

Compétences des classes du Manuel des Joueurs

Compétence	Innée	Car.	Barbare	Barde	Druide	Ensembleur	Guerrier	Magicien
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.

× 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.	Moine	Paladin	Prêtre	Rôdeur	Roublard
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 ^(*)	•	●	•	●	•
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.