

DESCRIPTION DES COMPÉTENCES

NIVEAU DE COMPÉTENCE

Même si les règles officielles n'en parlent pas, il peut être pratique (et utile) de juger de ce que peut faire un personnage en considérant directement son niveau dans la compétence. Ceci permet en outre au joueur de mieux appréhender ses possibilités et le degré de maîtrise des compétences de son personnage.

Les seuils indiqués ci-dessous constituent avant tout des niveaux indicatifs, et non une définition systématique.

- **20-25 %** : Novice ou débutant; le pourcentage typique de démarrage d'une compétence pour laquelle on vient de recevoir une formation. Ce niveau de base permet d'utiliser une machinerie ou un équipement en toute sécurité, conduire un véhicule ou chevaucher une monture, et ce dans des circonstances normales, mais aussi réaliser des réparations de routine ou occuper un poste salarié comme assistant ou apprenti. Appliqué à une langue, ce seuil permet de maîtriser suffisamment une langue pour se débrouiller dans un pays étranger (commander au restaurant, demander sa route, ...), mais aura du mal à suivre une conversation.
- **50 %** : Généralement le minimum requis pour trouver et conserver un emploi, que ce soit comme juriste, médecin, archéologue, mécanicien auto ou pilote. Appliqué à une langue, le personnage peut converser normalement (mais pas toujours avec l'accent adéquat), lire des livres (même si certaines subtilités ou des détails techniques peuvent lui échapper) et suivre une conversation normale.
- **75 %** : Le niveau d'un individu remarquablement compétent. Dans un milieu professionnel, il permet d'accéder éventuellement à un poste de direction. Appliqué à une langue, le personnage est parfaitement bilingue et peut s'exprimer et converser dans la langue comme s'il s'agissait de sa langue natale; il peut, en outre, lire même les livres les plus ardues, et en faire une traduction fidèle. Les cascadeurs aériens, pilotes de course et les sportifs professionnels ont une compétence de 75 % et plus.
- **90 %** : Une compétence à ce niveau ou au-dessus classe l'individu parmi les meilleurs mondiaux. Un tel personnage pourrait découvrir un vaccin contre une maladie redoutée, devenir un célèbre as de l'aviation ou un pilote de course renommé, ou être un expert mondialement reconnu. Mais il ne s'agit là que de potentialité; le personnage doit encore effectivement réaliser ces hauts faits qui vont le rendre célèbre. Appliqué à une langue, le personnage maîtrise la langue à la perfection et connaît toutes les subtilités de celle-ci.

PROGRESSION & EXPÉRIENCE

❖ JETS D'EXPÉRIENCE :

Lorsqu'un investigateur emploie avec succès l'une de ses compétences en cours de partie, son joueur doit le noter sur sa fiche en cochant avec un crayon à papier la case située à côté du nom de la compétence concernée. Cela signifie qu'il pourra tenter de tirer profit de son expérience en fin de séance.

Peu importe combien de fois un personnage utilisera une compétence avec succès au cours d'une aventure: son joueur ne pourra jamais tracer qu'une seule croix à côté de son nom. Et lorsque le moment sera venu de procéder à des "jets d'expérience" afin de savoir si l'investigateur améliore ses aptitudes, il ne pourra tenter qu'un seul jet par compétence cochée sur sa fiche. En général, les jets d'expérience n'interviennent qu'à la fin d'un scénario ou au terme de plusieurs épisodes d'une campagne.

Lorsque le Gardien décide qu'il faut les effectuer, les joueurs examinent leurs fiches afin de déterminer combien de compétences ils ont employées avec succès. Ils doivent ensuite lancer 1D100 pour chacune d'elles.

- Si le résultat de ce jet est *supérieur* au pourcentage actuel de la compétence considérée, ils lancent 1D10 et ajoutent immédiatement le résultat obtenu à ce pourcentage.
- Si le résultat de ce jet est *inférieur ou égal* au pourcentage de la compétence, ce dernier ne change pas car l'investigateur est censé n'avoir rien tiré de son expérience.

Répétez ce processus pour toutes les compétences cochées sur les fiches, avant de gommer les croix. Attention: il est interdit d'effectuer des jets d'expérience en Mythe de Cthulhu; c'est la raison pour laquelle il n'existe pas de case à côté du nom de cette compétence sur les fiches d'investigateur. Le fait de rater un jet d'expérience n'entraîne aucune conséquence particulière.

Remporter un succès dans un domaine qu'on ne maîtrise pas n'est pas facile mais aura de grandes chances de constituer une expérience enrichissante. En revanche, le fait d'être un expert en la matière garantira des succès quasi automatiques mais limitera les possibilités d'apprendre quelque chose de nouveau. C'est pour refléter cette réalité qu'il sera de plus en plus difficile d'accroître le pourcentage des compétences par le biais de l'expérience au fur et à mesure que l'on progressera.

❖ COMPÉTENCES À 90% :

Si, en cours de jeu, un investigateur atteint un pourcentage supérieur ou égal à 90 dans l'une de ses compétences, on doit aussitôt ajouter 2D6 points à son score actuel de Santé Mentale. Ce "gain" vise à simuler le bien-être et la confiance en soi que peut conférer la maîtrise exceptionnelle d'une compétence. Attention: Mythe de Cthulhu fait une fois de plus exception à la règle.

COMPÉTENCES GÉNÉRALES

▪ ANTHROPOLOGIE (00%)

Cette compétence permet à l'utilisateur de déterminer l'origine d'un individu, rien qu'en observant son comportement. Si le personnage a l'opportunité d'étudier une culture pendant un certain temps, ou d'étudier des rapports précis concernant une civilisation ou une culture disparue, il pourra établir des hypothèses simples sur ses mœurs et ses principes moraux. S'il étudie une culture pendant au moins un mois, l'anthropologue pourra en comprendre les valeurs essentielles et, avec l'aide d'un jet de Psychologie, il sera éventuellement en mesure de prévoir les réactions et les convictions d'un de ses représentant. Cette compétence est surtout utile avec les civilisations encore existantes.

▪ ARCHÉOLOGIE (00%)

Cette compétence permet de dater et d'identifier les objets provenant de cultures anciennes et de repérer les faux. Si un investigateur a l'opportunité d'examiner et d'inspecter minutieusement l'ensemble d'un site antique, il pourra déterminer le mode de vie de ses occupants passés. La réussite conjointe d'un jet d'Anthropologie permettra d'affiner les déductions. Les archéologues se spécialisent généralement dans des cultures, des époques et des civilisations spécifiques.

▪ ART (05%)

Il faut préciser pour cette compétence quel "art" pratique l'investigateur : instrument de musique, peinture, comédie, cuisine, etc. – tout art non littéraire qu'une personne peu pratiquer durant sa vie. Une réussite indique que l'interprétation ou la création est agréable et que le public est satisfait. En cas d'échec, l'artiste n'était pas dans le ton ou manquait d'expression. Les artistes apparaissant dans l'œuvre de Lovecraft sont tournés vers les muses classiques, mais le Gardien peut accorder une plus vaste définition à l'art, allant du base-ball au jonglage. Le joueur doit indiquer précisément le domaine particulier dans lequel s'exprime le talent de son personnage : peinture à l'huile, chanteur d'opéra...

Un personnage peut maîtriser plusieurs disciplines d'art.

▪ ASTRONOMIE (00%)

Cette compétence permet à son utilisateur de savoir quelles étoiles et quelles planètes sont visibles dans le ciel à n'importe quel moment de l'année, de prédire quand se produiront des éclipses ou des pluies de météorites, et de nommer les corps célestes les plus connus. Un universitaire pourra aussi parfois calculer des orbites, parler du cycle des étoiles et (à l'époque moderne) avoir une "spécialité" telle que la radioastronomie.

▪ BARATIN (05%)

Cette compétence oblige la victime à être d'accord avec tout ce que peut dire le baratineur. Sans réfléchir, elle signera des documents, laissera passer son interlocuteur, lui prêtera son automobile et, d'une manière générale, fera tout ce qu'il lui demandera. Toutefois, si on lui laisse un petit moment de réflexion, elle pourra retrouver ses esprits en réussissant un jet d'Idée, annulant ainsi tous les effets du Baratin.

L'avantage du Baratin, c'est qu'il peut faire passer pour vrais des objets ou des faits manifestement faux ou suspects. Il nécessite aussi moins de temps (seulement une minute environ, voire parfois moins) pour être mis en œuvre que la Persuasion ou le Marchandage qui peuvent exiger des heures, voire des jours entiers, pour obtenir les mêmes résultats. Si le Baratin produit des effets rapides, il ne peut cependant influencer qu'un nombre limité d'individus. Il ne produit, en outre, aucun effet sur une personne s'étant déjà forgé sa propre opinion ; il faudra alors faire appel à la Persuasion.

▪ BIBLIOTHÈQUE (25%)

Particulièrement utile dans l'Appel de Cthulhu, cette compétence permet à celui qui la possède de trouver un livre, un journal ou une référence précise au sein d'une bibliothèque ou d'un fichier... à condition que l'objet de ses recherches existe. Comme il faut quatre heures de recherches assidues pour utiliser cette compétence, on ne peut généralement effectuer que deux tentatives par jour.

Cette compétence ne permettra pas d'avoir accès à des rayons sous clef, ni à des collections spéciales de livres rares, mais elle permettra éventuellement de connaître leur existence. Il pourra alors s'avérer nécessaire de recourir au Baratin, à la Persuasion, au Marchandage, au Crédit, voire de produire les autorisations adéquates, pour consulter les documents convoités.

▪ BIOLOGIE (00%)

Cette compétence, relative à la "science de la vie", englobe la botanique, la cytologie, l'écologie, la génétique, l'histologie, la microbiologie, la physiologie, la zoologie, etc. Les connaissances de son utilisateur dépendent de la période considérée. Biologie peut, par exemple, servir à mettre au point un vaccin contre un monstrueux virus affilié au Mythe ou à isoler les principes actifs d'une plante hallucinogène rare.

Utilisée en conjonction avec Chimie, elle permet d'étudier la biochimie (étude des substances et des réactions chimiques – notamment métaboliques – des organismes vivants).

Utilisée en conjonction avec Physique, elle permet d'étudier la biophysique (étude des phénomènes biologiques, en particulier des processus de transformation d'énergie, par les méthodes et les principes de la physique).

▪ CARTOGRAPHIE (00%)

Cette compétence couvre les domaines de la cartographie et de la géographie. En plus de savoir lire et tracer une carte à l'échelle, l'utilisateur de cette compétence dispose des connaissances de base en topographie et en climatologie.

▪ CHIMIE (00%)

La chimie est l'étude de la composition atomique et moléculaire des substances, de leurs réactions lorsqu'elles sont soumises à différentes températures, énergies et pressions, ainsi que de leurs interactions. Cette compétence permet de concocter des composés chimiques relativement complexes (y compris des explosifs simples, des poisons, des gaz et des acides) en réussissant un jet de dés, si l'on consacre au moins une journée à cette tâche et si l'on dispose de l'équipement et des produits nécessaires. Son utilisateur peut également analyser une substance inconnue en réussissant un jet de dés, pour peu qu'il dispose du matériel et des réactifs adéquats, et en y consacrant le temps nécessaire.

Utilisée en conjonction avec Biologie, elle permet d'étudier la biochimie (étude des substances et des réactions chimiques – notamment métaboliques – des organismes vivants).

▪ CHIRURGIE (00%)

Spécialité médicale (nécessite Médecine à au moins 50%) permettant de traiter des maladies ou des accidents par intervention manuelle et instrumentale sur l'organisme. Cette compétence recouvre l'emploi d'équipements chirurgicaux simples et des médicaments adéquats. Les opérations difficiles (blessures multiples par balles, par exemple) ou spécialisées (neurochirurgie, par exemple) peuvent subir un malus au jet de dés, tandis que des opérations de routine bénéficieront soit d'une absence de malus, soit d'un bonus.

▪ COMMANDER UN NAVIRE (05%)

Cette compétence recouvre les capacités à diriger un navire et son équipage, les meilleures stratégies et tactiques générales pour manœuvrer un navire de grande taille (par opposition à la compétence Piloter un Bateau ou Naviguer à la Voile). C'est avant tout une compétence de "management" et d'encadrement, permettant la bonne marche d'un navire.

▪ COMPTABILITÉ (10%)

Cette compétence permet à son utilisateur de connaître les techniques comptables en usage et de vérifier les livres de comptes des personnes physiques et morales. Il lui est ainsi possible de repérer les agissements d'employés indelicats, de suivre à la trace des détournements de fonds, de trouver des indices sur d'éventuelles tentatives de corruption ou d'extorsion, et de se faire une idée sur la situation financière réelle d'une entreprise. En examinant de vieux livres de comptes, il peut aussi découvrir comment leur propriétaire a fait fortune (par exemple en pratiquant le commerce des céréales, la traite des esclaves, la contrebande de whisky, etc.) et déterminer le montant et la nature des dépenses effectuées.

▪ CONDUIRE AUTOMOBILE (20%) / CHARRETTE (20% / 00%)

Quiconque possède au moins 25% dans cette compétence est capable de conduire une automobile ou une camionnette dans des conditions normales de circulation. Si un personnage essaye de semer des poursuivants ou de filer un autre véhicule, les deux conducteurs doivent alors effectuer des jets de compétence jusqu'à ce que l'un d'eux rate le sien, alors que l'autre le réussit. En outre, si les conditions sont mauvaises ou les manœuvres dangereuses –

comme conduire à grande vitesse sur une route verglacée ou sur un chemin de montagne escarpé – le conducteur doit réussir un jet de compétence pour éviter un accident.

Conduire Charrette est une compétence adaptée à l'époque 1890. Elle démarre à 00% aux autres époques.

▪ **CONDUIRE DEUX ROUES (15%)**

Cette compétence reflète le niveau de maîtrise des deux roues de son utilisateur (Motocyclettes de toutes cylindrées, éventuellement vélos...). A 25%, l'utilisateur est à même de piloter son engin dans des conditions normales de circulation, en ne prenant pas de risques et en étant prudent. En cas de manœuvres risquées ou de poursuite, appliquer les mêmes règles et procédures que pour les poursuites automobiles.

▪ **CONDUIRE UN ENGIN LOURD (05%)**

Cette compétence regroupe un tas de véhicules différents, il convient de distinguer et de préciser quel type de véhicule "lourd", l'utilisateur est apte à utiliser:

- Les **Poids Lourds** (ensembles routiers et camions), qui peuvent éventuellement être conduits à l'aide de la compétence Conduire Automobile réduite de moitié en raison du gabarit...
- Les **Engins de Chantier** (pelleteuses mécaniques, grues, tracteurs en tous genres)
- Les **Tanks** (chars et autres véhicules blindés militaires)

Chaque spécialité est une compétence à part qu'il faut développer pour être à même d'utiliser correctement le véhicule. Un personnage qui sait piloter un type de véhicule, peut piloter les autres à la moitié de sa compétence, à condition d'y consacrer un peu de temps (30-INT minutes), afin de se familiariser avec les commandes (par exemple, un personnage disposant d'un score de 60% en Conduire des Poids Lourds, peut Conduire des Tanks avec un score de 30%, à condition de consacrer quelques minutes à la découverte des commandes et des spécificités du char).

A partir de 25% dans la compétence, le personnage est à même d'utiliser le véhicule dans des conditions normales et d'effectuer des manœuvres courantes. Les manœuvres délicates et autres poursuites doivent être gérées de la même manière que pour la compétence Conduire Automobile.

▪ **CONTREFAÇON (00%)**

L'art de fabriquer ou de falsifier des documents, de la simple lettre aux papiers d'identité, une compétence vitale pour les agences d'espionnage, mais utile aussi aux criminels et autres terroristes. Elle permet également de détecter les faux documents, la fausse monnaie et de repérer toute trace de falsification.

▪ **CRÉDIT (15%)**

Cette compétence correspond grosso modo à la prestance et à la prospérité apparente de l'investigateur. Elle représente les chances qu'il a d'obtenir un prêt auprès d'une banque ou d'une entreprise, de faire accepter un chèque sans provision ou de se faire dispenser d'une demande de garanties.

Dans les petites villes ou les sociétés refermées sur elles-mêmes, tout le monde se connaît et le Crédit mesure autant la réputation d'un individu que son opulence. Cette compétence peut alors fluctuer à cause d'un comportement plus ou moins scandaleux, sans être profondément affectée par les gains ou les revers de fortune. Au Gardien d'informer les joueurs de ces détails.

Au joueur de prendre garde – en accord avec le Gardien – que son Crédit corresponde à la notoriété ou l'opulence de son personnage.

▪ **CRIMINALISTIQUE (00%)**

Cette compétence est le plus souvent détenue par un médecin spécialisé ou un officier de police expérimenté, qui met en œuvre les techniques de la police scientifique. Il s'agit de la connaissance et de l'aptitude à déceler (en conjonction avec un jet de Trouver Objet Caché) et interpréter des indices sur le lieu d'un crime; cela comprend la mise en évidence des empreintes digitales (dactyloscopie) et leurs analyses et comparaisons, l'identification et l'analyse de projectiles et d'armes à feu (balistique), l'exploitation des échantillons sanguins (sérologie), la graphologie, la toxicologie (toxines et poisons) et de nombreuses autres techniques, en perpétuelles évolutions.

Utilisée en conjonction avec la compétence Médecine, elle couvre la Médecine Légale, et elle permet d'effectuer des autopsies et toutes les analyses chimiques post-mortem sur les cadavres (cheveux, sang, ADN, et autres...) qui permettent au médecin légiste de rendre ses expertises et ses constatations aux services de police.

La cinquième édition de *L'Appel de Cthulhu* comporte un excellent article sur la Médecine Légale qui pourra être utile aux joueurs qui prennent cette compétence.

▪ **CRYPTOGRAPHIE (00%)**

C'est l'aptitude à chiffrer et déchiffrer un message codé selon un code connu et à décrypter un texte codé suivant un procédé inconnu. Ce dernier cas nécessite généralement beaucoup de temps et plusieurs jets de dés réussis avant que la transcription soit complète.

▪ DÉGUISEMENT (05%)

La capacité de déguiser son apparence est potentiellement vitale pour un agent de renseignement ou des forces de l'ordre. L'utilisation de maquillage et de vêtements adaptés permet à une personne de se fondre dans une foule ou d'infiltrer une organisation. Une réussite au jet de Déguisement signifie que l'utilisateur a pu modifier ou améliorer son apparence physique. Un échec avec une marge minimale signifie (au choix du Gardien) que le déguisement a un petit défaut (par exemple, s'il s'agit de se faire passer pour un gardien de prison, un échec peut indiquer qu'un insigne a été mal placé ou oublié) susceptible d'être remarqué par un observateur attentif. Un échec avec une marge élevée indique que le déguisement n'abuse personne et qu'une autre approche est nécessaire.

Déguisement ne concerne que l'aspect physique du sujet et ne compense pas la barrière du langage, de l'accent, de papiers mal imités ou de maladresses dans le comportement. Se faire passer pour un autre ou changer d'attitude nécessite des talents d'acteur.

▪ DISCRÉTION (10%)

C'est l'art de se déplacer en silence, sans alerter l'ennemi. Si quelqu'un l'utilise conjointement avec Se Cacher, il ne fait qu'un seul jet de dés (Jet Combiné) dont il compare le résultat obtenu aux deux compétences afin de déterminer s'il parvient à se déplacer silencieusement, tout en restant à couvert, sans se faire repérer. Il peut alors très bien réussir avec l'une et échouer avec l'autre. Des chaussures particulièrement silencieuses à semelles de caoutchouc peuvent apporter un bonus de 10-20%.

Voir également la compétence Se Cacher.

▪ DISSIMULATION (15%)

Cette compétence permet de dissimuler ou de masquer des objets avec des débris, des chiffons ou tout autre matériau approprié, mais également de fabriquer des caches et des compartiments secrets, voire de peindre et de modifier superficiellement une chose afin qu'elle ne puisse pas être repérée.

On peut aussi l'employer pour mettre une personne à l'abri des regards (voire soi-même en cas de besoin), mais celle-ci reste quand même repérable par n'importe quel observateur relativement attentif. Les objets de grande taille sont, bien sûr, plus difficiles à dissimuler que les autres: tout ce qui est plus grand qu'un éléphant ne peut être caché par un seul individu, alors qu'un groupe peut éventuellement parvenir à le camoufler.

▪ DROIT (05%)

C'est la chance qu'a un personnage de connaître un texte de loi précis, une jurisprudence ou une procédure légale en rapport avec la situation qui l'intéresse. Lorsque l'utilisateur opère en pays étranger, son pourcentage est diminué de moitié, à moins qu'il ne passe un certain temps (30-INT mois) à étudier la législation locale.

▪ ECOUTER (25%)

Cette compétence représente l'aptitude d'un investigateur à entendre et à interpréter des sons. Elle englobe l'art d'entendre ce qui se dit à la table d'à côté, ou d'entendre des murmures ou des sons au travers d'une porte fermée. Le Gardien peut également l'utiliser afin de déterminer, par exemple, si le craquement d'une lame de parquet suffit à réveiller un personnage.

L'utilisation d'un stéthoscope ou d'un appareillage quelconque d'amplification du son peut apporter des bonus à l'utilisation de cette compétence.

▪ ELECTRICITÉ (10%)

Cette compétence permet de réparer ou de modifier un appareillage électrique: démarrage d'une voiture sans la clef de contact (si dépourvue de protection électronique...), moteurs électriques, générateurs et alarmes antivol. Une réparation donnée peut nécessiter des pièces de rechange ou des outils particuliers.

Certaines tâches, en particulier dans les années 1920, pourront nécessiter un Jet Combiné sous Electricité et Mécanique.

Dans les années 1990 et au-delà, certaines tâches nécessiteront un Jet Combiné sous Electricité et Electronique. Ne pas confondre l'Electricité et l'Electronique à l'époque moderne.

▪ ELECTRONIQUE (00%)

Typique des années 1990 et post-1990, cette compétence permet de réviser et de réparer des appareils électroniques, voire de réaliser des montages électroniques plus ou moins complexes (avec ou sans malus, à la discrétion du Gardien). A la différence de l'Electricité avec laquelle on peut parfois se contenter des moyens du bord, l'Electronique exige l'emploi de pièces adéquates, car celles-ci sont toujours conçues pour accomplir des fonctions spécifiques. On ne pourra rien faire si l'on ne dispose pas de la puce ou du circuit imprimé dont on a besoin. En outre, elle nécessite des outils spécifiques (fer à souder, pinces et autres testeurs universels) pour être efficace.

Lorsqu'un investigateur des années 1890 ou 1920 souhaitera réaliser une tâche relevant de ce domaine, il conviendra d'effectuer un Jet Combiné sous Electricité et Physique (avec éventuellement des malus, à la discrétion du Gardien, si ladite tâche n'est pas adaptée à l'époque...).

▪ **EQUITATION (05%)**

Cette compétence permet de monter à dos d'une monture selon la culture et les traditions locales: cheval (et ses cousins: âne ou mule), chameau, éléphant, ou toute autre monture, sur un terrain pas trop accidenté. Il convient d'indiquer entre parenthèses à côté de la compétence le type de monture habituellement montée par le cavalier. Il est possible de monter une autre monture avec la même compétence (un cavalier habitué à monter des chevaux pourra ainsi monter un chameau si l'occasion se présente), mais avec des malus adaptés aux circonstances, à la discrétion du Gardien. Son utilisateur sait également comment rester en selle au galop et connaît les soins élémentaires à prodiguer à une monture, ainsi que les différents accessoires d'équitation adaptés.

Si le cavalier dispose d'au moins 25% dans cette compétence, il peut se maintenir sur le dos de sa monture sans problème et sans jet à condition qu'il ne dépasse pas le trot et une allure tranquille.

Lorsque la monture effectue quelque chose d'inattendu (un écart, ou une cabriole, par exemple), ses chances de rester sur son dos sont égales à sa compétence. Si un personnage chute de sa monture, parce que celle-ci a trébuché, vient d'être tuée, ou simplement, parce que son cavalier a échoué à un jet de compétence, il perd: 1D6 Points de Vie (Cheval), 1D8 Points de Vie (Chameau), ou 1D10 Points de Vie (Éléphant), auxquels il convient d'ajouter la vitesse si la chute se produit en plein galop... Un échec critique au jet d'Equitation, double les dommages subis. Un jet réussi en Sauter lui permettra toutefois d'amortir la chute, voire de retomber sur ses pieds, et de soustraire 1D6 points (2D6 en cas de réussite critique) aux dommages.

Pour réussir à manier et utiliser une arme alors qu'on se trouve sur une monture, il faut effectuer un Jet Combiné sous les deux compétences (l'échec à l'une des deux compétences indiquant dans tous les cas un échec de l'attaque). La Gardien peut également imposer des malus (plus rarement des bonus), pour tenir compte des circonstances de l'assaut.

▪ **EXPLOSIFS (00%)**

Cette compétence représente la connaissance de l'utilisateur dans le domaine des explosifs et de la démolition; elle lui permet de savoir comment et où placer les charges d'explosifs pour obtenir l'effet désiré, ainsi que la quantité à utiliser. A partir de 40% dans cette compétence, l'utilisateur est à même de fabriquer des explosifs simples (éventuellement à l'aide de la compétence Chimie), pour peu qu'il dispose des outils, des matériaux et des substances nécessaires.

On peut très bien disposer des explosifs sans l'aide de cette compétence (pour peu que l'on connaisse le principe de la chaîne pyrotechnique), mais les effets seront bien souvent supérieurs à celui désiré à l'origine, et les dommages collatéraux seront plus importants...

▪ **GÉOLOGIE (00%)**

Cette compétence rend capable de déterminer l'âge approximatif d'une statue rocheuse, de reconnaître des types de fossiles et d'identifier toutes sortes de minéraux et de cristaux. Elle peut également servir à déterminer quelles sont les zones sismiques potentielles, les sites les plus propices à une exploitation minière et les endroits où risquent de se produire des avalanches, des éruptions volcaniques ou d'autres phénomènes du même ordre. Sherlock Holmes connaissait parfaitement la nature des sols des environs de Londres, ce qui lui permettait de deviner les déplacements récents d'un individu, rien qu'en observant la poussière accumulée sur ses chaussures.

▪ **GRIMPER (40%)**

Cette compétence s'explique d'elle-même. Un jet doit être réussi tous les 3 à 10 mètres, selon la difficulté de l'escalade (à l'appréciation du Gardien). Cette difficulté est d'ailleurs affectée par divers facteurs: surface, vent, jour ou nuit, précipitations, etc.

Lorsqu'un personnage souhaite grimper sans faire de bruit, on effectue un Jet Combiné sous Grimper et Discrétion. Si le résultat indique une réussite en Grimper, mais pas en Discrétion, on considère que l'ascension est menée à bien, mais qu'elle est bruyante. A l'inverse, si le jet est supérieur à la compétence Grimper, tout en étant inférieur ou égal à la compétence Discrétion, cela indique qu'il est tombé... mais sans faire trop de bruit...

▪ **HISTOIRE (20%)**

En réussissant un jet dans cette compétence, un personnage est capable de se remémorer l'histoire d'un pays ou d'une ville et, notamment, les événements susceptibles de l'intéresser. Ses chances de succès sont éventuellement réduites s'il essaye de se souvenir de quelque chose concernant un fait particulièrement peu connu. Un jet d'Histoire peut également servir à identifier une langue morte ou à se rappeler une technique ancienne. Les historiens se spécialisent généralement dans des périodes et des zones géographiques (pays) spécifiques, même si leurs connaissances générales peuvent embrasser un vaste domaine.

▪ **HISTOIRE NATURELLE (10%)**

A l'origine, il s'agissait de la science consacrée à l'étude des formes de vie végétales et animales dans leur environnement naturel. Mais, même dans les années 1890, elle était déjà divisée en plusieurs disciplines universitaires (zoologie, biologie, botanique, géologie...). En tant que compétence, Histoire Naturelle représente les connaissances que peuvent posséder des fermiers, de pêcheurs ou des amateurs éclairés de la nature non scientifiques. Elle permet d'identifier des espèces, ainsi que de connaître leurs habitudes, leur milieu de prédilection et leurs besoins vitaux (tout

comme la compétence spécialisée Biologie le permet; utiliser la meilleure compétence dans cette optique). Néanmoins, ces informations peuvent être erronées, si le naturaliste se laisser emporter par son enthousiasme ou le poids des traditions de son époque. Employer Histoire Naturelle par exemple, lorsqu'un personnage tente d'évaluer la santé d'un cheval lors d'une foire aux bestiaux, ou d'estimer la valeur réelle d'une collection de papillons. Dans le cas de recherches scientifiques, ou si le personnage souhaite obtenir des informations plus scientifiques, il conviendra d'utiliser Biologie.

■ HYPNOSE (00%)

C'est la faculté de placer un sujet VOLONTAIRE en état de transe. Cette compétence est utilisée en psychothérapie, et même pour les enquêtes criminelles, et beaucoup de gens sont persuadés qu'elle représente un moyen de retrouver des souvenirs perdus. Un hypnotiseur entraîné utilise une voix calme et la perte de l'orientation pour amener le sujet en transe et exercer alors un contrôle sur lui. On ne peut toutefois s'en servir pour forcer le sujet à accomplir un acte extrême (violent, par exemple) s'il n'y est pas enclin. Un sujet placé sous hypnose finira par en sortir, au bout de quelques heures généralement. On rappellera encore une fois que cette compétence ne peut être utilisée que sur un sujet VOLONTAIRE. Enfin, il arrive aussi qu'une telle personne soit naturellement difficile à hypnotiser. Les sujets les plus sensibles à l'hypnose sont les personnes imaginatives, intelligentes, instruites et à l'esprit ouvert.

Après un échec, le sujet ne peut pas être hypnotisé par le personnage, et aucune autre tentative ne peut réussir jusqu'à augmentation de la compétence. En cas de réussite, le sujet est hypnotisé et peut l'être de nouveau, à volonté et sans jet de dés, par le même hypnotiseur.

L'hypnose peut être utilisée de différentes manières:

Aide à la psychanalyse: Si un praticien réussit à hypnotiser un sujet, il reçoit un bonus de 25% à sa compétence Psychanalyse (à supposer qu'elle soit au moins égale à 10%) pour traiter le sujet.

Aide à la mémoire: Souvent des personnages perdent la mémoire après avoir assisté à certains événements et souffrent d'une amnésie qui efface l'événement en question de leur mémoire consciente. Une utilisation réussie de la compétence permet d'accéder aux souvenirs enfouis dans l'inconscient.

Suggestion post-hypnotique: Une suggestion peut être implantée dans l'esprit du sujet qui réagit alors d'une manière déterminée à un mot ou événement clé. A remarquer qu'il est impossible d'implanter une suggestion qui aille contre la nature propre du sujet (sauf cas particulier, voir ci-dessous). S'il est généralement possible de l'amener à se ridiculiser en public, le sujet n'attaquera pas quelqu'un pour le tuer, à moins qu'il ne s'agisse pour lui d'un comportement normal.

Associée à des drogues et un conditionnement de longue durée, cette compétence peut servir à contrôler le comportement d'un sujet, et le "programmer" pour une action particulière (violente ou non), et qui peut même la mettre en péril (Projet MKULTRA de la CIA, par exemple...)

■ INFORMATIQUE (00%)

Cette compétence n'est pas nécessaire pour qui veut se servir d'un micro-ordinateur ou utiliser un logiciel courant (pour peu que le personnage ne soit pas réfractaire aux nouvelles technologies). En revanche, elle sera indispensable à une personne désireuse d'effectuer certaines manipulations "spéciales" sur un ordinateur.

Elle permet à son utilisateur d'employer divers langages et outils informatiques afin de réaliser nombre d'opérations complexes: élaborer des programmes spécifiques, retrouver et analyser des données sur une unité de stockage, forcer les systèmes de sécurité d'un réseau ou d'une banque de données, explorer des réseaux informatisés complexes, détecter les points faibles et les intrusions dans de tels réseaux, repérer des virus, etc.

Chaque utilisation de cette compétence nécessite au moins une demi-journée (voire plus) de travail, et peut donner lieu à plusieurs jets de dés. Le Gardien devra fixer lui-même les conditions à remplir et le temps nécessaire à l'accomplissement de la tâche; il est d'ailleurs préférable qu'il se charge lui-même des tirages. La compétence Bibliothèque peut éventuellement s'avérer utile pour trouver des informations particulières au sein d'un réseau informatisé.

■ LANGUE ETRANGÈRE (00%)

Il faut préciser la langue connue. Cette compétence représente le degré de maîtrise dont dispose un personnage pour lire, écrire ou parler dans une langue autre que la sienne. Pour les langues très anciennes ou disparues (comme le Sumérien, par exemple), le personnage devra avoir une bonne raison d'y avoir eu accès et de l'avoir étudiée (études historiques et/ou archéologiques...). Il peut être nécessaire d'effectuer des jets séparés (à la discrétion du Gardien) pour comprendre les points importants d'un document ou d'un discours. Le Gardien peut, en outre, appliquer un éventuel malus si des termes ou des tournures archaïques sont employés. En règle générale, cependant, un seul tirage est suffisant pour lire un roman par exemple.

A 20-25%, le personnage est capable de se débrouiller en pays étranger (commander au restaurant, demander sa route, ...), mais aura du mal à suivre une conversation. A 50%, le personnage peut converser normalement (mais pas toujours avec l'accent adéquat), lire des livres (même si certaines subtilités ou des détails techniques peuvent lui

échapper) et suivre une conversation normale. A partir de 75%, le personnage est parfaitement bilingue et peut s'exprimer et converser dans la langue comme s'il s'agissait de sa langue natale; il peut, en outre, lire même les livres les plus ardues, et en faire une traduction fidèle. Au-delà de 90%, le personnage maîtrise la langue à la perfection et connaît toutes les subtilités de celle-ci.

L'identification d'une langue vivante inconnue nécessite un jet de Connaissance sous la moitié de sa valeur, ou un jet d'Anthropologie, alors qu'il faut recourir à des jets en Histoire ou en Archéologie pour identifier une langue morte. Les langages extraterrestres ne peuvent être reconnus que grâce à des jets en Mythe de Cthulhu, voire en Occultisme (mais avec des malus).

Il est impossible de lister toutes les langues et autres dialectes utilisés de par le monde (il en existe plusieurs milliers...), mais voici une petite liste non exhaustive des plus couramment utilisés:

- Europe et Pays Slaves: Portugais, Espagnol (+ Galicien & Catalan), Basque, Français (+ Occitan, Corse & Breton), Italien, Allemand, Flamand, Néerlandais, Anglais (+ Gaélique), Danois, Suédois, Norvégien, Islandais, Slovène, Serbo-croate, Macédonien, Bulgare, Slovaque, Tchèque, Polonais, Roumain, Biélorusse, Ukrainien, Russe, Lituanien, Letton, Albanais, Arménien, Grec, Hongrois, Estonien, Finnois (+ Sami, encore appelé Lapon), Georgien...

- Amérique du Nord & du Sud: Anglais, Espagnol, Portugais, Français (Québec), Quechua, Aymara, Guarani, Navajo, Ojibwa, Inupiaq, Iroquois, Cheyenne, Sioux...

- Asie & Orient: Chinois (+ Tibétain, Mongol, Lolo, Miao-Tseu, Thaï), Japonais, Coréen, Vietnamien, Khmer, Mon, Ourdou (Pakistan), Bengali (Bangladesh & Inde), Assamais, Gujarati, Kashmiri, Marathe, Oriya, Sindhi, Pandjabi, Hindi, Sanskrit, Tamoul, Télougou, Kannara, Malayalam, Népal, Cinghalais (Sri-Lanka), Bouriate, Iakoute, Ouïgour, Kalmouk, Mandchou...

- Afrique & Moyen Orient: Anglais (Afrique du Sud), Afrikaans, Arabe, Turc, Azéri, Kazakh, Ouzbek, Turkmène, Kirghize, Tatar, Berbère, Hébreu (Israélien), Araméen, Phénicien, Moabite, Swahili, Haoussa, Shongaï, Perse, Kurde, Baloutche, Zoulou, Massai, Amharique, Orominga, Somali, Dinka, Nuer, Chillouk, Diour (ou Luo), Fur, Nama, Sandawe, Hadza, Xhosa, Makoua, Nyanja, Shona, Bemba, Kimbundu, Umbundu, Sukuma, Kikuyu, Luganda, Kinyarwanda, Kirundi, Lingala, Kikongo, Fang, Boulou, Moore (ou Mossi), Efik, Igbo, Yoruba, Ewe, Fanti, Twi, Anyi, Baoulé, Bassa, Kru, Temné, Wolof, Fulfulde, Malinké (ou Maninka ou Mandigo ou Bambara ou Dyula suivant les régions d'Afrique occidentale), Mendé, Kpellé...

- Pacifique & Océan Indien: Anglais (Australie), Maori (Nouvelle-Zélande), Hawaïen, Tahitien, Amoan, Tongan, Malgache, Malais, Indonésien, Javanais, Balinais, Sundanais, Pilipino (Philippines)...

- Langues mortes: Latin, Grec ancien + avec une bonne raison d'avoir étudié ces langues et dialectes disparus: Egypto-copte, Hébreu ancien, Perse ancien, Sumérien, Dalmatique, Hittite, Tokharien...

▪ **LANGUE NATALE (ÉDU x 5%)**

Il faut préciser la langue en question. La plupart des gens ne pratiquent qu'une seule langue au cours de leur enfance et de leur prime jeunesse. Ainsi, les habitants des États-Unis connaissent généralement une forme plus ou moins pure de l'anglais. Mais quelle que soit la langue natale choisie pour un investigateur (en fonction de sa nationalité), celui-ci la pratique avec une capacité égale à 5 fois son EDU, représentant son aptitude à la parler, la lire et à l'écrire. La réussite d'un jet de compétence est néanmoins nécessaire lorsqu'il veut lire un texte particulièrement ardu ou un document rédigé dans un dialecte ancien. Dans ce cas, le Gardien peut, éventuellement, réduire ses chances de succès en fonction de la situation.

Voir ci-dessus (Langue Etrangère), la liste non exhaustive de langues, pour choisir la Langue Natale.

▪ **MARCHANDAGE (05%)**

Le marchandage permet parfois d'acheter quelque chose à un prix inférieur à celui qui en est demandé. Le "marchandeur" doit préciser quel prix il entend payer l'article qui l'intéresse: pour chaque tranche de 2 % de différence entre cette somme et celle demandée, il retire 1 % à sa compétence marchandage (par exemple, une baisse escomptée de 20 %, diminue la compétence Marchandage de 10 %). Un commerçant n'acceptera cependant jamais de vendre à perte, quels que soient les efforts déployés par son client potentiel. Au Gardien de fixer secrètement un "prix plancher" en dessous duquel il est impossible de descendre.

Il est possible, par extension, d'employer cette compétence pour toutes les négociations impliquant un échange quelconque. Des jets conjoints en Crédit, Baratin ou Persuasion peuvent aussi être utiles.

Un marchandage simple est le plus souvent réglé en quelques minutes. Dans le cas de transactions contractuelles complexes, le processus peut toutefois nécessiter plusieurs semaines et un jet en Droit.

Une autre possibilité pour régler un marchandage entre un vendeur et son acheteur potentiel, consiste à utiliser la Table de Résistance, en divisant la compétence de chacune des parties par 5, et en opposant les deux résultats.

▪ **MATHÉMATIQUES (ÉDU x 1%)**

Reflète les connaissances et l'aptitude d'un personnage à solutionner des problèmes mathématiques (algèbre, géométrie, statistiques, probabilités, mathématiques complexes: intégrales, primitives, etc.).

Plus le score est élevé, plus la connaissance de l'utilisateur est étendue. A 25 %, le personnage connaît l'arithmétique de base ainsi que des notions d'algèbre et de géométrie; à 50 %, il maîtrise l'algèbre, la géométrie, ainsi

que des notions de mathématiques complexes; à partir de 75 % il maîtrise les mathématiques complexes (niveau Maths Spéciales), et peut sans peine participer à la conception de formules mathématiques élaborées en vue d'une application industrielle et/ou scientifique.

▪ **MÉCANIQUE (20%)**

Cette compétence permet de réparer une machine en panne (voire de la modifier), ou de fabriquer un ensemble mécanique simple, mais aussi d'exécuter des travaux élémentaires en plomberie ou en charpenterie. Des outils spéciaux ou des pièces détachées peuvent, en outre, se révéler indispensables pour l'exécution de certaines tâches.

Elle va souvent de pair avec la compétence Electricité, et il est parfois nécessaire de les posséder toutes les deux pour remettre en état certains appareils. Certaines tâches, en particulier dans les années 1920, pourront nécessiter un Jet Combiné sous Mécanique et Electricité.

▪ **MÉDECINE (05%)**

Cette compétence permet de diagnostiquer et de soigner maladies, blessures, empoisonnements, etc. S'il n'existe à l'époque considérée aucun traitement efficace pour une maladie, un jet réussi ne produira que des effets limités, voire nuls. Quand un investigateur rate un jet de Médecine, il doit attendre un certain temps avant de pouvoir faire une seconde tentative. Un autre personnage peut néanmoins tenter sa chance dès le round suivant.

- Dans les cas d'urgence, un jet réussi en Médecine permet de restaurer 1D3 Points de Vie par blessure subie.
- Un blessé ayant perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat peut être maintenu en vie si l'on réussit, *avant la fin du round suivant*, à faire remonter son capital de Points de Vie jusqu'à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Médecine.
- Un jet réussi en Médecine permet à un patient de guérir à la cadence de 2D3 Points de Vie par semaine de jeu.
- Un jet réussi en Médecine permet de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à tous les cas d'inconscience, si le Gardien le désire.
- Le Gardien est en droit de décider qu'un problème médical particulier est incurable.

▪ **MYTHE DE CTHULHU (00%)**

La compétence Mythe de Cthulhu est un cas particulier. Aucun investigateur ne peut choisir cette compétence à la création – que ce soit comme compétence professionnelle ou comme intérêt personnel – et il est en outre impossible de l'augmenter par l'expérience selon la méthode habituelle. Les points de Mythe de Cthulhu ne peuvent être acquis qu'à la suite:

- (1) d'une confrontation avec le Mythe ayant entraîné la Folie,
- (2) de visions démentielles révélant la véritable nature de l'univers,
- (3) de la lecture d'ouvrages et de documents interdits.

Le fait d'assister ou de participer à certains événements ou cérémonies peut aussi permettre de gagner quelques points. Les investigateurs ne devraient jamais souhaiter trop développer cette compétence, car leur SAN ne peut être supérieure à 99 moins le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Lorsque l'un d'eux verra une trace, ou tout autre preuve de l'existence ou du passage d'une créature du Mythe, un jet de compétence réussi lui permettra de déterminer de quelle entité il s'agit, voire de deviner certaines choses la concernant (comportement, pouvoirs, etc.). L'emploi de cette compétence peut aussi éventuellement l'aider à reconnaître un sortilège en observant la manière dont il est lancé (ou en écoutant les imprécations), ou identifier un livre du Mythe rien qu'en feuilletant quelques-unes de ses pages. On ne fait jamais de jets d'expérience pour cette compétence.

Aucun humain, même avec un pourcentage de 99 en Mythe de Cthulhu, ne saurait tout connaître des effroyables puissances qui régissent l'univers. D'ailleurs, les Grands Anciens – qui ont 100% dans cette compétence – ne savent pas tout. Le Mythe conservera à jamais sa sinistre aura ténébreuse. Croire que l'on peut s'en faire une idée exacte n'est qu'une illusion passagère et vaine.

▪ **NAGER (25%)**

Cette compétence permet de se déplacer en flottant à la surface voire dans l'eau (ou tout autre liquide le cas échéant...). Lorsqu'un personnage rate son jet de compétence, il doit se soumettre à la procédure relative aux noyades. Un malheureux en train de se noyer peut tenter un jet en Nager à chaque round. S'il en réussit un, il parvient à regagner la surface et à reprendre son souffle. Pour recommencer à se déplacer, il lui faut ensuite réussir un second jet. S'il le rate, il recommence aussitôt à se noyer.

▪ **NAVIGATION (10%)**

Cette compétence reflète les connaissances du personnage dans le domaine de la navigation et de l'orientation, aussi bien sur terre qu'en mer ou à bord d'un aéronef, ainsi que les notions techniques en météorologie nécessaires au domaine maritime et/ou aérien. Elle permet au personnage de retrouver son chemin, de jour comme de nuit, ainsi que de se déplacer d'un point à un autre dans les meilleures conditions, et selon le meilleur itinéraire, et ce quelles que soient les conditions météorologiques, ainsi que de prévoir l'évolution probable du temps et de la couverture nuageuse.

On distingue la Navigation Terrestre de la Navigation Maritime/Aérienne.

Un pourcentage élevé indique que le personnage concerné peut utiliser, pour se repérer, les cartes, tables et divers instruments employés en astronomie existant à son époque. Les résultats des jets effectués dans cette compétence sont tenus secrets, afin que les investigateurs ne soient jamais sûrs de leur succès.

La navigation terrestre utilise une boussole, une carte, associe cette dernière au terrain, aux distances, etc. Cette compétence peut être apprise chez les boy-scouts, à l'école ou à l'armée, et rien n'empêche les joueurs de la sélectionner. Elle joue un rôle très important dans la nature. Aujourd'hui, le système de repérage GPS l'a rendue bien plus simple.

La navigation maritime/aérienne est plus technique et correspond à une formation plus poussée. On se sert traditionnellement d'un sextant, de tables et autres accessoires similaires. Elle profite aujourd'hui des techniques informatiques et des satellites.

■ NAVIGUER À LA VOILE (10%)

Cette compétence sert à manœuvrer une embarcation à voile(s) de taille modeste (moins de 30m. de long) en sachant anticiper les mouvements de tangage et de roulis liés à la navigation, et en tenant compte des particularités de la navigation à la voile: adapter la voilure et l'orientation de celle-ci au vent et aux conditions. L'utilisateur de cette compétence sera en outre capable de repérer d'éventuels récifs en étudiant les vagues et de prévoir une tempête en observant les changements de direction du vent. Elle permet d'amener le bateau à bon port en particulier lorsque la houle est formée. Quiconque possède au moins 25% dans cette compétence peut manœuvrer en toute sécurité un voilier dans des conditions normales (mer calme, pas ou peu de vent). Les marins novices pourront cependant éprouver des difficultés à accoster même avec une simple barque pour peu que la mer soit un peu formée. Des jets de pilotage seront en particulier requis en cas de tempête, de visibilité réduite,...

Pour des bateaux de taille plus imposante (grands voiliers, galions,...), à condition que le passé du personnage le justifie, il convient d'utiliser cette compétence associée à la compétence Commander un Navire. En dernier recours, un personnage peut utiliser cette compétence pour diriger de façon sommaire un tel navire, mais à la moitié de sa valeur, et sans qu'il soit question d'accoster dans un port...

Pour la navigation à moteur ou à la rame, il convient d'utiliser la compétence Piloter un Bateau.

En ce qui concerne la navigation et l'orientation en mer, il faut utiliser la compétence Navigation, sachant qu'avec 25% dans celle-ci, le personnage est à même d'effectuer une sortie en mer autour de son port d'attache et de revenir à bon port sans problème par beau temps.

■ OCCULTISME (05%)

Cette compétence rend son utilisateur capable de connaître les accessoires, les concepts, les grimoires magiques et la terminologie employés dans le domaine de l'occultisme (toutes les doctrines et pratiques échappant à une explication rationnelle et/ou scientifique: alchimie, magie, divination,...). Il peut également identifier les codes occultes auxquels il est confronté, puis les déchiffrer et les comprendre. Certains ouvrages occultes "classiques" susceptibles d'accroître la compétence de leurs lecteurs sont décrits dans le chapitre consacré à la Magie du Livre de Règles. Ce savoir ne s'applique pas aux sortilèges, aux livres et à la magie du Mythe de Cthulhu. Néanmoins, comme la plupart des adorateurs incultes des Grands Anciens versent aussi dans l'occultisme traditionnel, il peut parfois se révéler d'une certaine utilité.

■ PARACHUTISME (00%)

Cette compétence détermine l'aptitude d'un personnage à mettre et utiliser convenablement un parachute, militaire et sportif. Cette compétence ne couvre pas l'usage des sièges éjectables, mais un pilote entraîné sait comment s'éjecter automatiquement d'un avion (c'est ensuite qu'il aura besoin de la compétence Parachutisme, pour contrôler sa descente et atterrir sans casse).

Pour sauter d'un avion volant normalement, trois jets de dés sont nécessaires:

- Le premier pour sauter de l'appareil. Sur un échec, un petit problème se présente qui peut être corrigé par la réussite d'un second jet (sinon, le deuxième jet décrit ci-dessous s'effectue à -20%). En cas d'échec critique, le parachute se déploie trop tôt et s'emmêle dans l'appareil. Si on se sert d'une ligne statique pour le saut (attachée à un câble fixé dans l'appareil, comme c'est souvent le cas pour les parachutistes militaires), le jet s'effectue avec un score doublé ou triplé (au choix du Gardien).

- La réussite d'un deuxième jet permet au sauteur de contrôler la descente et de déterminer son point d'atterrissage. Les parapentes et parachutes sportifs accordent un large contrôle de la direction de la descente (bonus de 20% à 30% au jet selon les cas), alors que les parachutes militaires ne bénéficient que d'une manoeuvrabilité limitée et descendent beaucoup plus vite. Si le jet se solde par un échec, un ennui se présente (des fils emmêlés, un parachute mal ouvert, etc.) susceptible d'être corrigé par la réussite d'un autre jet (sinon, le troisième et dernier jet s'effectue avec un malus de 30% – 50% si le premier jet était déjà un échec). En cas d'échec critique, le problème est très grave: la toile ne se déploie pas ou se met en torche. Le seul recours est d'utiliser le parachute de secours (si on en a un), lequel nécessitera un autre jet réussi.

- Le troisième et dernier jet de dés détermine la qualité de l'atterrissage. En cas d'échec, il provoque des dégâts mineurs (1D6 points de vie et probablement une blessure ennuyeuse – contusions, foulure, entorse,...), qui peuvent être

évités par la réussite d'un jet de Sauter. En cas d'échec important (plus du double de la valeur de la compétence après l'application d'éventuels malus), il n'y a pas de jet de Sauter possible (1D6 points de dégâts et blessure automatiques). Si ce troisième jet de Parachutisme ou celui de Sauter aboutit à un échec critique, les dégâts sont de 2D6 points de vie, et assortis d'une blessure grave: fracture de la jambe, de la hanche, voire de l'épine dorsale, commotion ou traumatisme cérébral.

▪ **PERSUASION (15%)**

Un investigateur peut utiliser cette compétence afin de faire accepter un concept à son interlocuteur ou de le convaincre intimement du bien-fondé d'une idée. Comme pour Baratin, il importe peu qu'il s'agisse ou non d'une vérité. En revanche, les effets d'un jet de Persuasion réussi se prolongent pendant des semaines, voire des années, tant que les événements ou un autre jet de compétence ne changent pas la tournure d'esprit de la "victime", c'est pourquoi l'emploi de cette compétence peut nécessiter une heure de discussion, voire plus, selon le résultat que l'on tente d'obtenir.

▪ **PHARMACOLOGIE (00%)**

Cette compétence permet à son utilisateur de connaître le nom, les propriétés, les contre-indications et les effets secondaires de divers produits chimiques actifs sur l'organisme, drogues ou médicaments. Il peut aussi reconnaître les poisons et connaître leurs antidotes. Les chances de succès de cette compétence sont doublées si le personnage a réussi au préalable un jet de Médecine. L'utilisation seule de cette compétence ne permet pas de diagnostiquer une maladie ni un empoisonnement, mais seulement de proposer un traitement adapté aux symptômes apparents (avec le risque de soigner les symptômes, mais pas le mal...). Par contre, la connaissance du mal ou du poison en cause, permettent de doubler la valeur de cette compétence.

▪ **PHOTOGRAPHIE (10%)**

Cette compétence s'applique aussi bien aux photographes qu'aux cinéastes. Elle ne représente pas tant l'aptitude du personnage à prendre des photographies ou à filmer une scène, mais plutôt sa connaissance de la lumière, des sources lumineuses, de l'exposition, etc. nécessaires en vue d'un projet artistique et/ou technique. Elle lui permet de choisir les bons objectifs, les bons filtres, et les bons accessoires afin d'obtenir un résultat optimal et les effets désirés. Sans elle, certaines prises de vues pourront s'avérer floues, ou ne pas retranscrire le sujet tel qu'il devrait être.

En outre, elle permet à son utilisateur de procéder aux développements des prises de vues et – le cas échéant – de réaliser des agrandissements révélant des détails presque imperceptibles. A l'époque moderne, elle permet aussi d'utiliser les capacités des logiciels de traitement d'images, de retouches photographiques et de montage vidéo.

Selon les époques, son domaine d'application s'étendra de l'appareil photographique à soufflet du début de siècle aux appareils photonumériques modernes, en passant par les caméscopes et les caméras de cinéma.

▪ **PHYSIQUE (00%)**

Cette science étudie les propriétés générales de la matière, de l'espace, du temps et établit les lois qui rendent compte des phénomènes naturels. Elle regroupe les connaissances théoriques concernant la mécanique (pression, résistance des matériaux, mouvements...), les énergies (électricité, magnétisme,...), l'optique, la radioactivité et toutes les disciplines apparentées, ainsi que l'aptitude à fabriquer des appareils expérimentaux afin de mettre en application certaines idées. L'étendue de ces connaissances varie en fonction de la période. L'utilisation d'appareils inhabituels ou expérimentaux peut nécessiter également des jets en Electronique ou en Mécanique.

▪ **PILOTER UN AÉRONEF (00%)**

Cette compétence détermine l'aptitude d'un personnage à piloter un aéronef donné, qu'il convient de préciser lors du choix de cette compétence. Un investigateur pourra noter plusieurs types d'aéronefs différents sur sa fiche qui seront autant de compétences distinctes, et chacune d'elle commencera avec un pourcentage de base de 00%. Selon les époques, divers types d'aéronefs sont accessibles, et relèvent de compétences distinctes:

- **Epoque Victorienne (1890):** Piloter un Ballon.

- **Années Folles (1920-30):** Piloter un Ballon/Dirigeable, Piloter un Avion à Hélice.

- **Epoque Moderne (1990-200x):** Piloter un Avion à Hélice, Piloter un Jet Civil, Piloter un Avion de Ligne, Piloter un Chasseur à Réaction, Piloter un Hélicoptère.

Cette compétence permet de manœuvrer l'aéronef et d'effectuer des manœuvres en cas de besoin. Un jet de Pilotage devra être réalisé à chaque décollage, ainsi qu'à l'atterrissage; si les conditions de vol sont idéales (pas ou peu de vent, pas de nuages, temps dégagé et clair, piste en bon état), les chances de réussite pourront être doublées dans les deux cas.

Un échec simple au décollage indiquera un imprévu (bourrasque latérale, choc avec un oiseau,...) et nécessitera un second jet pour récupérer la situation (en cas de nouvel échec, l'appareil est endommagé et le pilote subira dès lors un malus de 1D4 x 5% à ses jets avec cet appareil). En cas d'échec critique, l'avion s'écrase en bout de piste et les conséquences pourront s'avérer fatale à tout ou partie de l'équipage (d'autant plus que les réservoirs de l'appareil sont pleins).

Un échec simple à l'atterrissage indiquera que celui-ci a été violent et que l'appareil a été endommagé (train(s) d'atterrissage, longerons, éventuellement moteur...) et nécessitera des réparations avant de pouvoir redécoller. En outre, si les passagers ne sont pas correctement attachés, ils pourront éventuellement subir des dommages consécutifs à ce choc. En cas d'échec critique lors de l'atterrissage, l'avion se "crashe" sur ou en dehors de la piste, entraînant de graves conséquences pour l'équipage et les passagers (blessures graves voire décès).

Au cours du trajet, le Gardien pourra demander au pilote d'effectuer des jets de compétence afin d'éviter des incidents mineurs (trous d'air, problème technique,...). En cas d'orage, ou de manœuvre délicate, le pilote devra également réussir un voire des jet(s) en fonction des circonstances.

En ce qui concerne la navigation et l'orientation en vol, il faut utiliser la compétence Navigation, sachant qu'avec 25% dans celle-ci, le personnage est à même d'effectuer un vol dans sa région à partir de son aérodrome et de revenir à bon port sans problème par beau temps.

▪ **PILOTER UN BATEAU (15%)**

Cette compétence sert à manœuvrer une embarcation à rames ou à moteur de taille modeste (moins de 30m. de long) en sachant anticiper les mouvements de tangage et de roulis liés à la navigation. L'utilisateur de cette compétence sera en outre capable de repérer d'éventuels récifs en étudiant les vagues et de prévoir une tempête en observant les changements de direction du vent. Elle permet d'amener le bateau à bon port en particulier lorsque la houle est formée. Quiconque possède au moins 25% dans cette compétence peut manœuvrer en toute sécurité une embarcation dans des conditions normales (mer calme, pas ou peu de vent). Les marins novices pourront cependant éprouver des difficultés à accoster même avec une simple barque pour peu que la mer soit un peu formée. Des jets de pilotage seront en particulier requis en cas de tempête, de visibilité réduite,...

Pour des bateaux de taille plus imposante (cargo, ferry et autres gros navires), à condition que le passé du personnage le justifie, il convient d'utiliser cette compétence associée à la compétence Commander un Navire. En dernier recours, un personnage peut utiliser cette compétence pour diriger de façon sommaire un tel navire, mais à la moitié de sa valeur, et sans qu'il soit question d'accoster dans un port...

Pour la navigation à la voile, il convient d'utiliser la compétence Naviguer à la Voile (hormis en cas d'utilisation du moteur d'un voilier).

En ce qui concerne la navigation et l'orientation en mer, il faut utiliser la compétence Navigation, sachant qu'avec 25% dans celle-ci, le personnage est à même d'effectuer une sortie en mer autour de son port d'attache et de revenir à bon port sans problème par beau temps.

▪ **PLONGÉE (00%)**

Cette compétence reflète l'aptitude à porter et utiliser un scaphandre doté d'un appareil respiratoire et à évoluer dans le milieu sous-marin en toute sécurité. Du début du 19^{ème} siècle jusqu'à la Seconde Guerre Mondiale, les scaphandres sont reliés à la surface par un long tuyau flexible pour l'alimentation en air (des bouteilles d'air apparaissent à la fin des années 20, mais sont peu utilisées). Les scaphandres autonomes se démocratisent après la guerre, et le plongeur moderne dispose de une à trois bouteilles dotées de mélanges spécifiques en fonction de la profondeur à atteindre (oxygène, hélium, hydrogène,...).

Cette compétence détermine également la connaissance du plongeur du milieu sous-marin et de ses dangers (accidents de décompression, ivresse des profondeurs, syndrome nerveux des hautes pressions à de grandes profondeurs,...), ainsi que les capacités techniques pour entretenir son matériel, voire effectuer des réparations mineures sur celui-ci. Elle lui permet en outre d'évaluer la capacité d'air à emmener en fonction du type de plongée envisagée et de sa durée.

La compétence Plongée ne se substitue pas à la compétence Nager. Un plongeur devrait être un nageur entraîné (40% au moins dans cette compétence).

▪ **PREMIERS SOINS (30%)**

Cette compétence correspond au pourcentage de chances que l'on a de réveiller un camarade inconscient, de réduire une fracture, de soigner une brûlure, de maintenir en vie un mourant, etc. Les Premiers Soins sont inefficaces contre les maladies et les empoisonnements, sauf avis contraire du Gardien. Un investigateur ainsi soigné continue à guérir à la cadence normale de 1D3 Points de Vie par semaine. En revanche, s'il est admis dans un hôpital, cette cadence est portée à 2D3 Points de Vie par semaine.

Celui qui ne parvient pas à employer avec succès Premiers Soins, est obligé d'attendre un certain temps avant de pouvoir procéder à un deuxième essai. Rien n'empêche, toutefois, qu'un autre personnage tente aussi sa chance.

- Cette compétence permet à son utilisateur de soigner 1D3 points de dommages par blessure qu'un autre personnage, ou lui-même, a subie. Ainsi, si un investigateur a été blessé par plusieurs projectiles, il peut bénéficier d'un jet de Premiers Soins par balle reçue, pour autant que celles-ci n'aient pas été tirées en même temps (ex.: une rafale de mitraillette), auquel cas il faut considérer qu'il ne s'agit que d'une seule blessure.

- Un blessé ayant perdu tous ses Points de Vie au cours d'un round de combat peut être maintenu en vie si l'on réussit *avant la fin du round suivant* à faire remonter son capital de Points de Vie à "+1" (au minimum) grâce à un jet de Premiers Soins. Attention: une blessure mortelle peut très bien faire descendre ses Points de Vie en dessous de zéro.

- Un jet réussi en Premiers Soins permet de ranimer instantanément un personnage assommé. Cette règle peut être étendue à tous les cas d'inconscience, si le Gardien le désire.

Une fois qu'un personnage a bénéficié des effets de cette compétence, il est ensuite impossible d'utiliser sur lui Premiers Soins ou Médecine, tant qu'il n'a pas été victime d'une nouvelle blessure. Son application prend au moins un round de combat. Voir également Médecine.

▪ **PSYCHANALYSE (00%)**

Grâce à cette compétence, un personnage peut calmer un individu atteint d'une folie temporaire ou à durée indéfinie pendant une journée environ. Si la démence persiste une fois ce délai écoulé, seul le temps pourra ensuite la guérir. Il faut moins d'une heure pour utiliser cette compétence et il n'est possible de tenter qu'un seul jet par traumatisme psychologique, quel que soit le nombre d'analystes disponibles.

- En cas de folie à durée indéfinie, l'aide d'un psychothérapeute peut éventuellement permettre au malade de gagner des Points de Santé Mentale et accélère la guérison. Voir le chapitre dédié à la *Santé Mentale* du Livre de Règle.

- La Psychanalyse ne permet jamais de posséder un nombre de Points de Santé Mentale supérieur à 5 x POU ou à 99 - le pourcentage en Mythe de Cthulhu.

Cette compétence englobe toutes les formes de psychothérapies et pas seulement celles développées par Freud. Si certaines techniques sont aussi vieilles que l'Humanité, la psychanalyse elle-même n'était pas très connue dans les années 1890. Au cours des années 20, elle est encore souvent assimilée à du charlatanisme et un médecin spécialisé dans les troubles mentaux est communément désigné par le terme "Aliéniste".

▪ **PSYCHOLOGIE (05%)**

Cette aptitude, universellement répandue, permet en observant un individu de se faire une idée, de manière empirique ou intuitive, sur son caractère et ses motivations. Le Gardien doit, en principe, effectuer secrètement les jets dans cette compétence et ne révéler aux investigateurs que les informations, vraies ou fausses, que leurs tirages leur permettent d'obtenir. Les joueurs ne devraient pas espérer détecter ainsi une tromperie habile, à moins que leurs personnages parviennent à déstabiliser leur interlocuteur.

▪ **SAUTER (25%)**

Une utilisation réussie de cette compétence permet à un personnage de bondir verticalement à une hauteur égale à sa propre taille, ou de franchir une faille de largeur équivalente. Il peut aussi, en prenant son élan, sauter une longueur égale à deux fois sa taille. Lors d'une chute, il a la possibilité de soustraire 1D6 points aux dommages qu'il doit normalement encaisser.

▪ **SCIENCE MILITAIRE (00%)**

Cette compétence représente la connaissance du fonctionnement des institutions militaires et de l'armée, une compétence générale englobant la stratégie, la tactique, les procédures, l'histoire et les traditions militaires, ainsi qu'une connaissance de base de l'équipement et des armes employées au sein de celle-ci. Bien qu'on ne puisse utiliser cette compétence pour se servir d'armes ou d'appareils militaires, son utilisateur sera à même de déterminer leur utilité, leurs points forts et leurs faiblesses. Pour résumer, Science Militaire permet à son détenteur de reconnaître un bombardier B-52 *Stratofortress*, mais pas de le mettre en route ou de le piloter. Tous les vétérans de l'armée devraient maîtriser cette compétence, au moins modérément (25-30%). Le Gardien peut envisager de donner à tous les personnages ayant un passé militaire d'au moins 5 ans un score de base dans cette compétence (20% + 2% par année de service au sein de l'armée au-delà de 5 ans, par exemple).

▪ **SE CACHER (10%)**

Cette compétence peut servir à échapper à des poursuivants ou à ne pas se faire repérer par des gardes, en se dissimulant dans l'ombre, derrière des meubles, des buissons, etc. Il convient de noter que cette aptitude ne peut être utilisée que s'il est *possible* de se dissimuler. Si un investigateur veut se déplacer en restant à couvert, il doit effectuer un Jet Combiné sous Se Cacher et Discrétion, dont on compare le résultat aux deux compétences, afin de déterminer s'il est parvenu à se déplacer à couvert, sans se faire repérer.

Certaines circonstances (pénombre, nuit, brouillard,...) peuvent faciliter l'utilisation de cette compétence, et le Gardien pourra alors appliquer des bonus à celle-ci.

Voir également la compétence Discrétion.

▪ **SERRURERIE (00%)**

Cette compétence permet de réparer des serrures (et éventuellement de fabriquer des clés au-delà de 50% dans cette compétence et avec l'outillage adéquat) et d'ouvrir des verrous à l'aide d'un passe-partout, d'un crochet de métal, ou de toute autre instrument adapté. Des serrures particulièrement complexes réduisent les chances de crochetage.

En plus de pouvoir ouvrir des portières de voiture ou des fenêtres de bibliothèques, le serrurier sera en outre capable de désamorcer des systèmes d'alarmes simples. Attention, cette compétence est inefficace à l'encontre des coffres perfectionnés et des dispositifs de protection les plus évolués.

Le Gardien peut combiner les jets en Serrurerie avec des jets de DEX ou de POU afin de faire face à toutes sortes de situations particulières.

▪ **SIGNAUX (05%)**

Cette compétence couvre la connaissance et l'utilisation des divers systèmes de signaux de communication utilisés aussi bien dans le domaine civil que militaire: sémaphores, héliographe, code Morse et télégraphe, alphabet radio, télécommunications et systèmes de communication satellite. Un score de 25% dans cette compétence permet d'avoir une connaissance de base des signaux sémaphores et du code Morse. A partir de 40%, le personnage est à même d'utiliser du matériel militaire et des systèmes numériques évolués. A partir de 50% dans cette compétence, le personnage est à même de décoder et retranscrire les signaux sémaphores et le code Morse sans problème dans des conditions normales de stress et de calme.

A noter que les équipements en panne de ce type ne sont pas réparable avec la compétence Signaux; selon le cas, il faudra utiliser les compétences Electricité, Electronique, Informatique ou Mécanique.

▪ **SUIVRE UNE PISTE (10%)**

Cette compétence permet de suivre une personne, un véhicule ou un animal en utilisant des traces laissées sur un sol meuble, ou jonché de feuilles. Pour chaque jour d'ancienneté de ces marques, les chances de succès du jet de compétence sont réduites de 10%. Une ondée peut, en outre, suffire à effacer toute trace. Il est impossible de Suivre une Piste sur du ciment, sur un sol dur ou de nuit... sauf circonstances exceptionnelles.

▪ **SURVIE (10%)**

Avec la compétence Survie, le personnage peut trouver de l'eau et du gibier, identifier les plantes comestibles, ou trouver un abri au sein d'un environnement qu'il connaît bien. Cette connaissance est déterminée par le background et l'entraînement du personnage. Celui-ci peut être désavantagé dans un autre environnement si les différences sont significatives (un personnage connaissant bien le milieu de la jungle et capable d'y survivre, ne sera pas aussi à son aise au milieu du désert saharien...).

La compétence Survie permet uniquement à son utilisateur de localiser un abri et de quoi subvenir à ses besoins vitaux (eau et nourriture). Certaines compétences comme Suivre une Piste, Discrétion, Grimper, ou des compétences de combat peuvent être requises par le Gardien afin d'obtenir la nourriture ou l'eau ainsi découverte(s).

Les compétences Histoire Naturelle, Biologie ou Pharmacologie peuvent aider à la Survie, à la discrétion du Gardien.

▪ **TROUVER OBJET CACHÉ (25%)**

Cette compétence permet à son utilisateur de repérer un passage secret, un compartiment caché, un indice, une voiture camouflée, des personnes embusquées ou tout autre chose du même ordre. C'est une des compétences les plus importantes pour un investigateur, et elle est en outre facile à employer.

COMPÉTENCES DE COMBAT

COMBAT À DISTANCE :

▪ **ARMES DE POING (20%)**

A employer avec toutes les armes ressemblant à un pistolet. Lorsqu'un personnage des années 1990 utilisera un pistolet-mitrailleur (MAC-11, Uzi, etc.), il faudra recourir à la compétence Mitraillette pour les tirs en rafales. Les différences de cadences de tirs des diverses armes de poing tiennent compte de leurs reculs respectifs et de leur maniabilité.

Le chargement et le maniement d'un pistolet à poudre noire pourront également nécessiter la réussite d'un jet en Histoire, si le Gardien en décide ainsi.

▪ **FUSIL (25%)**

Cette compétence donne la capacité d'utiliser n'importe quel type de fusil: non automatique, semi-automatique ou automatique. Lorsqu'un fusil d'assaut des années 1990 sera employé pour tirer en rafales, demandez un jet dans cette compétence. Faites de même quand un fusil de chasse sera chargé avec des projectiles compacts.

Le nombre de tirs possibles par round varie en fonction du type de l'arme, de son recul et du temps nécessaire pour ajuster une cible.

Si le Gardien le désire, il pourra exiger de ses joueurs qu'ils réussissent également un jet en Histoire lorsqu'ils se serviront d'un fusil à poudre noire.

Il est éventuellement possible de "fondre" cette compétence avec celle en Fusil de Chasse, afin de ne tenir compte que des différences entre les munitions employées.

▪ **FUSIL DE CHASSE (30%)**

C'est l'aptitude à utiliser n'importe quelle arme chargée avec des munitions à fragmentation. Comme les fusils de chasse tirent en "gerbes", les dommages infligés diminueront avec la distance, mais pas les chances de toucher. A une distance comprise entre 10 et 20 mètres, il sera possible de toucher 1D3 cibles groupées avec une seule cartouche. Le nombre de cibles groupées pouvant être atteintes sera d'1D6 si elles se trouvent entre 20 et 50 mètres du tireur. Il reviendra au Gardien de décider si des cibles sont assez proches les unes des autres pour que cette règle s'applique.

Les fusils de chasse à canon double peuvent être sciés, ce qui les rend plus faciles à dissimuler. Les armes ainsi modifiées ont été interdites aux États-Unis dès les années 20. Reportez-vous aux tables des armes à feu pour connaître leurs caractéristiques.

Lorsqu'un fusil de chasse est chargé avec des projectiles compacts (assimilables à des balles classiques), employez la compétence en Fusil. Il est éventuellement possible de "fondre" cette dernière avec celle en Fusil de Chasse, afin de tenir compte que des différences existent entre les munitions utilisées.

▪ **LANCER (25%)**

Cette compétence sert à lancer des objets sur des cibles, en s'arrangeant pour que ce soit la bonne partie des projectiles (la lame d'un couteau, par exemple) qui atteigne l'objectif. Un objet équilibré de la taille de la paume pourra ainsi être envoyé à une distance en mètres égale à trois fois la différence entre la FOR du lanceur et sa propre TAI ($(\text{FOR} - \text{TAI}) \times 3$). Toutefois, cette distance sera doublée s'il a été conçu spécialement pour être lancé. Mais ce sera au Gardien de choisir le multiplicateur, puisqu'une balle de base-ball ne se comportera jamais comme un javelot.

Si le jet est raté, on fera appel au hasard afin de déterminer l'endroit où atterrira le projectile. La différence entre le résultat obtenu aux dés et le score à réaliser pourra donner quelque indication sur l'éloignement relatif du projectile en question.

▪ **MITRAILLETTE (15%)**

Utilisez cette compétence lorsqu'un personnage fait feu avec un pistolet-mitrailleur ou une mitrailleuse. Certaines armes de ce type sont tellement petites (ex.: le Skorpion des années 1990), qu'il faudra employer Armes de Poing quand on s'en servira pour tirer au coup par coup. Il n'existait pas de mitraillettes dans les années 1890.

▪ **MITRAILLEUSE (15%)**

Employez cette compétence chaque fois que quelqu'un tire des rafales avec une arme montée sur trépied. Pour les tirs simples effectués avec de tels engins, utilisez plutôt Fusil. Dans les années 1990, il est parfois difficile de faire la différence entre des fusils d'assaut, des mitraillettes et des fusils-mitrailleurs.

COMBAT AU CORPS À CORPS :

▪ **ARTS MARTIAUX (00%)**

Cette compétence doit être employée en conjonction avec Coup de Poing, Coup de Tête, Coup de Pied ou Lutte. Si le jet d'attaque d'un investigateur est inférieur ou égal à son pourcentage en Arts Martiaux, les dommages qu'il infligera seront alors multipliés par deux. Un Coup de Poing réussi pourra ainsi infliger 2D3 points de dégâts, auxquels viendra s'ajouter le bonus aux dommages normal de l'attaquant. En effet, si cette compétence permet de doubler les dommages d'une arme naturelle, elle est sans effet sur le bonus aux dommages.

Une personne qui possède Arts Martiaux n'aura pas besoin d'annoncer quelle attaque elle entend parer au début d'un round de combat: elle pourra se contenter de le faire juste avant que son adversaire ne tente son jet de dés.

Cette compétence ne permet pas d'éviter les balles et autres projectiles.

Les arts martiaux ont été inventés par des peuples qui n'avaient pas le droit d'utiliser des armes, et il en existe de toutes sortes: judo, aikido, capoeira, karaté, savate, taekyun, taekwondo, kung-fu, etc. Si un personnage possède cette compétence, il devra préciser quel sport de combat il pratique... ou en inventer un. Dans les années 1890 et 1920, les écoles d'arts martiaux gardaient jalousement les secrets de leurs techniques.

▪ **BLOQUER (DEX x 2%)**

Cette compétence, optionnelle, permet à un personnage d'utiliser de gros objets pour se protéger. Tabourets de bar, fusils, tuyaux, branches et tout ce qui peut se tenir à deux mains peut être employé dans le cadre de cette compétence. Une utilisation réussie signifie que l'objet a intercepté l'attaque, mais il est important de noter que si les dommages infligés excèdent les Points de Vie de l'objet, il casse ou tombe et les points de dommages en excès sont infligés au personnage.

Comme la compétence Esquiver, Bloquer démarre à DEX x 2% et augmente avec l'expérience. Elle ne remplace pas les compétences Parades associées à certaines armes, comme les épées par exemple.

▪ **COUP DE PIED (25%)**

Ce genre d'attaque – qu'il s'agisse d'un simple coup de pied porté à la mâchoire ou à l'aîne, d'un élégant coup de savate ou d'un coup à pieds joints – fera toujours très mal lorsqu'il sera réussi. Un jet réussi en Arts Martiaux aura pour effet d'accroître les dommages infligés par un Coup de Pied.

▪ **COUP DE POING (50%)**

Cette compétence s'explique d'elle-même et doit être utilisée chaque fois qu'un personnage administre un coup de poing, un atemi de karaté, une claque violente, etc. On peut également l'employer pour parer un Coup de Pied ou un Coup de Tête et s'en servir avec les règles concernant les attaques visant à assommer. Un jet réussi en Arts Martiaux aura pour effet d'accroître les dommages infligés par un Coup de Poing.

▪ **COUP DE TÊTE (10%)**

Une des compétences les plus utiles dans les bagarres de rue. Elle permet à un investigateur de frapper le ventre, le nez, le front ou la nuque de l'adversaire avec son propre crâne. Cette arme naturelle peut être employée dans les lieux les plus exigus et sera d'autant plus efficace si la victime est surprise. Cette compétence ne peut pas être employée pour parer un coup. Un jet réussi en Arts Martiaux peut éventuellement accroître les dommages qu'elle inflige.

▪ **ESQUIVER (DEX x 2%)**

Cette compétence est idéale pour éviter les coups ou les projectiles si on a le temps de les voir venir. Un personnage qui esquive ne peut toutefois pas attaquer, ni rien tenter d'autre au cours du même round, à part parer.

On peut tenter d'Esquiver tout ce qu'on voit – un rocher qui tombe ou une voiture qui fait un écart, par exemple – afin d'éviter d'encaisser des dommages.

A l'instar des autres, cette compétence peut être augmentée par le biais de l'expérience.

▪ **LASSO (00%)**

C'est la capacité à faire tourner et à lancer une corde pour attraper une cible. C'est une compétence commune chez les cow-boys et les grimpeurs, qui demande une corde déjà bien assouplie par l'usage. Une corde neuve et raide peut ramener les chances de réussite à la moitié de la compétence.

La portée maximum est de FOR x 1m. pour un lancé à l'horizontale. Dans le cas d'un lancé vers le haut, pour accrocher quelque chose en surplomb, réduire la portée de moitié.

▪ **LUTTE (25%)**

La Lutte est une arme naturelle particulière, fréquemment employée pour réduire un adversaire à l'impuissance sans lui faire de mal. Cet adversaire a toutefois la possibilité de parer – au cours du premier round où elle est employée avec succès – par un jet réussi dans une compétence de combat (Lutte ou autre).

Si, au cours d'un round donné, on réussit une attaque en Lutte sans que celle-ci soit parée, on parviendra à placer une prise et on pourra ensuite choisir entre différentes options...

- **Immobiliser l'adversaire**, en effectuant une confrontation des FOR sur la Table de Résistance. Si l'assaillant l'emporte, il pourra ensuite maintenir l'adversaire en question aussi longtemps qu'il n'entreprendra aucune action.

- **Jeter à terre l'adversaire**. Réussite automatique.

- **Assommer l'adversaire** au cours du premier round ou des rounds suivants. Voir les règles concernant les attaques visant à assommer.

- **Désarmer l'adversaire** en réussissant un jet de Lutte lors de deux rounds consécutifs. Un investigateur aura ainsi la possibilité d'empêcher une attaque au corps à corps pendant le premier round, puis d'arracher l'arme des mains de son opposant pendant le second.

- **Infliger une blessure à l'adversaire** en réussissant un jet de Lutte au cours d'un des rounds suivants, ce qui aura pour effet de faire perdre 1D6 (+ le bonus aux dommages) Points de Vie à la victime. Il sera ensuite possible de lui causer de nouveaux dégâts en réussissant d'autres jets de Lutte.

- **Étrangler l'adversaire**. Il suffira pour cela de déclarer son intention, puis d'appliquer les règles sur l'asphyxie (voir Noyades). Il ne sera pas nécessaire de réussir un nouveau jet de dés.

Pour se libérer d'une prise de Lutte, l'adversaire devra réussir au cours d'un round de combat une confrontation sur la Table de Résistance de sa propre FOR contre celle du lutteur, à un moment correspondant à sa DEX.