



le Scriptorium

présente :
une aide pour
D&D 3.5



CLASSES ET COMPÉTENCES

Classes et compétences



Image © Wizards of the Coast

UNE AIDE DE JEU POUR D&D 3.5, PAR AEGIS

INTRODUCTION

Cette aide de jeu est destinée aux joueurs de D&D édition 3.5 qui n'ont jamais eu le temps ou l'envie de traiter amplement le problème des compétences. Car s'il est un domaine déséquilibré dans Donjons et Dragons, c'est bien celui des compétences. Acrobaties, Bluff et Utilisation d'objets magiques offrent des possibilités très intéressantes en terme de jeu, tandis qu'Artisanat, Maîtrise des cordes et Profession ne servent que rarement. Aussi, compte tenu du nombre de points de compétence plutôt dérisoire dont dispose généralement votre personnage à sa création (et tout au long de son évolution), vous aurez certainement envie d'optimiser ses choix de compétences.

Là les choses se compliquent. Il existe plusieurs dizaines de compétences, certaines de classe d'autres non, des points en nombre limité et des possibilités... pas toujours simples à appréhender. Pas de panique ! Ce guide est fait pour vous ! En s'intéressant au cas de chaque classe de base l'une après l'autre, il détaille les compétences qui vous sont indispensables, celles qui vous seront utiles en fonction de votre rôle au sein d'un groupe, celles où placer quelques points peut s'avérer salvateur, et celles à éviter ou à choisir en dernier recours.

Puisque la «double peine» est appliquée aux compétences d'autres classes à D&D (deux fois plus de points à investir pour un rang maximum deux fois plus bas que la normale), cette aide de jeu se focalise sur les compétences de classe. Toutefois, un paragraphe traitant les compétences d'autres classes vient toujours terminer le cas de chaque classe.



BARBARE

Compétences de classe : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Perception auditive (Sag), Saut (For), Survie (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Parmi les combattants purs au corps à corps, le barbare est un de ceux qui possèdent le plus de points de compétences, ce qui compense son Intelligence généralement faible. Si l'on ajoute à cela le fait que le barbare ne s'encombre pas d'une armure lourde, celui-ci a toutes les raisons d'exceller dans la plupart de ses compétences, qu'elles soient physiques ou pas. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Artisanat : Franchement, quel barbare a jamais montré le moindre talent pour l'artisanat ? Ah si, Conan fabriquait des objets en bois. Mais doit-on dépenser plus d'un seul point dans cette compétence ? Ne répondez pas, c'est une question rhétorique.

Dressage : Voilà une compétence dont vous pourriez totalement vous passer la plupart du temps, mais qui sera utile à certains barbares. Si vous évoluez en solitaire, c'est-à-dire sans monture ou compagnon animal, oubliez-la tout de suite. Sinon, songez éventuellement à y dépenser jusqu'à 5 points. Ainsi, vous aurez des chances raisonnables d'apprendre la plupart des tours à un animal, leur DD dépassant rarement 15. Par ailleurs, vous bénéficierez d'un bonus de synergie en Equitation, non négligeable si vous êtes un cavalier, et en Empathie animale, indispensable si vous vous multiclesez rôdeur ou druide.

Equitation : Là encore, selon votre façon de jouer, cette compétence peut-être indispensable ou totalement inutile. Si vous ne combattez pas monté, oubliez-la ou ne dépensez pas plus de 5 points si vous voulez à tout prix réussir les manœuvres de base. Si vous passez votre vie à cheval, placez-y un maximum de points. En plus de vous permettre de

réussir de nombreuses manœuvres, ils vous permettront aussi de maximiser l'effet du don Combat monté que vous aurez alors tout intérêt à acquérir au plus vite.

Escalade : Il est toujours utile d'avoir un minimum syndical dans cette compétence pour ne pas être un boulet pour l'équipe. Toutefois, le barbare peut se permettre le luxe d'y placer plusieurs points pour devenir le grimpeur de tête du groupe. Sa compétence, alliée à ses nombreux points de vie, fait de lui un éclaireur rêvé. Grâce à sa Force élevée, le barbare peut rapidement atteindre d'excellents scores dans cette compétence que ses compagnons sauront apprécier à sa juste valeur.

Intimidation : Desservi par son Charisme généralement faible, le barbare semble n'avoir aucun intérêt à investir dans une compétence sociale. Mais ne vous y trompez pas, Intimidation est loin d'être une compétence sociale. En plus d'être très utile pour soutirer des informations par la force, elle est également utile en combat puisqu'elle permet de démoraliser un adversaire. Enfin, certains donc tirent parti d'une Intimidation élevée pour terrifier les ennemis du barbare. Si l'envie vous prend de jouer une véritable terreur, voilà la compétence où vous devez placer un maximum de points, d'autant que le jet opposé est élevé (1d20 + niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse (s'il existe) + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur).

Natation : Qui se soucie de savoir nager comme Ian Thorpe ? Personne, vraiment ! Certes, jusqu'à ce que votre MJ vous offre un aller simple dans un torrent déchaîné. Ne négligez pas la capacité de votre personnage à évoluer dans d'autres milieux que sur la terre ferme. Escalade est intéressant, nous l'avons vu, et Natation l'est tout autant. Votre bonus de Force vous permet généralement tout juste de compenser le malus d'armure, et dépenser quelques points dans cette compétence n'est pas inutile. D'autant qu'il est possible de faire 10 la plupart du temps, et que le DD dépasse rarement 15, sauf dans des situations désespérées. Toutefois, personne ne vous blâmera si vous investissez largement dans cette compétence. Sachez seulement que le reste de votre groupe ne sera pas en mesure de suivre.



Perception auditive : S'il vous reste quelques points de compétence à placer, Perception auditive n'est jamais un mauvais choix. Sans être indispensable, cette compétence vous permet de rester alerte et d'éviter les mauvaises surprises. L'expérience montre que les MJ font plus souvent appel à des jets de Détection que de Perception auditive, mais par défaut, investissez dans une compétence de classe.

Saut : Votre troisième compétence physique revêt une importance toute relative. Si un obstacle bloque votre groupe, à quoi bon le franchir si vos compagnons ne le peuvent pas ? Et bien pour partir en éclaireur, comme c'est parfois nécessaire, et aller tendre une corde de l'autre côté du gouffre. N'hésitez donc pas à placer au moins 5 points dans cette compétence, qui vous offrent un bonus de synergie en Acrobaties, à ne pas négliger si vous y avez investi également. Si vous voulez être l'athlète du groupe, capable de passer des distances olympiques, allez-y gaiement.

Survie : Une compétence très utile si aucun rôdeur ne fréquente le groupe. Elle vous permet d'éviter de nombreux dangers, de résister aux rigueurs du climat, et de vous orienter, le tout pour un DD ne dépassant pas 15. N'hésitez donc pas à dépenser jusqu'à 10 points dans cette compétence qui vous confère un bonus de synergie en Connaissance (nature), utile si vous êtes biclassé rôdeur ou druide. Si vous souhaitez jouer le rôle de traqueur, le don Pistage, obtenu par exemple en prenant un niveau de rôdeur, vous permet de tirer la quintessence de cette compétence. Dans ce cas, investissez un maximum de points en Survie.

Compétences d'autres classes : Acrobaties est une compétence très utile, mais pour laquelle vous avez peu de chance de pouvoir prétendre à grand-chose, à moins de vous multiclasser. Bluff, Diplomatie ou Renseignements ne sont pas vos domaines de prédilection, plombés par votre Charisme. Discrétion et Déplacement silencieux peuvent être des endroits intéressants où placer des points si votre campagne le justifie. Délaissez Détection, Fouille et Psychologie au profit de Perception auditive et laissez-les aux professionnels. Equilibre et Evasion ne sont pas assez utiles pour justifier une dépense de points de compétence à leur profit. Premiers secours peut se révéler utile, si aucun autre membre du groupe ne la pratique. Enfin, faites-vous une raison, les Connaissances ne sont pas pour vous !



BARDE

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise indépendamment) (Int), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Langue (aucune), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha)

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Le barde est l'une des classes les plus gâtées en compétences, avec 6 points par niveau. A part le rôdeur et le roublard, personne ne lui arrive à la cheville. Son Intelligence lui permet également de prétendre à un choix de compétences élevé, mais les possibilités sont vastes. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Acrobaties : Très, très, très utile en combat, voici une compétence que vous n'avez pas envie de négliger, mais qui risque de vous pomper beaucoup de points pour être utilisée à son plein potentiel. Imaginez, éviter les attaques d'opportunité sans avoir à dépenser le moindre don ! Comment ne pas en profiter ? Sans parler des bonus de synergie en Equilibre et Saut ! A moins donc que vous estimiez ne vraiment pas en avoir besoin, voilà une compétence où vous devriez dépenser sans compter.

Art de la magie : Ne serait-ce que pour le bonus de synergie en Utilisation des objets magiques avec des parchemins, placez-y un minimum de 5 points. Ensuite, tout dépend de ce que vous espérez de votre personnage. Pour être efficace dans l'usage de cette compétence, il est nécessaire de dépenser beaucoup de points, ce qui affectera votre polyvalence. Si un magicien ou un ensorceleur du groupe y est doué, laissez-lui l'exclusivité. Si ce n'est pas le cas, vos compagnons pourraient bien avoir besoin de votre expertise dans ce domaine.

Artisanat : Ce n'est pas parce qu'il y a Art dans Artisanat que vous devez vous y arrêter plus que cela. Votre domaine, c'est la Représentation. Laissez donc l'Artisanat à ceux qui sont dénués de Charisme.

Bluff : L'une des compétences les plus utiles du jeu. Indispensable pour mentir convenablement, distraire vos ennemis, feinter, transmettre des informations en toute discrétion, offrant de plus un large panel de bonus de synergies en Diplomatie, Escamotage, Intimidation et Déguisement pour jouer un rôle. Placez-y dès que possible 5 points minimum, et continuez à la monter tant que vous le pourrez, vous ne le regretterez pas.

Concentration : A quoi bon savoir lancer des sorts si un simple coup d'épée vous distrait ? Ou pire encore, si un dragon vous prend dans sa gueule ? Abonnez-vous à cette compétence que vous avez intérêt à faire évoluer rapidement. Plus vous investissez, plus il sera simple d'incanter sur la défensive, et donc en toute tranquillité. Vous pourrez en outre résister à toute tentative d'interruption du sort indispensable au cœur d'un combat.

Connaissances : Votre Savoir bardique vous dispense d'investir à outrance dans les Connaissances. A lui tout seul, il remplace aisément la totalité du savoir que vous pourriez obtenir en investissant dans toutes ces compétences. Veillez toutefois à placer 5 points en Connaissance (histoire) pour le bonus de synergie en Savoir bardique qui en découle.

Décryptage : Une compétence sympathique et parfois utile, mais dont le DD élevé nécessite un haut degré de maîtrise pour être véritablement efficace. A garder pour les niveaux moyens où vous commencerez à avoir des chances de déchiffrer correctement les messages secrets. Notez que le bonus de synergie en Utilisation d'objets magiques relativement aux parchemins pour 5 points dépensés n'est pas négligeable non plus.

Déguisement : Selon la campagne que vous jouez, cette compétence peut revêtir un intérêt fondamental ou totalement nul. La capacité de se faire passer pour quelqu'un d'autre est un atout in-



dispensable pour mener une enquête ou abuser des gardes un peu trop incorruptibles. Il vous faut alors monter sérieusement cette compétence pour avoir une chance d'échapper aux yeux les plus vigilants. Mais si vous passez votre vie dans un donjon, qui se soucie de votre apparence ? Les morts-vivants se fichent pas mal de votre joli minois ! Ceci dit, que ferait un barde dans un donjon ?

Déplacement silencieux : Justement, si vous êtes plutôt arpenteur de donjon que noceur en bonne société, répartissez intelligemment vos points économisés en *Déguisement* dans les compétences *Déplacement silencieux* et *Discrétion*. Vous n'aurez pas à le regretter, et y aurez certainement recours plusieurs fois dans votre carrière. Il se peut même que ces degrés de maîtrise vous sauvent la vie. Inutile toutefois de devenir un maître du genre, si votre groupe compte déjà un roubillard spécialiste de la question.

Diplomatie : On a tendance à négliger l'importance de *Diplomatie* au profit de *Bluff* ou *Intimidation*. C'est une grossière erreur, car cette compétence, si elle est utilisée avec finesse, permet de changer fondamentalement l'attitude des autres à votre égard, et cela sans user de magie. Songez donc aux possibilités ! Là encore, ce n'est pas au cœur d'un donjon que vous lui trouverez grand usage, mais ailleurs, c'est une merveille. Malheureusement, il faut y investir énormément pour en tirer la quintessence.

Discrétion : Voir *Déplacement silencieux*.

Equilibre : Dépenser quelques points dans cette compétence devrait vous aider à éviter le ridicule dans certaines circonstances, ou plus sérieusement à garder l'équilibre quoi qu'il advienne. Dans certaines campagnes, notamment sur un navire, ou dans les montagnes, cette compétence devient primordiale, vous rendant plus efficace en combat ou vous sauvant régulièrement la vie. Mais la plupart du temps, inutile d'y consacrer plus de 5 points, grâce aux nombreux bonus de synergie.

Escalade : Il est toujours utile d'avoir un minimum syndical dans cette compétence pour ne pas être un boulet pour l'équipe. Puisque c'est une de ses compétences de classe, le barde a tout intérêt à s'y tenir et à être capable de passer les obstacles les

plus basiques, d'autant qu'il n'est pas énormément handicapé par son armure légère.

Escamotage : Qui l'eut cru ? Le barde chanterait-il pour mieux distraire l'attention pendant qu'il fait les poches de ses admirateurs ? C'est possible en effet, et un choix envisageable pour tout barde désireux de se faire un minimum d'argent de poche. De plus, cette compétence permet de réussir toutes sortes de manœuvres risquées, comme dérober un objet crucial à un individu distrait, cacher une arme sur soi... Utile, si le remord vous épargne.

Estimation : Plutôt malin, le barde n'a pas l'habitude de se faire avoir, que ce soit en société ou pendant un échange. Dépenser quelques points ici permet facilement d'atteindre le DD12 nécessaire pour estimer convenablement un objet courant. Mais est-ce vraiment utile ? Cela dépend de votre MJ. S'il a pour habitude de vous arnaquer au cours de votre marché, songez à investir quelques points ici. Sinon, il y a plus intéressant ailleurs.

Evasion : Une compétence utile principalement à moyen niveau et plus. Le premier DD significatif étant à 20, inutile d'espérer faire des étincelles avant le niveau 5 au moins. Toutefois, y investir massivement par la suite peut s'avérer payant, pour éviter les effets désastreux de certains sorts, être capable de s'évader de n'importe quelles entraves, ou encore se faufiler dans les endroits les plus étroits. Les personnages de petite taille en tireront encore plus parti pour éviter d'être immobilisés par des monstres plus gros qu'eux. Le bonus de synergie que vous en retirerez n'est cependant pas des plus utiles.

Langue : Le barde est le communicateur du groupe, sans aucun doute, alors il a tout intérêt à parler un maximum de langues, non ? Oui et non. Votre bonus d'*Intelligence* devrait déjà vous donner accès à quelques idiomes, et vos compagnons en connaissent d'autres. Sans compter les sorts qui, dès le second niveau, combleront les dernières lacunes. Inutile de perdre des points de compétence ici, sauf séjour prolongé dans un pays dont la langue vous est inconnue.

Natation : Qui se soucie de savoir nager comme Ian Thorpe ? Personne, vraiment ! Certes, jusqu'à ce que votre MJ vous offre un aller simple dans un torrent déchaîné. Ne négligez pas la capacité de vo-



tre personnage à évoluer dans d'autres milieux que sur la terre ferme. Escalade est utile, nous l'avons vu, et Natation l'est tout autant. N'hésitez pas à y dépenser quelques points de compétence pour ne pas vous retrouver à la traîne dans l'eau.

Perception auditive : Perception auditive n'est jamais un mauvais choix, mais d'autres membres du groupe ont certainement déjà prévu d'investir dans cette compétence somme toute pas si fondamentale. La liste de compétences du barde est déjà tellement large que vous en trouverez une plus indispensable où placer vos derniers points.

Profession : Artiste, tout le monde le sait ! Alors à quoi bon ?

Psychologie : Avec Bluff et Diplomatie, votre troisième compétence sociale indispensable. Si vous ne souhaitez pas qu'on vous fasse ce que vous faites aux autres, dépensez toujours un maximum ici, afin que la psychologie des autres n'ait plus de secret pour vous. Cette compétence vous permettra aussi de développer une sorte de sixième sens, capable de détecter les anomalies de comportement dues à la manipulation mentale. Sans oublier le bonus de synergie en Diplomatie, que vous ne voulez surtout pas rater.

Renseignements : Tant qu'à être le communicateur, pourquoi ne pas investir dans la dernière compétence sociale de votre liste ? Parce qu'il vous reste peu de points de compétence ? Oui, peut-être. Aussi, choisissez selon la composition de votre groupe. Si un autre membre a déjà investi des points ici, laissez tomber allègrement. Sinon, il vaut mieux que vous soyez là pour faire la différence. Investissez-y quelques points qui, alliés à votre important Charisme, vous permettront d'atteindre un DD de 10 et trouver ce que vous cherchez sans problème. Pour plus de détails, il faudra investir encore davantage.

Représentation : Indispensable à tout barde, cette compétence vous permet non seulement d'attirer la sympathie d'une assistance, mais aussi et surtout de maximiser l'effet de vos pouvoirs de barde. A booster au maximum, voire même en y ajoutant le don Talent ou autre bonification de ce genre. Choisissez la forme de Représentation qui vous plaît le mieux et évitez de vous disperser. Les instruments ont l'avantage de pouvoir conférer des

bonus, parfois magiques, mais les formes orales vous permettent de garder les mains libres.

Saut : Posséder quelques rangs en Saut vous évite de passer pour un scribouillard, et ne vous coûte pas grand-chose puisque c'est une compétence de classe. Profitez-en pour répartir, avec Escalade et Natation, un petit capital de points réservés à ces compétences physiques.

Utilisation d'objets magiques : Réputée pour être la compétence la plus puissante de D&D, elle n'usurpe pas son titre. Utilisation d'objets magiques vous permet de lire les objets magiques à fin d'incantation comme les parchemins ou d'activer les baguettes magiques, sceptres et autres bâtons, de la même manière qu'un lanceur de sorts de la classe concernée. Mieux encore, elle permet de contrefaire ses caractéristiques, sa race, son alignement, pour pouvoir bluffer les magies de protection. Seul souci, elle nécessite un investissement important pour être utilisable, les premiers DD atteignant aisément 20. Heureusement que vous bénéficiez de votre Charisme élevé et de bonus de synergie. Si vous vous engagez sur cette voie, soyez prêts à y aller à fond.

Compétences d'autres classes : Compte tenu du large éventail de possibilités dans le choix de ses compétences de classe, le barde a tout intérêt à éviter d'investir dans les (rares) compétences qui ne sont pas au cœur de sa liste. A part Crochetage et Contrefaçon qui peuvent s'avérer utiles dans de rares occasions, il n'y a rien qui puisse justifier ce genre de dépense de points qui vous feront cruellement défaut ailleurs. Et dans la mesure du possible, laissez ces dernières au roublard du groupe.



DRUIDE

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (nature) (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Survie (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Le druide est le seul lanceur de sorts de haut niveau à recevoir 4 points de compétence par niveau. Sa liste de compétences de classe relativement étendue lui permet également de se diversifier un maximum. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Art de la magie : Utile sans être indispensable, cette compétence vous servira surtout pour lancer des contresorts ou reconnaître des effets magiques. Si vous avez des points à dépenser, montez-la à son maximum sans hésiter. Sinon, investissez-y tout de même quelques rangs afin d'être en mesure de reconnaître un sort à l'incantation, mais laissez le magicien du groupe se spécialiser dans cette compétence.

Artisanat : À moins de tenir à fabriquer vos propres armes et armures, vous feriez aussi bien d'oublier ce type de compétences et de vous en tenir aux marchands disponibles dans toute communauté qui se respecte.

Concentration : A quoi bon savoir lancer des sorts si un simple coup d'épée vous distrait ? Ou pire encore, si un dragon vous prend dans sa gueule ? Abonnez-vous à cette compétence que vous avez intérêt à faire évoluer rapidement. Plus vous investirez, plus il sera simple d'incanter sur la défensive, et donc en toute tranquillité. Vous pourrez en outre résister à toute tentative d'interruption du sort indispensable au cœur d'un combat.

Connaissances (nature) : Votre spécialité en matière de connaissance. Sans être vraiment indispensable, elle peut vous fournir des informations intéressantes si votre MJ vous donne l'occasion d'en faire usage, ce qui est impossible sans y investir au moins un rang. Sans compter le bonus de synergie qu'elle vous confère en Survie dans un espace naturel. Inutile toutefois d'y dépenser tout son capital de points de compétence.

Détection : Cette compétence est toujours un bon choix pour y placer vos points de compétence supplémentaires. Réservez un capital spécial pour Détection et Perception auditive, ce qui vous permettra de rester alerte en toutes circonstances.

Diplomatie : Bien que puissante, cette compétence n'est pas vraiment votre spécialité. Vous n'y bénéficiez d'aucun bonus de synergie, et votre bonus de Charisme ne vous permet généralement pas d'en tirer le meilleur parti. A laisser aux spécialistes, mais y placer quelques points de fait jamais de mal.

Dressage : Indispensable, vous ne devez pas hésiter à investir dans cette compétence-clef pour votre relation avec votre compagnon animal. Les premiers points vous permettront d'obtenir un bonus de synergie indispensable en Empathie animale, que vous ne voulez pas rater, ainsi qu'en Equitation. De plus nombreux rangs vous permettront d'apprendre à votre compagnon animal les tours les plus compliqués et les plus intéressants.

Equitation : Ne cherchez pas midi à quatorze heures. Si vous chevauchez votre compagnon animal, dépensez sans compter dans cette compétence. Sinon, oubliez-la vite.

Natation : Seule compétence physique qui soit de classe pour vous, elle semble destinée aux seuls druides marins ou des bords de mer. Si vous faites partie de ces derniers, alors il vous semblera nécessaire de dépenser de nombreux points dans cette compétence. Sinon, vous voudrez sans doute vous contenter du minimum syndical, avec raison.

Perception auditive : Voir Détection.

Premiers secours : Sans être prêtre, vous êtes un soigneur potentiel pour tout groupe d'aventuriers. En plus de vos sorts, vos talents de soigneur non magique seront appréciés, ainsi que votre capacité à analyser les causes d'un décès ou d'une blessure, à soigner les maladies et empoisonnements. Les DD de ces derniers étant élevés, il va vous falloir investir en quantité pour être efficace.

Profession : Vous êtes druide, non ? Eventuellement, Herboriste peut vous conférer un bonus de synergie en Premiers secours, si vous tenez à y exceller.

Survie : Une compétence très utile si aucun rôdeur ne fréquente le groupe. Elle vous permet d'éviter de nombreux dangers, de résister aux rigueurs du climat, et de vous orienter, le tout pour un DD ne dépassant pas 15. N'hésitez donc pas à dépenser

jusqu'à 10 points dans cette compétence qui vous confère un bonus de synergie en Connaissance (nature). Si vous souhaitez jouer le rôle de traqueur, le don Pistage, obtenu par exemple en prenant un niveau de rôdeur, vous permet de tirer la quintessence de cette compétence. Dans ce cas, investissez un maximum de points en Survie.

Compétences d'autres classes : De nombreuses compétences hors classe sont susceptibles de vous intéresser, notamment Acrobaties, Escalade ou Saut. Ne vous laissez pas tenter, votre panel relativement large vous offrant déjà une certaine polyvalence. Si vous avez toutefois des points de compétence à dépenser et que plus rien ne vous intéresse dans votre liste, considérez éventuellement Psychologie, en profitant de votre Sagesse élevée. Fouille peut également être un bon choix, mais un roubillard ou un rôdeur fera mieux de toute façon. Le reste est à éviter.



ENSORCELEUR

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Profession (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Comme presque tous les lanceurs de sorts, l'ensorceleur possède très peu de points de compétence par niveau, et il ne brille pas par son Intelligence. Toutefois, il possède une liste fort réduite qui limite la dispersion de ces points si rares. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Art de la magie : La magie est en vous, pas vrai ? Dans ce cas, prouvez-le ! Investissez massivement dans cette compétence pour être incollable sur les effets magiques et reconnaître les sorts rien qu'à leur incantation. Elle vous permettra également de contrer les sorts adverses si vous avez préparé une action pour cela.

Artisanat : Vous avez déjà peu de points de compétence par niveau, mais si vous avez envie de les gaspiller, c'est votre problème.

Bluff : Seule touche d'originalité sur la liste de compétences de classe de l'ensorceleur, Bluff est une compétence puissante et polyvalente. Investissez massivement ici après Art de la magie et Concentration, si vous le pouvez, afin de bénéficier de tous les avantages d'un véritable manipulateur. Votre Charisme élevé aidant, vous devriez rapidement pouvoir en tirer tous les avantages, sans parler des nombreux bonus de synergie.

Concentration : A quoi bon savoir lancer des sorts si un simple coup d'épée vous distrait ? Ou pire encore, si un dragon vous prend dans sa gueule ? Abonnez-vous à cette compétence que vous avez intérêt à faire évoluer rapidement. Plus vous investirez, plus il sera simple d'incanter sur la défensive, et donc en toute tranquillité. Vous pourrez en outre résister à toute tentative d'interruption du sort indispensable au cœur d'un combat.

Connaissances (mystères) : Votre spécialité en matière de connaissance. Sans être vraiment indispensable, elle peut vous fournir des informations intéressantes si votre MJ vous donne l'occasion d'en faire usage, ce qui est impossible sans y investir au moins un rang. Sans compter le bonus de synergie qu'elle vous confère en Art de la magie. Inutile toutefois d'y dépenser tout son capital de points de compétence.

Profession : Voir artisanat.

Compétences d'autres classes : Les compétences dont vous avez le plus besoin sont sur votre liste, et compte tenu du manque cruel de points de compétence supplémentaires, n' imaginez même avoir la moindre chance de tirer un quelconque avantage des compétences hors classe. Vous aurez tout de même de bons scores dans les compétences sociales telles que Diplomatie, Intimidation et Renseignements grâce à votre Charisme élevé et des bonus de synergie. Si vous tenez absolument à dépenser les rangs que vous n'avez pas, Psychologie reste un très bon choix, notamment si vous jouez le rôle de porte-parole.



GUERRIER

Compétences de classe : Artisanat (Int), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Intimidation (Cha), Natation (For), Saut (For)

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Le guerrier possède peu de points de compétence par niveau, une liste très réduite de compétences de classe, et subit d'importantes pénalités aux compétences physiques dues à son armure et son bouclier. Il lui reste à choisir entre jouer avec ses points forts ou tempérer ses points faibles. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Artisanat : Vous êtes nain. Les elfes sont des tapettes. Les humains sont des tapettes. Vous ne vous battez qu'en armure naine. Vous ne porterez qu'une hache naine et un bouclier nain. Et rien ne vous fera changer d'avis. Sinon, évitez de gaspiller vos précieux points ici.

Dressage : Voilà une compétence dont vous pourriez totalement vous passer la plupart du temps, mais qui sera utile à certains guerriers. Si vous évoluez en solitaire, c'est-à-dire sans monture ou compagnon animal, oubliez-la tout de suite. Sinon, songez éventuellement à y dépenser jusqu'à 5 points. Ainsi, vous aurez des chances raisonnables d'apprendre la plupart des tours à un animal, leur DD dépassant rarement 15. Par ailleurs, vous bénéficierez d'un bonus de synergie en Equitation, non négligeable si vous êtes un cavalier, et en Empathie animale, indispensable si vous vous multicleassez rôdeur ou druide.

Equitation : Là encore, selon votre façon de jouer, cette compétence peut être indispensable ou totalement inutile. Si vous ne combattez pas monté, oubliez-la ou ne dépensez pas plus de 5 points si vous voulez réussir les manœuvres de base. Si vous passez votre vie à cheval, placez-y un maximum de points. En plus de vous permettre de réussir de nombreuses manœuvres, ils vous permettront aussi de maximiser l'effet du don Combat monté que vous aurez alors tout intérêt à acquérir au plus vite.

Escalade : Votre armure et votre bouclier vous handicapent dans cette compétence, vous empêchant naturellement d'obtenir un score correct. Même votre Force élevée n'y changera rien. Imposez-vous un capital de points à investir dans les compétences Escalade, Natation et Saut, et dépensez-les harmonieusement pour ne pas être le boulet du groupe.

Intimidation : Desservi par son Charisme généralement faible, le guerrier semble n'avoir aucun intérêt à investir dans une compétence sociale. Mais ne vous y trompez pas, Intimidation est loin d'être une compétence sociale. En plus d'être très utile pour soutirer des informations par la force, elle est également utile en combat puisqu'elle permet de démoraliser un adversaire. Si l'envie vous prend de jouer une véritable terreur, voilà la compétence où vous devez placer un maximum de points, d'autant que le jet opposé est élevé (1d20 + niveau global ou dés de vie + bonus de Sagesse (s'il existe) + modificateur aux jets de sauvegarde contre la peur).

Natation : Pire que toutes les autres compétences, Natation vous plombe littéralement puisqu'elle double votre malus d'armure. Tout ce que vous pouvez faire, c'est y dépenser quelques points pour vous permettre de rester à flot en cas de chute à l'eau. Mais vous n'échapperez de toute façon pas au ridicule.

Saut : Voir Escalade

Compétences d'autres classes : À moins d'évoluer en armure et bouclier légers, n'espérez même pas faire carrière en Acrobaties, Equilibre et autres Evasion. Les compétences sociales, connaissances et autres étrangetés intellectuelles ne sont pas faites pour vous. Si vous souhaitez incarner un gardien, un défenseur ou un protecteur incorruptible, Détection, Perception auditive et surtout Psychologie vous seront toujours utiles. Cette dernière vous permettra aussi d'éviter d'être perturbé en combat. N'espérez pas toutefois y faire carrière ou briller par votre réactivité. Vous êtes un guerrier. Votre champ d'action, c'est la bataille.



VARIANTE DE CLASSE : BRUTE

Variante issue des Arcanes Exhumées, la brute ajoute Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Escamotage (Dex) et Renseignements (Cha) à la liste des compétences de classe du guerrier, et dispose d'un nombre de points de compétence par niveau égal à 4 + modificateur d'Int. Cette alternative au guerrier de base étant souvent appréciée des combattants légers, étudions ici les nouvelles possibilités.

Bluff : Cette compétence vous sera réellement utile si vous bénéficiez d'un Charisme correct, et vous offrira des options d'interaction sociale intéressantes, ainsi que de nombreux bonus de synergie. En outre, elle vous donne la possibilité de feinter efficacement en combat.

Connaissances (folklore local) : Si vos aventures se déroulent dans une région en particulier, songez à investir quelques points dans cette compétence,

à laquelle le MJ est souvent tenté de faire appel. Si vous investissez également dans Renseignements, vous ne voulez pas non plus rater le bonus de synergie dispensé par cette compétence.

Escamotage : Investir quelques points ici vous permettra de réaliser quelques manœuvres intéressantes, mais aussi de faire les poches des passants. Si vous utilisez une arme légère, il sera plus aisé de la dissimuler sur vous. D'autant que si votre Dextérité n'est pas mauvaise et si vous obtenez le bonus de synergie conféré par Bluff, vous partez sur de bonnes bases.

Renseignements : Si personne d'autre dans votre groupe n'exploite cette compétence, vous pouvez éventuellement y investir quelques points qui se révéleront utiles le moment venu. Toutefois, l'intérêt de cette compétence dépend grandement du style de jeu de votre MJ.



MAGICIEN

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (au choix, chaque compétence devant être prise séparément) (Int), Décryptage (Int), Profession (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Comme presque tous les lanceurs de sorts, le mage possède peu de points de compétences par niveau, mais il compense par une Intelligence redoutablement élevée. Sa liste extrêmement limitée l'amène à choisir entre maîtriser de nombreuses connaissances ou s'aventurer dans les compétences d'autres classes. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Art de la magie : Vous êtes un maître de la magie. Des années d'études le prouvent, et vous valez mieux que ces dilettantes que sont les ensorceleurs. Investissez massivement dans cette compétence pour être incollable sur les effets magiques et reconnaître les sorts rien qu'à leur incantation. Elle vous permettra également de contrer les sorts adverses si vous avez préparé une action pour cela, et de clouer le bec à ceux qui vous traitent de scribouillard.

Artisanat : Pour une fois, soyons tolérants. Vous avez des points en trop ? Essayez-vous à la poterie.

Concentration : A quoi bon savoir lancer des sorts si un simple coup d'épée vous distrait ? Ou pire encore, si un dragon vous prend dans sa gueule ? Abonnez-vous à cette compétence que vous avez intérêt à faire évoluer rapidement. Plus vous investirez, plus il sera simple d'incanter sur la défensive, et donc en toute tranquillité. Vous pourrez en outre résister à toute tentative d'interruption du sort indispensable au cœur d'un combat.

Connaissances : Vous êtes un maître de la magie, mais aussi un puits de savoir. Investissez massivement dans Connaissances (mystères) pour ne pas laisser le MJ vous coller sur quoi que ce soit et bénéficier du bonus de synergie en Art de la magie.

Vous voudrez sûrement monter également d'autres connaissances d'au moins 5 points, que ce soit pour pouvoir prétendre à un jet lorsque c'est possible, ou pour profiter des bonus de synergies que chacune offre en récompense. Ce n'est pas un mauvais choix.

Décryptage : Surtout utile à moyen et haut niveau, en raison de ses DD élevés, commençant aux alentours de 20, vous partez toutefois avec l'avantage d'une Intelligence supérieure. Vous pouvez très tôt espérer obtenir des résultats satisfaisants avec cette compétence rare et très efficace dans certaines circonstances. Tâchez toutefois d'avoir une Sagesse à la hauteur, pour ne pas partir sur une fausse voie en cas d'échec.

Profession : Rat de bibliothèque, on vous l'a assez répété.

Compétences d'autres classes : Les compétences dont vous avez le plus besoin sont sur votre liste, mais puisque vous avez la chance d'avoir de nombreux points supplémentaires, un tour d'horizon des possibilités qui s'offrent à vous s'impose. Acrobaties peut vous séduire par son intérêt certain en combat. Bluff et les autres compétences sociales, si votre Charisme ne vous dessert pas trop, peuvent servir en diverses circonstances. Mais vous préférerez peut-être investir quelques points dans les compétences physiques telles qu'Escalade, Natation ou Saut, pour ne pas vous retrouver à la traîne. Utilisation d'objets magiques peut également se révéler tentant si vous souhaitez utiliser des objets à fin d'incantation (ou à activation) divins, comme des baguettes de soins, mais n'espérez pas être efficace très efficace à ce jeu là, à cause du nombre de rangs maximum très limité. Préférez plutôt Détection, Perception auditive et Psychologie qui amélioreront votre instinct et votre capacité à voir venir le danger. Enfin, si la campagne le justifie, quelques rangs en Déplacement silencieux et Discrétion vous éviteront de faire remarquer tout le groupe.



MOINE

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (religion) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Evasion (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Représentation (Cha), Saut (For)

Points de compétence au niveau 1 : (4 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 4 + modificateur d'Int

Le moine est une classe qui se veut relativement polyvalente. Sa liste de compétences assez large semble confirmer cette tendance, mais son nombre de points de compétence par niveau des plus moyens ne lui donne pas la chance de l'exploiter à son maximum. Toutefois, toutes ne revêtent pas la même importance. Par ailleurs, son style de combat sans armure lui donne un avantage dans toutes les compétences physiques. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Acrobaties : Très, très, très utile en combat, voici une compétence que vous n'avez pas envie de négliger, mais qui risque de vous pomper beaucoup de points pour être utilisée à son plein potentiel. Imaginez, éviter les attaques d'opportunité sans avoir à dépenser le moindre don ! Comment ne pas en profiter ? Sans parler des bonus de synergie en Equilibre et Saut ! A moins donc que vous estimiez ne vraiment pas en avoir besoin, voilà une compétence où vous devriez dépenser sans compter.

Artisanat : Les fresques de sable et les statues de beurre coloré vous attirent ? Soit, mais dans ce cas, n'espérez pas faire long feu pendant votre aventure.

Concentration : Autant cette compétence se révèle fondamentale pour les lanceurs de sorts, autant on peut se demander ce qu'un moine pourrait bien en faire. Inutile de gaspiller vos précieux points de compétence ici.

Connaissances (mystères) : Laissez les grimoires poussiéreux aux mages et les histoires à dormir debout aux bardes ! Si vous avez vraiment envie d'investir quelques points ici, n'espérez même pas profiter d'un bonus de synergie totalement inutile.

Connaissances (religion) : Même traitement. Fort peu utile en comparaison de vos autres compétences, et un prêtre y excellera mieux que vous. Même le bonus de synergie ne vous servira à rien. Donc à moins d'être un fervent croyant, oubliez-la tout de suite.

Déplacement silencieux : Il est toujours bon de savoir se mouvoir sans être ni vu ni entendu. Puisque aucune armure ne vous encombre, profitez de votre avantage en plaçant quelques points en Déplacement silencieux et Discrétion. Ils vous permettront rapidement de prendre vos ennemis par surprise sans grande difficulté. Le roublard du groupe aura certainement besoin d'être épaulé, et vous ferez un excellent soutien physique.

Détection : Paradoxalement, il vous revient d'être attentif et alerte si vous ne voulez pas tomber vous-même dans un piège. Détection et Perception auditive bénéficient pleinement de votre Sagesse élevée, et il suffit d'y investir peu de rangs pour vous hisser parmi les meilleurs éclaireurs. Réservez un capital pour ces deux compétences souvent sollicitées par les MJ et prenez-y un peu d'avance.

Diplomatie : Aussi utile que soit cette compétence, vous n'aurez sans doute pas envie de vous y consacrer énormément. Vous ne bénéficiez pas du bonus de synergie de Bluff, et vous n'avez certainement pas un Charisme à la hauteur de vos prétentions. Si toutefois cet aspect du moine devait vous apparaître nécessaire, placez-y toujours quelques points, qui se verront agréablement augmentés par le bonus de synergie que vous obtiendrez de Psychologie.

Discrétion : Voir Déplacement silencieux.

Equilibre : Dépenser quelques points dans cette compétence devrait vous aider à éviter le ridicule dans certaines circonstances, ou plus sérieusement

à garder l'équilibre quoi qu'il advienne. Dans certaines campagnes, notamment sur un navire, ou dans les montagnes, cette compétence devient primordiale, vous rendant plus efficace en combat ou vous sauvant régulièrement la vie. Mais la plupart du temps, inutile d'y consacrer plus de 5 points, grâce aux nombreux bonus de synergie.

Escalade : N'étant pas pénalisé par un quelconque malus d'armure, vous partez avec tous les atouts en main pour exceller dans toutes les compétences physiques. Mais à moins de vouloir briller particulièrement dans l'une d'elle, restez modestes et répartissez vos points de façon mesurée et équitable. Escalade mérite quelques rangs pour atteindre des DD de 15 ou 20, mais inutile de chercher à décrocher la lune.

Evasion : Une compétence utile principalement à moyen niveau et plus. Le premier DD significatif étant à 20, inutile d'espérer faire des étincelles avant le niveau 5 au moins. Toutefois, y investir massivement par la suite peut s'avérer payant, pour éviter les effets désastreux de certains sorts, être capable de s'évader de n'importe quelles entraves, ou encore se faufiler dans les endroits les plus étroits. Pour un moine, qui se retrouve souvent en première ligne, ce sont des avantages considérables. Les personnages de petite taille en tireront encore plus parti pour éviter d'être immobilisés par des monstres plus gros qu'eux. Le bonus de synergie que vous en retirerez n'est cependant pas des plus utiles.

Natation : Qui se soucie de savoir nager comme Ian Thorpe ? Personne, vraiment ! Certes, jusqu'à ce que votre MJ vous offre un aller simple dans un torrent déchaîné. Ne négligez pas la capacité de votre personnage à évoluer dans d'autres milieux que sur la terre ferme. Escalade est utile, nous l'avons vu, et Natation l'est tout autant. N'hésitez pas à y dépenser 5 points de compétence pour ne pas vous retrouver à la traîne dans l'eau, puisqu'il est possible de faire 10 et que la plupart des DD normaux dépassent rarement 15. Si vous voulez survivre aux pires conditions, toutefois, dépensez jusqu'à 15 points.

Perception auditive : Voir Détection.

Profession : Etudier et vous entraîner vous prend tous votre temps. N' imaginez pas avoir le luxe de vous consacrer à quoi que ce soit d'autre.

Psychologie : Vous bénéficiez déjà de votre Sagesse élevée, et placer quelques points ici vous permettra de ne jamais vous faire avoir, même si vous n'êtes pas le porte-parole du groupe. Cette compétence vous permettra aussi de développer une sorte de sixième sens, capable de détecter les anomalies de comportement dues à la manipulation mentale. Sans oublier le bonus de synergie en Diplomatie, dont vous pourriez avoir besoin.

Représentation : Si vous avez du temps à perdre à amuser la galerie, libre à vous, mais cela en vaut-il réellement la peine ?

Saut : Votre troisième compétence physique, aussi importante que les autres, et dans laquelle vous vous en sortez de toute façon honorablement. Mais inutile d'y placer tout votre capital. Car si un obstacle bloque votre groupe, à quoi bon le franchir si vos compagnons ne le peuvent ? Et bien pour partir en éclaireur, comme c'est parfois nécessaire, et aller tendre une corde de l'autre côté du gouffre. N'hésitez donc pas à placer au moins 5 points dans cette compétence, qui vous offrent un bonus de synergie en Acrobaties, à ne pas négliger si vous y avez investi également.

Compétences d'autres classes : Votre liste est déjà bien large, et vous disposez de peu de points de compétence à dépenser ailleurs. Contentez-vous d'ores et déjà d'être paré en matière de compétences physiques et de perception. Si vous avez toujours des rangs à perdre et que rien d'autre de retient votre attention, songez éventuellement à booster les compétences d'autres classes dans lesquelles vous avez quelque avantage naturel. Maîtrise des cordes peut vous être utile si vous en avez l'usage, et ne requiert pas de gros investissement. Premiers secours est toujours apprécié par vos compagnons et vous-même, dans le cas où le prêtre du groupe ne possède pas le sortilège approprié pour la journée. Survie, enfin, peut se révéler utile dans un groupe sans barbare, druide ou rôdeur. Il vous suffira de quelques rangs pour faire preuve d'un sens de l'orientation admirable.



PALADIN

Compétences de classe : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (noblesse et royauté) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

A l'instar du guerrier, le paladin se consacre fort peu à ses compétences, qui se limitent à une liste assez restreinte, et qu'il ne peut de toute façon pas surexploiter à cause de son faible nombre de points par niveau et son Intelligence toute relative. Il est également pénalisé par son armure lourde dans les compétences physiques et, contrairement au guerrier, il n'a pas la possibilité d'y remédier en y investissant facilement quelques points. Au lieu de cela, il a accès à d'autres compétences théoriquement utiles à tout paladin qui se respecte. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Artisanat : Vous êtes censé combattre le Mal, non ? Alors ne perdez pas de temps avec ces enfantillages !

Concentration : Certes, vous allez lancer des sorts dès le niveau 4. Mais tout de même, ce n'est pas votre spécialité, et vous allez certainement préférer utiliser votre épée au milieu de la mêlée que votre faible arsenal magique. Puisque vous avez toutes les chances de lancer des sorts en sécurité, inutile de vous protéger plus que cela contre les interruptions. Ceci dit, si vous avez des points à dépenser, vous pouvez toujours les mettre ici.

Connaissances (noblesse et royauté) : Quelques points dans cette compétence vous permettront d'obtenir des réponses dans un domaine où quasiment toutes les autres classes ignorent jusqu'aux simples bases. De plus, le bonus de synergie en Diplomatie est sans aucun doute le bienvenu. Mais inutile d'aller au-delà, ce serait du gaspillage.

Connaissances (religion) : Vous avez tout intérêt à acquérir rapidement les premiers rangs pour bénéficier au plus tôt du bonus de synergie aux tests de renvoi, très utile dès le niveau 4. Au-delà, inutile de forcer dans le domaine de prédilection de vos amis les prêtres. A moins qu'il n'y en ait aucun dans votre groupe, auquel cas vous voudrez peut-être vous spécialiser dans cette connaissance.

Diplomatie : Puisque vous ignorez le mensonge et évitez les menaces, être diplomate est la moindre des choses pour un bon paladin. Cette puissante compétence nécessite que vous y investissiez sérieusement des points de compétences qui se verront renforcés par les bonus de synergie que vous décrocherez certainement. Votre Charisme naturel et votre tempérament de leader vous donneront l'occasion de vous en servir bien souvent, sauf bien entendu au cœur d'un donjon. Mais vous avez une bonne raison pour piller des ruines, n'est ce pas ?

Dressage : Vous obtiendrez dès le niveau 5 un destrier, et vous aurez besoin d'un minimum de maîtrise dans cette compétence pour lui apprendre les tours les plus simples. Lorsque vous cesserez d'investir dans les connaissances, les bonus de synergies vous étant acquis, transférez vos points des niveaux suivants ici et en Equitation. Inutile de dépenser trop non plus, votre Charisme vous conférant un talent naturel dans cette discipline.

Equitation : Vous n'avez pas le choix, vous serez cavalier. Donc placez un minimum de points ici, surtout si vous avez l'intention de combattre à cheval. En plus de vous permettre de réussir de nombreuses manœuvres, ils vous permettront aussi de maximiser l'effet du don Combat monté que vous aurez alors tout intérêt à acquérir au plus vite.

Premiers secours : Vous n'aurez peut-être pas assez de points pour en investir ici, mais si c'était le cas, alors cette compétence est sans aucun doute un très bon choix. Sans être prêtre, vous êtes un soigneur potentiel pour tout groupe d'aventuriers. En plus de vos sorts, vos talents de soigneur non magique seront appréciés, ainsi que votre capacité à analyser les causes d'un décès ou d'une blessure, à soigner les maladies et empoisonnements. Les DD

de ces derniers étant élevés, il va vous falloir investir en quantité pour être efficace.

Profession : Pourfendeur des infidèles. Ennemi du Mal. Némésis des assassins. Vengeur des injustices. Inquisiteur de la foi. Protecteur des innocents. Le choix est vôtre.

Psychologie : Vous bénéficiez déjà d'une Sagesse honorable, et placer quelques points ici vous permettra de ne jamais vous faire avoir, surtout si vous êtes le porte-parole du groupe. Cette compétence vous permettra aussi de développer une sorte de sixième sens, capable de détecter les anomalies de comportement dues à la manipulation mentale. Sans oublier le bonus de synergie en Diplomatie, que vous ne voulez surtout pas rater.

Compétences d'autres classes : Vous disposez de trop peu de points de compétences pour espérer en investir efficacement ailleurs que dans vos compétences de classe. Si toutefois vous jouez un paladin atypique, par exemple un elfe en armure légère, vous pourriez apprécier quelques rangs en Acrobaties et dans d'autres compétences physiques comme Equilibre ou Saut. En tant que défenseur imperturbable, vous pourriez également désirer investir quelque peu en Détection et Perception auditive, ce qui est louable bien que risqué. Discrétion, Déplacement silencieux, Bluff, Crochetage et toutes ces compétences de malandrins ne sont pas pour vous. Vous ne voudriez pas enfreindre la loi, pas vrai ? Votre manière d'agir ne devrait pas inclure le besoin de recourir à Intimidation, et votre armure vous handicape trop pour espérer tirer quelconque avantage des compétences telles qu'Escalade ou Natation. Vous devez vous faire à l'idée d'être un boulet dans ces domaines.



PRÊTRE

Compétences de classe : Art de la magie (Int), Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (histoire) (Int), Connaissances (mystères) (Int), Connaissances (plans) (Int), Connaissances (religion) (Int), Diplomatie (Cha), Premiers secours (Sag), Profession (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (2 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 2 + modificateur d'Int

Comme presque tous les lanceurs de sorts, le prêtre possède peu de points de compétences par niveau, et ne compense pas vraiment par son Intelligence. Sa liste de compétences est plus proche de celle du paladin que d'un magicien, mais il n'a pas forcément l'occasion d'en tirer tous les bénéfices. Sans parler du fait que son armure et son bouclier le plombent dans les compétences physiques. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Art de la magie : Utile sans être indispensable, cette compétence vous servira surtout pour lancer des contresorts ou reconnaître des effets magiques. Si vous avez des points à dépenser, montez-la à son maximum. Sinon, investissez-y tout de même quelques rangs afin d'être en mesure de reconnaître un sort à l'incantation, mais laissez le magicien du groupe se spécialiser dans cette compétence.

Artisanat : Une fois que vous aurez sculpté votre premier symbole divin en bois, vous voudrez sans doute en acheter un plus rutilant en or massif. Alors arrêtez de perdre votre temps pourtant précieux !

Concentration : A quoi bon savoir lancer des sorts si un simple coup d'épée vous distrait ? Ou pire encore, si un dragon vous prend dans sa gueule ? Abonnez-vous à cette compétence que vous avez intérêt à faire évoluer rapidement. Plus vous investirez, plus il sera simple d'incanter sur la défensive, et donc en toute tranquillité. Vous pourrez en outre résister à toute tentative d'interruption du sort indispensable au cœur d'un combat. C'est d'autant plus vrai dans votre cas, où les sorts de guérison exigent de vous d'aller au cœur de la mêlée.

Connaissances (histoire) : Vous n'avez pas envie de dépenser vos points trop rares dans cette compétence, qui ne vous apportera pas grand-chose. Même le bonus de synergie ne revêt pas le moindre intérêt à vos yeux.

Connaissances (mystères) : A part pour le bonus de synergie en Art de la magie, vous n'avez pas intérêt à investir dans cette compétence. Les arcanes de la magie ne sont pas votre rayon, et le mage du groupe possède certainement déjà un savoir exhaustif sur le sujet.

Connaissances (plans) : A part les magiciens, aucune autre classe ne possède ce savoir qui peut se révéler crucial en cas d'expéditions planaires. A partir du moment où votre campagne le justifie, songez à investir quelques rangs dans cette compétence pour pouvoir prétendre à des informations sur les lieux étranges où vous envoie votre MJ. Mais sinon, inutile de s'y disperser, d'autant que le bonus de synergie en Survie n'est pas des plus utiles.

Connaissances (religion) : Vous avez tout intérêt à acquérir rapidement les premiers rangs pour bénéficier au plus tôt du bonus de synergie aux tests de renvoi, très utile dès le niveau 2. Si vous avez les points pour, alors continuez à l'augmenter par la suite, pour être incollable sur tout ce qui concerne votre foi, votre divinité, et même celles des autres.

Diplomatie : À moins d'être particulièrement prosélyte, laissez cette compétence puissante mais exigeante aux spécialistes. Un paladin ou un barde fera un meilleur porte-parole pour le groupe, et aura probablement plus de points disponibles que vous. D'autant que vous ne bénéficiez d'aucun bonus de synergie d'aucune sorte. Toutefois, personne ne vous en voudra si vous y investissez quelques points pour la forme ou pour la négociation de contrats.

Premiers secours : Vous êtes le soigneur du groupe par excellence. Si vos pouvoirs magiques vous permettent de parer à toute situation, peut-être voudrez-vous tout de même avoir les moyens non magiques d'apporter des soins suivis ou des remèdes aux poisons et maladies. S'il vous reste des points à investir, Premiers secours est un excellent

choix, mais votre magie devrait vous permettre de vous en sortir quoi qu'il arrive.

Profession : Berger, des âmes égarées, cela va de soi.

Compétences d'autres classes : Vous n'aurez jamais assez de points de compétences pour imaginer ne serait-ce qu'une seconde les investir ailleurs que dans vos compétences de classe. Toutefois, les prêtres constituent une exception aux classes habituelles, puisque certaines d'entre eux ont le pouvoir de faire de certaines compétences peu communes des compétences de classe. Elles sont examinées ci-après.

Bluff : Accessible aux prêtres ayant choisi le domaine de la duperie, c'est une compétence puissante pour tous ceux qui aiment prendre leurs ouailles pour des agneaux. Les effets sont intéressants, sans parler des bonus de synergie. Une alternative intéressante à Diplomatie pour les prêtres retors, mais attention à son usage avec des Extérieurs revanchards !

Connaissances : Accessibles aux prêtres ayant choisi le domaine de la connaissance, vous n'y trouverez guère de compétences plus utiles que celles que vous connaissez déjà. Qui se soucie d'avoir des notions d'architecture ou des us et coutumes locales ? Tenez-vous en à votre liste initiale et tout ira pour le mieux.

Connaissance (nature) : Accessible aux prêtres ayant choisi le domaine de la Faune ou de la Flore, elle peut vous apporter quelques informations intéressantes sur la nature. Si vous évoluez en plein environnement sauvage, l'investissement peut être rentable. Mais sinon, oubliez ou contentez vous du minimum syndical pour la synergie.

Déguisement : Accessible aux prêtres ayant choisi le domaine de la duperie, son utilité est toute relative. Vous n'avez pas vraiment de points à perdre dans cette compétence qui ne relève pas vraiment de votre domaine de prédilection. Mais si vous incarnez un véritable filou alors, par sécurité, pourquoi pas ?

Discrétion : Qui pensez-vous surprendre avec votre armure lourde ? Sérieusement ?

Survie : Accessible aux prêtres ayant choisi le domaine du voyage, elle bénéficie par avance de votre Sagesse élevée. Il peut être intéressant d'y placer quelques rangs, surtout si personne dans votre groupe n'y excelle. Son utilisation est primordiale pendant vos déplacements, et même parfois dans les donjons. Toutefois, vous reste-il encore quelque point à y investir ?



RÔDEUR

Compétences de classe : Artisanat (Int), Concentration (Con), Connaissances (exploration souterraine) (Int), Connaissances (géographie) (Int), Connaissances (nature) (Int), Déplacement silencieux (Dex), Détection (Sag), Discrétion (Dex), Dressage (Cha), Equitation (Dex), Escalade (For), Fouille (Int), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Premiers secours (Sag), Profession (Sag), Saut (For), Survie (Sag)

Points de compétence au niveau 1 : (6 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 6 + modificateur d'Int

Le rôdeur possède beaucoup de points de compétences, mais son champ d'action est un peu plus réduit que celui du barde, ce qui lui permet d'espérer pouvoir l'apprécier dans son entier. Ses compétences sont plus physiques que sociales, et son armure légère ne lui cause pas de handicap très sérieux. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Artisanat : A moins d'être un véritable Robin des bois et de tenir à fabriquer votre propre arc vous-même, ce qui ne manque pas d'avoir une certaine classe, gardez vos points pour les nombreuses autres compétences qui requièrent votre attention.

Concentration : Certes, vous allez lancer des sorts dès le niveau 4. Mais tout de même, ce n'est pas votre spécialité, et vous allez certainement préférer utiliser vos épées au milieu de la mêlée que votre faible arsenal magique. Puisque vous avez toutes les chances de lancer des sorts en sécurité, inutile de vous protéger plus que cela contre les interruptions. Ceci dit, si vous avez des points à dépenser, vous pouvez toujours les mettre ici.

Connaissances (exploration souterraine) : Le plus grand intérêt de cette compétence est sans aucun doute le bonus de synergie qu'elle confère en Survie dans les donjons et autres lieux similaires. Pour le reste, inutile de dépenser plus, les MJ y faisant rarement appel.

Connaissances (géographie) : Idem, peu d'intérêt ici en dehors du bonus de synergie en Survie pour s'orienter et éviter les dangers.

Connaissances (nature) : A peine plus intéressante, elle est rarement susceptible d'être sollicitée par le MJ, mais confère un bonus en Survie dans les environnements naturels à la surface. Vous ne voudriez pas passer à côté, si ?

Déplacement silencieux : Le secret d'un bon chasseur tient à la fois dans son œil acéré, dans son bras précis et dans sa capacité à approcher sa proie sans l'effrayer. Il en va de même dans la traque de vos ennemis jurés. Pour les prendre par surprise, il vaut mieux ne pas vous faire repérer. Quelques rangs en Déplacement silencieux et en Discrétion sont indispensables pour vous assurer une couverture de bonne qualité, et y investir massivement peut vous permettre de vous rendre quasiment invisible.

Détection : De la même façon, vos ennemis ne vous échapperont pas si vous savez les garder en joue même lorsqu'ils tentent de se camoufler. Avoir un certain nombre de rangs dans cette compétence vous permettra de rester alerte. Si vous y investissez suffisamment, vous pourrez atteindre le DD de 20 vous permettant de prendre conscience de la présence d'une créature invisible, un avantage certain dans un combat contre cette dernière.

Discrétion : Voir Déplacement silencieux. A partir du niveau 13, un rôdeur avec un haut degré de maîtrise en Discrétion devient presque insaisissable en milieu naturel.

Dressage : Indispensable, vous ne devez pas hésiter à investir dans cette compétence-clef pour votre relation avec votre compagnon animal. Les premiers points vous permettront d'obtenir un bonus de synergie indispensable en Empathie animale, que vous ne voulez pas rater, ainsi qu'en Equitation. De plus nombreux rangs vous permettront d'apprendre à votre compagnon animal les tours les plus compliqués et les plus intéressants.

Equitation : Ne cherchez pas midi à quatorze heures. Si vous chevauchez votre compagnon ani-

mal, dépensez sans compter dans cette compétence. Sinon, oubliez-la vite.

Escalade : Qu'il s'agisse de grimper aux arbres, aux rochers ou aux bâtiments, vous devriez faire partie du peloton de tête, du groupe d'exploration, plutôt que de la réserve composée des guerriers en armure lourde et des magiciens impotents. Conservez un capital de points pour Escalade, Natation et Saut et répartissez-les sagement, de façon à ne jamais vous retrouver à la traîne, d'autant que votre armure légère vous inflige peu ou pas de malus.

Fouille : Sans être le spécialiste qu'est le roublard, vous avez tout intérêt à dépenser quelques points dans cette compétence pour au moins savoir fouiller convenablement une pièce ou un trésor. De plus, un bonus de synergie appréciable en Survie est disponible. Si vous en avez l'occasion, dépensez encore plus, pour avoir une chance de repérer les pièges et passages secrets les plus simples.

Maîtrise des cordes : Assez limitée dans ses options, cette compétence ne requiert pas beaucoup de spécialisation, sauf si vous voulez ligoter quelqu'un sans lui laisser la moindre chance de s'échapper. Ne dépensez donc pas plus de 10 points, ce qui vous permettra déjà de réaliser des nœuds solides, complexes, ou de faire de la varappe.

Natation : Autant vous prévenir, les compagnons animaux sont de sacrés nageurs. Vous n'avez pas envie de vous prendre la honte en le laissant vous distancer sur un lac aux eaux calmes, si ? Alors dépensez quelques points par ici pour éviter ce drame. Si vous voulez être en mesure de résister aux eaux déchaînées des pires torrents, investissez un peu plus.

Perception auditive : Tout comme Détection, cette compétence est des plus utiles pour entendre venir vos ennemis au détour d'un couloir. Votre oreille fine doit être capable d'analyser les informations plus vite que vos ennemis afin de remplir votre rôle d'éclaireur à la perfection. N'hésitez pas à être large dans votre capital de points réservés aux perceptions.

Premiers secours : Sans être prêtre, vous êtes un soigneur potentiel pour tout groupe d'aventuriers. En plus de vos sorts, vos talents de soigneur non

magique seront appréciés, ainsi que votre capacité à analyser les causes d'un décès ou d'une blessure, à soigner les maladies et empoisonnements. Les DD de ces derniers étant élevés, il va vous falloir investir en quantité pour être efficace. Vous avez des points de disponible, alors profitez-en.

Profession : Chasseur. De quoi ? De toi ! Notez toutefois que Herboriste peut vous conférer un bonus de synergie sympathique en Premiers secours.

Saut : Tant qu'à faire, il vaut mieux que vous soyez en mesure de mener vos compagnons éclaireurs en franchissant de grands précipices. Quelques points dans cette compétence vous assureront de pouvoir sauter la plupart des obstacles humainement franchissables. Plus vous investirez, plus vous sauterez loin. A vous de voir quand vous voulez vous arrêter.

Survie : Votre spécialité et la compétence où vous vous devez d'exceller. Elle vous permet d'éviter de nombreux dangers, de résister aux rigueurs du climat, et de vous orienter, le tout pour un DD ne dépassant pas 15. Puisque vous disposez du don Pistage, vous pourrez également pister vos ennemis avec, et plus vous y investirez, plus vous serez rapide et efficace. S'il y a une compétence que vous devez booster à fond, non seulement ici mais également grâce aux bonus de synergie, c'est celle-ci.

Compétences d'autres classes : Vous avez de nombreuses compétences de classe à pourvoir, mais vos points de compétence sont nombreux, et vous pourriez être tenté d'aller voir si les cioux ne sont pas aussi cléments ailleurs. En effet, vous avez la possibilité d'aller dépenser un ou deux points dans des compétences d'autres classes. Acrobaties risque très certainement de vous tenter, que ce soit pour son intérêt au combat, si vous utilisez le style à deux armes, ou pour ses bonus de synergie sympathiques. Evasion présente un intérêt similaire, et c'est à se demander comment vous pourriez vous en passer si vous êtes très porté sur le combat. Bluff peut vous séduire également, mais en tant que compétence d'autres classes, elle ne saurait vous satisfaire réellement, que ce soit pour feinter ou pour mentir à quelqu'un d'un peu avisé. Psychologie peut être un choix tout à fait acceptable, dans la mesure où elle augmente votre réceptivité, à condition d'en avoir une réelle utilité.



VARIANTE DE CLASSE : RÔDEUR URBAIN

Issue des Arcanes Exhumées, la variante de rôdeur urbain est devenue tellement populaire chez les joueurs qu'elle est communément acceptée à toute table de jeu. Habitée à opérer en ville plutôt qu'en pleine nature, la classe perd les compétences Connaissances (nature), Connaissances (exploration souterrain) et Survie, en échange de Connaissances (folklore local), Psychologie et Renseignements. Le rôdeur n'y perd pas au change, comme nous allons le voir maintenant.

Connaissances (folklore local) : C'est la connaissance à laquelle les MJ font le plus souvent appel en règle générale. Aussi, en fonction de votre région de prédilection, investissez quelques points pour montrer votre réelle connaissance de votre milieu et pour bénéficier d'un bonus de synergie intéressant en Renseignements.

Psychologie : C'était sans doute l'une des compétences d'autres classes les plus intéressantes pour le rôdeur traditionnel, et elle devient maintenant une compétence de classe. Investissez des points ici, pour le bonus de synergie en Diplomatie, toujours utile, mais surtout pour augmenter votre perspicacité sociale et détecter les comportements étranges chez vos interlocuteurs.

Renseignements : Pour les rôdeurs urbains, Renseignements est la compétence-clef qui remplace Survie. Là où le rôdeur sauvage compte sur le pistage des traces de pas et autres indices physiques laissés par sa proie, le rôdeur urbain s'intéresse à ses contacts, à des indics et à d'autres témoins susceptibles de le guider. Investissez un maximum dans cette compétence pour maximiser vos chances de réussite.



ROUBLARD

Compétences de classe : Acrobaties (Dex), Artisanat (Int), Bluff (Cha), Connaissances (folklore local) (Int), Contrefaçon (Int), Crochetage (Dex), Décryptage (Int), Déguisement (Cha), Déplacement silencieux (Dex), Désamorçage/sabotage (Int), Détection (Sag), Diplomatie (Cha), Discrétion (Dex), Equilibre (Dex), Escalade (For), Escamotage (Dex), Estimation (Int), Evasion (Dex), Fouille (Int), Intimidation (Cha), Maîtrise des cordes (Dex), Natation (For), Perception auditive (Sag), Profession (Sag), Psychologie (Sag), Renseignements (Cha), Représentation (Cha), Saut (For), Utilisation d'objets magiques (Cha)

Points de compétence au niveau 1 : (8 + modificateur d'Int) x 4

Points de compétence à chaque niveau additionnel : 8 + modificateur d'Int

Le roublard est le personnage maître des compétences par excellence. Il a le plus grand nombre de points par niveau, il a accès à un très large choix, et notamment à des compétences rares et puissantes. En fait, il a tant de possibilités qu'on est bien souvent obligé de faire des choix difficiles. Reste à faire les bons. Puisqu'il embrasse un grand nombre de possibilités, le roublard a tout intérêt à combler les vides laissés par les autres membres du groupe. Nous allons discuter tout de suite de sa progression en compétences au cours des niveaux, qu'elles soient de classe ou non.

Acrobaties : Très, très, très utile en combat, voici une compétence que vous n'avez pas envie de négliger, mais qui risque de vous pomper beaucoup de points pour être utilisée à son plein potentiel. Imaginez, éviter les attaques d'opportunité sans avoir à dépenser le moindre don ! Comment ne pas en profiter ? Sans parler des bonus de synergie en Equilibre et Saut ! A moins donc que vous estimiez ne vraiment pas en avoir besoin, voilà une compétence où vous devriez dépenser sans compter.

Artisanat : Si vous avez vraiment besoin de ce genre de bibelots, volez-les !

Bluff : L'une des compétences les plus utiles du jeu. Indispensable pour mentir convenablement, distraire vos ennemis, feinter, transmettre des informations en toute discrétion, offrant de plus un large panel de bonus de synergies en Diplomatie, Escamotage, Intimidation et Déguisement pour jouer un rôle. Qui plus est, elle vous permettra de placer plus facilement votre attaque sournoise. Donc n'hésitez pas à investir !

Connaissances (folklore local) : Certainement la compétence de connaissances à laquelle les MJ font le plus appel. Le souci, c'est qu'il faut spécifier à quel environnement elle s'applique, et en choisir une séparément pour chaque localité souhaitée. Donc choisissez judicieusement, et investissez raisonnablement de façon à glaner un maximum d'informations à chaque fois que c'est possible. Vous apprécierez également le bonus de synergie en Renseignements.

Contrefaçon : Une compétence unique du roublard, parfaite pour falsifier des documents ou vous offrir une entrée pour une soirée mondaine réservée à l'élite. Si son usage est souvent illégal, son utilité n'est plus à démontrer. Puisque vous êtes le seul à savoir vous en servir, ne la délaïssez pas. Qui plus est, son usage est souvent très simple, et ne requiert que peu de matériel et d'informations. Sans compter sur le fait que ceux que vous essayez de bluffer ont rarement les moyens de comprendre que vos documents sont faux. Alors profitez-en !

Crochetage : Encore une compétence unique du roublard, elle permet de passer outre les serrures les plus coriaces. Au début, seules les plus simples seront à votre portée et vous devrez souvent faire 10 ou 20, donc prendre du temps, pour parvenir à vos fins. Mais avec de l'expérience, vous parviendrez à faire plus vite, et même à vous en prendre aux verrous les plus résistants. Un barbare peut toujours enfoncer des portes, mais vous avez plus de style.



Décryptage : Surtout utile à moyen et haut niveau, en raison de ses DD élevés, commençant aux alentours de 20, vous avez intérêt à la laisser à un mage si votre groupe en compte un. Si vous persistez, tâchez d'avoir une Sagesse à la hauteur, pour ne pas partir sur une fausse voie en cas d'échec.

Déplacement silencieux : Le meilleur moyen de ne pas se faire prendre est encore de ne pas être vu, ni entendu. Alors ne soyez pas timide lorsqu'il s'agit d'investir ici. A moins que vous préfériez agir sous le couvert du déguisement, cette compétence est indispensable pour pénétrer par effraction chez un riche sorcier ou prendre des ennemis par surprise.

Désamorçage/sabotage : Encore une compétence propre au roublard, doublon de Fouille. A quoi bon repérer les pièges si c'est pour être bloqué dans votre progression ? Grâce à cette compétence, vous apprendrez à vous débarrasser des pièges les plus embêtants, mais aussi à coincer des mécanismes complexes ou à saboter les éléments de votre environnement pour tourner la situation à votre avantage. Attention, vous savez ce qui vous attend en cas d'échec.

Détection : Si vous préférez être discret, il vaut mieux repérer ceux qui risquent de vous prendre par surprise à leur tour. Gardez donc un capital de points pour les compétences de perception. Investissez suffisamment ici et vous pourrez alors atteindre le DD de 20 vous permettant de prendre conscience de la présence d'une créature invisible, un avantage certain dans un combat contre cette dernière.

Diplomatie : On a tendance à négliger l'importance de Diplomatie au profit de Bluff ou Intimidation. C'est une grossière erreur, car cette compétence, si elle est utilisée avec finesse, permet de changer fondamentalement l'attitude des autres à votre égard, et cela sans user de magie. Songez donc aux possibilités ! Là encore, ce n'est pas au cœur d'un donjon que vous lui trouverez grand usage, mais ailleurs, c'est une merveille. Malheureusement, il faut y investir énormément pour en tirer la quintessence.

Discrétion : Le meilleur moyen de placer votre attaque sournoise est encore de prendre votre ennemi par surprise. Soyez invisible et ce sera chose aisée. A moins que vous préfériez agir au grand jour, investissez sans modération dans cette compétence, puisqu'elle sera opposée au jet de Détection de vos ennemis.

Equilibre : Dépenser quelques points dans cette compétence devrait vous aider à éviter le ridicule dans certaines circonstances, ou plus sérieusement à garder l'équilibre quoi qu'il advienne. Dans certaines campagnes, notamment sur un navire, ou dans les montagnes, cette compétence devient primordiale, vous rendant plus efficace en combat ou vous sauvant régulièrement la vie. Mais la plupart du temps, inutile d'y consacrer plus de 5 points, grâce aux nombreux bonus de synergie. Si vous jouez au monte-en-l'air, vous voudrez toutefois en dépenser davantage, avec raison.

Escalade : Quand la porte d'un bâtiment est trop bien gardée, le meilleur moyen pour l'investir est encore de grimper jusqu'à une fenêtre ou sur les toits. Que ce soit pour agir en solitaire ou pour servir d'éclaireur pour votre groupe, vous vous devez de maîtriser un minimum cette compétence, au même titre que Natation et Saut, sous peine de vous retrouver à la traîne face aux rôdeurs, barbares et autres moines. Mais si vous ne voyez pas comme un homme de terrain, préférez investir dans les compétences sociales.

Escamotage : Selon votre façon de jouer, vous pourrez avoir grand besoin de ce talent ou pas du tout. Si vous aimez faire les poches des passants, subtiliser des documents importants ou camoufler une arme sur vous, investissez massivement dans cette compétence pour ne pas vous faire repérer au cours de la manœuvre. Sinon, oubliez-la et économisez quelques points.

Estimation : Aucun roublard n'a pour habitude de se faire avoir, en société ou pendant un échange. Dépenser quelques points ici permet rapidement d'atteindre le DD12 nécessaire pour estimer un objet courant. Mais est-ce vraiment utile ? Cela dépend de votre MJ. S'il a pour habitude de vous arnaquer au cours de votre marché, songez à investir quelques points ici. Sinon, il y a plus intéressant ailleurs.



Evasion : Une compétence au moins aussi utile qu'Acrobaties, si vous êtes susceptible de vous retrouver au corps à corps. Le premier DD significatif est tout de même 20, mais grâce à votre Dextérité élevée, vous devriez rapidement faire des étincelles. Y investir massivement des points de compétences s'avère payant pour éviter les effets désastreux de certains sorts, être capable de s'évader de n'importe quelles entraves, ou encore se faufiler dans les endroits les plus étroits. Les personnages de petite taille en tireront encore plus parti pour éviter d'être immobilisés par des monstres plus gros qu'eux. Le bonus de synergie que vous en retirerez peut même vous être utile.

Fouille : L'une de vos grandes spécialités. Dépensez sans compter, même si le bonus de synergie ne vous sera guère très utile, et améliorez au mieux cette compétence pour fouiller avec succès pièces et trésor, découvrir tous les passages secrets et identifier les pièges les mieux dissimulés. Grâce à votre capacité de classe, vous pouvez même repérer les pièges magiques, et votre habileté fera souvent la différence entre la vie et la mort au cœur d'un donjon.

Intimidation : Il est parfois plus utile de menacer quelqu'un physiquement ou verbalement que de lui passer de la pommade. Lorsque c'est nécessaire, Intimidation vous fait gagner un temps précieux et vous permet de faire passer vos ennemis aux aveux. Grâce au bonus de synergie et à votre Charisme, vous partez avec de bonnes bases. Placez quelques points de plus pour devenir une terreur et, éventuellement, démoraliser vos adversaires en combat. Mais si vous préférez une approche tout en douceur, tentez autre chose.

Maîtrise des cordes : Assez limitée dans ses options, cette compétence ne requiert pas de dépense importante, sauf pour ligoter quelqu'un sans lui laisser aucune chance de s'échapper. Ne dépensez donc pas plus de 10 points, ce qui vous permettra déjà de réaliser des nœuds complexes ou de faire de la varappe.

Natation : Voir Escalade.

Perception auditive : Tout comme Détection, cette compétence est des plus utiles pour entendre venir vos ennemis au détour d'un couloir. Votre

oreille fine doit être capable d'analyser les informations plus vite que vos ennemis afin de remplir votre rôle d'éclaireur à la perfection. N'hésitez pas à être large dans votre capital de points réservés aux perceptions.

Profession : Evitez d'en parler à voix haute !

Psychologie : Avec Bluff et Diplomatie, votre troisième compétence sociale indispensable. Si vous ne souhaitez pas qu'on vous fasse ce que vous faites aux autres, dépensez toujours un maximum ici, afin que la psychologie des autres n'ait plus de secret pour vous. Cette compétence vous permettra aussi de développer une sorte de sixième sens, capable de détecter les anomalies de comportement dues à la manipulation mentale. Sans oublier le bonus de synergie en Diplomatie, que vous ne voulez surtout pas rater.

Renseignements : Si vous êtes le négociateur du groupe, ajoutez quelques points ici pour trouver rapidement des informations sur une personne ou n'importe quel sujet qui vous semble important. Vous bénéficiez d'un bon Charisme et d'un bonus de synergie, donc il vous sera facile d'atteindre le DD de base estimé à 10. Plus vous voudrez de détails, plus le DD risque d'augmenter, donc à vous de voir jusqu'où vous êtes prêt à aller.

Représentation : Vous n'êtes pas un barde, que diable ! Vous n'attirez pas l'attention, vous la détournez ! Vous ne portez pas de tenue voyante, mais une combinaison noire ! Alors laissez ce genre de jeux aux saltimbanques !

Saut : Voir Escalade

Utilisation d'objets magiques : Réputée pour être la compétence la plus puissante de D&D, elle n'usurpe pas son titre. Utilisation d'objets magiques vous permet de lire les objets magiques à fin d'incantation comme les parchemins ou d'activer les baguettes magiques, sceptres et autres bâtons, de la même manière qu'un lanceur de sorts de la classe concernée. Mieux encore, elle permet de contrefaire ses caractéristiques, sa race, son alignement, pour pouvoir bluffer les magies de protection. Seul souci, elle nécessite un investissement important pour être utilisable, les premiers DD atteignant aisément 20. Donc si vous vous engagez sur cette voie, soyez prêts à y aller à fond.



Compétences d'autres classes : Vous avez de nombreuses compétences de classe à pourvoir, mais vos points de compétence sont nombreux, et vous pourriez être tenté d'aller voir si les cieux ne sont pas aussi cléments ailleurs. Pour le roublard, presque tout est à portée de main, mais certaines compétences manquent à votre arsenal. Pour être honnête, Premiers secours est toujours utile, surtout

si vous êtes du genre à jouer avec les poisons. Survie présente un certain intérêt si vous vous faites une réputation de chasseur de primes ou de traqueur. La plupart des rares autres compétences qui n'apparaissent pas sur votre liste ne présentent guère plus d'intérêt. Sachez vous contenter de ce que vous avez, ce qui est déjà le mieux à D&D.

