

3/ Compétences

3.1/ Compétences de Force

Escalade

On utilise cette compétence pour gravir ou descendre une surface abrupte. Ce type de surface regroupe les murs dépourvus de prises, les surplombs et autres obstacles donnant du fil à retordre. En règle générale, un test d'Escalade couronné de succès vous permet de monter ou de descendre à la moitié de votre vitesse de déplacement. Notez que des circonstances particulièrement défavorables peuvent vous imposer des malus.

Natation

Cette compétence permet de plonger et de nager. En temps normal, aucun test n'est requis. Cependant, si les eaux sont particulièrement agitées ou que l'acolyte nage longtemps, le MJ pourra exiger quelques tests. Pour plus de précisions sur cette compétence, reportez-vous à la partie consacrée à la natation du **Chapitre VII : Règles du jeu, page 214**. Cette compétence part du principe que le personnage essaye de nager dans l'eau, mais dans certains mondes xenos, un acolyte pourra être confronté à des lacs d'acide sulfurique par exemple. La difficulté du test pourra augmenter selon les conditions. Cette compétence ne protège pas le PJ des effets secondaires d'un liquide nocif ou dangereux, si bien qu'il aura tout intérêt à se munir d'une combinaison de protection. Un test de Natation s'effectue au moyen d'une action gratuite dans le cadre d'une action de mouvement.

Intimidation

On effectue un test d'Intimidation lorsque l'on souhaite effrayer un individu ou le contraindre à faire quelque chose. Inutile en revanche d'y recourir à chaque fois que vous formulez des menaces. En règle générale, l'Intimidation se base sur la Force, mais les menaces les plus subtiles, comme le chantage, pourront s'appuyer sur l'Intelligence ou la Sociabilité, à la discrétion du MJ. Plus vous obtenez de degrés de réussite, plus votre adversaire est effrayé. Un test d'Intimidation peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Force, Intelligence ou Sociabilité (selon la caractéristique utilisée), mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre. Un test d'Intimidation s'effectue au moyen d'une action complète.

3.2/ Compétences d'Endurance

Resistance

Cette compétence permet de résister à des conditions inhabituelles ou dangereuses (chaleur étouffante, froid polaire, radiations, vide spatial) ainsi qu'aux toxines, gaz et autres poisons.

3.3/ Compétences d'Agilité

(A) Acrobatie

La compétence Acrobatie regroupe toute une variété de techniques hors d'atteinte pour les acolytes les moins souples. Qu'il s'agisse de culbutes ou de cabrioles, de bonds et de sauts périlleux, cette compétence élargit assurément l'éventail des mouvements qui s'offrent à vous. On utilise donc cette compétence pour exécuter des acrobaties spectaculaires, la difficulté dépendant de l'action entreprise. Plus la manœuvre est compliquée, plus la difficulté est élevée. Enfin, plus vous obtenez de degrés de réussite et plus l'acrobatie est impressionnante. Deux règles spéciales découlent de cette compétence :

Désengagement : vous pouvez effectuer un test d'Acrobatie lorsque vous tentez une action de désengagement pour réduire celle-ci à une demi-action.

Sauts : lorsque vous sautez, vous pouvez remplacer le test d'Agilité ou de Force par un test d'Acrobatie. Un test d'Acrobatie s'effectue généralement au moyen d'une action complète.

Conduite (Choisir : Archaïque, Chenille, Walker, Landspeeder, Motojet, Jetpack)

Cette compétence permet de conduire autos, camions, Land Speeders et autres véhicules terrestres ou antigrav. Une conduite normale ne nécessite aucun test. Toutefois, en cas de terrain accidenté, de vitesse excessive ou de manœuvres audacieuses, le MJ sera en droit de vous demander un test. Lors d'une course-poursuite, les différents conducteurs effectuent des tests de Conduite opposés. Un test de Conduite s'effectue habituellement au moyen d'une demi-action, mais certaines manœuvres nécessiteront plus ou moins de temps.

Discrétion

Cette compétence vous permet de vous déplacer sans faire le moindre bruit. La difficulté dépend de la surface sur laquelle vous marchez (verre brisé, brindilles, graviers, etc., étant capables d'alerter vos adversaires). Un test de Déplacement silencieux est toujours opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance). Un test de Déplacement silencieux s'effectue généralement au moyen d'une action gratuite dans le cadre d'une action de mouvement.

La compétence Discrétion vous permet de vous cacher. Mais pour l'utiliser, il est indispensable que votre environnement vous offre matière à vous dissimuler, qu'il s'agisse d'arbres, de murs, de bâtiments, de brume ou d'ombres. Dans le cas contraire, le test échoue automatiquement. Le test de Dissimulation est toujours opposé à un test de Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance). Vous n'effectuez pas de test de Dissimulation pour vous cacher, seulement si l'on vous cherche. Si vous le remportez, nul ne vous remarque. Si vous restez parfaitement immobile, vous bénéficiez d'un bonus de +10 au test. Un test de Dissimulation s'effectue généralement au moyen d'une demi-action.

(A) Escamotage

Cette compétence permet de faire disparaître des objets de vos mains, de faire les poches de quelqu'un ou encore de réaliser des tours de passe-passe au moyen de pièces et de cartes. Plus l'objet en question est petit, plus il est facile de l'escamoter, ce que reflète la difficulté fixée par le MJ. Le plus souvent, votre test d'Escamotage sera opposé à la Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance). Vous pouvez également vous servir d'Escamotage à la place de Jeu pour cacher des cartes dans vos manches ou subtiliser des dés. Pour plus de précisions, reportez-vous à la description de la compétence Jeu. En règle générale, on utilise Escamotage au moyen d'une demi-action. Vous pouvez effectuer un test d'Escamotage au moyen d'une action gratuite, mais vous aggravez alors la difficulté de -10.

Esquive

Une fois par round, cette compétence vous permet d'annuler une attaque au corps à corps ou à distance vous visant et couronnée de succès. Si vous remportez le test, vous ne subissez pas de dégâts.

Pilotage (Choisir : Archaïque, Airspeeder, Space Stransport, Starfighter, Capital)

La compétence Pilotage permet de prendre les commandes de tout ce qui va du petit vaisseau atmosphérique (comme un airspeeder) aux plus gros vaisseaux spatiaux. En temps normal, piloter un vaisseau ne nécessite aucun test. Toutefois, en cas d'orage violent, de vitesse excessive ou de manœuvres audacieuses, le MJ sera en droit de vous demander un test. En cas de course-poursuite, les différents pilotes effectuent des tests de Pilotage opposés. Un test de Pilotage s'effectue habituellement au moyen d'une demi-action, mais certaines manœuvres nécessiteront plus ou moins de temps.

3.4/ Compétences d'Intelligence

Boucliers

Cette compétence permet de configurer les boucliers d'un vaisseau. Voir Véhicules & Combats spatiaux.

(A) Connaissances (Choisir : Bureaucratie, Black Market, Galactic Lore, Life Science, Physical Science, Social Science, Tactics, Technologie)

Cette compétence vous permet de vous souvenir des habitudes, institutions, traditions, personnalités et superstitions d'un monde, d'un groupe culturel, d'une organisation ou d'une race. En réussissant un test de Connaissances, vous vous souviendrez des grandes lignes traitant d'un sujet donné. Chaque degré de réussite confère cependant une information supplémentaire, à la discrétion du MJ.

(A) Démolition

La compétence Démolition permet de provoquer des explosions sans vous faire sauter au passage ! Elle permet de poser des engins explosifs et de désamorcer les bombes, mais aussi de manipuler et de fabriquer des explosifs. Cette compétence regroupe les engins explosifs que l'on pose ou règle, pas ceux que l'on jette en direction de ses ennemis.

Evaluation

Cette compétence permet de déterminer la valeur approximative d'objets courants, mais également des archéotechnologies et autres œuvres d'art. Un test couronné de succès révélera le prix de vente de l'objet et peut être des informations le concernant. Dans la mesure où un échec peut conduire à une évaluation erronée, il vaut mieux que le MJ effectue le test en secret et dise au joueur ce que son personnage croit avoir déduit.

Jeu

Cette compétence permet de jouer aux jeux de hasard, comme les jeux de cartes et les grossiers (et souvent violents) jeux de dés que pratiquent les classes populaires. Chacun des participants mise la même somme et effectue un test de Jeu opposé.

(A) Langage

Premiers soins

Globalement, les premiers secours permettent de stabiliser les personnages blessés ou mourants. Un test de Premiers soins couronné de succès élimine un nombre de points de dégâts égal à votre bonus d'Intelligence à un personnage Légèrement blessé, 1 point de dégâts à un personnage Gravement blessé et 1 point de dégâts critiques à un personnage Mortellement blessé. En cas d'échec, l'état du patient ne s'aggrave pas et il récupère en se conformant au rythme de guérison naturelle. Cependant, si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, un patient Légèrement blessé ou Gravement blessé subira un nouveau point de dégâts ; un personnage n'ayant plus aucun point de Blessures devra alors réussir un test d'Endurance sous peine de mourir. On ne peut faire appel aux premiers secours qu'une fois par blessure. Il s'agit d'une action complète, pour votre patient et vous.

(A) Médecine

Les soins intensifs accélèrent le processus de guérison. Vous pouvez vous occuper d'un nombre de patients égal à votre bonus d'Intelligence. Pour chaque patient en plus, vous subissez un malus de -10 aux tests de Médecine liés aux soins intensifs. Pour les patients Légèrement blessés, effectuez un test à la fin de chaque journée ; pour les patients Gravement blessés ou Mortellement blessés, effectuez le test à la fin de chaque semaine. En cas de succès, le patient récupère du double des dégâts habituels (dégâts critiques, puis dégâts normaux), auxquels on ajoute 1 point par degré de réussite. En cas d'échec, l'état du patient ne s'aggrave pas et il récupère en se conformant au rythme de guérison naturelle. Cependant, si vous obtenez au moins 3 degrés d'échec, un patient Légèrement blessé ou Gravement blessé perdra un nouveau point de Blessures ; reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des dégâts critiques. Si vous ratez d'au moins 5 degrés d'échec, vos patients perdent 1d10 points de Blessures ; là encore, reportez-vous aux règles de Mort subite pour ce qui est des dégâts critiques.

(A) Navigation Spatiale :

Cette compétence permet de calculer des routes spatiales dans l'espace normal ainsi que les sauts en hyperspace.

(A) Réparation/Programmation (Choisir : Arme archaïque, armure, blaster, droid, ordinateur, véhicule (choisir))

Cette compétence permet de configurer, reprogrammer, et réparer une catégorie d'objet.

Senseurs & Communications

Cette compétence permet d'utiliser les senseurs et les systèmes de communications. Voir Véhicules & Combats spatiaux.

Survie

Cette compétence permet tout simplement de survivre en pleine nature ou en terrain hostile. Elle regroupe des activités comme la pêche, la chasse, la réalisation d'un feu de camp, la recherche de nourriture, la construction d'un abri improvisé, la localisation d'un lieu sûr, etc. La difficulté du test dépend de l'environnement, sachant qu'il est plus dur de survivre dans un monde mortel perdu que dans un agri-monde impérial. Si vous ratez votre test de Survie, cela signifie certainement que vous n'avez pas trouvé ce que vous cherchiez, parce que vous en êtes incapable ou parce qu'il n'y a tout simplement rien à trouver. Si vous le ratez d'au moins 5 degrés d'échec, vous allez même jusqu'à vous attirer des ennuis, que ce soit en provoquant un éboulement de terrain, en mettant les pieds dans la tanière d'un xeno furieux ou en avalant des baies empoisonnées.

3.5/ Compétences de Perception

Filature

Cette compétence vous permet de suivre un individu ou un véhicule sans vous faire remarquer. Elle diffère de Dissimulation dans le sens où vous vous déplacez tout en tentant de rester caché, passant d'un abri à un autre ou, quand cela n'est pas possible, en faisant mine de faire autre chose, comme lire une tablette de données, examiner une affiche, etc. Votre test de Filature est toujours opposé au test de Vigilance de votre adversaire (ou à la moitié de sa Perception s'il n'a pas la compétence Vigilance). Un seul test de Filature suffit pour suivre votre adversaire sans vous faire remarquer pendant 1 minute.

Fouille

On utilise cette compétence lorsque l'on fouille une zone pour y trouver des objets, des indices et tout ce qui pourrait y être caché. Fouille est différente de Vigilance ; en effet, un test de Vigilance est effectué de manière passive, lorsque survient un danger ou lorsque vous remarquez un détail par inadvertance. Avec Fouille, on inspecte activement une zone. Un test de Fouille permet de couvrir une petite pièce ou zone. Quand un objet ou individu est délibérément caché, votre test de Fouille est opposé au test de Dissimulation de votre adversaire. Selon la zone examinée, un test de Fouille prend un minimum de 5 minutes.

Pistage

Cette compétence permet de suivre une proie, animale ou autre. Suivre une piste évidente ne nécessite aucun test et se fait sans avoir à ralentir le pas. Toutefois, en certaines circonstances (découlant du climat, de la luminosité ou du relief), le MJ pourra exiger un test de Pistage. La difficulté dépend alors de la qualité des traces et de divers paramètres. Par exemple, une chute de neige toute fraîche rendra la tâche Assez difficile (-10), voire Difficile (-20). Lorsque les traces sont indistinctes, vous devez réduire votre vitesse de déplacement de moitié.

Psychologie

Utilisez cette compétence pour vous faire une idée des gens que vous rencontrez, déterminer si l'on vous ment, percevoir les arrière-pensées d'un individu ou estimer la valeur d'autrui. Lorsque vous pensez avoir affaire à un mensonge ou quelque forme de supercherie, effectuez un test de Psychologie opposé au Baratin de la cible. Si vous obtenez davantage de degrés de réussite que votre adversaire, vous avez le sentiment que quelque chose ne va pas. Notez bien que la compétence Psychologie n'offre aucune faculté de télépathie et ne saurait être utilisée pour découvrir tous les secrets de la cible. Elle sert simplement à contrer les tentatives de manipulation vous visant via des compétences d'interaction comme Charisme, Baratin et Intimidation.

Vigilance

La compétence Vigilance permet de déceler les dangers cachés et de remarquer de menus détails. Elle permet entre autres de repérer les embuscades, de détecter les pièges et de distinguer toute menace planant sur vous et vos alliés. Elle ne découle pas d'un seul sens, mais fait appel à chacun d'entre eux ; on peut en quelque sorte la comparer au sixième sens. Quand on a recours à Vigilance pour repérer un ennemi planqué, le test est toujours opposé. La chose que vous tentez de déceler tient compte d'une difficulté basée sur l'efficacité de son camouflage. Un test de Vigilance s'effectue généralement au moyen d'une action gratuite en réaction à un événement.

3.6/ Compétences de Volonté

(A) Concentration

Lorsque vous utilisez un pouvoir de la Force, un test de Concentration permet de bonifier votre jet de Puissance d'un chiffre égal à votre bonus de Volonté. Un test de Concentration s'effectue au moyen d'une demi-action. Vous faites alors le vide dans votre esprit. Un test réussi signifie que votre esprit est prêt à entrer en contact avec la Force. Dès le round suivant, vous pouvez ajouter votre bonus de Volonté à tout autre bonus dont bénéficie déjà votre jet de Puissance.

Marchandage

On utilise cette compétence pour négocier des marchés et obtenir de meilleurs prix en matière de biens et de services. Marchandage est habituellement opposé à Marchandage. Un test de Marchandage demande généralement 1 minute.

3.7/ Compétences de Sociabilité

(A) Commandement

La compétence Commandement vous permet de vous assurer que vos subalternes vont exécuter vos ordres. Toutefois, vous ne pouvez l'utiliser que sur les individus placés sous votre autorité. Un test couronné de succès indique que vos hommes suivent vos instructions. En cas d'échec, ils les interprètent mal ou ne font rien du tout ; si vous obtenez au moins 5 degrés d'échec, vos hommes vont jusqu'à faire l'inverse de ce que vous leur avez demandé. Un test de Commandement peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre. Un test de Commandement s'effectue au moyen d'une demi-action pour les ordres simples et d'une action complète pour les instructions plus complexes.

Baratin

La compétence Baratin permet d'arnaquer les gens et de leur mentir. Effectuez un test lorsque vous souhaitez convaincre votre interlocuteur de quelque chose qui n'est pas forcément vrai, le duper, l'escroquer ou l'induire en erreur. Inutile d'effectuer un test de Baratin chaque fois que vous mentez à un PJ ; recourez-y seulement lorsque vous souhaitez lui faire changer d'avis ou le convaincre de quelque chose. Un test de Baratin peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre. Baratin est habituellement opposé à Psychologie. Un test de Baratin demande généralement 1 minute.

Charisme

Cette compétence permet de se lier d'amitié avec autrui. On effectue un test de Charisme dès lors que l'on souhaite amener des individus à changer d'avis, mais aussi pour les solliciter ou les séduire. Vous n'êtes pas obligé d'effectuer un test de Charisme chaque fois que vous croisez la route d'un PNJ, seulement lorsque vous souhaitez modifier son point de vue ou le convaincre de faire quelque chose pour votre compte, comme vous donner un tuyau, vous accorder une danse ou vous offrir un baiser. Un test de Charisme peut affecter un nombre de cibles égal à votre bonus de Sociabilité, mais celles-ci doivent être en mesure de vous

voir et de vous entendre distinctement et, bien évidemment, de vous comprendre. Un test de Charisme demande généralement 1 minute.

(A) Interrogatoire

La meilleure arme de l'arsenal d'un inquisiteur est l'interrogatoire, la capacité de soutirer des informations de premier choix à un sujet récalcitrant. La frontière qui sépare l'interrogatoire et la torture est cependant mince. Dans le cas de la torture, le supplicié a tendance à révéler ce que son bourreau souhaite entendre. En revanche, un bon interrogateur recueillera les pires secrets d'un individu en utilisant tout un assortiment d'outils, de sérums et de techniques. Le matériel utilisé, les circonstances et l'environnement permettront au MJ d'appliquer tous les modificateurs qu'il jugera utiles. Effectuez un test opposé mettant en jeu votre compétence Interrogation contre la Volonté de l'adversaire. Si vous le battez, vous obtenez de lui une réponse, plus une par degré de réussite. Mais si votre adversaire l'emporte, vous ne réussissez pas à lui tirer les vers du nez. En cas d'échec sérieux, votre travail est bâclé et le sujet subit 1d10 + votre bonus de Volonté points de dégâts. Si vous ratez le test d'au moins 5 degrés, vous lui infligez tout autant de dégâts, mais le sujet bénéficie d'un bonus de +30 aux tests de Volonté visant à résister à l'interrogatoire. Pour chaque test d'interrogatoire, qui nécessite 1d5 heures, la cible encaisse 1 niveau de Fatigue.

Déguisement

Cette compétence vous permet de dissimuler votre véritable apparence. Vêtements, maquillage, accessoires et prothèses sont bien souvent la clé d'un déguisement réussi, tout comme l'attirail des plus radicaux que constituent la chirurgie plastique, les implants bioniques et la polymorphine. Il est également possible de se faire passer pour un membre du sexe opposé ou d'une autre race, et même pour une personne précise, même si tout ceci est plus dur à mettre en place. Souvent, votre test de Déguisement sera opposé à un test de Psychologie de votre adversaire. Le temps demandé pour façonner votre déguisement dépend bien évidemment de sa complexité. En règle générale, il faut 1 minute au moins pour revêtir un déguisement simple.

Enquête

La compétence Enquête permet de dénicher des rumeurs, secrets et informations protégées en posant des questions, en payant des tournées, mais également en observant et en écoutant. Il y a deux façons d'utiliser cette compétence. La première, la plus répandue, consiste à réunir des informations sur la situation locale. Un test couronné de succès révèle les grandes lignes, le niveau de détail et la qualité des informations se resserrant selon le nombre de degrés de réussite obtenus. Mais Enquête peut également être utilisée sur le principe d'une compétence d'investigation, lorsque vous cherchez un fait ou renseignement précis.

(A) Performance (choisir : art)

On utilise la compétence Expression artistique pour divertir ou subjugué une foule de spectateurs. Elle permet de gagner de l'argent, un peu comme Métier. De plus, en certaines circonstances, elle peut se substituer à d'autres compétences.

3.8/ Compétences mixtes

(A) Métier/Artisanat

Cette compétence signifie que vous connaissez un métier précis. Grâce à elle, vous gagnez votre vie et êtes en mesure de fabriquer des objets correspondants à votre corps de métier. De plus, un test de Métier couronné de succès vous permettra d'identifier le travail d'un artisan précis ou d'en apprendre un peu plus au sujet d'un objet en particulier.