



PROFESSIONS ET COMPÉTENCES DES INVESTIGATEURS DE MARS

Professions possibles

Aumônier/Psychothérapeute

Description : Les aumôniers/psychothérapeutes ont un double rôle de gestion des pensées et des esprits des colons. Dans leur rôle d'aumôniers, ils servent les besoins spirituels et religieux des colons et préservent les traditions et les histoires religieuses de la Terre. Dans leur rôle de psychothérapeutes, ils assurent le maintien et la reconstitution de la Santé mentale des colons. Beaucoup d'aumôniers/psychothérapeutes ne font pas vraiment de différence entre les deux rôles, alors que d'autres les distinguent soigneusement. Bien que leur titre officiel est *aumônier*, les aumôniers/psychothérapeutes peuvent être de n'importe quelle confession religieuse : on s'attend tout de même à ce qu'ils puissent répondre aux besoins spirituels de n'importe quel colon. Il n'est pas étonnant que les aumôniers/psychothérapeutes représentent une part essentielle de la vie de la Colonie.

Compétences : Bibliothèque, Ecouter, Histoire, Langue étrangère, Persuasion, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie.

Docteur en médecine

Description : A l'instar des autres époques, le médecin du XXII^e siècle cherche à sauver les vies humaines mais avec un équipement et des techniques plus avancés qu'à n'importe quelle autre époque de l'histoire humaine. Les médecins sont considérés comme des citoyens importants dans la Colonie.

Compétences : Biologie, Informatique, Médecine, Médecine spatiale, Pharmacologie, Premiers soins, Psychanalyse, Psychologie.

Fermier

Description : Le fermier colonial est, comme son prédécesseur de l'ère terrienne, intéressé par tout ce qui concerne l'agriculture. À la différence de ses prédécesseurs, le fermier actuel œuvre dans un monde étranger, souvent avec des formes de vie produites à partir de rien. Les fermiers coloniaux travaillent à diverses tâches essentielles, s'étendant de la maintenance des cuves des usines de production d'oxygène à la plantation d'Ohto sur la surface de Mars.

Compétences : Biologie, Chimie, Conduire engin lourd, Electricité, Histoire naturelle Mécanique.

Informaticien

Description : Les systèmes informatiques coloniaux sont essentiels à la survie des colons car ils servent à réguler toutes les subsistances vitales, surveillent la maintenance des structures et des véhicules de la Colonie, accomplissent des milliers de tâches essentielles de la vie courante (telles que le maintien de la communication entre les colons avec les ordinateurs par l'intermédiaire de leur PDA). Sans ces hommes et femmes extrêmement compétents pour concevoir, programmer, et dépanner les systèmes informatiques, la vie sur Mars serait bien plus difficile, voire impossible.

Compétences : Bibliothèque, Electronique, Electricité, Informatique, plus deux autres compétences personnelles.

Ingénieur Orbital

Description : Les ingénieurs orbitaux sont responsables de la conception, de la construction et de l'entretien des possessions orbitales de la Colonie, y compris les navires stationnés dans l'espace. La vie de l'ingénieur orbital est difficile et est souvent écourtée par les accidents qui ne sont pas rares dans l'environnement dur et impitoyable de l'espace.

Compétences : Action en basse gravité, Bibliothèque, Chimie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Physique et une compétence liée à Technologie spatiale comme spécialisation.

Ingénieur Planétaire

Description : Les ingénieurs sont essentiels à l'existence et à la croissance continue de la Colonie. Les ingénieurs planétaires maintiennent opérationnels les systèmes déjà existants et produisent de nouveaux équipements, habitats et véhicules. Les ingénieurs sont bien considérés et respectés car chacun dépend d'eux.

Compétences : Bibliothèque, Chimie, Electricité, Electronique, Géologie, Informatique, Mécanique, Physique et une compétence de Technologie planétaire comme spécialité.

Instructeur

Description : La Colonie a un excellent niveau d'éducation avec de nombreux instructeurs de qualité. Ceux-ci enseignent dans une grande variété de domaines allant des arts martiaux à l'histoire. La plupart des instructeurs sont compétents dans plusieurs domaines, mais certains ont suivi le cursus de l'enseignant traditionnel et ont choisi un seul domaine pour y exceller.

Compétences : Langue étrangère, Persuasion, Psychologie, plus trois compétences quelconques en tant que spécialités d'enseignement.

Officier de Sécurité

Description : Bien que la Colonie n'ait pas beaucoup d'activité en matière de crime, elle a besoin de personnes pour maintenir l'ordre et, plus principalement, pour se protéger des menaces extérieures. Les officiers de sécurité ont deux rôles dans la Colonie, celui de soldat et celui de policier. Ils sont formés principalement dans la tradition militaire, en prévision du besoin en forces armées pour le retour sur Terre.

Compétences : Action en basse gravité, Arts martiaux, Discrétion, Dissimulation, Ecouter, Electronique, Grimper, Persuasion, Premiers soins, Se cacher et deux compétences d'Armes.

Pilote d'avion

Description : Bien que Mars soit dotée d'une fine atmosphère, celle-ci est suffisamment dense pour permettre à des véhicules volants d'évoluer efficacement. La Colonie possède une variété de véhicules volants s'étendant du mini-hélicoptère monoplace aux lourds transporteurs de fret aérien. A cause de la petite taille de la Colonie, beaucoup de pilotes s'occupent eux-mêmes de leur propre avion (la plupart des avions de la Colonie sont *faits maison*) ou travaillent dans les équipes de maintenance.

Compétences : Astronomie, Electricité, Electronique, Ecouter, Mécanique, Piloter un avion et Trouver objet caché.

Pilote de petits appareils

Description : Les pilotes de petits appareils sont spécialistes dans le pilotage des plus petits vaisseaux spatiaux : comme des navettes, des avions de l'espace et des véhicules orbitaux. Pour la

plupart, ces pilotes se spécialisent précisément dans un modèle de vaisseau. Les pilotes utilisant les engins capables de passer de l'espace à l'atmosphère sont limités car peu connaissent bien les deux milieux. En raison du nombre restreint d'employés disponibles, la plupart des pilotes travaillent également au sein de leurs propres équipes de maintenance.

Compétences : Action en basse gravité, Astronomie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique, Piloter une navette ou un véhicule orbital.

Pilote de vaisseau spatial

Description : La Colonie a toujours quelques vaisseaux en fonction dans l'espace capables d'atteindre la Terre et elle a continué de former des équipages de vol durant toutes ces années en prévision du jour où les colons repartiraient vers la Terre. Ces équipages de vol passent la majeure partie de leur temps à aider les ingénieurs à maintenir opérationnels les imposants vaisseaux.

Compétences : Action en basse gravité, Astronomie, Electricité, Electronique, Informatique, Mécanique et Piloter un véhicule orbital.

Scientifique

Description : Il y a deux types principaux de scientifiques sur Mars. Le scientifique planétaire se spécialise dans l'étude de certains aspects des planètes, tels que la géologie, l'écologie, etc. La Colonie a un nombre restreint de scientifiques qui se consacrent à l'étude des ruines mystérieuses qui ont été trouvées et c'est une profession idéale pour un investigateur. L'autre type principal de scientifiques regroupe les spécialistes dans l'étude de l'espace et de ses composants, tels que les comètes, les étoiles et les planètes. Les recherches de ces derniers sont ciblées sur une échelle plus générale que celles des scientifiques planétaires qui se concentrent particulièrement sur une planète précise voire même sur un seul de ses aspects, mais les scientifiques spatiaux sont parfois spécialisés dans un domaine précis (tel que l'étude des comètes).

Compétences : Astronomie, Bibliothèque, Chimie, Informatique, Géologie ou Physique et une compétence scientifique comme spécialisation.



Professions

(de la 5^{ème} édition de L'Appel de Cthulhu et de Cthulhu 90)

Professions Modifiées/Remplacées

Certaines professions des ères précédentes sont encore pratiquées sur Mars, mais ont été modifiées ou remplacées par des professions équivalentes. Les professions suivantes existent maintenant sous les formes détaillées précédemment : Informaticien, Médecin (remplacé par Docteur en médecine), Fermier, Ingénieur (remplacé par Ingénieur Orbital et Ingénieur Planétaire), Militaire (remplacé par Officier de sécurité), Officier (remplacé par Officier de sécurité), Détective de police (remplacé par Officier de sécurité), Policier (remplacé par Officier de sécurité), Professeur (remplacé par Instructeur), Pilote (remplacé par Pilote d'avion, Pilote de petits appareils et Pilote de vaisseau spatial), et Technicien (remplacé par Ingénieur Orbital et Ingénieur Planétaire).

Professions Indisponibles

En raison des conditions sur Mars, certaines professions ne sont plus viables et certaines ne peuvent simplement pas être pratiquées, comme le Guerrier et le Pêcheur tribal.

D'autres ne sont tout bonnement pas nécessaires ou ne peuvent pas être pratiquées par la population, telles que Avocat, Athlète et Fonctionnaire.

Le travail effectué par certains autres, tels que les artistes de cabaret et les ecclésiastiques est effectué par des membres d'une autre profession comme élément de leurs passe-temps ou fonctions secondaires.

Les professions indisponibles sont : Anarchiste, Antiquaire, Artiste, Artiste de cabaret, Athlète, Avocat, Bûcheron, Camionneur, Criminel, Détective privé, Dilettante, Ecclésiastique, Ecrivain, Fonctionnaire, Homme d'affaires, Journaliste, Membre d'une tribu, Missionnaire, Musicien, Officier militaire, Parapsychologue, Pêcheur tribal, Punk, Révolutionnaire, Secrétaire, et Vagabond.



Compétences complètement nouvelles

Action en basse gravité

L'utilisation de cette compétence permet au personnage d'agir plus ou moins normalement dans une situation à pesanteur basse ou nulle (à la moitié ou moins de la pesanteur de Mars). Généralement un personnage avec n'importe quel niveau dans cette compétence pourra accomplir des tâches courantes sans problème. Les actions spéciales (telles que courir en basse gravité ou sauter d'un vaisseau spatial à l'autre) exigeront un test de compétence. L'échec se traduira par celui de l'action dans une certaine mesure (perte de contrôle de sa course ou échec de son amarrage au navire, par exemple). Utilisées dans des situations de pesanteur basse ou nulle, les compétences à caractère physique (telles que les compétences en Armes et les compétences de combat) devraient être ramenées à une moyenne avec cette compétence (mais sans toutefois excéder la compétence physique testée). La base de cette compétence pour tous les colons est de 10% car chaque adolescent suit un bref cours de formation en orbite.

Diriger un véhicule à distance

Cette compétence permet de contrôler des véhicules spatiaux commandés à distance tels que des drones. Un Personnage doit choisir un type particulier de véhicule commandé à distance pour être qualifié. N'importe quel niveau de compétence permet à un personnage de contrôler un véhicule en conditions normales, alors que des jets de compétence seront requis pour des actions plus difficiles. Ces jets peuvent également être modifiés à la discrétion du Gardien. Par exemple, diriger un drone de surveillance pour une recherche standard n'exigerait aucun jet pour un opérateur possédant la compétence, sauf pour le diriger dans une caverne étroite. Les diverses spécialisations de cette compétence servent à utiliser ces véhicules dans différents milieux comme les milieux aérien, aquatique, spatial ou terrestre. La base de cette compétence est de 05%.

Piloter un avion

La profession de pilote d'avion exige une quantité substantielle de compétences et de formations. Un investigateur avec cette compétence peut piloter son modèle d'avion choisi et doit faire des jets sous cette compétence quand les conditions l'exigent et pour n'importe quel atterrissage. Si les conditions d'atterrissage sont favorables (la piste bien plate, éclairée, l'aide d'une tour de contrôle par exemple) alors l'investigateur double sa compétence pour réussir. Dans des conditions défavorables (obscurité, piste cabossée, ou situation de combat par exemple) l'investigateur teste sa compétence avec son niveau normal. Les Gardiens peuvent souhaiter modifier la difficulté du jet si les conditions sont particulièrement mauvaises. Si un jet d'atterrissage est raté, alors l'appareil est endommagé et exige des réparations avant qu'il ne puisse repartir. Un échec grave aura

comme conséquence un plus grand degré de dommages et un résultat de 00 aura comme conséquence des dommages majeurs à l'appareil et au moins un mort.

Quand un joueur choisit cette compétence il doit également décider du modèle général de l'avion et du milieu (Mars ou Terre) pour lesquels sa compétence est valable. Les exemples des compétences de pilotage de la profession de pilote d'avion incluent : Pilote d'Hélicoptère (Mars), Pilote de Jet Fighter (Terre), Pilote de Jet civil (Terre), Pilote de Hummingbird (Mars). La base de cette compétence est 00%

Piloter une navette

Le maniement d'une navette est bien plus complexe que celui d'un avion. Cette compétence régit toutes les phases d'opération de la navette, du décollage à l'atterrissage. Un personnage avec n'importe quel niveau de compétence pourra effectuer des opérations standards de vol sans difficulté. Cependant, des situations spéciales exigeront des jets de compétence. Ces situations concernant une navette endommagée, des amarrages ou des atterrissages délicats, ou des tentatives pour faire des manœuvres imprévues avec une navette exigeront des jets de compétence comme d'autres situations, à la discrétion du Gardien. Certaines situations exigeront des jets modifiés, la modification du jet et les effets des échecs appartiennent au Gardien. Par exemple, un personnage essayant de faire atterrir une navette sur une piste plane avec des conseils radio emploierait sa pleine compétence, alors qu'un personnage essayant la même action avec des moteurs en feu et la moitié de l'aile gauche testerait sous le quart de sa compétence (si le Gardien se sent d'humeur miséricordieuse). Il y a quelques variétés de navettes, de taille et de capacité variables, ainsi un personnage doit choisir la compétence dans une classe particulière de navette. Les avions spatiaux sont considérés comme une classe de navette et un personnage doit le préciser dans sa compétence de pilotage pour en utiliser un. La base de cette compétence est de 00%.

Piloter un véhicule orbital (VO)

Le pilotage d'un VO exige un niveau élevé de compétence technique. Cette compétence couvre tous les aspects du pilotage d'un tel véhicule, y compris le diriger. Un personnage avec n'importe quel niveau de compétence peut manipuler un VO en opération simple de vol (cependant les individus moins habiles le feront moins convenablement). Des jets de pilotage peuvent être exigés dans les situations suivantes : le VO est endommagé, le VO s'arrime, le VO effectue une entrée d'urgence, et n'importe quelle autre situation pour laquelle le Gardien estime exiger un jet. Les jets et les résultats de l'échec sont laissés à la discrétion du Gardien. Par exemple, un personnage essayant d'arrimer un VO dans des conditions normales pourrait avoir à faire un jet sous la moitié de sa compétence, alors que le même personnage essayant de faire un atterrissage d'urgence avec un VO abîmé devrait le faire sous un quart de sa compétence. La base de cette compétence est 00%.

Sciences

Il y a deux catégories principales de compétences scientifiques :

- La première est celle des sciences planétaires et d'une manière générale tout ce qui englobe les diverses compétences traitant des planètes et des formes de la vie qui les habitent. En particulier, la biologie et la géologie sont des compétences scientifiques planétaires. Les joueurs qui souhaitent avoir une spécialisation en sciences planétaires devront établir les détails de leur compétence avec leur Gardien.
- La seconde catégorie principale des compétences sont celles reliées aux corps stellaires comme composants du continuum espace-temps et de l'espace-temps lui-même. Un Personnage avec cette compétence dans cette catégorie aura la connaissance de l'espace-temps ainsi que les diverses planètes, étoiles, comètes et ainsi de suite avec tout ce qui les concerne.

Avec l'aide du Gardien, les joueurs peuvent choisir des spécialités particulières dans un domaine général (chaque spécialité serait une compétence). Cependant, la plupart des spécialisations seraient des compétences possédées par des Personnages Non Joueurs, car la plupart des joueurs les trouveront trop spécifiques pour être utiles d'une manière générale. Techniquement, l'Astronomie fait partie de cette catégorie.

Quelques exemples de spécialisations scientifiques¹⁶ :

◆ Planétologie

Cette compétence est comparable à la compétence de Géologie, bien qu'elle ne concerne que les corps planétaires en général. Elle régit également la compétence du Personnage dans l'analyse générale d'une planète en tant que système, mais cette analyse restera plus générale que celle qu'un spécialiste (comme un géologue) pourrait faire. Par exemple, le Personnage avec cette compétence pourrait analyser des types de météorologies d'une planète donnée à l'aide d'informations appropriées mais le Personnage ne serait pas aussi précis qu'un autre spécialisé en Météorologie.

◆ Xéno-Archéologie

Les Personnages avec cette compétence ont reçu une formation pour l'exploration des ruines non-humaines sur Mars, l'identification et la datation de divers objets non-humains. Les Personnages avec cette compétence sont souvent spécialisés dans une des trois cultures qui sont censées pour avoir existé sur Mars. Les Personnages possédant ces compétences seraient également capables de travailler sur les sites humains, mais avec beaucoup moins de connaissances qu'un Archéologue.

◆ Xéno-Biologie

Un personnage qui possède cette compétence a été formé sur les fondations de la biologie standard (de fait tout xéno-biologiste est aussi compétent en Biologie) et a également reçu une formation théorique en biologie sur les formes de vie extraterrestres possibles. Bien que les humains aient vécu sur Mars pendant un certain temps, la science de la biologie se concentre toujours sur les formes de vie terrestre et la Xéno-biologie sur l'étude de la vie non-terrestre. Cette compétence pourrait prouver son utilité dans l'étude de la nature (et peut-être en déterminant les faiblesses) de diverses créatures du Mythe.

Technologie planétaire

La compétence Technologie planétaire regroupe les activités technologiques à la surface d'un monde avec un minimum de pesanteur (au moins 20% de celle de la Terre). Ces activités sont comparables en d'autres lieux que la Terre : Mars, par exemple. La base de cette compétence est de 00%. Si les joueurs le souhaitent, leurs personnages peuvent se spécialiser dans certaines technologies, ils devraient en établir les détails avec leur Gardien. Les exemples des compétences de Technologie planétaire peuvent être :

◆ Construction planétaire

Cette compétence régit la construction des structures s'étendant de petits bâtiments aux gratte-ciels immenses. Les Gardiens peuvent limiter les compétences des investigateurs à des domaines généraux tels que la petite construction, la construction moyenne et la grande construction. Les personnages avec cette compétence peuvent concevoir, diriger la construction et inspecter ces structures.

◆ Forage planétaire

Cette compétence régit une variété de travaux miniers allant de l'excavation prospective à la construction de complexes souterrains. Les Personnages avec cette compétence peuvent diriger des travaux miniers et inspecter les emplacements souterrains pour assurer leur intégrité structurelle. Les Personnages peuvent avoir diverses spécialisations dans cette compétence telles que le terrassement simple, le forage en grande profondeur, et ainsi de suite.

¹⁶ La base pour toutes les spécialisations scientifiques est de 00%.

Technologie spatiale

Cette compétence est semblable à Technologie planétaire si ce n'est qu'elle concerne les travaux de construction en pesanteur basse et nulle. Comme pour la Technologie planétaire la base de cette compétence est de 00% et les Joueurs qui souhaitent une spécialisation devront en établir les détails avec leur Gardien. Voici quelques exemples de cette compétence :

◆ Construction spatiale

Semblable à la Construction planétaire, cette compétence concerne la construction des structures en conditions de pesanteur basse ou nulle (aussi bien que dans le vide). Construire des vaisseaux spatiaux et des stations spatiales exige cette compétence. Les Personnages peuvent se spécialiser dans divers secteurs. Par exemple, un Personnage peut être un concepteur expert de vaisseau spatial.

◆ Forage spatial

Cette compétence concerne les travaux miniers en pesanteur nulle ou presque.



Compétences révisées

(issues de la 5^{ème} édition de l'Appel de Cthulhu et de Cthulhu 90)

Anthropologie

Cette compétence permet à un Personnage d'identifier la façon de vivre d'une personne à partir de son comportement. Si un investigateur possédant la compétence peut observer une culture pendant une période prolongée ou a étudié des documents détaillés et précis à son sujet, il peut faire des prévisions simples au sujet de cette culture (telle que ses morales et son comportement culturel). Avec une observation prolongée (au moins un mois) l'anthropologue pourra comprendre son fonctionnement et (avec l'utilisation de la compétence Psychologie) pourra prévoir les actions et les croyances d'un membre précis. Cette compétence sera limitée à ce que le personnage peut apprendre de ses observations de ses camarades colons et des informations issues des bases de données de la Colonie. Puisqu'il y a, de prime abord, une seule culture humaine sur Mars, cette compétence sera réduite sur Mars. Cependant, la Colonie possède des documents étendus et détaillés sur les cultures de la Terre avant la Grande Obscurité ainsi que des simulations informatiques sur les sortes de cultures ayant pu émerger. La base de cette compétence est de 00%.

Archéologie

Cette compétence permet de dater et d'identifier des objets fabriqués par les cultures passées et permet à un Personnage expérimenté de différencier des objets véritables des contrefaçons. Une étude complète de tels objets peut en révéler les buts ainsi que quelques informations sur la culture qui les a produits. Étant donné que les plus anciennes sociétés humaines sur Mars ne sont pas terriblement vieilles (et toujours en activité), cette compétence est limitée et le Personnage a certainement puisé pratiquement toute sa connaissance des bases de données coloniales. La Colonie possède de nombreux documents sur les sites archéologiques de la Terre et certains étudiants sont formés dans l'espoir que ces emplacements pourraient un jour être récupérés. Étudier des sites non-humains requière la compétence Xéno-Archéologie (bien qu'un personnage avec la compétence Archéologie pourrait étudier des ruines non-humaines plus efficacement qu'un Personnage sans aucune compétence, particulièrement dans la comparaison des objets humains et non-humains). La base de cette compétence est de 00%.

Arme de poing

Cette compétence régit l'utilisation des armes à feu de la taille des pistolets qui ne sont pas dans la catégorie des armes automatiques (Mitraillette). La base de cette compétence est de 20%.

Arts

Les compétences artistiques sont considérablement nombreuses et il appartient au Joueur et au Gardien de préciser un domaine spécifique pour un investigateur. Un Joueur peut choisir n'importe quel art non-littéraire (tel que la peinture à l'huile, le chanteur de Rock, le dessin sur ordinateur) en tant que compétence spécialisée. Un succès lors de l'utilisation de cette compétence débouche sur une performance agréable ou une œuvre artistique, en cas d'échec cela révèle une performance faible ou une production non-artistique. La base de cette compétence est de 05%.

Arts martiaux

Cette compétence reflète la formation spéciale d'une certaine forme d'arts martiaux (Tae kwon do, Karaté, Judo, Aïkido, Savate, Kung-fu, Tai Chi, etc.) et permet à une personne correctement entraînée de s'engager sérieusement dans un combat sans arme.

Cette compétence est utilisée simultanément avec Coup de poing, Coup de tête, Coup de pied ou Lutte. Si le jet d'attaque réussit et est en deçà du score de la compétence en Arts martiaux, les dommages sont doublés, sauf le Bonus aux dommages qui, lui, est appliqué normalement. Par exemple, une attaque par Coup de poing avec Arts martiaux infligerait 2D3+bd sur un jet réussi.

Un Personnage avec la compétence Arts martiaux peut choisir laquelle des attaques il va parer juste avant ces attaques et n'a pas besoin de faire ce choix en début de round. La base de cette compétence est de 00%.

Astronomie

Un Personnage avec la compétence Astronomie sait déterminer où se trouvent les étoiles et planètes à un moment particulier et quand les événements célestes (pluies de météores, passages de comètes, éclipses) se produisent. Les Personnages officiellement qualifiés (notamment ceux qui ont la profession de Scientifique) pourront en particulier calculer des orbites et avoir des connaissances générales supplémentaires sur les composants en rapport avec l'astronomie. Les PNJ auront souvent une spécialisation de cette compétence (Radio astronomie, par exemple). La base de cette compétence est de 00%.

Baratin

Cette compétence indique la capacité d'un investigateur à amener des personnes à être d'accord avec lui ou à accomplir une certaine tâche sans trop y prêter attention. Par exemple, un investigateur peut faire passer un document pour une autorisation légitime, ou convaincre un officier de sécurité qu'il a besoin de son pistolet. Alors que Baratin est un moyen efficace pour obtenir ce que l'on veut, une personne qui a un laps de temps pour réfléchir et réussit un jet d'Idée retrouvera sa lucidité et le Baratin échouera. De plus, Le Baratin peut seulement être employé sur un nombre restreint de personnes et n'est pas efficace sur celles qui se sont déjà forgé un avis. La persuasion de ces dernières exige l'utilisation de la compétence Persuasion. La base de cette compétence est de 05%.

Bibliothèque

Cette compétence représente les capacités d'un investigateur à découvrir des informations stockées sous diverse formes. Le temps requis pour utiliser la compétence dépend de l'organisation du support médias en question et la méthode de recherche. Si le média est totalement déstructuré, chaque utilisation de la compétence peut prendre huit heures. Si le média est simple-

ment catalogué (comme un catalogue ou un listing) chaque utilisation de la compétence nécessitera quatre heures. Si le média inclut également une aide à la recherche (comme un programme de recherche informatique), chaque utilisation de la compétence peut avoir besoin de trois, deux, ou une heure (à la discrétion du Gardien). La plupart des systèmes d'accès de la Colonie nécessitent trois heures, alors qu'avec un accès à priorité élevée cela peut exiger seulement quelques minutes. Naturellement, le temps passé et les résultats dépendront de la nature de l'information cherchée et de sa présence réelle. Bien que cette compétence puisse être utilisée pour localiser une information existante, mais elle n'en permet pas l'accès. Cela peut exiger du Baratin, de la Persuasion, de l'Informatique, du Marchandage, du Crédit ou la bonne vieille méthode de cambriolage. La base de cette compétence est de 35%.

Biologie

Un Personnage avec cette compétence possède les connaissances générales des sciences de la vie terrestre (Comme la botanique, l'écologie, la génétique, la microbiologie, la physiologie et la zoologie). Cette compétence peut être employée dans une multitude de cas : un PJ expérimenté peut développer un vaccin contre un nouveau virus ou déterminer la cause d'une mutation. Les investigateurs et les PNJ peuvent également se spécialiser dans certains domaines. Bien qu'une spécialisation aura comme conséquence une restriction du champ des connaissances générales, celles-ci seront plus pointues. Par exemple, un investigateur expérimenté en Botanique serait plus expert dans le domaine des plantes qu'un PJ avec la compétence générale Biologie. La Biologie (et les compétences associées) est une compétence scientifique. La base de cette compétence est de 00%.

Chimie

Cette compétence est obtenue après étude des compositions des substances, de leurs interactions dans divers milieux énergétiques (thermique, cinétique, etc.). Cette compétence permet à un Personnage de fabriquer divers produits (tels que des explosifs simples, des gaz, des explosifs, des toxines, etc.) si l'équipement approprié et les matières premières sont disponibles. Une personne peut également employer cette compétence pour analyser des matériaux afin de déterminer leurs propriétés chimiques, si les matériaux et les instruments appropriés sont disponibles. La base de cette compétence est de 00%.

Comptabilité

Bien qu'il y ait peu d'intérêt à tenir un livre comptable dans Fin des Temps, cette compétence peut être utilisée pour examiner ou préparer divers types de documents. Par exemple, un investigateur avec cette compétence examinant un ensemble de documents pourrait apprendre la répartition de diverses ressources dans la Colonie ainsi que la structure générale de leur organisation. La base de cette compétence est de 10%.

Conduire automobile

Bien qu'il n'y ait aucune voiture standard sur Mars, il y a beaucoup de véhicules équivalents et cette compétence régit leur utilisation. Quiconque possédant cette compétence peut utiliser les véhicules du même type que les voitures et les camions légers (tels que les divers véhicules présents dans la Colonie) dans des conditions normales. Faire des manœuvres dangereuses (telles qu'échapper à une poursuite ou conduire sur un terrain difficile) exige des jets de compétence. La base de cette compétence est de 20%.

Conduire un engin lourd

Cette compétence régit le maniement de grands véhicules, tels que les camions lourds, les véhicules de terrassement et leurs équivalents. Comme Conduire automobile, des jets de compétence sont exigés seulement en conditions inhabituelles ou dangereuses (comme vouloir défoncer une créature avec un bulldozer). Le Gardien peut limiter la compétence à certains mo-

dèles. Par exemple, utiliser un engin à grue peut-être plus complexe qu'un lourd camion de transport. La Colonie possède seulement quelques véhicules de construction lourds, mais ils sont toujours en service. La base de cette compétence est de 00%.

Coup de pied

Cette compétence régit toutes les formes de coups de pied, du simple coup de pied dans les tibias jusqu'au coup de pied sauté retourné. Généralement, des individus sans formation en Arts martiaux seront limités aux coups simples. Un individu peut parer avec un Coup de pied (coup de pied chassé) et la compétence Arts martiaux augmentera l'efficacité du coup de pied. Les règles d'Assommer ne s'appliquent pas à Coup de pied, à moins que le coup de pied frappe la tête (ce qui suppose l'utilisation des Tables de localisations des dommages ou de règles adaptées par le Gardien). La base de cette compétence est de 25%.

Coup de poing

Cette compétence régit la capacité d'un investigateur à infliger des dommages en frappant une cible avec ses mains. Cette compétence ne distingue pas les divers types de coups possibles (franchant de la main, revers de main, claque, poing fermé, etc.), mais pour les Personnages sans des compétences en Arts martiaux, l'attaque se fera avec le simple poing. Cette compétence peut être employée pour parer les attaques de Coup de pied, Coup de tête et Coup de Poing. La compétence d'Arts martiaux améliore l'efficacité de cette compétence. La règle pour Assommer peut également lui être appliquée. La base de cette compétence est de 50%.

Coup de tête

Cette compétence régit la méthode d'attaque d'un Personnage en donnant avec son front un coup dans l'abdomen, le visage ou l'arrière de la tête. Cette attaque peut être effectuée dans une situation étonnante et la majeure partie de son effet vient de sa rapidité inattendue. On ne peut pas parer avec un Coup de tête, mais la compétence d'Arts martiaux augmentera ses effets et les règles d'Assommer peuvent être alors être appliquées. Un Gardien avec le souci du réalisme peut exiger des Personnages utilisant cette compétences des jets de Chance pour éviter de prendre eux-mêmes des dommages. La base de cette compétence est de 10%.

Crédit

Il n'y a aucun système monétaire officiel sur Mars et les ressources sont distribuées en fonction des besoins. Utilisée comme telle la compétence n'a que peu d'intérêt. Les Gardiens peuvent, s'ils le souhaitent, choisir d'utiliser cette compétence pour indiquer le statut du Personnage au sein de la Colonie. Alors, la compétence reflète la manière dont la personne est respectée au sein de la communauté coloniale ou la possibilité pour elle d'obtenir des ressources, des services et des faveurs. Cette compétence peut être employée pour déterminer si un investigateur peut obtenir une faveur ou acquérir une ressource ou un service particulier. Utilisée de cette manière la compétence peut augmenter et baisser selon les conditions. Un Personnage déshonoré, par exemple, aurait une perte en Crédit. La base de cette compétence est de 15%.

Discrétion

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à se déplacer discrètement, sans attirer l'attention de ceux qui pourraient l'entendre. Cette compétence peut être utilisée en combinaison avec Se cacher pour rester invisible et silencieux. Si le jet de Se cacher échoue, la personne est vue et si le jet de Discrétion échoue, la personne est entendue. Un équipement particulier peut être nécessaire à la réussite de cette compétence. Par exemple, des capteurs audio sont capables de détecter des battements de cœur. Se mouvoir furtivement près de tels capteurs exigerait un certain dispositif de brouillage ou masquage électronique. La base de cette compétence est de 10%.

Dissimulation

Cette compétence permet de cacher, camoufler, ou masquer un objet ou plusieurs objets, en utilisant des débris, du tissu ou tout autre matériaux faisant illusion. Cette compétence couvre également le façonnage de panneaux, de portes et de passages secrets. La réussite d'une telle action cache de la vue le ou les objets en question, si les matériaux et les méthodes employées peuvent parer le moyen d'observation. Par exemple, cacher un objet chaud de capteurs thermiques exigerait du matériel masquant les sources de chaleur. En raison de la nature des capteurs et de l'équipement modernes d'observation, cacher des objets peut s'avérer long et exiger des matériaux spéciaux. Naturellement, il se produit toujours des situations où la simple dissimulation visuelle paraît suffisante.

Cette compétence peut être employée pour cacher un être de la taille d'un homme, mais ne suffirait pas pour éluder une inspection poussée. Il est toujours plus difficile de cacher de plus grands objets et une telle besogne peut exiger un effort de groupe. Cette compétence diffère de *Se cacher*. La base de cette compétence est de 15%.

Droit

Le droit colonial est suffisamment simple et assez clair pour que chaque colon adulte connaisse toutes les lois et leur mode de fonctionnement. Ainsi, aucune compétence spéciale n'est particulièrement exigée en ce qui concerne les lois coloniales. Un joueur peut, s'il le désire, étudier et obtenir la compétence dans les théories législatives telles qu'elles ont existé sur Terre (s'il ne ressent pas l'impression de gaspiller ses points de compétence). Un investigateur devra étudier durant 30-INT mois chaque loi de chaque région ou diviser sa compétence en Droit de moitié pour traiter des sujets législatifs impliquant de telles régions (ce qui impliquerait la plupart du temps une étude historique des lois). La base de cette compétence est de 00% pour le Droit sur Terre et de EDUx5% pour le Droit colonial (vu que tous les colons l'apprennent).

Ecouter

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à interpréter et identifier des bruits, comme surprendre des conversations, des chuchotements dans un milieu bruyant et des créatures le poursuivant. Cette compétence peut être utilisée pour déterminer si un investigateur endormi est réveillé par un bruit. La base de cette compétence est de 25%.

Electricité

Cette compétence permet à un investigateur de réparer ou de changer un équipement électrique, tel que les moteurs électriques de portes automatiques, les véhicules alimentés par batterie, les radios basiques et les capteurs simples. Dans beaucoup de cas, réussir une action sous cette compétence exigera des pièces ou des outils spéciaux. Dans les cas pour lesquels le dispositif nécessite des composants électriques et mécaniques (comme les portes d'un sas), les réparations et les modifications exigeront les compétences *Electricité* et *Mécanique*. Cette compétence ne couvre pas le domaine de la compétence *Electronique*. La base de cette compétence est de 15%.

Electronique

Cette compétence régit le dépannage et la réparation de l'appareillage électronique, comme les PDA, les ordinateurs et les lasers de communication. Les matériels électroniques ont besoin de pièces détachées pour être réparés. Ces pièces détachées ne peuvent pas être réparées ou simplement soustraites puisqu'elles sont conçues pour des travaux précis. Par exemple, sans sa puce appropriée, un PDA ne peut pas simplement être réparé. La base de cette compétence est de 00%.

Equitation

Cette compétence permet de monter des animaux en selle, comme le cheval, l'âne et la mule. Puisqu'il n'y a aucun de ces animaux sur Mars, il n'y a aucun besoin en cette compétence. Toutefois, si les investigateurs parviennent à trouver ou créer un animal de ce type (comme une créature du Mythe) pour le monter, cette compétence leur permettra effectivement de monter l'animal dans des conditions normales. Dans des situations dangereuses ou inhabituelles (comme le combat), l'investigateur devra faire un jet de compétence *Equitation*. Si le jet échoue, l'investigateur est éjecté et prend 1D6 points de dommages. Un jet réussi de *Sauter* réduit les dommages de 1D6. Si un investigateur mène un combat monté, il aura besoin d'une compétence *Equitation* et sa compétence d'arme perd au moins 50% ; les jets d'attaque et d'*Equitation* peuvent être modifiés à la discrétion du Gardien. La base de cette compétence est de 00%.

Esquiver

Cette compétence représente la capacité des investigateurs à éviter les coups physiques, les projectiles (se déplaçant relativement lentement), etc. Cette compétence ne permet pas à des investigateurs d'esquiver des attaques rapides de projectiles (comme les balles et les lasers). Un investigateur essayant d'esquiver ne peut effectuer aucune attaque pendant le round de combat, mais il peut parer.

Les investigateurs peuvent également utiliser leur compétence pour esquiver globalement les objets mobiles (comme des rochers déboulant ou des voitures approchantes) qu'ils peuvent voir ou entendre venir à temps. Un jet réussi permettra à l'investigateur d'éviter de prendre des dommages. Cette compétence peut augmenter par l'expérience, comme les autres compétences (exceptée la compétence *Mythe* de Cthulhu). La base de cette compétence est de DEXx2%.

Fusil

Cette compétence régit l'emploi des armes à feu qui utilisent un projectile unique (par opposition à *Fusil de chasse*). Cette compétence permet à une personne de tirer avec n'importe quelle sorte de fusil (carabine, semi-automatique, fusil gyroscopique, fusils de chasse à un coup, etc.). Cette compétence régit également l'utilisation des armes automatiques réglées en coup par coup (telle que les fusils d'assaut et les fusils de guerre). La base de cette compétence est de 25%.

Fusil de chasse

Cette compétence régit le fonctionnement des armes à feu qui tirent des projectiles multiples simultanément, comme des fusils de chasse et des carabines à fléchettes. Puisque la zone d'impacte des projectiles s'étend au fur et à mesure de la portée, la chance de toucher ne diminue pas avec la distance mais influe les dommages. De 10 à 20 mètres, 1D3 cibles peuvent être atteintes et de 20 à 50 mètres, 1D6 cibles peuvent être touchées. Le Gardien détermine quelles cibles sont assez proches pour être atteintes parmi l'ensemble des cibles. Utiliser cette compétence pour n'importe quelle arme dont les projectiles sont ainsi tirés. Par exemple, les armes de la marque *Constitution Arms* utilisées sur la Colonie peuvent tirer des munitions spéciales qui ont un effet similaire à celui des cartouches de fusil de chasse. Par conséquent c'est cette compétence qui régit les tirs effectués de cette manière. La base de cette compétence est de 30%.

Géologie

Cette compétence permet à l'investigateur qui a étudié un secteur avec des instruments appropriés de donner un âge approximatif d'une formation rocheuse ou d'une strate géologique, d'identifier beaucoup de types de fossiles, de distinguer divers minerais et minéraux, de localiser les sites prometteurs pour la prospection minière, d'évaluer des sols et de prévoir les activités volcaniques et sismiques (comme les tremblements de terre), les avalanches et ainsi de suite. Puisque les concepts de base sont

identiques, cette compétence concerne la géologie terrestre et martienne. La plupart des personnages seront plus spécialisés dans la particularité de la géologie martienne et auront quelques connaissances particulières des détails et des nuances de la géologie terrestre. La base de cette compétence est de 00%.

Grimper

Cette compétence reflète la capacité de l'investigateur à se mesurer à des surfaces verticales. Un Personnage grimpeur doit vérifier sa compétence tous les 3 à 10 mètres, selon les conditions de l'escalade. Des facteurs appropriés incluent la surface grimpée, son état et celui du grimpeur. Un Joueur dont l'investigateur essaie de grimper tranquillement doit faire un unique jet d'un D100 sous les compétences Grimper et Discrétion. Si le jet est réussi pour la compétence Grimper et raté pour la compétence Discrétion, l'investigateur grimpe avec succès mais sans discrétion. Si le jet est raté en Grimper et est réussi en Discrétion, l'investigateur tombe, mais sa chute est silencieuse. La base de cette compétence est de 40%.

Histoire

Cette compétence reflète la connaissance de l'investigateur en histoire. Cette compétence est testée quand l'investigateur est invité à se souvenir de faits du passé, d'une histoire d'un pays ou d'une région. Cette compétence peut également être utilisée dans d'autres domaines, comme pour déterminer certaines techniques anciennes (comme la fabrication de la poudre noire). Le jet de compétence devrait être modifié par le Gardien en fonction de facteurs tels que l'existence même de l'information. Naturellement, le Gardien devrait garder à l'esprit que les faits connus de l'histoire peuvent ne pas être réels. On enseigne beaucoup aux membres de la Colonie l'histoire de la Terre, en plus de l'histoire coloniale. La base de cette compétence est de 30%.

Histoire naturelle

Cette compétence reflète les connaissances des Personnages dans le domaine général des formes de vie sur Terre. Un Personnage doté de cette compétence aura une connaissance générale des styles communs de vie terrestres et connaîtra son type général d'habitat, de régime et de comportement. Tenter de se souvenir de faits sur des aspects plus obscurs du style de vie exigera un jet de compétence. Bien qu'il y ait une variété assez limitée de style de vie terrestre sur Mars, cette compétence peut être parfois utile. Tous les Personnages reçoivent cette compétence puisque chaque colon reçoit une éducation de base sur des styles de vie terrestre. La base de cette compétence est de 10%.

Informatique

Cette compétence régit les tentatives compliquées ou spéciales d'employer du matériel informatique et ses logiciels. Des investigateurs avec cette compétence sont formés aux langages et procédures de programmation et ont au moins l'expérience de base de différents matériels informatiques.

Cette compétence permet à un investigateur d'écrire des programmes, de rechercher et analyser des données obscures, endommagées ou cachées, de briser ou sécuriser un système, d'utiliser des configurations matérielles complexes, de fabriquer ou se défendre des virus, etc.

L'utilisation de cette compétence prend au moins une demi-journée (beaucoup plus pour des projets complexes, comme réparer un réseau infesté par un virus ou créer un programme de réalité virtuelle) et peut exiger des jets séparés de compétence à chaque étape. Le Gardien doit décider des résultats qui devraient rester secrets (après tout, vous ne savez jamais vraiment si vous avez détruit tous les virus...).

L'usage quotidien des PDA et des simples ordinateurs n'exige aucun jet spécial de compétence, bien que leur utilisation dans diverses tâches puisse exiger d'autres jets de compétence. Par exemple, un investigateur utilisant un ordinateur pour une analyse

chimique emploierait sa compétence Chimie. Cette compétence peut également exiger d'autres compétences en complément pour atteindre un résultat. Par exemple, un investigateur faisant un programme complexe pour l'utiliser dans une analyse chimique aurait besoin des jets réussis des compétences Informatique et Chimie. La base de cette compétence est de 00%.

Lancer

Cette compétence permet de frapper une cible éloignée avec un objet, comme un caillou ou un couteau. Un objet tenant dans la paume et ayant un équilibre correct peut être jeté à trois mètres pour chaque point de FOR de l'investigateur excédant la TAI de l'objet lancé. Un objet conçu pour être lancé (comme une balle ou un couteau) peut être jeté jusqu'à six mètres pour chaque point de FOR que l'investigateur a au-dessus de la TAI de l'objet. Les Gardiens peuvent modifier la distance suivant divers facteurs. Par exemple, une balle peut rebondir à une autre distance. Si le jet échoue, il faut déterminer aléatoirement où l'objet tombe. Plus le résultat du jet est éloigné de ce qu'il aurait dû être pour toucher la cible plus l'objet retombe loin de la cible. En présence de pesanteur basse ou nulle, la portée augmentera. Là où la pesanteur est de $1/n$ celle de la Terre, la force de l'investigateur est multipliée par n pour déterminer la portée du lancer. Toutefois, les Gardiens enclins aux simulations scientifiques peuvent choisir de préciser la situation à l'aide de la physique réelle. La base de cette compétence est de 25%.

Langue étrangère

Cette compétence représente la capacité d'un Personnage à comprendre une autre langue que sa langue natale. Il n'y a aucune limite au nombre de langues connues par un Personnage. Cette compétence régit la lecture, l'écriture et le parler. Un investigateur peut choisir d'apprendre une langue morte (comme le grec ancien ou le latin). Dans ce cas, il ne pourra que la lire et l'écrire. Les investigateurs peuvent choisir n'importe quelle langue humaine qui est disponible dans les bases de données de la Colonie (ce qui inclut presque toutes les langues) mais elles ne peuvent pas choisir de langues non-humaines (comme le Profond ou le Mi-Go).

Un jet de compétence sera exigé pour comprendre un ouvrage ou une conversation simple, mais un Gardien peut préciser que le document ou la conversation a plusieurs aspects complexes ou obscurs et exiger un jet pour chaque aspect. Le score de compétence peut également être réduit quand certaines variantes ou dialectes archaïques de la langue sont produits. Dans certains cas, des jets d'Histoire ou d'Anthropologie peuvent être exigés pour comprendre certaines expressions d'argot avec l'aide de documents historiques.

Plusieurs sujets de conversations banals ou du quotidien (tels que demander où se trouve la salle de bains ou l'heure qu'il est) ne requièrent aucun jet de compétence (si ces sujets sont entretenus dans la langue connue, naturellement). Pour faire passer une langue comme sa langue natale, un Personnage doit avoir au moins un score de INTx5 dans cette langue.

Pour identifier une langue vivante humaine inconnue, un jet de Connaissance est exigé. L'identification d'une langue morte humaine exige un jet d'Histoire ou d'Archéologie. L'identification des langues non-humaines exige un jet de compétence en Mythe de Cthulhu ou éventuellement un jet en Occultisme, dans certains cas.

Du fait que la vie coloniale est très confinée et que beaucoup d'autres langages sont représentés pour les préserver, chaque colon a un score de base dans une seule autre Langue étrangère de EDUx2%, et de 00% pour les suivantes.

Langue natale

Cette compétence représente la capacité des investigateurs de lire, écrire et parler leur langue natale. Bien que la Colonie

compte de nombreuses langues en service, la plupart des familles se servent d'un langage principal. Les langues dominantes de la Colonie sont l'anglais nord américain et le chinois. La Colonie s'essaie à créer une langue distincte propre à la Colonie, mais elle a bien du chemin à faire. Un investigateur reçoit un score de base à sa Langue natale de EDUx5%. Dans la plupart des cas, un Personnage n'aura pas besoin de faire de jet de compétence pour comprendre sa langue natale. Cependant, le Gardien peut exiger des jets quand un individu est confronté à un dialecte ou à une variante archaïque de la langue.

Lutte

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à s'engager dans un combat physique au corps à corps. Cette compétence soumet un adversaire en immobilisant ses membres. Si le défenseur d'une attaque par Lutte peut réussir lui-même une attaque de Lutte, l'attaque est parée et l'attaquant devra réessayer.

Si l'attaque réussit et n'est pas parée, alors l'attaquant a une prise sur l'adversaire et peut choisir une des options suivantes : L'attaquant peut immobiliser, à l'aide de sa FOR, l'adversaire en surmontant la FOR de ce dernier sur la Table de Résistance. Si le jet est réussi, la cible est immobilisée jusqu'à ce que l'attaquant essaie une autre action ou ne peut pas continuer à maintenir la cible (par exemple, l'attaquant peut être attaqué à son tour par une autre personne).

L'attaquant peut mettre au sol la cible. Cette option est automatiquement réussie si elle est choisie.

L'attaquant peut choisir d'assommer la cible. Voir les règles d'Assommer. Cette option peut être choisie à tout moment.

L'attaquant peut essayer de désarmer la cible. Une fois que la cible est maintenue, l'attaquant peut désarmer la cible par un deuxième jet réussi au prochain round de combat. Un succès désarme la main du défenseur ou le rend incapable d'employer l'arme efficacement. Les créatures avec des armes naturelles (comme les dents) ne peuvent pas être désarmées par cette attaque, mais peuvent être empêchées de les utiliser.

L'attaquant peut choisir de blesser physiquement son adversaire. Une fois que la cible est immobilisée, l'attaquant infligera 1D6 de dommages plus son Bonus aux dommages après avoir réussi un nouveau jet de Lutte le round suivant. Cette option peut être utilisée chaque round.

L'attaquant peut choisir d'étrangler son adversaire. Dès le début de l'attaque réussie l'adversaire commence à suffoquer, selon les règles de Suffocations, et cette attaque continue tant que l'attaquant le veut. L'attaquant n'a pas besoin de faire d'autre jet. Cette attaque suppose que la cible respire et peut être obstruée d'une façon ou d'une autre.

Quel que soit le type de dommage infligé lors d'une Lutte, la victime est tenue et peut seulement s'échapper en réussissant un jet sur la Table de Résistance en comparant la FOR de l'attaquant à sa DEX.

L'utilisation de la compétence Lutte devrait être adaptée par le Gardien dans certains cas. Par exemple, certaines créatures sont trop grandes pour être attaquées de cette manière et d'autres peuvent être de nature telle qu'elles ne peuvent pas être bloquées ou assommées. Dans certains cas, des vêtements de protection (comme les combinaisons spatiales) protégeront les humains contre certaines attaques de Lutte. La base de cette compétence est de 25%.

Marchandage

Cette compétence concerne les négociations des articles vendus ou commercialisés. Puisque la Colonie a peu de monnaie, la négociation est habituellement utilisée lors d'un troc de marchandises, de services ou d'informations. Le marchandeur offre un

prix (ou un échange) qu'il est disposé à payer pour un article, un service, etc. et pour chaque différence de 2% entre ce prix et le prix demandé, il doit soustraire 1% de sa compétence Marchandage. En cas de vente, le Gardien doit établir les valeurs relatives. Le vendeur ne vendra pas à perte, quelle que soit la réussite du jet de Marchandage. Le Gardien devrait déterminer secrètement le seuil minimum de vente. Cette compétence peut être combinée avec les compétences Crédit, Baratin ou Persuasion (selon la situation). La base de cette compétence est de 05%.

Mécanique

Cette compétence régit la réparation des objets mécaniques de base et permet à un Personnage de construire de simples machines. Elle permet aussi d'effectuer des travaux de base de menuiserie et de plomberie. Cette compétence est complémentaire à celle d'Electricité et les deux compétences peuvent être nécessaires pour réparer ou fabriquer des dispositifs avec des composants mécaniques et électriques. Il peut être exigé des outils et des pièces spéciaux pour accomplir une action sous cette compétence. Cette compétence ne régit pas les opérations complexes et sophistiquées (telles que la création d'une apesanteur) et ces tâches tombent dans le domaine de d'autres compétences. Cette compétence ne permet pas également le crochetage, sauf de très simples serrures : cette activité est régie par la compétence Serrurerie. La base de cette compétence est de 25%.

Médecine

Cette compétence reflète la formation médicale de l'investigateur. Elle régit la pratique de la médecine complexe et sophistiquée et diffère, à cet égard, des Premiers soins qui ont un objectif rapide et simple sur le terrain même. Cette compétence peut réussir si le problème est traitable et un jet raté oblige le soigneur à attendre un certain temps (à la discrétion du Gardien) avant d'essayer de nouveau la compétence (ceci simule le temps nécessaire pour reconsidérer les résultats du premier essai, faire de nouvelles tentatives, etc.). Un Personnage différent de celui qui a testé la compétence peut réessayer dès le round suivant l'échec initial. Cette compétence peut être employée pour donner les résultats suivants :

La compétence peut être utilisée pour donner des premiers soins et une réussite reconstitue immédiatement 1D3 de Points de vie ; et elle peut être employée une fois par attaque ou dommages. Voir la compétence Premiers soins, plus loin.

Dans le round de combat ou au suivant, un investigateur qui vient de mourir peut être ranimé si les points de vie donnés l'amènent à +1 PV ou plus. Cette action peut être facilitée par des médicaments ou des équipements spéciaux.

Un investigateur qui est soigné avec succès au moyen de cette compétence guérit de 2D3 de Points de vie par semaine, ou 2D4 avec un traitement ou un équipement terrestre.

Un succès avec cette compétence réanime immédiatement un individu victime d'une attaque par Assommer et peut (à la discrétion du Gardien) réanimer un individu sans connaissance.

Cette compétence peut être utilisée pour soigner divers maux et malformations (maladies, cancer, etc.) et pour exécuter des opérations chirurgicales (implant d'un cœur artificiel, par exemple). Des situations particulières peuvent amener la compétence à être inopérante. La base de cette compétence est de 00%

Mitraillette

Cette compétence régit l'utilisation de petites armes à feu à répétition, telles que les mitraillettes et les pistolets automatiques ou les pistolets à CO2, pistolets gyroscopiques en mode pleinement automatique (rafale). Le tir avec des mitraillettes et des pistolets automatiques en mode coup par coup qui peuvent être utilisés à une main est régi par la compétence Arme de poing. La base de cette compétence est de 15%.

Mitrailleuse

Cette compétence régit les tirs de mitrailleuses de petits, moyens et gros calibres montées sur bipieds, trépieds ou sur un axe de rotation. Si des tirs au coup par coup sont effectués avec une telle arme montée sur bipied, alors il faut utiliser la compétence Fusil si elle est meilleure que Mitrailleuse. La base de cette compétence est de 15%.

Mythe de Cthulhu

Bien que présentée comme une compétence, la compétence Mythe de Cthulhu diffère des autres du fait qu'aucun investigateur ne peut la choisir comme compétence professionnelle ou personnelle. De plus, un jet réussi sous cette compétence n'apporte aucune expérience. Des points en Mythe de Cthulhu peuvent être obtenus de trois manières. D'abord, la rencontre avec les manifestations du Mythe qui ont comme conséquence la folie. En second lieu, par les aperçus insanes de la nature de la réalité. Troisièmement, en étudiant divers textes particuliers sur papier ou autres supports. À la discrétion du Gardien, les investigateurs peuvent gagner des points en étant témoin d'une cérémonie ou en participant à certains événements. Bien que la connaissance du Mythe puisse souvent être utile aux investigateurs, le maximum de leur Santé mentale décline avec cette connaissance (99 moins les points en Mythe de Cthulhu).

Toutes les fois que les investigateurs sont confrontés aux créatures ou à la manifestation du Mythe, un jet réussi de cette compétence peut fournir aux investigateurs des informations. Par exemple, la compétence peut être employée pour identifier une créature, déterminer le but d'un rituel, reconnaître un texte du Mythe en feuilletant quelques pages. Comme indiqué précédemment, une telle réussite sous la compétence n'engendre ad'utiliser des appareils aucune augmentation de celle-ci.

Aucun être commun (tel qu'un humain), même avec une compétence en Mythe de Cthulhu à 99%, ne peut jamais approcher la connaissance et la compréhension complètes du Mythe. Même les Grands Anciens ne le comprennent pas entièrement, parce que son obscurantisme illimité est au-delà de la portée de quasiment tous les esprits (et certainement infiniment au-delà de la compréhension d'un esprit sain). Les humains peuvent tout au plus appréhender illusoirement quelques unes des pièces du puzzle et de ses mystères. La base de cette compétence est de 00%.

Nager

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à rester à flot et à se déplacer dans un liquide. Quand un investigateur est dans un liquide, un jet de Nager est exigé pour se sauvegarder de la noyade ou pour se déplacer si les conditions le justifient (mauvais temps, turbulence ou suivant la nature du liquide). Echouer à un jet de Nager débute la procédure de Noyade. Une personne qui commence à se noyer peut faire un jet de Nager chaque round. Sur un jet réussi, elle se maintient à la surface et peut refaire un jet le round suivant pour tenter de se déplacer. Si le deuxième jet échoue, elle recommence à se noyer. Puisqu'il n'y a aucune véritable occasion de nager sur Mars, les colons n'ont aucune expérience. Il n'y a aucune eau stagnante sur Mars car la Colonie n'a pas de piscine. Ainsi les Personnages ne sont pas susceptibles d'avoir une occasion de gagner cette compétence. Toutefois la base de cette compétence est de 00% (les humains ne sont pas des nageurs par instinct).

Navigation

Cette compétence permet aux Personnages de se guider à travers un territoire donné quelles que soient les conditions météo. Ceux qui possèdent des scores élevés dans la compétence sont familiers des données astronomiques, des plans, des instruments et de l'équipement en relation avec les satellites requis pour se diriger dans presque toutes les conditions. Les résultats d'un jet de compétence devraient être gardés secrets par le Gardien, puisque les investigateurs ne sauront pas automatiquement s'ils se

sont perdus. Cette compétence est également utile pour faire des cartes. Elle peut être employée pour diriger des véhicules terrestres et aériens, mais elle ne régit pas la navigation dans l'espace. Celle-ci exige la compétence spéciale de Navigation spatiale qui fonctionne comme la compétence Navigation, mais ne sert que la navigation des vaisseaux dans l'espace. Les pilotes des appareils capables d'entrer dans l'atmosphère auront les deux compétences car la Navigation spatiale n'est pas utile sur les planètes. La base de la compétence Navigation est de 10% et de 00% pour la Navigation spatiale.

Occultisme

Cette compétence représente la connaissance historique d'un individu des pratiques et des légendes occultes terrestres. L'utilisation de cette compétence permet à un investigateur d'identifier le matériel, le jargon et la philosophie ésotériques, ainsi que l'identification de divers textes et codes occultes. La lecture et la compréhension de certains travaux peuvent augmenter la compétence. Bien que cette compétence ne donne aucune connaissance directe du Mythe, l'Occultisme est souvent une clef ou une voie pour comprendre le Mythe (en décodant certaines références aux textes occultes, par exemple). La plupart des colons ont des connaissances des légendes et des mythologies de la Terre. La base de cette compétence est de 05%.

Persuasion

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à convaincre des personnes d'une idée ou d'un concept particulier, que ces idées et ces concepts soient bons ou pas. À la différence de Baratin, les effets de la Persuasion peuvent durer considérablement (peut-être même des années) jusqu'à ce que des événements aient comme conséquence un changement dans la croyance de la personne. Etant donné que les effets peuvent être durables, la compétence demande aussi une quantité d'heures considérables, selon le sujet et la cible. Le score de la compétence devrait être modifié en fonction de facteurs tels que les conditions, la croyance traditionnelle des personnes, la relation entre les individus, etc. Par exemple, un athée qui déteste une personne est peu susceptible d'être persuadé par cette même personne que Dieu est son sauveur. La base de cette compétence est de 15%.

Pharmacologie

Une personne avec cette compétence peut identifier, composer et distribuer une grande variété de drogues et de produits médicaux. Une telle personne a une connaissance des drogues, leurs effets secondaires et leurs interactions et elle a une bonne compréhension des poisons et des antidotes. À la différence de la compétence Médecine, cette compétence ne fournit aucune capacité de diagnostic médical, bien que la personne ait une connaissance générale des produits à employer pour traiter diverses situations. Par exemple, une personne avec la compétence Pharmacologie saurait que la drogue X a été utilisée pour traiter un cancer, mais elle ne pourrait probablement pas diagnostiquer la présence de ce cancer. Cette compétence est utile en conjonction de Médecine et Premiers soins. La base de cette compétence est de 00%.

Photographie

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à utiliser des appareils photos ou films cinématographiques, tels que les caméras à images numériques et les éventuels systèmes d'enregistrements d'images des PDA. Même si n'importe qui est capable d'appuyer sur un petit bouton, cette compétence permet à une personne de prendre des photographies artistiques, de développer des photographies et de créer divers effets spéciaux. Un utilisateur avec un score élevé dans cette compétence serait très habile à la manipulation d'images numériques et serait capable de produire des effets spéciaux sur des films (ou des images contrefaites). La base de cette compétence est de 10%.

Physique

C'est une compétence scientifique. Un investigateur avec cette compétence a une connaissance en pression, en matériaux, en magnétisme, en électricité, en optique, en radioactivité et autres aspects de l'univers physique. Un tel individu a également la capacité d'utiliser et peut-être de construire des instruments utiles à la recherche (les instruments complexes exigeraient les compétences Electronique, Electricité et/ou Mécanique). Les Personnages peuvent choisir de se spécialiser dans certains domaines de la physique (tels que la physique quantique). Si un Joueur souhaite se spécialiser, les détails doivent être établis par le Joueur et le Gardien. La compétence Physique est également utile à la compréhension des énergies, des régions ou des effets extraterrestres (en utilisant une méthodologie scientifique). La base de cette compétence est de 00%.

Premiers soins

Les investigateurs possédant cette compétence ont reçu une formation des procédures médicales de base pour diagnostiquer et appliquer un traitement. Cette compétence n'est pas aussi sophistiquée que Médecine et elle est limitée à ce qui s'appelle au mieux la médecine de terrain. La compétence peut être utilisée pour ranimer une personne sans connaissance ou assommée, immobiliser un os cassé, traiter des brûlures, pour pratiquer un massage cardiaque, etc. Cette compétence ne peut pas être utilisée pour traiter les maladies ou des situations médicales complexes. La compétence peut être employée pour soigner certains types d'intoxications, à la discrétion du Gardien. Les investigateurs blessés qui sont traités avec Premiers soins guérissent de 1D3 Point de Vie par semaine. Si un investigateur blessé est dirigé vers un service médical de la Colonie et soigné avec succès avec la compétence Médecine, l'investigateur récupérera 2D4 PV par semaine si des équipements de pointe et les procédures de traitement sont appliqués (ce qui est rarement le cas car ces matériaux, fabriqués sur Terre, sont en stock limité) ou 2D3 PV par semaine en utilisant les fournitures médicales standard de la Colonie.

Un Personnage échouant en Premiers soins devra attendre un laps de temps raisonnable (le temps exact est laissé à la discrétion du Gardien) avant d'essayer encore (le Personnage doit réévaluer la situation, se calmer, etc., pour essayer encore). Un autre Personnage avec la compétence peut réessayer les Premiers soins le round suivant l'échec.

Plus spécifiquement, cette compétence est appliquée dans les situations suivantes :

Un jet réussi sous cette compétence permet au blessé de récupérer 1D3 PV d'une attaque ou de dommages uniques. Par exemple, un investigateur, qui a été blessé trois fois au cours d'un combat et dont ces blessures n'ont pas été effectuées durant la même attaque, aurait droit à trois Premiers soins. Les Joueurs et les Gardiens qui souhaitent préciser les blessures peuvent enregistrer chaque dommage individuellement et permettre un traitement pour chacun d'entre eux. Cette compétence doit être utilisée juste après que les dommages aient été infligés (à la fin du combat, par exemple) pour qu'elle soit efficace.

Un investigateur, mort de la perte de ses PV et dont le corps est encore intact, est rétabli si les Premiers soins (+1D3 PV) ramènent ses Points de Vie à au moins 1. L'arbitrage du Gardien est exigé pour prendre en considération la sévérité et la nature des dégâts ainsi que l'équipement médical nécessaire. Néanmoins, l'utilisation d'un équipement de survie ou médical sophistiqué exige l'utilisation de la compétence Médecine et reste au-delà de la portée de la compétence Premiers soins.

A la discrétion du Gardien, un succès en Premiers soins réanimera une victime assommée ou qui a perdu connaissance (par le manque d'air suite à une fuite de sa combinaison, par exemple).

Une fois que les Premiers soins ont été appliqués avec succès à des dommages, d'autres applications de secours ou de Méde-

cine n'ont aucun autre effet. Cependant, de nouveaux dommages peuvent être soignés. L'utilisation de cette compétence prend au moins un round de combat, plus dans le cas de dommages plus sérieux. Des jets de compétence de Premiers soins peuvent également être facilités par certains équipements médicaux. La base de cette compétence est de 35%.

Psychanalyse

(voir le chapitre Santé mentale)

Psychologie

Cette compétence permet à un investigateur d'étudier un individu et de former une théorie concernant ses motivations et personnalités. Ce n'est pas une science exacte, ainsi le Gardien devrait faire les jets de cette compétence en secret et fournir au Joueur toute information en fonction du résultat du jet. Cette compétence peut être utile pour débusquer une duperie, si une étude appropriée est utilisée pour examiner les réactions de la personne. Elle est également utile pour diagnostiquer le bon (ou le mauvais) équilibre mental d'un individu. La base de cette compétence est de 05%.

Sauter

Cette compétence reflète la capacité d'un investigateur à sauter en hauteur ou en longueur. En utilisant avec succès cette compétence, l'investigateur peut sauter en hauteur verticalement à une distance égale à sa taille et saisir une prise ou un objet, sauter sans risque en bas verticalement à une distance égale à sa propre taille, sauter horizontalement sans élan sur une distance égale à sa taille et sauter deux fois cette distance horizontalement en courant un peu pour prendre de l'élan. Un investigateur faisant une chute peut retirer 1D6 points des dommages infligés par la chute s'il réussit son jet de compétence Sauter. La base de cette compétence est de 25%.

Se cacher

Alors que la compétence Dissimulation permet de cacher des objets, la compétence Se cacher permet la dissimulation de sa propre personne. Cette compétence est utilisée dans les situations dans lesquelles la personne cherchant à se cacher n'a pas de cache préparée à disposition. Cette compétence est employée seulement dans des situations de poursuite ou quand la personne cherchant à se cacher est sous surveillance ou dans un secteur gardé. Puisque pour utiliser cette compétence le Personnage profite des objets ou des zones appropriés (ombres, buissons, grands meubles, monticules de saleté), elle ne peut seulement être employée que quand ce type de couverture est disponible. Si un Personnage Se cachant essaie de se déplacer alors que la zone est sous surveillance, sa chance de Se cacher est réduite de moitié.

En raison de la nature des capteurs modernes (et des capacités sensorielles spéciales de quelques créatures) ce qui sert à Se cacher changera proportionnellement d'une situation à l'autre. Par exemple, des ombres noires cacheront une personne d'une observation normale, mais pas des capteurs thermiques. La base de cette compétence est de 10%.

Serrurerie

Cette compétence régit la réparation des serrures, la fabrication des clefs, ainsi que le crochetage de serrures. Les serrures difficiles réduiront les chances de succès. Cette compétence peut également être employée pour ouvrir des portes de véhicule et pour neutraliser certains systèmes d'alarme simples. La complexité des coffres-forts et des systèmes de sécurité sophistiqués est au-delà du domaine de cette compétence. Toutefois, la compétence couvre les serrures mécaniques et électroniques et les systèmes d'ouverture (tels que les clefs électroniques). Le Gardien peut permettre aux Personnages dotés des compétences Electronique et Serrurerie un jet pour neutraliser des systèmes de sécurité électroniques. La base de cette compétence est de 00%.

Suivre une piste

Cette compétence représente la capacité d'un investigateur à suivre une personne, un véhicule ou une créature à travers un milieu qui peut contenir des traces durables (telles que la terre molle) ou des signes (tels que des débris ou une trace de chaleur) laissés par le sujet pisté. Soustraire 10% de la chance de succès pour chaque jour passé depuis que les traces ont été laissées. Les conditions atmosphériques peuvent effacer des traces et certaines créatures ne peuvent pas être pistées à travers certains milieux. Par exemple, un être humain ne laisse pas de traces en marchant sur du béton. L'utilisation d'un équipement particulier pourrait augmenter la compétence ou simplement permettre d'être utilisée. Par exemple, un révélateur chimique pourrait détecter des produits chimiques émis par un corps humain permettant ainsi de pister la personne. La base de cette compétence est de 10%. Dans la plupart des cas, il sera difficile de pister des choses sur Mars.

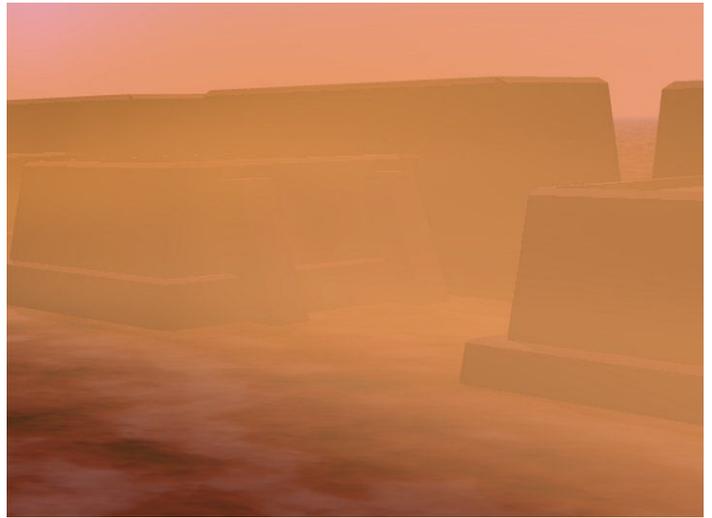
Trouver objet caché

Cette compétence régit la capacité d'un investigateur à détecter des portes secrètes, passages cachés, intrus cachés, véhicules cachés, etc. Un jet de compétence peut être modifié suivant les situations et l'équipement utilisé pour cette recherche. Par exemple, un investigateur équipé d'un capteur thermique qui recherche un autre humain se cachant dans un espace froid devrait avoir un bonus en conséquence. La base de cette compétence est de 25%.

Chances de base des nouvelles compétences

(NdT : Les chances de base des différentes armes sont fournies dans le chapitre Equipement. Pour les chances de base générales se reporter à l'Appel de Cthulhu éd 5 – Editions Descartes et/ou à la feuille de personnage)

Compétences	Chance de base
Action en basse gravité :	10%
Diriger un véhicule à distance :	05%
Piloter un avion :	00%
Piloter une navette :	00%
Piloter un véhicule orbital :	00%
Sciences :	00%
Technologie planétaire :	00%
Technologie spatiale :	00%
Droit sur Terre :	00%
Droit colonial :	EDUx5%
Navigation spatiale :	00%



Tempête martienne