

# COMPETENCES

## UTILISER UNE COMPETENCE

Ce chapitre dresse la liste des compétences utilisées dans *Chaos & Barbarie*. La plupart d'entre elles sont décrites dans le DRS du d20 System. Leurs utilisations, les degrés de difficulté et leurs progressions suivent les règles du d20 System. Vous trouverez également une description détaillée des nouvelles compétences, propres à l'univers de *Chaos & Barbarie*. Le tableau 4-1 présente l'ensemble des compétences ; celles marquées d'une astérisque sont particulières à l'univers de *Chaos & Barbarie* et sont décrites ci-dessous.

## ART DU SPIRH (INT)

### Formation nécessaire

Cette compétence sert à identifier les pouvoirs actifs, mais aussi ceux que les autres personnages sont en train d'activer.

**Test.** L'utilisation de cette compétence permet d'identifier pouvoirs et effets spiriques. Les DD des tests associés à différentes tâches sont indiqués sur la table suivante.

De plus, certains pouvoirs permettent aux personnages d'obtenir des renseignements sur les effets spiriques, à condition de réussir un test d'Art du Spirh conformément à ce qui est indiqué dans la description du pouvoir (voir par exemple *La Libre Découverte du Primordial*).

**Action.** Variable, selon la table précédente.

**Nouvelles tentatives.** Voir ci-dessus.

**Spécial.** Les kirhanis bénéficient d'un bonus de +2 au test de compétence lorsqu'ils sont en présence d'un pouvoir de leur allégeance.

Un personnage possédant le don Affinité spirique obtient un bonus de +2 sur les tests d'Art du Spirh.

## CONNAISSANCES (SPIRH) (INT)

### Formation nécessaire

A l'instar d'Artisanat et de Profession, Connaissances englobe un vaste champ de compétences. Cependant, nous parlons ici du champ de connaissances traitant des phénomènes spiriques sous leurs nombreuses manifestations.

Connaissance (Spirh) traite des anciens mystères de l, de la tradition spirique, des symboles, des expressions énigmatiques, des créations spiriques et des races spiriennes. Cette compétence sert également à identifier les créatures spiriennes et leurs capacités spéciales et vulnérabilités.

**Synergie.** Un degré de maîtrise de 5 ou plus en Connaissances (Spirh) confère un bonus de +2 aux tests d'Art du Spirh.

**Spécial.** Un personnage possédant le don Indépendant obtient un bonus de +2 aux tests de Connaissances (Spirh).

**Test inné.** Un test inné de Connaissances (Spirh) n'est ni plus ni moins qu'un test d'Intelligence. Sans formation parti-

Tâche	DD d'Art du Spirh
Reconnaître un pouvoir au cours de son activation (il faut apercevoir le signe apparent du pouvoir ou voir quelque effet visible pour pouvoir identifier le pouvoir). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	15 + niveau du pouvoir
Déterminer la sphère associée à l'aura que l'on distingue autour des créatures et des objets en activant <i>La Libre Découverte du Primordial</i> . (Si l'aura ne provient pas d'un pouvoir, le DD est égal à 15 + moitié du niveau d'activation du créateur de l'effet.) Pas d'action nécessaire.	15 + niveau du pouvoir
S'adresser à un cristal spirique pour déterminer le (ou les) pouvoir qu'il abrite.	15 + niveau du pouvoir
Identifier un pouvoir faisant déjà (le personnage doit le voir ou détecter ses effets). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du pouvoir
Identifier les objets ou matériaux créés ou modifiés par effet spirique (par exemple, comprendre qu'un objet particulier a été obtenu grâce à un pouvoir de changeforme). Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	20 + niveau du pouvoir
Identifier un pouvoir ciblé sur le personnage après avoir joué un jet de sauvegarde contre elle. Pas d'action nécessaire. Une seule tentative.	25 + niveau du pouvoir
Identifier un tatouage spirique. Une minute de travail. Une seule tentative.	25
Tracer un graphe pour optimiser l'activation d'une <i>Malédiction d'Enkystement Désespéré</i> sur une créature convoquée. Dix minutes de travail. Une seule tentative. Test joué en secret.	20
Comprendre un effet spirique étrange ou unique, comme celui que produirait par exemple une saillie de cristal à résonance spirique. Temps de travail variable. Une seule tentative.	30 ou plus

culière, un personnage ne peut répondre qu'aux questions simples (DD 10 ou moins).

## DEMOLITION (INT)

### Formation nécessaire

Utilisez cette compétence pour créer et poser des explosifs avec un maximum d'impact.

**Test.** Poser un explosif simple pour faire sauter à un certain endroit n'exige pas de test, mais elle l'est lors de toute tentative pour construire un explosif ou poser un explosif pour causer un dégât précis.

**Poser un explosif.** Placer un explosif dans un emplacement optimum pour une explosion à l'efficacité maximum demande de la compétence et de la patience. Le MJ fait le test (pour que vous ne sachiez pas exactement ce que vous avez fait), le com-

TABLE 4-1 : COMPÉTENCES

Compétence	Bar	Gra	Gue	Kir	Mar	Naï	Piq	Ske	Innée	Caractéristique
Acrobaties	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	non	Dex <sup>1</sup>
Art du Spirh *	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	non	Int
Artisanat	C	C	C	C	C	C	C	C	oui	Int
Bluff	hc	C	hc	C	hc	hc	C	hc	oui	Cha
Concentration	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	oui	Con
Connaissance (Spirh) *	hc	hc	hc	C	hc	hc	hc	C	non	Int
Connaissances (autres)	hc	C	C	C	C	C	C	C	non	Int
Contrefaçon	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	oui	Int
Déguisement	hc	hc	hc	hc	C	C	C	hc	oui	Cha
Démolition *	hc	hc	C	hc	C	hc	C	hc	non	Int
Déplacement silencieux	hc	hc	hc	hc	C	hc	C	hc	oui	Dex <sup>1</sup>
Désamorçage / sabotage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	non	Int
Détection	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	non	Sag
Diplomatie	hc	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	non	Cha
Discrétion	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	non	Dex <sup>1</sup>
Dressage	C	C	hc	hc	hc	hc	hc	hc	oui	Cha
Équilibre	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	oui	Dex <sup>1</sup>
Équitation	C	C	hc	hc	C	C	hc	hc	oui	Dex
Escalade	C	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	oui	For <sup>1</sup>
Escamotage	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	non	Dex <sup>1</sup>
Estimation	hc	hc	hc	hc	hc	C	C	hc	oui	Int
Évasion	hc	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	oui	Dex <sup>1</sup>
Fouille	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	oui	Int
Intimidation	C	hc	C	C	hc	hc	hc	C	oui	Cha
Jeu *	hc	C	hc	hc	hc	hc	C	hc	non	Sag
Langue parlée *	hc	hc	hc	C	C	C	hc	hc	non	—
Lecture / écriture *	hc	hc	hc	C	C	C	hc	hc	non	—
Natation	C	C	hc	hc	C	hc	hc	hc	oui	For <sup>2</sup>
Navigation *	hc	hc	C	hc	C	hc	C	hc	non	Int
Perception auditive	C	hc	hc	C	hc	C	hc	hc	oui	Sag
Pilotage *	hc	C	C	C	C	hc	C	C	non	Dex
Profession	hc	C	C	C	C	C	C	C	non	Sag
Psychologie	hc	C	hc	hc	C	hc	C	hc	oui	Sag
Renseignements	hc	hc	hc	C	hc	hc	C	hc	oui	Cha
Réparation *	hc	hc	C	hc	C	hc	C	hc	non	Int
Représentation	hc	hc	hc	hc	hc	C	hc	hc	oui	Cha
Saut	C	C	hc	hc	C	hc	hc	C	oui	For <sup>1</sup>
Survie	C	C	hc	hc	C	hc	hc	hc	oui	Sag
Traitement / soin *	hc	hc	C	C	hc	hc	hc	hc	oui	Sag

C : Compétence de classe, hc : Compétence hors classe.

<sup>1</sup> les tests de compétence subissent le malus d'armure aux tests.

<sup>2</sup> les tests de compétence subissent le double du malus d'armure aux tests.

pare avec la liste des DD de la table ci-dessous, et applique le résultat au plus haut DD qui est égal ou inférieur au résultat du test. Par exemple, un résultat de 19 produit une explosion avec double dégâts et donne un malus de -2 au jet de Réflexes à toute personne se trouvant dans la zone d'effet. Un test raté (un résultat de 9 ou moins) réduit de moitié la puissance de l'explosion, donne un bonus de circonstance de +4 aux jets de

Réflexes pour éviter les dégâts, et il y a 15% de chance que l'engin explose prématurément. Cette application de la compétence est utilisée pour poser un explosif qui inclue un minuteur ou un détonateur.

*Fabriquer un explosif improvisé.* Créer un explosif improvisé demande du matériel approprié et du temps. En combat, le mieux qui puisse être accompli, sans tenir compte du matériel ou du résultat du test de compétence, serait un explosif improvisé équivalent à un cocktail Molotov (dégâts 1d6). En général, fabriquer des explosifs se fait en dehors du combat ou quelque autre situation dramatique.

Lors de la fabrication d'un explosif improvisé, le personnage décide quel genre de résultat il souhaite produire, paie le prix des matières premières, et essaie d'accomplir le DD exigé.

DD	Multiplicateur de dégâts	malus à la sauvegarde
10	x1	0
15	x2	-2
20	x3	-4
30	x4	-6

Ajouter un piège augmente le DD mais n'affecte pas le coût (voyez au-dessous).

Si le test manque, l'engin est détruit et les matières premières sont gaspillées. Il y a une 25% de chance que le détonateur explose pendant la fabrication et donne la moitié des dégâts au constructeur et à n'importe qui d'autre se trouvant dans le rayon du souffle.

Type (et dégâts) d'un explosif improvisé	Rayon	DD	Coût
Improvisé (1d6)	2 m	5	10
Simple (2d6)	2 m	10	100
Moyen (4d6+1)	4 m	15	175
Complexe (5d6+2)	6 m	20	250
Puissant (6d6+4)	6 m	25	500
Dévastateur (8d6+6)	8 m	30	750
Ajouter un piège pour les tentatives de désamorçage	+5, +10, ou +15		

**Spécial.** Vous pouvez faire 10 quand vous utilisez la compétence Démolition, mais vous ne pouvez pas faire 20.

Un personnage avec le don Prudence et au moins 1 degré dans cette compétence obtient un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Démolition.

Désarmer un explosif demande l'utilisation de la compétence Désamorçage/sabotage (voir la description pour plus de détails).

**Durée.** Poser un explosif pour une explosion à l'efficacité maximum prend 1 minute ou plus, selon l'étendue du travail. Vous pouvez poser un explosif simple en une action complexe.

Construire un explosif improvisé, qui inclut la transformation des matières premières et la combinaison des produits chimiques à l'intérieur d'un logement de toute sorte exige un test qui prend une des valeurs de durée suivantes : improvisé, action complexe ; simple, 1 heure ; moyen, 12 heures ; complexe, un jour ; puissant, trois jours ; dévastateur, une semaine.

## JEU (SAG)

Utilisez cette compétence pour gagner de l'argent à travers les jeux de chance, comme le poker, et les paris sur les jeux de course.

**Test.** La mise de vos paris et le résultat du test de compétence déterminent combien d'argent vous gagnez ou perdez pendant une soirée de jeu. Vous pouvez aussi jouer contre l'établissement ou contre un adversaire (ou groupe d'adversaires).

Quand vous jouez contre l'établissement — tel que jouer à la roulette ou parier sur le résultat d'une course - vous devez déclarer combien d'argent vous voulez parier à votre mise pour la soirée de jeu. Votre test de compétence détermine si vous gagnez ou perdez et pour combien après une soirée entière de jeu.

Lors d'une partie contre d'autres opposants —comme des PNJ importants ou autres héros —chaque personnage déclare une mise à parier pour la soirée et effectue un test de compétence. C'est le personnage qui a le résultat le plus élevé qui est considéré comme le vainqueur total après une soirée de jeu (si deux ou plusieurs personnage sont à égalité, ils partagent les gains). Chaque participant, autre que le vainqueur, compare son résultat avec le résultat du vainqueur, utilisant la différence des scores pour déterminer combien d'argent est déduit de leur mise et l'additionne à la prise du vainqueur, comme montré sur la table ci-contre.

Si le MJ veut réduire le nombre de tests de compétence,

### Résultat Gains ou pertes

1 - 4	Perte totale de la mise
5 - 9	Nouveau départ avec 25% de la mise
10 - 14	Nouveau départ avec 50% de la mise
15 - 19	Rentrer dans ses frais, reprise de toute la mise
20 - 24	Gain de la mise x 1,5
25 - 29	Gain de la mise x 2
30 - 34	Gain de la mise x 3
35 - 39	Gain de la mise x 5
40+	Gain de la mise x 10

vous pouvez aussi utiliser le système jouer-contre-l'établissement (table précédente) quand vous jouez avec plusieurs PNJ.

### Différence Gains ou pertes

1 - 4	Rentrer dans ses frais, reprise de toute la mise
5 - 9	Donner 1/10e de la mise au gagnant
10 - 14	Donner 1/4 de la mise au gagnant
15 - 19	Donner 1/3 de la mise au gagnant
20 - 24	Donner 1/2 de la mise au gagnant
25 - 29	Donner 2/3 de la mise au gagnant
30 - 34	Donner 3/4 de la mise au gagnant
35 +	Perte totale ; Donner toute la mise au gagnant

**Nouvelles tentatives.** Non, sauf si vous voulez proposer une autre enchère.

**Spécial.** Vous ne pouvez pas faire 10 ou 20 sur un test de Jeu.

Un personnage avec le don Astuce et au moins 1 degré dans cette compétence obtient un bonus d'aptitude de +2 sur tous tests de Jeu.

**Durée.** Un test de Jeu assume une soirée entière de jeu, avec le résultat indiquant combien vous augmentez ou diminuez votre mise.

## LANGUE PARLÉE (AUCUNE)

### Formation nécessaire

La compétence Langue parlée n'est pas apprise comme une compétence standard.

- Vous commencez au niveau 1 en sachant comment parler votre langue de départ, et peut-être une langue additionnelle. (Voir Chapitre deux : Races) Vous sélectionnez également un nombre de langues additionnelles pour parler ou lire et écrire qui est égal à votre bonus d'Intelligence. (Rappelez-vous que Langue parlée et Lecture/écriture sont des compétences différentes.)
- Au lieu d'acheter un degré en Langue parlée, vous choisissez une nouvelle langue que vous pouvez parler.
- Vous ne faites pas de tests de Langue parlée. Soit vous savez comment parler une langue spécifique, soit vous ne le savez pas.
- Pour pouvoir lire et écrire une langue que vous savez parler, vous devez prendre la compétence Lecture/écriture pour la langue appropriée.
- Les langues possibles à choisir quand vous voulez acheter de nouvelles compétences Langue parlée incluent le commun, le dirishan, le rogush, le shawk et le torken.

Le commun, la langue universelle de la Multiterre, est parlée (ou au pire comprise) par la majorité des races civilisées de la



Multiterre. Quelques races comme les torkens (qui, physiquement ne peuvent pas prononcer les mots en commun) apprennent à le comprendre afin de se débrouiller avec les autres races.

Quelques langues sont uniques à une race et généralement ne peuvent être parlées par d'autres races. Par exemple, le torken peut être compris correctement par les humains qui prennent le temps pour l'apprendre, mais l'appareil vocal humain est incapable de reproduire les sons de la langue.

**Nouvelles tentatives.** Non applicable. (Il n'y a pas de tests de Langue parlée pour échouer.)

## LECTURE/ÉCRITURE (AUCUNE)

### Formation nécessaire

La compétence Lecture/écriture n'est pas apprise comme une compétence standard.

- Vous commencez au niveau 1 en sachant comment lire et écrire votre langue de départ. (Voir Chapitre deux : Races) Vous sélectionnez également un nombre de langues additionnelles pour parler ou lire et écrire qui est égal à votre bonus d'Intelligence.
- Au lieu d'acheter un degré en Lecture/écriture, vous choisissez une nouvelle langue que vous pouvez lire et écrire.
- Vous ne faites pas de tests de Lecture/écriture. Soit vous savez comment lire et écrire une langue spécifique, soit vous ne le savez pas.
- Pour pouvoir parler une langue que vous savez lire et écrire, vous devez prendre la compétence Langue parlée pour la langue appropriée.
- Les langues possibles à choisir quand vous voulez acheter de nouvelles compétences Lecture/écriture incluent le commun, le dirishan, le rogush, le shawk et le torken.

## NAVIGATION (INT)

### Formation nécessaire

Utilisez cette compétence pour déterminer une route dans les Mers du Spirh d'une terre à une autre de la Multiterre.

**Test.** Vous pouvez déterminer une route sûre à travers les Mers du Spirh entre deux terres de la Multiterre. Le résultat du test de Navigation détermine si un voyage particuliers a lieu sans incident et combien de temps le voyage dure ; un test raté indique soit un jour de retard soit une possible mésaventure dans les Mers du Spirh qui peut ruiner la journée.

**Spécial.** Vous pouvez faire 10 quand vous faites un test de Navigation, mais vous ne pouvez pas faire 20 tant qu'il y a un possible cas d'échec.

Un personnage avec le don Voyageur des Mers du Spirh et au moins 1 degré dans cette compétence obtient un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Navigation.

**Durée.** Déterminer une route prend 1 minute.

## PILOTAGE (DEX)

### Formation nécessaire

Utilisez cette compétence pour conduire un cristaux-navire, s'il fonctionne sur terre, sur mer, ou dans l'air.

**Test.** Les actions de pilotage typique ne demandent pas de tests. Les tests sont requis durant le combat, pour des manœuvres spéciales, ou dans d'autres circonstances extrêmes ou quand le pilote veut tenter quelque chose en dehors des paramètres normaux du navire.

En règle générale, les manœuvres faciles d'un cristaux-navire –incluant demi-tour et looping à basse vitesse – ne demandent pas de test ; il requiert seulement une action de mou-

vement. Les chasses –des actions dans lesquelles le pilote ou le conducteur tente de faire une action complexe très rapide – requiert des tests de Pilotage. Utiliser les cristaux d'un navire pour augmenter la vitesse donne un DD de 10, et actionner le freinage pour ralentir un navire rapidement donne un DD de 15. Exécuter une boucle serrée est quelque peu plus stimulant (DD 25), et le DD pour éviter des rencontres aléatoires sont de très facile (DD 10) à presque impossible (DD 40).

La description de chaque navire inclut un modificateur de manœuvre qui est appliqué à tous les tests de Pilotage effectués lors de la manœuvre d'un navire (pour les navire-portails, ce modificateur découle directement de la dimension du navire).

Pour les explications des manœuvres et du combat de cristaux-navire et de navire-portail, voir le Chapitre Dix : Cristaux-navires et Chapitre Onze : Navire-portails.

**Spécial.** Tout test de Pilotage effectué pour gérer un navire-portail a un malus de -4 à moins que vous ayez le don Gestion de navire-portail.

Vous pouvez faire 10 quand vous faites un test de Pilotage, mais vous ne pouvez pas faire 20.

Un personnage avec le don Voyageur des Mers du Spirh et au moins 1 degré dans cette compétence obtient un bonus d'aptitude de +2 aux tests de Pilotage.

**Durée.** Utiliser la compétence Pilotage demande une action de mouvement.

## REPARATION (INT)

### Formation nécessaire

Vous pouvez réparer un mécanisme endommagé.

**Test.** La plupart des tests de Réparation sont faits pour réparer un mécanisme complexe ou des engins mécanisés, comme un cristaux-navire, ou un navire-portail. Le DD est effectué par le MJ, et les différentes tâches qui lui sont associées sont suggérées ci-dessous. Faire des réparations implique aussi de payer un coût monétaire, comme indiqué sur la table ci-dessous.

Si vous ne possédez pas le bon outil pour le test de Réparation, vous avez un malus de -5 sur le test. Aussi, travailler avec un étranger ou une technologie inconnue diminue le DD de 5.

**Bricolage.** Vous pouvez choisir de tenter une réparation bricolée, ou temporaire. Faire ceci réduit le DD de 5 et vous permet de faire le test aussi petit qu'une action complexe. Toutefois, une réparation bricolée peut aussi arranger un simple problème avec un test, et la réparation temporaire dure seulement jusqu'à la fin de la scène en cours ou de la rencontre. L'objet bricolé doit être totalement réparé par la suite. Cette application de la compétence Réparation peut être utilisée sans formation, et le bonus accordé par le don Sens de la mécanique s'applique aux tentatives de bricolage sans formation.

**Nouvelles tentatives.** Il n'y a pas de restrictions à répéter les tests de Réparation. Dans certains cas, le MJ peut décider que l'échec d'un test Réparation a des conséquences négatives qui empêchent de recommencer des tests.

**Spécial.** Vous pouvez faire 10 ou 20 sur un test de Répara-

Tâche	DD	Coût
Réparation simple (outils, arme simple)	10	1/5 du prix
Réparation raisonnable (arme composée, objet mécanique)	15	1/5 du prix
Complexe (silifuge, cristaux-navire)	20	1/5 du prix
Très complexe (élément de navire-portail)	25	1/10 du prix

tion. Quand vous faites un test de Réparation pour accomplir une réparation bricolée, vous ne pouvez pas faire 20.

Un personnage avec le don Sens de la mécanique et au moins 1 degré dans cette compétence obtient un bonus d'aptitude de +2 sur tous tests de Réparation.

**Durée.** Accomplir une simple réparation demande quelques minutes. Des réparations complexes peuvent demander des heures ou même des jours. Vous pouvez faire une réparation bricolée dans une action complexe, mais le travail se termine seulement à la fin du tour de jeu.

## TRAITEMENT/SOIN (SAG)

Utilisez cette compétence pour aider les personnages qui ont été touchés par les dégâts, le poison, ou la maladie.

Tâche	DD
Soin à long terme	15
Traiter l'hébété	10
Traiter la maladie	Voir ci-dessous
Traiter l'inconscience	15
Traiter le poison	Voir ci-dessous
Traiter l'étourdissement	15
Utiliser une trousse médicale	15

**Tests.** Le DD et l'effet dépendent de l'action tentée.

*Soin à long terme.* La plupart des blessures requiert un traitement qui s'étend sur un certain nombre de jours. L'application réussie de cette compétence permet à un malade de retrouver ses points de blessure et ses points de caractéristique perdus par des dégâts temporaires à deux fois le taux normal (2 points de blessures ou 2 points de la caractéristique restaurés par jour, au lieu du normal 1 par jour). Un nouveau test se fait chaque jour ; sur un test raté, la récupération se produit à la vitesse normale pour ce jour de repos et de soin.

Vous pouvez soigner jusqu'à autant de malades que vous avez de degré dans la compétence. Vous avez besoin de consacrer au moins 1 heure dans la journée à chaque malade dont vous vous occupez.

*Traiter l'hébété.* Vous pouvez vous occuper d'un personnage hébété. En tant qu'action simple, un test réussi de Traitement/soin modifie la condition d'hébété d'un autre personnage. Vous devez avoir une trousse médicale pour traiter le personnage hébété.

*Traiter la maladie.* Vous pouvez vous occuper d'un personnage malade. Chaque fois qu'un personnage malade fait un jet de sauvegarde contre les effets de la maladie (après l'effet initial), vous faites un test de Traitement/soin pour aider le personnage à stopper l'effet secondaire. Le personnage malade utilise votre résultat à la place de son jet de sauvegarde si votre résultat est plus élevé.

*Traiter l'inconscience.* Vous pouvez vous occuper d'un personnage inconscient. En tant qu'action simple, un test réussi de Traitement/soin modifie la condition d'inconscience d'un autre personnage. Vous devez avoir une trousse médicale pour traiter le personnage inconscient.

*Traiter le poison.* Vous pouvez vous occuper d'un personnage empoisonné. Chaque fois qu'un personnage empoisonné fait un jet de sauvegarde contre les effets du poison (après l'effet initial du poison), vous faites un test de Traitement/soin pour aider le personnage à stopper l'effet secondaire. Le personnage empoisonné utilise votre résultat à la place de son jet de sauvegarde si votre résultat est plus élevé.

*Traiter l'étourdissement.* Vous pouvez vous occuper d'un personnage étourdi. En tant qu'action simple, un test réussi de

Traitement/soin modifie la condition d'étourdissement d'un autre personnage. Vous devez avoir une trousse médicale pour traiter le personnage étourdi.

*Utiliser une trousse médicale.* Avec une trousse médicale et un peu de compétence, vous pouvez empêcher un personnage mal en point de mourir ou restaurer des points de vitalité. Ce test est une action simple.

Si un personnage a des points de blessures négatifs et est en train de les perdre (à 1 par round, 1 par heure, ou 1 par jour), vous pouvez stabiliser le personnage. Le personnage ne regagne pas de points de blessures, mais il ou elle cesse de les perdre. Un personnage peut être stabilisé aussi souvent qu'il est nécessaire.

Si un personnage a perdu des points de vitalité, vous pouvez en restaurer quelques uns en donnant une augmentation au système du personnage. Un test réussi restaure un nombre de points de vitalité égal au nombre de degrés vous possédez dans la compétence. La valeur restaurée ne peut dépasser le total normal complet des points de vitalité. Cette application peut être utilisée avec succès sur un personnage une fois par période de 24 heures.

**Spécial.** Le don Chirurgie donne au personnage une formation supplémentaire dont il ou elle a besoin à utiliser Traitement/soin pour aider un personnage blessé à se remettre plus vite au moyen d'une opération.

Vous pouvez faire 10 quand vous faites un test de Traitement/soin, mais vous ne pouvez pas faire 20.

Vous pouvez utiliser la compétence Traitement/soin sur vous-même seulement si vous utilisez une trousse médicale.. Dans ce cas, vous avez un malus de -5 sur votre test.

**Durée.** Les tests de Traitement/soin prennent des durées de temps différentes basées sur la tâche qui s'y approche, comme décrit ci-dessus.