc en général également nécessaire.

Démolition / sape (00%)

Démolition est l'art et la manière de creuser des galeries sous un rempart pour le faire s'effondrer ; de savoir où attaquer un bâtiment pour qu'il s'effondre rapidement, où braquer des machines de guerre pour qu'elles aient une efficacité maximale.

Dressage [Animal] (00%)

Le Dressage permet de mater un animal sauvage ou de l'appivoiser. Son utilisation la plus fréquente est de dresser des montures, mais il est tout à fait possible de l'appliquer à d'autres animaux (oiseaux, singes, chiens...). Notez que le dressage est un processus qui prend du temps. On ne peut pas transformer un singe en espion furtif en l'espace de quelques heures. Il faut des mois d'efforts, beaucoup de patience (et des kilos de bananes !).

À haut niveau, cette compétence peut aussi permettre de commander l'animal à l'attaque. Voir le paragraphe 5 - **DRESSAGE DES ANIMAUX** pour plus de détails sur le dressage.

Effraction (05%)

Cette compétence permet d'ouvrir des serrures, défaire des nœuds, déjouer des pièges ou des protections physiques.

Élevage [Animal] (00%)

Cette compétence permet de connaître ce qui est le mieux pour un animal afin de le soigner et le faire se reproduire au mieux, afin d'obtenir les meilleures races.

Évaluation (05%)

Cette compétence permet d'estimer la valeur d'un bien, ou son

ancienneté.

Géographie (05%)

Cette compétence correspond à la connaissance de la géographie atrilienne. Cette compétence est modifiée en fonction de l'éloignement par rapport à la zone où le personnage a principalement vécu : -10% dans les régions environnantes, -25% au-delà, -50% dans les régions très éloignées. Pour les régions les plus reculées, un jet critique peut être nécessaire.

Inhumation (05%)

Cette compétence permet de connaître les rituels d'inhumation (crémation, enterrement, momification funéraire...) liés à une Culture, et destinés à ce que l'âme ou l'esprit du mort reposent en paix. Un jet de Culture est donc en général également nécessaire.

Intendance (00%)

Cette compétence permet de gérer un groupe (ville, clan, temple...) et recouvre la tenue des comptes, la gestion des stocks, l'organisation des activités...

Intimidation (00%)

Le personnage doit avoir eu du temps pour se préparer (peintures de guerre, vêtement ou coiffure particuliers) pour pouvoir utiliser cette compétence. Elle consiste à montrer ses atours guerriers et à crier ou à faire un autre type de bruit rituel censé intimider l'adversaire (chant guerrier, percussions *āđanti*, *yoyous*...)

En cas de réussite (tirer pour chaque adversaire), le personnage a un bonus de + 10% à toutes ses compétences de combat lors du premier round de combat.
Exception : les Sorcières des sables peuvent utiliser ce bonus à la technique magique du premier sortilège lancé.

Jeu (00%)

Cette compétence permet de jouer aux jeux de hasard et aux jeux de société : cartes, dés...

Jouer [Instrument] (00%)

Cette compétence permet de jouer d'un instrument de musique.

Lire et écrire [Système d'écriture] (00%)

Dans un monde où la plupart des gens n'ont pas accès à l'instruction, la lecture et l'écriture sont une compétence à part entière. À moins que le personnage ait un score très faible (moins de 30%), ne demandez de jets que pour les textes importants, par exemple le papyrus qui contient l'indice indispensable à la résolution du scénario...

Chaque alphabet ou système d'écriture est une compétence distincte, et doit être achetée séparément (par exemple, pour connaître les hiéroglyphes *lènes* et l'alphabet *mešueš* il faut investir des points dans Lire et écrire [Hiéroglyphes *lènes*] et Lire et écrire [Alphabet *mešueš*]).

Quant aux hiéroglyphes gyptiens, d'une complexité extrême, ils forment un cas à part. Il existe trois compétences distinctes :

Lire et écrire - Hiéroglyphes gyptiens I. Permet de déchiffrer des textes simples (inventaire d'une récolte, récit de campagne militaire, oraison funèbre).

Lire et écrire - Hiéroglyphes gyptiens II. Nécessite 90% dans la compétence précédente. Permet de lire les inscriptions sur les temples, les papyrus et parchemins de caractère général. Permet également de lire les autres hiéroglyphes : *lènes*, *ndogo*, *liburniens*...

Lire et écrire - Hiéroglyphes gyptiens III. Nécessite 90% dans la compétence précédente. Permet de lire les traités religieux ou magiques.

Potions et herbes (10%)

Un jet réussi dans cette compétence permet de redonner 1d6 points de vie à un blessé, ou de diminuer la VIRulence d'une maladie ou d'un poison (voir le paragraphe **2 - ALCHEMIE**).
Comme pour Secourisme, on ne peut faire qu'un seul jet

réussi. S'il est raté, il est possible de réessayer le lendemain. Cette compétence permet également de guérir les maladies naturelles, cf. le chapitre **SYSTÈME DE JEU**.

Religion [Type] (05%/00%)

Cette compétence permet de connaître l'histoire, les légendes et les règles d'une religion donnée.

Types de religions : Ordre gyptien, Ordre hammonite, Ordre istanais, Ordre liburnien, Ordre ndogo, Religion phéacienne, Religion mešueš, Religion ađanti, Religion mbole, Chthone istanaise, Chthone klešite, Chthone xola.

La connaissance de l'une des compétences d'Ordre (ou de Chthone) donne la connaissance des autres compétences d'Ordre (ou de Chthone) à -25% par rapport à celle la mieux connue.

Rêve (POU%)

Cette compétence permet d'orienter ses rêves d'une façon bien déterminée, au lieu de subir le flux de son subconscient. Le personnage reçoit cette compétence la première fois qu'il découvre les Contrées du Rêve ; elle a alors une valeur égale à son POU. Elle croît ensuite normalement avec l'expérience (une semaine passée dans les Contrées du Rêve donne droit à augmenter cette compétence).

Cette compétence permet de :

1. altérer légèrement la fabrique des Contrées du Rêve en dépensant 1 point de POU et un nombre variable de Points de Magie (5 à 10 pour créer ou modifier un petit objet, 10 à 20 pour modifier les caractéristiques d'un être vivant...)
2. se soigner dans les Contrées du Rêve : 1d3 Points de Magie par PdV soigné
3. se réveiller et quitter les Contrées du Rêve
4. "passer" dans les Contrées du Rêve après la mort

Torture (00%)

Cette compétence recouvre la connaissance des divers types de tortures, physique ou psychologique, de l'interrogation musclée, ainsi que la connaissance des limites de résistance à la douleur, la faim, la soif... Un jet normal de Torture fait le même effet que Sagacité, mais les conséquences en cas d'échec sont différentes : échec=pas de réponse et 1d6 de dommages. Maladresse=mort si rate CON x5, sinon 3d6 dommages. Réussite=répond à la question (si réussite jet CON x1 de l'interrogé, celui-ci peut mentir), Critique=répond en disant la vérité et donne force détails.

Transe (00%)

Cette compétence permet d'entrer en transe afin de communiquer avec les esprits.

1.3 - Compétences de combat

1.3.1 - Compétences de combat à mains nues

Armes naturelles (00%)

Cette compétence correspond aux animaux ou aux créatures utilisant leur corps pour se battre : dents, cornes, sabots, griffes, bec, queue, etc.

On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une autre attaque d'Armes naturelles, ou une attaque de Bagarre.

Bagarre (50%)

La Bagarre consiste à cogner à coups de pied, de tête ou de poing, de manière instinctive. N'importe qui peut le faire avec des chances de succès raisonnables, mais ce n'est pas une attaque très efficace : elle n'inflige qu'1d3 points de dommages (plus, bien sûr, le bonus aux dommages de l'attaquant).

L'utilisation d'un cestus (équivalent atrilien du poing américain)

ou d'un poignard permet d'infliger des dommages un peu plus élevés.

On ne peut utiliser cette compétence que pour parer une attaque de Bagarre, pour des raisons évidentes.

Lutte (20%)

Les personnages qui ont investi dans la compétence Lutte sont mieux entraînés que les simples bagarreurs, et savent comment être efficaces. Si, au cours d'un combat, le personnage réussit un jet de Bagarre qui est également inférieur à son score en Lutte, il inflige 2d3 points de dommages.

La compétence Lutte a d'autres intérêts. Utilisée seule, elle permet d'immobiliser un adversaire (grâce à un jet FOR/FOR sur la table de résistance, à renouveler à chaque round) ; de le jeter à terre (réussite automatique) ; de l'étrangler (on applique alors les règles sur l'asphyxie. La victime peut faire un jet de FOR/FOR à chaque round pour se dégager).

1.3.2 - Compétences de combat à pied

Archer (10%)

Cette compétence permet de combattre en formation par le tir collectif de projectiles à longue distance, souvent en volées sur ordre.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec arc ou arbalète, glaive ou lance courte et bouclier, ou hallebarde.

Arquebusier (00%)

Cette compétence correspond aux mamelouks ayant reçu un entraînement pour le tir à l'arquebuse, mais également pour l'entretien de cette arme.

Auxiliaire (10%)

Cette compétence correspond aux fantassins capables de combattre individuellement au corps à corps ou en essaim de tirailleurs, mais privilégiant la mobilité en terrain difficile sur la cohésion ou l'agressivité.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec un équipement mixte de javelots et lance courte, protégé d'un bouclier léger.

Le fouet est un cas particulier, même s'il dépend aussi de cette compétence. Une attaque réussie avec un fouet n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais la mèche du fouet est enroulée autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI ou de le désarmer en réussissant un jet de DEX ×3%. Si le résultat du jet d'attaque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut appliquer directement l'un de ces effets, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round avec un jet de FOR/FOR (elle arrache le fouet des mains de l'attaquant) ou de DEX/FOR (elle se dégage en souplesse).

Cette compétence permet également de combattre en abordage lors des combats navals.

Bretteur (05%)

Cette compétence correspond aux fantassins capables de combattre en ordre serré, à l'épée ou autre arme de taille, ou une arme de taille et d'estoc, protégés d'un bouclier.

Gladiateur (10%)

Cette compétence permet de combattre dans une arène avec les armes particulières des gladiateurs : trident, filet, glaive, sica, avec ou sans bouclier, éventuellement en coordination avec d'autres combattants lors de combats par équipes.

Le combat au filet est résolu de façon particulière. Une attaque réussie avec un filet entrave l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI ou de l'empêcher d'attaquer en réussissant un jet de FOR/DEX. Si le résultat du jet d'attaque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut appliquer directement l'un de ces effets, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut se désengager en tentant à chaque round un jet en opposition (FOR+DEX contre FOR+TAI de celui qui l'immobilise). Tant qu'elle ne s'est pas désengagée, elle subit un malus de 75% à l'attaque, à la parade et à l'esquive (les compétences concernées ne peuvent être réduites

à moins de 5%).

Combat en aveugle : le casque des *andabates*, qui les plonge dans le noir total, leur inflige un malus de 75% à l'attaque, à la parade et à l'esquive (les compétences concernées ne peuvent être réduites à moins de 5%).

Guerrier (10%)

Cette compétence correspond aux fantassins qui comptent sur une charge collective impétueuse et féroce plutôt que sur leur habileté, toujours en unités irrégulières, ainsi qu'aux créatures guerrières, pas forcément humanoïdes.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec toute arme de mêlée, ainsi qu'avec des armes de lancer lourdes.

Lancier (10%)

Cette compétence permet de combattre avec tous les types de lances de fantassin, en "mur de boucliers" rigide, généralement en unités régulières.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec une lance de fantassin et un bouclier.

En cas de charge montée (cf. le chapitre **LE COMBAT**), on peut bloquer la lance au sol et obtenir ainsi en bonus de dommages la moitié du bonus de dommages de la monture de l'attaquant.

Milicien (25%)

Cette compétence correspond aux fantassins peu motivés, pauvrement armés : paysans, levées de troupes hâtives, milices, voire hordes de morts-vivants.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec des armes improvisées ou bon marché.

Piquier (20%)

Cette compétence correspond aux fantassins capables de combattre en ordre serré et équipés de piques ou de longues lances tenues à deux mains, généralement en unités

régulières.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec une pique ou une lance de fantassin à deux mains. En cas de charge montée (cf. le chapitre **LE COMBAT**), on peut bloquer la pique au sol et obtenir ainsi en bonus de dommages le bonus de dommages de la monture de l'attaquant.

Tirailleur (15%)

Cette compétence correspond aux combattants à pied en ordre dispersé tirant individuellement au javelot, à l'arc, à la fronde ou à l'arbalète, avec ou sans bouclier. Ils combattent en essais dispersés autour de l'infanterie adverse, fuyant les charges.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre avec les armes citées ci-dessus, ainsi qu'avec les armes de lancer.

Les bolas sont un cas particulier, même si elles dépendent aussi de cette compétence. Une attaque réussie avec des bolas n'inflige qu'1d3 points de dommages, mais les boules sont enroulées autour de l'adversaire. Il est possible de le faire tomber en réussissant un jet de FOR/TAI. Si le résultat du jet d'attaque est compris entre 01 et 05, l'attaquant peut faire directement tomber l'adversaire, sans avoir à faire de deuxième jet. La victime peut tenter de se dégager à chaque round avec un jet de FOR/FOR.

1.3.3 - Compétences de combat monté

Cavalier (00%)

Cette compétence correspond aux cavaliers nobles ou lourds, qui chargent immédiatement sans tirer.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre à cheval à la lance, avec ou sans bouclier.

En cas de charge montée (cf. le chapitre **LE COMBAT**), on obtient en bonus de dommages le bonus de dommages de sa monture.

Chamelier (05%)

Cette compétence correspond aux combattants à dos de chameau ou de certaines montures traditionnelles xolas, en unités irrégulières.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre à dos de chameau avec arc, javelot et sabre, avec ou sans bouclier.

Éclaireur (05%)

Cette compétence correspond à tous les cavaliers qui combattent en essaims dispersés et esquivent les charges adverses.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre à cheval ou à dos de certaines montures traditionnelles xolas : couagga, oryx, zèbre (pour les autres, cf. Chamelier), armé de lance légère, de javelot, d'arc, avec ou sans bouclier. En cas de charge montée (cf. le chapitre **LE COMBAT**), on obtient en bonus de dommages la moitié du bonus de dommages de sa monture.

Harceleur (00%)

Cette compétence correspond aux cavaliers combinant volée de javelots ou de flèches à courte portée avec des charges contrôlées.

Pour le combat individuel, cette compétence permet de se battre à cheval ou à dorgan avec lance ou hallebarde, arc ou arbalète, et javelots et bouclier.

En cas de charge montée (cf. le chapitre **LE COMBAT**), on obtient en bonus de dommages la moitié du bonus de dommages de sa monture.

1.3.4 - Compétences de manœuvre

Artillerie (00%)

Cette compétence permet d'utiliser les engins de siège et les

armes embarquées sur les galères : balistes (tir tendu) et catapultes (tir courbe).

Char (00%)

Cette compétence permet de manœuvrer un char de guerre.

Créature monstrueuse volante (00%)

Cette compétence permet de manœuvrer au sol et en vol des créatures monstrueuses comme les dragons ou les rocs.

Créature volante (00%)

Cette compétence permet de manœuvrer au sol et en vol une monture volante telle que dromaludaire, hippogriffe, burâq ou chtivan ou des créatures comme les manticores et les griffons. Elle correspond également aux humains combattant sur tapis volant.

Nota : Un combattant à terre cherchant à toucher un adversaire volant mais à portée d'arme (typiquement lors d'une mêlée) a un malus de - 10% aux compétences d'attaque, parade et esquive (minimum tjrs 5%).

Éléphant (00%)

Cette compétence permet de mener au combat des éléphants de guerre, employés pour charger l'infanterie massée et pour briser les portes. Ils sont toujours irréguliers.

1.3.5 - Compétences de combat des créatures non-humaines

Géant (00%)

Cette compétence correspond aux créatures de forme humanoïde mais de taille gigantesque, se battant en utilisant une arme géante (un arbre déraciné, par exemple), par jet de rochers, ou en essayant d'écraser l'adversaire (de taille humaine) sous les pieds.

Cette compétence permet de toucher plusieurs adversaires

(de taille humaine) lors de la même attaque, à discrétion du MC.

Grand humanoïde (00%)

Cette compétence correspond à la fois aux compétences Bagarre et Guerrier, mais pour les humanoïdes de grande taille tels que Qutrubs et Wa'rs. La même compétence recouvre donc pour eux à la fois le combat à mains nues et le combat de mêlée, y compris aux armes de tir.

Monstre (00%)

Cette compétence correspond à des combattants comptant sur leur masse et la panique qu'ils infligent pour des charges disruptives : éléphant, golem, lézard géant... ou aux créatures monstrueuses ne sachant pas voler, comme les hydres et les vouivres.

Prédateur (00%)

Cette compétence permet de combattre au sol et en vol ; elle correspond aux créatures monstrueuses comme les démons, les dragons ou les rocs.

Volant (00%)

Cette compétence correspond aux combattants ailés ou aux créatures comme les manticores et les griffons.

Nota : Un combattant à terre cherchant à toucher un adversaire volant mais à portée d'arme (typiquement lors d'une mêlée) a un malus de - 10% aux compétences d'attaque, parade et esquive (minimum tjrs 5%).

1.3.6 - Combat spirite

Combat spirite (POU×3%)

Cette compétence permet de combattre dans le Monde des

Esprits. Les mécanismes du combat spirite sont décrits au chapitre **LE MONDE**.

1.4 - Compétences des magiciens

Cf. le chapitre **LA MAGIE** :

- compétences de Magie : paragraphe 4.1
- techniques de Magie : paragraphe 4.2
- compétences chamaniques : paragraphe 6.1
- compétences sacerdotales : paragraphe 6.2

2 - ALCHEMIE

L'alchimie est pratiquement aussi ancienne que la Magie et souvent confondue avec elle. Remontant aux civilisations les plus anciennes (le mot alchimie est lui-même une déformation du mešueš *al-kímiyá*, signifiant Magie gyptienne), elle associe une approche matérielle et spirituelle des éléments, et plus particulièrement de la terre et des métaux.

La pratique de l'alchimie exige de disposer d'un laboratoire, équipé d'un athanor (un four alchimique dont le feu ne doit s'éteindre sous aucun prétexte), de cornues et d'alambics. Les produits alchimiques de base sont les acides, les poisons et les décoctions.

2.1 - Préparer une potion

Un alchimiste n'a besoin que de sa compétence Alchimie et des ingrédients idoines pour préparer une potion. Toutes les potions sont définies par leur Virulence (VIR) et leur difficulté, échelonnées de 1 à 20. Chaque préparation est obtenue en quantité suffisante pour un usage unique.

Avant de faire son jet de compétence, l'alchimiste décide de la VIR qu'il souhaite obtenir. Il ne peut pas préparer une potion dont la VIR dépasse sa compétence divisée par 5. Le temps qu'il doit passer dans son laboratoire est égal, en heures, à la difficulté du produit multipliée par la VIR voulue. À l'issue de ce temps de préparation, il teste sa compétence :

- Réussite normale : l'alchimiste obtient une potion de la VIR voulue.
- Réussite critique : l'alchimiste obtient une potion du double de la VIR voulue ou en quantité suffisante pour deux utilisations.
- Échec normal : la potion est un échec, mais les ingrédients peuvent être récupérés à temps.
- Maladresse : la potion est un échec et les ingrédients sont irrécupérables. Dans le cas d'une décoction, l'athanor peut exploser, blesser l'alchimiste et endommager son laboratoire, à la discrétion du maître de campagne.

2.2 - Venins de lame et poisons

2.2.1 - Venins de lame

Les venins de lame sont utilisés pour enduire la pointe ou le tranchant d'une arme. Ils sont couramment utilisés par certains combattants pour venir à bout plus sûrement de leurs adversaires. Pour être efficaces, il faut que l'arme ait infligé au moins un point de dommages à la victime. Leur difficulté de préparation est de 10 et ils sont facilement décelables par une personne avertie en raison de leur odeur ou de leur couleur. Les ingrédients nécessaires sont divers plantes et minéraux communs.

2.2.2 - Poisons

Les poisons peuvent se présenter sous de multiples formes, destinées à être ingérées ou respirées. Certains agissent par simple contact avec la peau. Selon leur subtilité, leur difficulté de préparation est de 5, 10 ou 15. Les ingrédients nécessaires sont généralement beaucoup plus rares et exotiques que pour les venins de lame.

- Les poisons de difficulté 5 sont très facilement détectables par quelqu'un d'un tant soit peu méfiant. Ils se présentent sous la forme de liquides épais ou de granulés peu solubles.
- Les poisons de difficulté 10 sont plus subtils. Ce sont généralement des poudres qui se mélangent facilement à une boisson ou une sauce. Il faut être soi-même alchimiste, ou tout au moins empoisonneur, pour avoir une chance de les remarquer à temps.
- Les poisons de difficulté 15 sont virtuellement indétectables, mais leur difficulté de fabrication les rend assez peu efficaces, ce qui exige de les administrer plusieurs fois pour arriver à ses fins.

Tous ces poisons agissent après un nombre d'heures égal à (21 – VIR). Un alchimiste peut choisir de les rendre instantanés au prix d'une augmentation de 5 de leur difficulté. Ils font alors effet dans le round où ils sont administrés. Il peut également décider de les rendre plus insidieux, soit (21 – VIR) jours, ce qui a pour effet de doubler le nombre de points de dommages infligés (et incidemment de faire passer certains empoisonnements pour une maladie foudroyante).

2.2.3 - Antidotes

Un antidote permet de réduire les effets d'un empoisonnement. Sa VIR s'ajoute à la CON de la victime au moment du jet de résistance. Un antidote ne peut être conçu que pour un poison

donné. Il peut donc être nécessaire de réussir un jet de Potions et herbes pour déterminer la nature d'un empoisonnement et envisager une solution. Il est possible de prendre un antidote à titre préventif : il est alors susceptible d'agir pendant VIR heures. La difficulté de préparation d'un antidote est de 5 plus la difficulté du poison contre lequel il doit lutter.

2.3 - Potions de sort

Les potions de sort sont des préparations alchimiques dont les effets peuvent rappeler ceux de certains sortilèges. Pour leur fabrication, l'alchimiste doit dépenser un nombre de points de Magie égal à leur VIR au moment où il fait son jet de compétence. Les autres ingrédients nécessaires sont différents métaux (or, argent, mercure, plomb, étain, fer et cuivre), dans des proportions laissées à la discrétion du MC.

Eau et pierre de révélation (Difficulté 10)

Cette préparation se présente comme une pierre d'apparence précieuse et un liquide transparent très volatil. Une fois la potion bue, le bénéficiaire est capable de dire dans quelle direction se trouve la pierre qui lui est associée et d'évaluer la distance qui le sépare d'elle. L'effet dure un nombre d'heures égal à la VIR de la préparation.

Esprit de sel (Difficulté 5)

L'esprit de sel est un acide très puissant qui attaque tous les matériaux, excepté l'or. Une fiole de VIR 10 permet de venir à bout en quelques minutes d'une serrure ou de lourdes chaînes. Lancée sur un individu, elle lui inflige immédiatement sa VIR en points de dommages, diminuée d'éventuels points d'armure.

Force chthonienne (Difficulté 5)

Cette potion augmente la FOR et la TAI d'un personnage d'un nombre de points égal à sa VIR. En contrepartie, elle diminue d'autant sa DEX. Bien que la TAI du personnage soit augmentée, seul son poids est accru. Son apparence et sa taille ne changent pas. L'effet dure un nombre de rounds égal à la VIR de la préparation.

Onguent (Difficulté 10)

Appliqué sur une blessure, l'onguent permet de guérir un personnage d'un nombre de points de dommages égal à sa VIR. Il ne permet pas de récupérer les points de vie perdus suite à un empoisonnement, une maladie ou un sortilège.

Panacée (Difficulté 15)

La panacée guérit un personnage d'une maladie naturelle. Pour être efficace, il faut que la VIR de la potion s'oppose avec succès à celle de la maladie sur la Table de résistance. Dans tous les cas, la panacée permet de récupérer un nombre de points de vie égal à sa VIR, quelle que soit l'origine des dommages.

Pierre de luminescence (Difficulté 5)

Cette préparation se présente sous la forme d'un cristal emprisonné dans une fiole emplie d'un liquide bleuté. Énergiquement secouée, la pierre se met à luire pendant une heure et éclaire comme une torche. L'opération peut être répétée un nombre de fois égal à la VIR de la préparation après quoi la pierre est définitivement dissoute.

Pierre d'enténébrement (Difficulté 5)

Cette petite pierre sombre, très friable, doit être violemment jetée par terre. Elle dégage alors une épaisse fumée, noire et opaque, qui s'étend chaque minute d'un mètre par VIR de la pierre. Arrivé à sa taille maximum, le nuage de fumée reste en place 10 minutes, avant de disparaître au même rythme. Quiconque pénètre ce nuage doit réussir un jet de POU×1 pour en ressortir.

S'il échoue, il erre, complètement perdu, jusqu'à ce que la fumée se dissipe.

En doublant la difficulté de la préparation, la fumée peut être rendue toxique.

3 - ARMURERIE

3.1 - Utilisation

Jet Armurerie pour réaliser des armes ou des armures : si réussi, belle arme ; si critique, distance +10% (arme) ou PA +1 (armure) ; si maladresse, arme ou armure cassée.

À noter que pour la réalisation d'armures, un armurier doit avoir au moins une compétence de 10% xPA de l'armure qu'il veut réaliser.

3.2 - Taille d'armure

Une armure humanoïde rigide d'une taille particulière ne peut aller qu'à quelqu'un de taille ± 1 , ou ± 2 si armure souple.

3.3 - Métaux particuliers

Pour toutes les armes et les armures métalliques atriliennes, le métal de base est le bronze. L'utilisation d'autres matériaux pour leur fabrication entraîne les modifications suivantes :

Table 2.3.1 : Armes

Matériau	Bonus/malus ¹
Os	-10%
Métal pur ²	+5%
Fer	+10%
Acier	+15%
Adamantite ³	+25%

Mithril ⁴	+30%
----------------------	------

Notes :

- ce bonus/malus s'applique à l'attaque et à la parade (et à chaque attaque en cas d'attaque multiple)
- argent, cuivre, or, plomb
- l'adamantite est un métal chthonien tiré des mines des Monts de la Lune
- le mithril est un acier naturellement enchanté tiré des mines des Montagnes Jaunes

Table 2.3.2 : Armures

Matériau	Multiplicateur PA
Métal pur	x 1
Fer	x 1,5
Acier	x 2
Adamantite	x 2,5
Mithril	x 3

4 - DRESSAGE DES ANIMAUX

La compétence Dressage [Animal] permet de dresser un animal pour qu'il obéisse à des ordres de base. Un dressage plus poussé est ensuite possible pour qu'il puisse utiliser ses compétences d'attaque ou autres au profit du dresseur.

La durée du dressage de base est POU de l'animal x5 jours. À la fin de cette période, le dresseur doit effectuer un jet de compétence. En cas d'échec, le dressage doit être poursuivi pour encore POU jours, et ainsi de suite. En cas de maladresse, tout le dressage est à recommencer. Si le jet de compétence est réussi, le dresseur sera obéi par l'animal pour tout ordre simple, à condition de réussir un jet de Dresser, et, si l'animal a une INT fixe, un jet de INT x5 pour l'animal.

Un dressage plus complet est ensuite possible, de la même durée (POU x5 jours) et les mêmes règles. S'il est réussi, l'animal obéira les ordres du dresseur sans jet de Dresser. De plus, contrairement au dressage de base, l'animal pourra

attaquer sur ordre et utiliser ses compétences de combat.
Pour reprendre un animal déjà dressé par quelqu'un d'autre, le délai peut être plus court (POU jours).