

Compétences des classes de prestige du Guide du Maître

Compétence	Innée	Car.	Archer- mage	Assassin	Chevalier noir	Gardien du savoir	Maître des ombres	Protecteur nain
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.