

## Compétences des classes de prestige de "Les Gardiens de la Foi"

Compétence	Innée	Car.	Chasseur de morts- vivants	Chevalier du Calice	Chevalier du Cercle Médian	Contemplatif	Exorciste consacré	Hospitalier
Acrobaties	Non	Dex*	●	●	●	●	●	●
Alchimie	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Artisanat	Oui	Int	●	●	●	●	●	●
Bluff	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Concentration	Oui	Con	●	●	●	●	●	●
Connaissance des sorts	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Connaissances (mystères)	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Connaissances (nature)	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Connaissances (religion)	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Connaissances (autres)	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Contrefaçon	Oui	Int	●	●	●	●	●	●
Crochetage	Non	Dex	●	●	●	●	●	●
Décryptage	Non	Int	×	×	×	×	×	×
Déguisement	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Déplacement silencieux	Oui	Dex*	●	●	●	●	●	●
Désamorçage/sabotage	Non	Int	●	●	●	●	●	●
Détection	Oui	Sag	●	●	●	●	●	●
Diplomatie	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Discrétion	Oui	Dex*	●	●	●	●	●	●
Dressage	Non	Cha	●	●	●	●	●	●
Empathie avec les animaux	Non	Cha	×	●	×	×	×	×
Equilibre	Oui	Dex*	●	●	●	●	●	●
Equitation	Oui	Dex(*)	●	●	●	●	●	●
Escalade	Oui	For*	●	●	●	●	●	●
Estimation	Oui	Int	●	●	●	●	●	●
Evasion	Oui	Dex*	●	●	●	●	●	●
Fouille	Oui	Int	●	●	●	●	●	●
Intimidation	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Langage secret	Non	Sag	●	●	●	●	●	●
Langue	Non	NA	●	●	●	●	●	●
Lecture sur les lèvres	Non	Int	×	×	×	×	×	×
Maîtrise des cordes	Oui	Dex	●	●	●	●	●	●
Natation	Oui	For*	●	●	●	●	●	●
Perception auditive	Oui	Sag	●	●	●	●	●	●
Profession	Oui	Sag	●	●	●	●	●	●
Premiers secours	Non	Sag	●	●	●	●	●	●
Psychologie	Oui	Sag	●	●	●	●	●	●
Renseignements	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Représentation	Oui	Cha	●	●	●	●	●	●
Saut	Oui	For*	●	●	●	●	●	●
Scrutation	Oui	Int	×	×	×	●	●	×
Sens de la nature	Oui	Sag	●	●	●	●	●	●
Sens de l'orientation	Non	Sag	●	●	●	●	●	●
Utilisation d'objets magiques	Non	Cha	×	×	×	×	×	×
Vol à la tire	Non	Dex*	●	●	●	●	●	●

- Compétence de classe.
- Compétence d'autre classe.
- ×

**Innée** *Oui* : n'importe qui peut utiliser cette compétence de façon innée, c'est à dire avec un modificateur de compétence de 0 (modificateurs de caractéristique et divers s'appliquent normalement).

*Non* : on ne peut utiliser cette compétence qu'en ayant reçu la formation adéquate (autrement dit, il faut posséder un degré de maîtrise au moins égal à 1).

\* Le cas échéant, la pénalité d'armure s'applique au jet de compétence.

Compétence	Innée	Car.	Inquisiteur de la foi	Libérateur consacré	Maître des linceuls	Oracle divin	Poing sacré	Prêtre de guerre
Acrobaties	Non	Dex*	•	•	•	•	●	•
Alchimie	Non	Int	•	•	•	•	•	•
Artisanat	Oui	Int	•	●	●	●	•	●
Bluff	Oui	Cha	•	•	•	•	•	•
Concentration	Oui	Con	●	●	●	●	●	●
Connaissance des sorts	Non	Int	●	•	●	●	•	●
Connaissances (mystères)	Non	Int	●	•	●	•	•	•
Connaissances (nature)	Non	Int	•	•	•	•	•	•
Connaissances (religion)	Non	Int	●	●	●	●	•	•
Connaissances (autres)	Non	Int	●	•	•	•	•	●
Contrefaçon	Oui	Int	•	•	•	•	•	•
Crochetage	Non	Dex	•	•	•	•	•	•
Décryptage	Non	Int	×	×	×	×	×	×
Déguisement	Oui	Cha	•	•	•	•	•	•
Déplacement silencieux	Oui	Dex*	•	•	•	•	•	•
Désamorçage/sabotage	Non	Int	•	•	•	•	•	•
Détection	Oui	Sag	•	•	•	•	•	•
Diplomatie	Oui	Cha	●	●	●	•	•	●
Discretion	Oui	Dex*	•	•	•	•	•	•
Dressage	Non	Cha	•	●	•	•	•	●
Empathie avec les animaux	Non	Cha	×	×	×	×	×	×
Equilibre	Oui	Dex*	•	•	•	•	●	•
Equitation	Oui	Dex <sup>(*)</sup>	•	●	•	•	•	●
Escalade	Oui	For*	•	•	•	•	•	•
Estimation	Oui	Int	•	•	•	•	•	•
Evasion	Oui	Dex*	•	•	•	•	●	•
Fouille	Oui	Int	•	•	•	•	•	•
Intimidation	Oui	Cha	●	●	•	●	•	•
Langage secret	Non	Sag	•	•	•	•	•	•
Langue	Non	NA	•	•	•	•	•	•
Lecture sur les lèvres	Non	Int	×	×	×	×	×	×
Maîtrise des cordes	Oui	Dex	•	•	•	•	•	•
Natation	Oui	For*	•	•	•	•	•	●
Perception auditive	Oui	Sag	•	•	•	•	•	•
Profession	Oui	Sag	•	●	●	●	●	•
Premiers secours	Non	Sag	•	●	•	●	●	•
Psychologie	Oui	Sag	●	●	•	•	•	●
Renseignements	Oui	Cha	●	•	•	•	•	•
Représentation	Oui	Cha	•	•	•	•	•	•
Saut	Oui	For*	•	•	•	•	●	•
Scrutation	Oui	Int	●	×	●	●	×	×
Sens de la nature	Oui	Sag	•	•	•	•	•	•
Sens de l'orientation	Non	Sag	•	•	•	•	•	•
Utilisation d'objets magiques	Non	Cha	×	×	×	×	×	×
Vol à la tire	Non	Dex*	•	•	•	•	•	•

● Compétence de classe.

• Compétence d'autre classe.

× Impossible de choisir cette compétence, réservée à certaines classes.

**Innée** *Oui* : n'importe qui peut utiliser cette compétence de façon innée, c'est à dire avec un modificateur de compétence de 0 (modificateurs de caractéristique et divers s'appliquent normalement).

*Non* : on ne peut utiliser cette compétence qu'en ayant reçu la formation adéquate (autrement dit, il faut posséder un degré de maîtrise au moins égal à 1).

\* Le cas échéant, la pénalité d'armure s'applique au jet de compétence.

Compétence	Innée	Car.	Templier	Traqueur consacré
Acrobaties	Non	Dex*	•	•
Alchimie	Non	Int	•	•
Artisanat	Oui	Int	●	•
Bluff	Oui	Cha	•	●
Concentration	Oui	Con	●	•
Connaissance des sorts	Non	Int	•	•
Connaissances (mystères)	Non	Int	•	•
Connaissances (nature)	Non	Int	•	•
Connaissances (religion)	Non	Int	●	•
Connaissances (autres)	Non	Int	•	•
Contrefaçon	Oui	Int	•	•
Crochetage	Non	Dex	•	•
Décryptage	Non	Int	×	×
Déguisement	Oui	Cha	•	●
Déplacement silencieux	Oui	Dex*	•	•
Désamorçage/sabotage	Non	Int	•	•
Détection	Oui	Sag	•	•
Diplomatie	Oui	Cha	•	●
Discrétion	Oui	Dex*	•	•
Dressage	Non	Cha	•	•
Empathie avec les animaux	Non	Cha	×	×
Equilibre	Oui	Dex*	•	•
Equitation	Oui	Dex <sup>(*)</sup>	•	•
Escalade	Oui	For*	●	•
Estimation	Oui	Int	•	•
Evasion	Oui	Dex*	•	•
Fouille	Oui	Int	•	●
Intimidation	Oui	Cha	•	●
Langage secret	Non	Sag	•	•
Langue	Non	NA	•	•
Lecture sur les lèvres	Non	Int	×	×
Maîtrise des cordes	Oui	Dex	•	•
Natation	Oui	For*	●	•
Perception auditive	Oui	Sag	•	•
Profession	Oui	Sag	●	●
Premiers secours	Non	Sag	●	•
Psychologie	Oui	Sag	•	•
Renseignements	Oui	Cha	•	●
Représentation	Oui	Cha	•	•
Saut	Oui	For*	●	•
Scrutation	Oui	Int	×	×
Sens de la nature	Oui	Sag	•	•
Sens de l'orientation	Non	Sag	•	•
Utilisation d'objets magiques	Non	Cha	×	×
Vol à la tire	Non	Dex*	•	•

- Compétence de classe.
- Compétence d'autre classe.
- ×

**Innée** *Oui* : n'importe qui peut utiliser cette compétence de façon innée, c'est à dire avec un modificateur de compétence de 0 (modificateurs de caractéristique et divers s'appliquent normalement).

*Non* : on ne peut utiliser cette compétence qu'en ayant reçu la formation adéquate (autrement dit, il faut posséder un degré de maîtrise au moins égal à 1).

\* Le cas échéant, la pénalité d'armure s'applique au jet de compétence.