

# LES DOMAINES DE COMPÉTENCES

Ce chapitre détaille les cinq DOMAINES DE COMPÉTENCES (Combat, Armes à feu, Communication, Adresse et Techniques) avec les compétences qui leur correspondent. Chacun se compose de six compétences. Un champ de compétences "Spéciales" regroupe l'Esquive, la Perception et les Mystères. Ces compétences fonctionnent exactement de la même façon que les autres, mais leur valeur de base est calculée différemment.

## LE JET DE COMPÉTENCE

Lorsque vous désirez faire accomplir quelque chose à votre personnage et qu'il existe une chance raisonnable pour qu'il puisse échouer, faites un jet de compétence. Au maître de jeu de décider quelle compétence paraît la plus appropriée et quels modificateurs appliquer.

### LES MODIFICATEURS

Il est plus difficile de jouer les funambules sur une corde lâche que sur une corde tendue. Il est plus difficile d'escalader les vitres glacées de la façade d'un gratte-ciel qu'une échelle ordinaire. Il est plus facile de toucher la cible quand on tire à la bonne distance par un dimanche après-midi radieux que lorsqu'on est gravement blessé au milieu d'un combat désespéré contre les hordes de Né cromutants enragés dans les catacombes sulfureuses, glissantes et noires de fumée qui s'enfoncent sous la Citadelle vénusienne du Commandeur Népharite Alakhai.

Par conséquent, les valeurs des compétences peuvent subir des MODIFICATEURS, fixés par le maître de jeu en fonction des circonstances.

Chaque modificateur entraîne un changement temporaire de la valeur de la compétence pouvant aller de 1 à 5 points. La valeur modifiée de la compétence est appelée CHANCE DE RÉUSSITE, ce qui dit bien ce que ça veut dire.

La table ci-dessus fournit un modèle d'appréciation des différents modificateurs possibles. Reportez-vous également aux règles de combat pour les modificateurs spécifiques à ce type de situation.

Il est impossible de prévoir toutes les situations susceptibles de se présenter en cours de partie, aussi le maître de jeu doit-il parfois improviser ses propres modificateurs. Gardez cependant à l'esprit qu'il faut généralement 4 ans de formation pour obtenir un +5 dans une compétence.

## LA VALEUR D'UNE COMPÉTENCE

Elle intervient à chaque fois que vous voulez utiliser la compétence en question. Cette valeur est égale à la somme de la valeur de base, plus les modifications apportées par les étapes de progression, plus tout autre modificateur éventuel. En bref, la valeur d'une compétence mesure le degré d'aptitude de votre personnage dans les différents domaines d'application couverts. Par exemple, une valeur élevée en Pistolets indique un fin tireur avec une arme de poing. Une valeur élevée en Éloquence signifie que votre personnage parvient à convaincre les gens d'en passer par tous ses caprices; avec une valeur élevée en Agilité, il est capable de décrocher un poste d'acrobate dans un cirque. La valeur d'une compétence se situe généralement sur une échelle de 1 à 20. Avec un 1, le personnage est complètement incompetent; un 20 fait de lui un expert.

## EXEMPLES DE MODIFICATEURS AU JET DE COMPÉTENCE

Circonstances	Blessures	Éclairage	Météo	Stress	Déplacement	Équipement
Modification -1	Le personnage a encaissé 1 ou 2 points de dommages dans une partie du corps	Aube/crépuscule en extérieur ou lampe-torche en intérieur	Vent ou pluie légère	On lui tire dessus	Il trotte	La poudre de ses cartouches est humide
Modification -2	Le personnage a encaissé 3 ou 4 points de dommages dans une partie du corps	Pleine lune en extérieur ou chandelle en intérieur	Grand vent ou forte pluie	On lui tire dessus de plusieurs directions	Il court	Il tente une poursuite en voiture avec un pneu crevé
Modification -3	Le personnage est blessé en plus d'une partie du corps	Chandelle dans une salle de gymnastique	Bourrasque, chute de neige ou de grêle	"ATTENTION ! Auto-destruction dans trois secondes !"	Il pique un sprint	Le viseur de son fusil est faussé ou déréglé
Modification -4	Le personnage a encaissé au moins 5 points de dommages dans une partie du corps	Lune voilée de nuages en extérieur	Neige ou tempête	Ses habits sont en feu	Il court pour sa vie	Il tente de brouiller un réseau de télévision avec un walkman
Modification -5	Le personnage a encaissé au moins 5 points de dommages dans au moins 2 parties du corps	Noir complet ou yeux bandés	Ouragan ou blizzard	Il est en chute libre, en route vers une mort certaine	Il est suspendu à un hélicoptère	Il essaie de corrompre son geôlier avec des cure-dents

### JET DE COMPÉTENCE

Le jet de compétence s'effectue toujours en lançant 1D20 que l'on compare ensuite à la chance de réussite. Quatre résultats sont possibles : une réussite parfaite, un succès, un échec ou une maladresse.

**RÉUSSITE PARFAITE.** Un résultat de 1 est toujours une RÉUSSITE PARFAITE. Ses conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du maître de jeu mais prennent toujours la forme la plus favorable possible. En combat, par exemple, une réussite parfaite inflige automatiquement le maximum de dommages à l'adversaire.

**SUCCÈS.** Un résultat égal ou inférieur à la chance de réussite est un SUCCÈS.

**ÉCHEC.** Un résultat supérieur à la chance de réussite est un ÉCHEC.

**MALADRESSE.** Un résultat de 20 est une MALADRESSE. Ses conséquences exactes sont laissées à l'appréciation du maître de jeu mais prennent toujours la forme la plus favorable possible. Elles devraient, cependant, être plus sérieuses pour un incompetent que pour un expert.

## ATTRIBUTION DES POINTS D'AVENTURE

L'une des tâches les plus importantes du maître de jeu est l'attribution des points d'aventure - trop de parcimonie risque de frustrer les joueurs, une trop grande générosité risque, au contraire, de les gêner et de faire disparaître leur goût du défi.

Voici quelques indications pour l'attribution des points d'aventure :

- 1 point pour un personnage qui, contre toute attente, parvient à sauver la partie grâce à un jet de dé spectaculaire ;
- 5 à 10 points pour un personnage qui accomplit seul un acte d'une bravoure extrême, comme vaincre un Commandeur Népharite ou sauver une division entière de troupes d'assaut blindées ;
- 2 à 4 points pour un personnage qui prend une part significative dans la réussite de l'aventure ;
- 2 à 4 points pour un personnage très bien interprété ;
- 1 point pour un personnage qui suit un entraînement spécialisé de deux mois (coût de l'entraînement : 10 000 couronnes)

## AMÉLIORATION DES COMPÉTENCES

Au fil des aventures, votre personnage va améliorer ses compétences et aussi en apprendre de nouvelles. Pour ce faire, il va gagner des points d'aventure qui pourront être convertis en étapes de progression ou servir à augmenter ses capacités de base. Les points d'aventure peuvent être utilisés sur le champ ou conservés pour plus tard.

- Avec UN POINT D'AVENTURE, vous pouvez cocher UNE ÉTAPE DE PROGRESSION, mais pas dans une compétence où votre personnage en compte déjà huit (maximum). Vous pouvez cocher huit étapes de progression dans n'importe quelle compétence, à condition toutefois que la valeur de compétence soit inférieure à la capacité de base sur laquelle elle se fonde.
- Avec TROIS POINTS D'AVENTURE, vous pouvez augmenter de 1 une capacité de base d'un personnage. Il n'y a pas de limite à ces améliorations, mais vous ne pouvez les augmenter que de 1 point à chaque fois.

- Avec TROIS POINTS D'AVENTURE, vous pouvez augmenter de 1 un niveau de perfection d'un membre de la Confrérie. Il n'y a pas de limite à ces améliorations, mais vous ne pouvez les augmenter que de 1 point à chaque fois.

L'amélioration des capacités de base se répercute immédiatement sur les caractéristiques de combat. Elle affecte aussi le nombre maximum d'étapes de progression que vous pouvez cocher dans chaque compétence, comme indiqué plus haut.

## COMBAT

### ARMES DE TRAIT

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence concerne les arcs et les arbalètes, les sables et autres antiquités à projectile.

### ARMES DE JET

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Aptitude à employer n'importe quelle arme de jet, du shuriken à la grenade à main en passant par le couteau de lancer et le javelot d'exercice.

### ARMES DE MÊLÉE

**CAPACITÉ DE BASE :** Force

Cette compétence interesse toute les armes de mêlée à une main et à deux mains, épées, couteaux, haches, matraques, tronçonneuse, etc. Cette compétence permet également de parer et détourner un coup donné en combat rapproché.

### CORPS À CORPS

**CAPACITÉ DE BASE :** Force

Capacité de se battre sans arme, en utilisant ses poings

(dommages = 1D3+bonus Offensif) et ses pieds (dommages 1D4+bonus Offensif). La spécialisation arts martiaux, réservée aux membres des Forces Spéciales, permet d'infliger des dommages égaux à 2D3+bonus Offensif avec les mains et 2D4+bonus Offensif avec les pieds.

### LUTTE

**CAPACITÉ DE BASE :** Force

L'art d'empoigner et d'immobiliser son adversaire. Cette compétence permet également de le projeter au sol. Les attaques qu'elle autorise n'infligent généralement aucun dommage à la victime, mais en cas de succès, l'adversaire est jeté au sol et immobilisé.

### MEURTRE SILENCIEUX

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence permet de tuer dans le silence le plus complet. En cas d'approche discrète de la cible et d'une attaque en combat rapproché, cette compétence permet de le faire sans bruit. Un échec avec cette compétence indique que la manoeuvre alerte le voisinage, l'attaque elle même restant un succès automatique.

## ARMES À FEU

### AUTOMATIQUES LÉGERS

**CAPACITÉ DE BASE :** Force

Aptitude à contrôler un tir en rafale avec une arme automatique légère, telle que pistolets-mitrailleurs (ne nécessitant pas une Force supérieure à 16). Permet aussi l'entretien et la réparation.

### AUTOMATIQUES LOURDS

**CAPACITÉ DE BASE :** Force

Aptitude à contrôler un tir en rafale avec une arme automatique plus lourde, comme un fusil d'assaut, un fusil-mitrailleur ou une mitrailleuse (nécessitant une Force de 17 ou plus). Permet aussi l'entretien et la réparation.

### FUSILS

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence est employée pour les armes à feu tenues normalement à deux mains, fusils, pistolets-mitrailleurs, fusils d'assaut, mitrailleuse, etc. Elle sert pour toutes les attaques mais, pour tirer en mode automatique, la compétence Automatiques appropriée est également nécessaire. Permet aussi l'entretien et la réparation.

### LANCE-GRENADES

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Permet l'utilisation et l'entretien des lance-grenades. Cette compétence sert pour toutes les attaques, mais pour tirer en mode automatique, la compétence Automatiques appropriée est également nécessaire.

### LANCE-ROQUETTES

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

La capacité à se servir de et à entretenir un lance-missiles portatif, anti-char ou anti-aérien par exemple. Cette compétence sert pour toutes les attaques, mais pour tirer en mode automatique, la compétence Automatiques appropriée est également nécessaire.

### PISTOLETS

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence gouverne l'usage des armes de poing, pistolets et pistolets-mitrailleurs. Elle sert pour toutes les attaques mais pour tirer en mode automatique, la compétence Automatiques appropriée est également nécessaire. Permet aussi l'entretien et la réparation.

## ADRESSE

### AGILITÉ

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence régit la plupart des disciplines athlétiques : le saut, la course, la natation, l'escalade, le saut à la perche, etc.

### COMMANDO

**CAPACITÉ DE BASE :** Volonté

Cette compétence régit la plupart des activités propres à l'entraînement des forces spéciales : la survie en terrain hostile, la plongée sous-marine, le pilotage de réacteur dorsal, etc.

### DEXTÉRITÉ

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Cette compétence est utile pour faire discrètement les poches de son voisin ou effectuer d'autres menus larcins en présence de témoins. Elle permet également de crocheter une serrure mécanique, de réussir des tours de cartes, de faire disparaître des objets, d'amorcer ou désamorcer des pièges, etc.

### DISCRÉTION

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Faculté de se fondre dans le décor de façon à ne pas se faire remarquer. Utilisée aussi lorsque l'on désire se camoufler, surprendre quelqu'un ou le prendre en filature.

### VÉHICULES AÉRIENS

**CAPACITÉ DE BASE :** Volonté

Plus que la simple capacité à maintenir un appareil en vol, cette compétence reflète la faculté de conserver son sang-froid et d'avoir le bon réflexe au bon moment. Utilisée lors des combats tournoyants, des batailles rangées, des poursuites, etc. L'échec se solde par un crash, un décrochement, un arrêt du moteur ou toute autre catastrophe similaire. Cette compétence gouverne le pilotage des avions, hélicoptères, hovercrafts, vaisseaux spatiaux, etc.

### VÉHICULES TERRESTRES

**CAPACITÉ DE BASE :** Coordination

Identique à la compétence précédente, sauf que les véhicules concernés sont les voitures, véhicules à chenilles, motos, mé-ka, etc.

## COMMUNICATION

### ADMINISTRATION

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Connaissance des rouages de l'administration, des formulaires à remplir, des coups de téléphone à donner, des personnes à qui parler et du discours à leur tenir pour parvenir à ses fins, traiter avec les autorités, etc. Utile pour obtenir un rendez-vous avec les gros bonnets. La connaissance du droit est également attachée à cette compétence.

### ASTUCE

**CAPACITÉ DE BASE :** Personnalité

Cette compétence est utilisée pour abuser quelqu'un, se faire passer pour un autre, se déguiser, etc. Très utile aux agents travaillant en sous-marin, fouineurs en tous genres, espions corporatistes, Inquisiteurs et récupérateurs de confidences de toutes sortes.

## UTILISATION DES CAPACITÉS DE BASE

Il arrive parfois que l'expérience passée de votre personnage ne vaille pas tripette et qu'il ne puisse plus compter que sur ces ressources physiques et mentales, à savoir ses capacités de base. C'est le cas, notamment, lorsqu'il essaye de soulever une poutrelle d'acier de 200 kg posée sur la poitrine d'un de ses compagnons d'armes, de se défendre contre l'agression mentale d'une créature maléfique usant de Symétrie Obscure pour envahir son esprit, de résister au poison ou au gaz ou de déchiffrer quelque obscur symbole mystique inconnu de l'homme, tracé avec du sang.

Dans ce genre de situations, il doit utiliser ses CAPACITÉS DE BASE au lieu de compétences. La plupart du temps, il est spécifié dans le texte lesquelles il vaut mieux employer.

**DÉTERMINATION DE LA DIFFICULTÉ.** Le maître de jeu doit apprécier la difficulté de l'entreprise envisagée, allant de Très facile à Extrêmement difficile. Cette difficulté est ensuite convertie en un niveau compris entre 1 et 25 :

Difficulté	Niveau de difficulté
Très facile	1
Facile	5
Moyen	10
Difficile	15
Très difficile	20
Héroïque	25

Si la capacité de base est égale au niveau de difficulté, la chance de réussite de l'action est de 10. Si la capacité de base est supérieure au niveau de difficulté, on ajoute 1 à la chance de réussite pour chaque point de différence. Si la capacité de base est inférieure au niveau de difficulté, on ôte 1 à la chance de réussite pour chaque point de différence.

Si la différence en la faveur de la capacité de base est d'au moins 10 points, le succès est automatique. Si la différence en la défaveur de la capacité de base est d'au moins 10 points, l'échec est automatique. En cas de résultat automatique, aucun jet de dé n'est requis.

**EXEMPLE.** *McBride (Vitalité 14) est exposé à un gaz innervant dont le niveau de difficulté est 20. La capacité de McBride est inférieure de 6 points ; la chance de réussite par défaut de 10 est modifiée de -6. Michel doit obtenir 4 ou moins avec 1D20 pour que son personnage résiste aux effets du gaz. Contre un gaz de difficulté 24, McBride serait irrémédiablement perdu du fait que l'échec est automatique.*

Lorsque deux personnages comparent directement leur valeur, par exemple pendant un combat rapproché, le personnage à l'initiative de l'action oppose sa compétence au niveau de difficulté représenté par la compétence de l'adversaire.

## ÉDUCATION

**CAPACITÉ DE BASE :** Personnalité

Savoir comment se comporter de façon adéquate et faire bonne figure en société. Cette compétence fait également office de culture générale dans le monde de *Mutant Chronicles*. Elle permet d'impressionner ses interlocuteurs, qu'il s'agisse de clochards ou des membres d'un conseil d'administration. Indispensable dans les réceptions mondaines, à moins de tenir à se ridiculiser ou de pouvoir compter sur une Personnalité exceptionnelle.

## ÉLOQUENCE

**CAPACITÉ DE BASE :** Personnalité

Aptitude à convaincre un auditoire de la justesse de ses affirmations, l'éloquence combine l'art de la formule et la faculté de faire bonne impression. Indispensable aux politiciens, avocats, carriéristes, religieux, officiers supérieurs, chefs de gangs, etc. Fréquemment utilisé pour s'adresser aux foules ou faire appel aux sentiments des individus.

## TECHNIQUES

### CHIMIE

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Connaissance des produits chimiques et de leurs mode de préparation. Peut servir pour identifier une substance inconnue, fabriquer un explosif, préparer un poison ou un gaz et à bien d'autres choses encore. [La pharmacopée est également attachée à cette compétence.](#)

### ÉLECTRONIQUE

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Cette compétence permet de construire, modifier et réparer un appareil électronique tel qu'un robot, un appareil électroménager, un système d'alarme, un détonateur, etc. Elle est également employée pour les ordinateurs [et appareils cybernétiques.](#)

### INFORMATIQUE

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Faculté de programmer, modifier, utiliser et réparer un ordinateur. De nombreux programmes peuvent être utilisés par n'importe qui sans nécessiter aucun jet, mais cette compétence fait de celui qui la possède un expert en informatique.

## SPÉCIALES

### ESQUIVE

**CAPACITÉ DE BASE :** bonus Défensif

Cette compétence est utilisée lorsque l'on veut tenter d'éviter le feu de l'ennemi ou d'autres menaces potentielles se rapprochant à toute vitesse. Elle fonctionne davantage comme une sorte de sixième sens que comme une véritable compétence.

### PERCEPTION

**CAPACITÉ DE BASE :** bonus de Perception

Lorsque le maître de jeu a besoin de savoir si votre personnage détecte ou non un objet dissimulé, soit qu'il soit en train de fouiller activement, soit qu'il ait simplement la possibilité de remarquer quelque chose, il effectue pour lui un jet secret de Perception.

## INTERROGATION

**CAPACITÉ DE BASE :** Personnalité

Cette compétence est employée pour tenter de soutirer des informations à son interlocuteur, que ce soit lors d'une interview, d'un interrogatoire, d'un contre-interrogatoire ou d'une conversation anodine. Avec une technique adéquate, la victime ne réalise qu'après coup l'ampleur de ses révélations. Absolument essentielle aux journalistes, procureurs, Inquisiteurs, agents secrets, policiers et autres enquêteur, cette compétence couvre aussi bien la rhétorique que l'intimidation pure et simple.

## NÉGOCIATION

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Cette compétence concerne tout ce qui touche à l'argent, à l'économie et à la finance, du simple marchandage avec le trafiquant de rue aux tractations boursières de haute volée. Savoir comment passer un marché et où obtenir les meilleurs prix. Les pierres angulaires de cette compétence sont l'évaluation, le calcul et la persuasion.

### MÉCANIQUE

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Cette compétence permet d'assembler, de modifier ou de réparer un matériel mécanique, robots, moteurs, véhicules, machines, outils, etc.

### MÉDECINE

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Aptitude à faire un bandage, réduire une fracture, soigner une commotion ou un choc et ainsi de suite. Cette compétence donne aussi des connaissances en pharmacie et permet d'indiquer quel médicament prescrire pour telle maladie et quel antidote administrer contre tel poison.

### SYSTÈMES D'ARMEMENT

**CAPACITÉ DE BASE :** Intelligence

Aptitude à utiliser, réparer et entretenir tous les systèmes d'armement, y compris leurs accessoires, munitions, viseurs, chargeurs, etc. Par exemple, elle permet de modifier une arme existante pour lui faire accepter un autre type de munitions, d'augmenter sa cadence de tir ou la contenance de son magasin, etc. Cette compétence est également employée pour amorcer ou désamorcer une charge explosive.

### MYSTÈRES

**CAPACITÉ DE BASE :** Niveau de perfection

Cette "compétence" n'est mentionnée ici que pour rappeler que les sorts sont acquis avec les étapes de progression dites "au choix". L'apprentissage des sorts, réservé aux seuls Inquisiteurs, Mystiques et [Observateurs](#), est résolu séparément du reste des compétences. Reportez-vous aux chapitres *La Confrérie* et *les Mystères* pour plus de détails.

### SUPERSCIENCES

**CAPACITÉ DE BASE :** Aucune

Cette "compétence" n'est mentionnée ici que pour rappeler que les sorts sont acquis avec les étapes de progression dites "au choix". L'apprentissage des procédures, réservé aux seuls Chercheurs, Conseillers et Commandos de la Mort, est résolu séparément du reste des compétences. Reportez-vous au chapitre *Le Cartel* pour plus de détails.

**EXEMPLE.** McBride, armé d'un glaive Punisher, décide de charger la sentinelle armée d'un fusil d'assaut Panzernacker.

Michel fait les somme des différents modificateurs pour McBride :

- Compétence Arme de mêlée : 14
- Modificateur de la charge : -3
- Modificateur de l'arme : +3

Le Maître de jeu fait de même pour la sentinelle :

- Compétence Arme de mêlée : 13
- Modificateur de l'arme : -3

En tenant compte des différents modificateurs, la compétence modifiée de McBride est supérieure de 4 points à celle de la sentinelle ; la chance de réussite par défaut de 10 est modifiée de +4. Michel doit obtenir 14 ou moins avec 1D20 pour que son personnage réussisse son attaque. Si la sentinelle était armée d'une baïonnette, la différence de compétence aurait été de -2 en la défaveur de McBride, soit une chance de réussite de 8 sur 1D20.