

COMPÉTENCES DE COMBAT

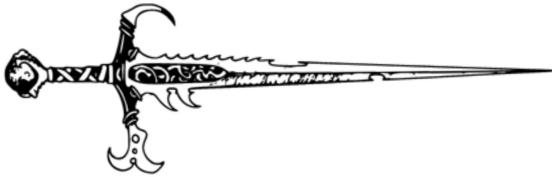
La plupart des compétences de Combat sont spécifiques à certaines armes. Si le Héros manie une arme de la bonne sorte, il peut ajouter la valeur de sa compétence à son HABILITÉ pour livrer le combat. Les compétences de Combat sont évidemment bonnes à choisir pour un guerrier ou un soldat, mais peuvent se révéler utiles pour tous les aventuriers.

ARCS

Cette compétence couvre l'emploi des arcs courts et longs, ainsi que des arbalètes. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.

ARMES LANCÉES

Celle-ci couvre l'emploi de javelines, dagues de lancer, frondes et tout projectile improvisé susceptible de provoquer des dégâts. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.



ARMURES

Comme son nom l'indique, elle permet au Héros de porter une armure efficacement. Il n'en retirera le plein bénéfice que s'il est assez habile. Rendez-vous p. 79 pour plus de détails.

BAGARRE

Cette compétence s'ajoute à la Force d'attaque si le Héros se bat aux poings, au moyen de ses pieds ou de sa tête, avec n'importe quelle arme improvisée, telle une chaise ou une bouteille, et même avec de petites armes comme un poignard ou une dague. Cette compétence couvre également la lutte et les empoignades.

BÂTONS

Les bâtons représentent un seul type d'arme : le bâton de combat. Sa valeur ne doit s'ajouter à la Force d'attaque du Héros que s'il manie un tel bâton.

COMBAT MONTÉ

Cette compétence est requise si le Héros veut combattre efficacement sur le dos d'une monture. Elle exige également la possession de la compétence Equitation. Le combat monté est détaillé p. 76.

ÉPÉES

Convient pour manier toutes les sortes d'épées : épées courtes, longues, bâtardes, ou maniées à deux mains. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.

FORCE

La Force n'est pas souvent utilisée en combat telle quelle. Elle est surtout employée lorsque le Héros cherche à défoncer une porte, soulever une pierre lourde ou hisser un compagnon au bout d'une corde. Elle entrera toutefois en jeu si le Héros a été saisi ou agrippé et peut remplacer la compétence Bagarre dans de telles circonstances.

HACHES

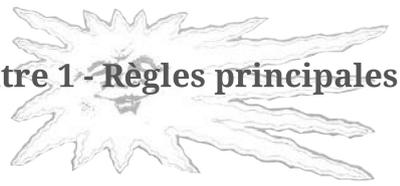
Cette compétence couvre l'emploi de toutes les haches, des petites hachettes aux énormes haches de guerre à deux mains. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.

LANCES

Cette compétence couvre l'emploi de toutes les armes d'hast, incluant les lances, les hallebardes, les bardiches (NdT : arme dont la hampe est munie d'un fer de hache élançé en forme de croissant), etc. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.

MASSUES

Les Massues désignent toutes les armes contondantes : gourdins, masses d'armes et autres marteaux de guerre. Sa valeur devra s'ajouter à la Force d'attaque du Héros s'il manie l'une de ces armes.



COMPÉTENCES DE MOUVEMENT

Les compétences de Mouvement sont, évidemment, celles qui ont trait aux déplacements du Héros. Quoique utiles à tous les types de Héros, elles sont particulièrement recommandées pour les voleurs, les voyous et les acrobates.

ACROBATIES

Cette compétence est requise dans les situations faisant intervenir l'agilité ou le sens de l'équilibre. Il pourrait s'agir de marcher sur une corde raide, de freiner une chute ou d'effectuer une culbute.

ÉQUITATION

L'Équitation permet au Héros de maîtriser correctement sa monture, ne serait-ce que pour rester sur son dos. Les montures les plus communes sont les chevaux, bien qu'on rencontre également des chameaux dans les pays désertiques. Cette compétence s'appliquera même à des montures plus exotiques, comme des Lézards Géants, des Aigles Géants, ou des Pégases. Toutefois, cette compétence seule ne permet pas au Héros de combattre efficacement à cheval. Pour cela, connaître également la compétence Combat monté est indispensable. Rendez-vous p. 56 pour plus de détails.

ESCALADE

Cette compétence sert à escalader plusieurs type de parois et de différentes manières, qu'il s'agisse d'une falaise, d'un arbre, d'une façade de maison ou même d'une corde. Elle permettra au Héros de se déplacer rapidement et d'éviter une chute. Des détails sur l'escalade et ses risques sont donnés aux p. 56 à 58.

ESQUIVE

Cette dernière peut s'utiliser en combat comme en d'autres situations. Hors d'un combat, elle peut servir à éviter la chute d'une pierre, déjouer un piège ou se dérober face à un

cheval emballé, etc. En combat, elle peut servir de tactique défensive, rendant le Héros plus difficile à toucher. Elle peut aussi, employée de concert avec le talent Bretteur, remplacer l'armure lorsqu'il est question de réduire les dégâts d'une attaque. Rendez-vous p. 59 et p. 81 pour plus de détails.



NAGE

Savoir nager aide le Héros à éviter la noyade et à se mouvoir dans l'eau (par exemple traverser une rivière). Les règles spécifiques ayant trait à la nage sont données p. 58, mais faut-il préciser que nager avec une armure et un plein sac à dos n'est pas une idée de génie ?

SAUT

Savoir sauter permet de passer par-dessus un gouffre (saut en longueur), de bondir vers le haut pour atteindre quelque chose, ou de se laisser tomber en réduisant les dégâts possibles de la chute (saut en hauteur). Des informations complémentaires sont donnés p. 58.

COMPÉTENCES DE DISCRÉTION

Ces compétences sont celles qui ont trait aux subterfuges et aux moyens de les débusquer. Les voleurs et les voyous sont les Héros qui s'approprient naturellement ces compétences, mais plusieurs aventuriers s'en prévalent également vu leur utilité dans les donjons.

CONNAISSANCE DES PIÈGES

Cette compétence permet l'identification et le désamorçage de toutes sortes de pièges, qu'il s'agisse de simples pièges à loups, de fosses garnies de pieux, de fléchettes empoisonnées ou de blocs de pierre tombants. Tous ces pièges classiques peuvent se trouver sur le chemin des Héros, et tous peuvent être évités ou désactivés grâce à cette compétence.

DÉGUISEMENT

L'art du déguisement permet au Héros d'employer les vêtements, le maquillage et les accessoires pour faire semblant d'être quelqu'un d'autre. Une bonne réserve de matériel pourra même lui permettre de se faire passer pour un Orque ou autre créature non humaine. Cette compétence couvre aussi le talent d'acteur.

ESCAMOTAGE

L'Escamotage permet de faire les poches de quelqu'un, de voler de petits objets bien en vue à l'insu de tous, et effectuer d'autres tours de passe-passe. Elle est populaire auprès des voleurs, des joueurs et des amuseurs publics.

FURTIVITÉ

Cette compétence est mise en pratique lorsque le Héros ne souhaite pas être vu ou entendu. Il peut se fondre dans son environnement, se cacher dans l'ombre ou se faufiler près d'un garde endormi. Une armure bruyante réduira la valeur de cette compétence à presque rien.

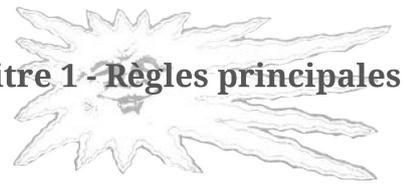


SERRURES

La connaissance des Serrures sert à examiner, jauger et ouvrir des serrures sans posséder la clef adéquate. Le Héros aura besoin d'outils spéciaux, tels des crochets de serrurier, pour réussir à déverrouiller une serrure.

VIGILANCE

Être vigilant est extrêmement utile pour tous les aventuriers. Cela aide le Héros à repérer les ennemis cachés, les pièges, les portes secrètes



et toutes sortes de choses dissimulées. Cette compétence ne couvre pas seulement le sens de la vision, mais aussi l'ouïe, l'odorat, le toucher et le goût.

COMPÉTENCES DE CONNAISSANCES

Plusieurs des compétences liées aux connaissances concernent un domaine spécifique d'érudition ou d'artisanat. Elles permettent au Héros de savoir ou de faire quelque chose en rapport avec ce domaine. Par exemple, la compétence Guérison peut être employée pour reconnaître une maladie ou soigner une blessure reçue au combat. Les compétences de la catégorie Connaissances s'additionnent à la caractéristique associée la plus élevée : HABILITÉ ou MAGIE. Ceci permet aux Héros physiquement faibles mais doués en magie de posséder des connaissances avancées. Le Meneur de jeu peut ajouter de nouvelles compétences dans cette catégorie s'il le désire. Par exemple : Connaissance des déserts, des montagnes, des marais, de l'histoire ancienne, etc.

ARTISANAT

Lorsque cette compétence est choisie, un métier ou un domaine artisanal particulier doit y être adjoint. Le Héros peut ensuite concevoir, créer et réparer des objets liés à ce domaine. Par ailleurs, cette compétence peut remplacer Évaluation lorsque l'objet à évaluer appartient au domaine d'expertise du Héros.

CHASSE

L'art de la Chasse enseigne au Héros à trouver, traquer et piéger des proies en milieu naturel. Un chasseur aura besoin de manier convenablement un arc, une lance, une fronde ou une autre arme similaire s'il veut pouvoir tuer un animal à distance. Des pièges peuvent être tendus, mais ceux-ci n'attraperont pas nécessairement la proie et fonctionneront mieux si le chasseur peut les surveiller chaque jour.

CONNAISSANCE DES ANIMAUX

Cette compétence couvre la connaissance des bêtes de toutes sortes, du bétail de ferme aux chiens et chevaux, en passant par les

animaux sauvages. Elle peut être utilisée pour entraîner un animal domestique.

CONNAISSANCE DE LA FORÊT

Ce type de connaissances permet au Héros de comprendre les bois, la forêt et la jungle, et de s'y sentir à son aise. Elle lui permet de trouver de la nourriture, de l'eau et un abri en cas de nécessité. La Connaissance de la forêt renseigne aussi sur sa flore et sa faune, sur l'usage des plantes médicinales et d'autres ressources trouvées dans cet environnement.

Bien entendu, il est facile de redéfinir cette compétence afin d'en faire la Connaissance « des déserts », « des montagnes », « des marais », ou de tout autre environnement naturel. Chaque spécialisation doit toutefois être choisie séparément.



CONNAISSANCE DE LA MER

Cette compétence confère au Héros un savoir relatif à l'océan et aux côtes. Les marées, les courants, les voies commerciales et les régions dangereuses lui seront connues près de chez lui, et facilement apprises sous d'autres cieux. Elle permet aussi au Héros de naviguer, à la voile comme à la rame, et se révèle donc essentielle pour les marins autant que pour les marchands et les pirates.

CONNAISSANCE DU MONDE

Il s'agit de connaissances générales en rapport avec Titan, le monde dans lequel vivent les Héros. Elle permet de connaître les nations, la géographie physique (mers, forêts, montagnes...), les diverses cultures ainsi que des rudiments d'histoire. Elle ne remplace pas les compétences plus spécifiques, comme Connaissance de la forêt, mais permet au Héros de connaître un minimum de choses sur Titan, par exemple où se trouve telle forêt et quelle est sa réputation.

CONNAISSANCE DES RELIGIONS

Cette compétence confère une compréhension des croyances et des pratiques des différentes religions organisées de Titan. Elle sied particulièrement aux prêtres mais peut se révéler utile pour tout aventurier, lui permettant de distinguer les religions bienveillantes des religions et cultes hostiles.

CONNAISSANCE DES SOUTERRAINS

Connaître les souterrains permet au Héros d'évoluer avec une certaine aisance et de survivre dans des environnements de type cavernes, donjons et grottes. Le Héros aura toujours besoin d'une source d'éclairage ou du talent Nyctalopie, mais cette compétence lui permettra d'une part de s'orienter, d'autre part de récolter champignons, insectes et autres sources de nutrition. Elle permettra aussi au Héros d'éviter les chutes de pierres naturelles et d'autres dangers de ce type d'environnement.

CONNAISSANCE DE LA VILLE

Cette compétence permet au Héros de connaître, selon son histoire personnelle, une ou plusieurs villes, lui permettant de s'orienter dans celle-ci. Lorsque cette compétence est choisie

pour la première fois, une ville spécifique est à déterminer avec l'approbation du Meneur de jeu. Par ailleurs, le Héros peut employer cette compétence pour trouver un marchand ou un service (qu'il soit légal ou non) même dans une ville avec laquelle il n'est pas familier.

DUPERIE

Duper sert ici à persuader un autre personnage d'accomplir une certaine action par le biais de la corruption ou de la tromperie. Cela peut se révéler très utile pour atteindre certains buts sans avoir recours à la violence, ou dans les situations où les Héros manquent cruellement de chance.

ÉTIQUETTE

Maîtriser l'Étiquette aide les Héros à se comporter de manière appropriée à tous les échelons de la société. Autant lors d'une audience avec le roi qu'au milieu d'une réunion de mendiants.

ÉVALUATION

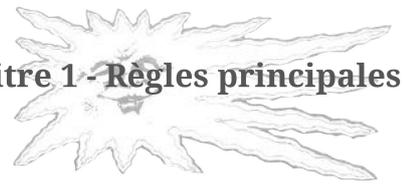
Cette compétence permet au Héros d'identifier la valeur d'un objet non magique. Son emploi précis est détaillé au chapitre 3, p. 173, mais dans tous les cas, elle ne révélera que le prix moyen local d'un objet, non le montant spécifique qui sera versé si le Héros le vend. Dans le cas d'un objet magique, le Héros ne tirera plein profit de cette aptitude que s'il possède aussi la compétence Connaissance de la Magie.

GUÉRISON

L'art de la Guérison permet au Héros de panser les blessures, de soigner les maladies et les empoisonnements, et même de préparer certaines herbes et tisanes guérissuses. En termes de jeu, un Héros disposant de la compétence Guérison peut rétablir des points d'ENDURANCE après une bataille, voire augmenter le nombre de points d'ENDURANCE récupérés naturellement au fil du temps. Apanage des médecins, des herboristes et des sages, cette compétence est également fort prisée par les aventuriers. Voir aussi les premiers soins (p. 84) et le talent Guérisseur-né (p. 43).

LANGAGES

Cette compétence ne fonctionne pas exactement comme les autres, en ce sens que l'absence de



points se traduit par une incompréhension totale du langage en question. En outre, sa valeur ne sert généralement qu'à établir le niveau de connaissance du langage. Ainsi, un Héros disposant de 1 point en Langage Orque connaîtra les mots et les phrases communes et pourra suivre le sens d'une conversation entre deux locuteurs natifs, mais ne saisira pas toutes les nuances. Un Héros avec 2 points pourra tenir une conversation élémentaire, ainsi qu'écrire et lire les rudiments du langage. Avec 3 points, il pourra parler, lire et écrire couramment. Avec 4 points ou plus, on pourra croire qu'il s'agit de sa langue maternelle. Voici une liste de quelques langages rencontrés sur Titan (chacun faisant l'objet d'une compétence séparée) :

- ✂ Elfique
- ✂ Langage Commun
- ✂ Langage des Dragons
- ✂ Langage des Élémentaux
- ✂ Langage des Géants
- ✂ Langage Gobelins
- ✂ Langage des Hommes-Lézards
- ✂ Langage Nain
- ✂ Langage Orque
- ✂ Langage Troll
- ✂ Vieil Allansien

LEADERSHIP

Le Leadership est la faculté du Héros de commander à d'autres personnages. Il ne s'applique que si ceux-ci ont une raison d'obéir au Héros, comme dans le cas de soldats, de marins, de gardes, de servants, etc. Si le Héros occupe une position d'autorité, cette compétence pourra lui permettre de rehausser le moral de ses subalternes et de les mener là où ils rechignent à aller.

LOI

Cette compétence couvre la compréhension du système légal de la majeure partie du monde connu. Un Héros ayant des points en Loi sera capable de préparer des documents légaux, de donner des conseils relatifs à la légalité d'une action donnée, voire de représenter un client en cour. Ce n'est pas une compétence commune chez les aventuriers, mais elle pourrait se révéler utile par exemple si les Héros se retrouvaient en état d'arrestation !

MARCHANDAGE

Marchander englobe la négociation et la persuasion. L'achat et la vente de biens et de trésors est d'une utilité évidente, mais la corruption peut également être tentée avec cette compétence. Les règles liées aux transactions commerciales sont données aux p. 61 et p. 155.

PÊCHE

Celle-ci concerne la capture de poissons et autres créatures aquatiques au moyen de lignes à pêche, de filets et de harpons. Elle aide à connaître les meilleurs endroits, à déterminer les moments les plus propices pour pêcher, puis à attraper, à identifier les poissons pris et enfin à les préparer.

SIGNES SECRETS

Cette compétence permet au Héros de comprendre et d'utiliser certaines écritures secrètes. Il pourrait s'agir de marques de voleurs,



utilisées pour indiquer certains lieux ; de signes employés par les forestiers pour désigner les pistes ; de codes cryptographiques propres à une nation donnée, etc. Le joueur et le Meneur de jeu devraient s'entendre sur quels symboles le Héros connaît.

COMPÉTENCES DE MAGIE

Contrairement à toutes les autres compétences, un Héros a besoin de consacrer au moins 1 point à l'une des compétences de Magie pour pouvoir s'en servir. Ainsi, un Héros n'ayant pas au moins 1 point en Vision extralucide ne peut pas voir les effets magiques ou les esprits. Un Héros ne peut choisir qu'une seule compétence parmi Magie Supérieure, Sorcellerie et Prêtrise. Pour plus de détails sur la magie, voir le chapitre 2.

CONNAISSANCE DE LA MAGIE

Cette compétence permet au Héros d'identifier un sort lancé, une potion magique ou même une créature d'origine magique. Bien que les magiciens, prêtres et sorciers pourront automatiquement identifier les pouvoirs issus de leurs propres traditions, elle comprend la connaissance de tous les domaines. Un Héros n'en disposant pas ne peut même pas tenter d'y recourir.

MAGIE MINEURE

Cette compétence permet au Héros de lancer une variété de charmes peu puissants. La Magie Mineure est normalement la première forme de magie inculquée à un novice. Elle est parfois étudiée par les Héros qui n'ont pas d'autres pouvoirs magiques, ne serait-ce que pour se rendre la vie un peu plus facile. Rendez-vous au chapitre 2 (p. 91) pour plus de détails.

MAGIE SUPÉRIEURE

Cette compétence permet au Héros de jeter les sortilèges issus de la tradition magique allansienne. Au moyen d'énergie arcanique extraite du monde environnant, le Héros peut lancer une énorme variété de sortilèges connus, quoique seul un vénérable Archimage les connaîtra tous. Le chapitre 2 (p. 97) donne les informations et les règles pour recourir à la Magie Supérieure.

PRÊTRISE

La Prêtrise permet au Héros de recourir à des pouvoirs accordés par un dieu de Titan. Cela signifie généralement que le Héros est un prêtre de ce dieu, mais ce n'est pas une nécessité absolue. Le joueur doit toutefois choisir un dieu auquel vouer ses prières et son allégeance, ce qui déterminera les pouvoirs auxquels il aura recours. Rendez-vous au chapitre 2 (p. 127) pour plus d'informations sur les dieux.

SORCELLERIE

Cette compétence permet au Héros d'incanter les formules magiques d'une tradition issue de l'Ancien Monde. Ces sorts tirent leur puissance de la vitalité même du sorcier et peuvent se révéler extrêmement puissants. Le chapitre 2 (p. 111) donne une description complète de ces formules et de leur utilisation.

VISION EXTRALUCIDE

Ce don de vision permet au Héros de « voir » la magie et les effets magiques. Ceci inclut les esprits morts-vivants, tels les fantômes, les pouvoirs magiques actifs et les pouvoirs de protection latents. Sachez que le Meneur de jeu aura le dernier mot concernant ce qui peut être vu ou non.

Conseils de jeu :

Les compétences, dans la plupart des cas, rendent le Héros plus apte à accomplir une action, mais ne sont pas strictement requises pour tenter l'action. Votre Héros peut donc se servir d'un arc même s'il n'a pas de points dans la compétence Arcs ; il sera simplement moins habile. Choisissez donc les compétences que vous utiliserez le plus souvent et celles qui collent le mieux à votre concept. Les exceptions à cette règle sont les compétences de Magie. Chaque tradition magique a ses propres avantages et désavantages, décrits au chapitre 2.