

# JEU DE RÔLE NAHEULBEUK

## LES FICHES POUR LE MAÎTRE : DÉTAIL DES COMPÉTENCES

Les compétences dans notre jeu sont de trois sortes : défauts, qualités et aptitudes. Elles font partie de la même liste.

Il y a trois manières de développer les compétences :

En choisissant son origine, on écope d'un certain nombre de compétences/défauts/qualités, de base ou bien à choisir

En choisissant un métier, on vient s'ajouter des compétences (et parfois en annuler d'autres qui proviennent de l'origine)

En prenant de l'expérience, on peut choisir à certains niveaux de nouvelles compétences dans la liste optionnelle

Certaines compétences définissent un comportement, d'autres permettent de réussir plus facilement des épreuves... Bref le choix est varié. L'ensemble est détaillé de manière chiffrée dans le tableau "Résumé des compétences".

Notez que pour ce qui concerne les compétences "débloquées au passage de niveau" il s'agit à la fois d'une seule compétence, qui sera au choix du joueur choisie dans la liste de ses compétences optionnelles sur la fiche d'origine ou la fiche de métier.

# COMPÉTENCES PLUS OU MOINS UTILES

v.1.1

**AMBIDEXTRIE (AD) :** À partir du niveau 2, le héros peut prendre une arme dans chaque main. Cela ne sert pas à grand-chose, sauf qu'il pourra donner deux attaques par assaut s'il atteint ou dépasse un score d'adresse de 14. Ce qui lui donne bien sûr deux fois plus de chance de se blesser tout seul...

**AGORAPHOBIE (INT) :** Les personnages agoraphobes ont peur des gens, de la foule. En présence d'une foule (taverne, place du marché...), à la demande du Grand Vilain MJ, le héros devra réussir une épreuve d'intelligence +4 pour garder le contrôle de lui-même. S'il échoue, il prendra la fuite et devra être convaincu par les autres de reprendre sa place dans le groupe. C'est dommage, mais c'est comme ça.

**APPEL DES RENFORTS :** Cette compétence permet de fuir très vite en arrière en oubliant ses petits camarades derrière soi. Le héros qui sait fuir (dignement, bien sûr) ne sera jamais touché par des ennemis au moment de leur tourner le dos pour détalé. Bien entendu, les Barbares et les Paladins ne font jamais ça...

**APPEL DU SAUVAGE (INT) :** Le héros à moitié barge a vécu son enfance dans des hordes ou dans les grottes de créatures aux moeurs violentes. Si les aventuriers sont attaqués par un grand nombre d'ennemis (à partir de 5), le Grand Vilain MJ demandera au héros sauvagement de faire une épreuve d'intelligence +4. S'il échoue, il rejoindra le camp adverse... Et il ne sera pas facile de le faire changer d'avis.

**APPEL DU TONNEAU (INT) :** L'alcool attire le héros, s'il ne parvient pas à résister à son instinct de poivrot. Il devra passer une épreuve d'intelligence +4 pour s'en sortir... Ou décidera de s'adonner à la boisson, quitte à finir allongé dans son vomi. C'est vraiment la honte.

**APPEL DU VENTRE (INT) :** Certaines personnes ont besoin de manger souvent. Le héros qui subit l'appel du ventre doit trouver à manger de façon régulière. S'il n'a pas ses trois repas par jour, il devra résister à l'envie de piquer la nourriture de ses camarades, ou même à la tentation de leur manger un bras. Il sera bon pour une épreuve d'intelligence +4. S'il échoue, ça risque de causer quelques problèmes !

**ARMES DE BOURRIN :** Le personnage est capable d'utiliser toutes les armes qui sont lourdes et font très mal, comme les grosses haches, les grosses épées, les grosses massues... En bref, ils ont la capacité d'utiliser des armes portant l'étiquette « à deux mains ».

**ARNAQUE ET CARAMBOUILLE :** Il faut parfois faire des concessions à la moralité pour augmenter ses revenus. Le personnage arnaqueur gagnera 20% sur la vente ou l'achat d'objets, sans faire la moindre épreuve. Il est libre ensuite d'en profiter pour faire du trafic au sein du groupe.

**ATTIRE LES MONSTRES :** Le héros qui attire les monstres sera toujours le premier visé dans le cas où une bestiole ou un méchant doit faire un choix de victime. Dommage pour lui, il a sans doute une tête à baffes !

**BOURRE-PIF :** L'art du bourre-pif consiste à taper n'importe comment avec les poings de manière efficace. Casser un bras ou se battre avec un tabouret rentre dans la compétence bourre-pif. Le personnage adepte du bourre-pif n'aura pas de malus à son score d'attaque quand il perd son arme, mais son score de dégâts restera diminué (1D).

**BRICOLO DU DIMANCHE (AD) :** A l'aide de cette compétence, un personnage pourra tenter de réparer ou de fabriquer n'importe quoi, pour peu qu'il réussisse une épreuve d'adresse, et sans avoir besoin de connaître le sujet en particulier. C'est au Grand Vilain MJ de s'arranger pour que la difficulté de l'épreuve soit adaptée au profil du héros. Un goblin fabriquera plus facilement une baliste qu'un nécessaire de coiffure !

**CHANCE DU REMPAILLEUR :** Le personnage qui n'a que des caractéristiques pourries peut bénéficier de cette compétence, sur décision du Grand Vilain MJ. Les dieux sont parfois cléments avec ceux qui ont une existence difficile. Le personnage bénéficiant de la chance du rempailleur ne pourra mourir dans un combat, il se passera toujours quelque chose de bizarre au moment où son énergie vitale approche de zéro...

**CHERCHER DES NOISES :** À moins d'être surpris, le personnage qui sait chercher des noises frappe toujours en premier quand il se retrouve au corps-à-corps avec un ennemi. Ceci évite de confronter les scores de courage, et ça peut faire la différence contre quelqu'un qui a une plus grosse épée.

**CHEVAUCHER (AD, CHA) :** Permet de monter à cheval sans subir le courroux de la bête, sans faire d'épreuve particulière. Chevaucher permet aussi de prétendre pouvoir s'installer sur le dos d'un certain nombre d'autres montures, comme le Chapon Fanghien, le Sanglier de Combat... Au prix d'une épreuve d'adresse ou de charisme plus difficile à la discrétion du Grand Vilain MJ. Pour les autres, c'est souvent "non, moi je vais marcher".

**CHOURAVER (AD) :** Cette compétence permet à son possesseur de faire les poches de ses petits camarades sans être repérés ou de piquer sans complexes des choux sur le marché. Un chouraveur a rarement beaucoup d'amis, et peut coupler sa compétence avec « Appel des renforts » pour assurer ses chances de survie. Il aura un bonus de +4 aux épreuves d'adresse impliquant un larcin.

**COMPRENDRE LES ANIMAUX (INT) :** Le héros peut être fier de cette excellente compétence : grâce à elle, il peut tenter d'instaurer un dialogue avec une mouette, des souris, un chat, une belette ou tout autre animal possédant un embryon de cerveau. Le Vilain MJ devra s'assurer de lui prêter un épreuve d'intelligence à la hauteur de la tâche. Une fois le dialogue établi, le personnage peut bien sûr essayer d'en faire un animal familier !

**CUISTOT (AD) :** C'est l'ami de tout le monde, ce cuistot ! Grâce à ses talents, il peut préparer à manger pour tous ses amis en utilisant quelques ingrédients de base, et en plus, c'est bon ! Chaque repas préparé par le cuistot permettra de récupérer 2PV au lieu d'un seul.

**DÉPLACEMENT SILENCIEUX (AD) :** Pour se glisser derrière quelqu'un sans être vu et lui dérober les clés de la prison, rien de tel qu'un spécialiste du déplacement silencieux... Celui qui dispose de cette compétence aura un bonus de +4 à son épreuve d'adresse.

**DÉSAMORCER (AD) :** Le personnage spécialiste en désamorçage dispose d'un bonus de +4 à l'épreuve d'adresse pour débarrasser une porte, un couloir ou un coffre de n'importe quel mécanisme douloureux.

**ESCALADER (AD) :** Spider-Man triche, il a les mains qui collent ! Mais cette compétence permet d'éviter les chutes désastreuses avec talent, lorsqu'on déambule sur une corniche, qu'on attaque une falaise par la face nord ou qu'on se retrouve suspendu entre ciel et terre par une toute petite corde. Elle permet d'ajouter +5 aux épreuves liées à l'escalade.

**FORGERON (AD) :** Le héros forgeron peut réparer et améliorer des armes de métal, et comme c'est un talent plutôt rare, peut en profiter pour faire payer ses services. Une épreuve d'adresse est nécessaire à la réussite d'une quelconque manipulation. La difficulté sera dosée en fonction du contexte par le Grand Vilain MJ, dans sa grande magnificence.

**FRAPPER LÂCHEMENT :** Quand on n'a pas la force nécessaire pour battre un adversaire au corps à corps et qu'on a le sens moral d'un chacal, on a toujours le choix de feindre le sourire et de frapper de le dos. Cette compétence permet de doubler les dégâts d'une attaque lorsque celle-ci est placée dans le dos (il faut tout de même réussir son attaque...).

**FARIBOLES (INT, CHA) :** Ce talent particulier permet de baratiner n'importe qui en le noyant sous un flot d'histoires invraisemblables. C'est très utile pour distraire des ennemis, captiver une foule, énerver les gens, faire perdre du temps à quelqu'un, déstabiliser, marchander. Le héros maîtrisant l'art des fariboles doit bien sûr impressionner les joueurs autour de la table, en racontant ses histoires dans la vraie vie ! Il aura un bonus de +5 aux épreuves de charisme ou d'intelligence liées à cette compétence.

**FOUILLER DANS LES POUBELLES :** Le héros n'a pas d'amour-propre. Il a l'habitude de faire son marché dans les débris, et sera toujours le premier à trouver un objet intéressant lorsqu'il fouillera une salle, un coffre, un trésor ou n'importe quoi (même une poubelle, d'ailleurs). Si plusieurs aventuriers ont cette compétence, ils peuvent régler l'affaire avec un dé au dé.

**INSTINCT DE SURVIE :** Le héros dispose d'un flair particulier : il trouve de la nourriture ou de la boisson quand il y en a quelque part. Il peut ainsi guider tout un groupe d'aventuriers vers la cuisine du donjon.

**INSTINCT DU TRESOR (INT) :** Le héros a du flair pour trouver les choses cachées, surtout quand elles ont de la valeur ! Cette compétence donne un bonus de +3 aux épreuves d'intelligence pour sentir les trésors et cachettes.

**INTIMIDER (COU, CHA) :** Quand on se retrouve face à un gros costaud qui fait la grimace et approche son visage furieux de votre nez avec l'apparente attention de vous accrocher la tête au bout d'une pique, on a souvent deux choix : se battre ou fuir. L'intimidation permet au personnage de faire peur à ses adversaires sans avoir besoin de les combattre. Il doit pour cela disposer d'une valeur de courage supérieure à son (ou ses) ennemis, et réussir une épreuve de charisme !

**JONGLAGE ET DANSE (AD) :** Ces trucs, ça ne s'invente pas, c'est un don. Le héros capable de danser et de jongler pourra souvent distraire les gens, gagner de l'argent ou obtenir des faveurs avec une épreuve d'adresse. Pour les autres, ils pourront se rendre ridicule, mais c'est tout.

**LANGUES DES MONSTRES :** Les monstres disent n'importe quoi, c'est bien connu. Pour le héros qui a fait des études dans ce domaine, pas de problème ! Il comprendra les propos de la plupart des créatures douées de parole : les ogres, les trolls, les gnômes des forêts du nord, les kobolds, etc.

**MÉFIANCE (INT) :** Quand le héros discute avec un personnage au cours d'une aventure, il peut utiliser la compétence de méfiance pour détecter si le personnage ment, ou pas. S'il réussit l'épreuve, le Grand Vilain MJ lui dira si c'est le cas. S'il échoue en revanche, il pourra lui raconter n'importe quoi...

**MENDIER ET PLEURNICHER (INT) :** Cette compétence permet au héros de gagner quelques pièces d'or entre deux aventures, sans rien faire... Le montant sera tiré au dé, sur une décision du Grand Vilain MJ.

**NAGER (AD, FO) :** Pas besoin de faire un dessin, le héros aura eu la chance d'apprendre à nager pendant sa jeunesse. Il bénéficie donc, non seulement de la possibilité de nager sans jeter un dé, mais d'un bonus de +5 aux épreuves liées à la nage (comme par exemple, essayer de sauver un équipier tombé dans la rivière).

**NAÏVETÉ TOUCHANTE (CHA) :** Le personnage naïf est si mignon que les autres gens (joueurs et non joueurs) lui pardonnent plus aisément un acte stupide, ou des paroles déplacées. Il dispose d'un bonus de +5 à l'épreuve de charisme pour sauver sa peau dans ce genre de situation.

**PÉNIBLE (INT) :** Le héros est chiant, même quand il ne dit rien. Il agace les gens, aussi bien les aventuriers de sa compagnie que les personnages rencontrés au cours du jeu. Le Grand Vilain MJ peut lui demander de faire une épreuve d'intelligence dans ce genre de cas, pour savoir s'il se fait frapper ou non.

**PISTER (INT) :** Tout le monde peut suivre un troll à la trace, vu que généralement tout est cassé sur son chemin, mais pister peut également servir à poursuivre des animaux ou des adversaires beaucoup plus discrets, en se repérant à tous les signaux qu'ils ont pu laisser derrière eux. La compétence permet de bénéficier d'un bonus de +5 aux épreuves liées à cette discipline. Il est interdit de dire « Moi j'ai envie de pister ».

**PREMIERS SOINS (AD) :** Le personnage maîtrisant les premiers soins aura plein d'amis ! Il peut faire récupérer quelques points de vie à ses camarades tombés au combat, pour peu qu'il réussisse une épreuve d'adresse. Le Grand Vilain MJ prendra soin d'augmenter ou de diminuer la difficulté en fonction de la blessure.

**RADIN (CHA, INT) :** Cette compétence est innée chez les Nains... Le héros radin disposera d'un bonus de +4 sur son épreuve de charisme pour marchander. En contrepartie, il devra passer une épreuve d'intelligence +4 quand il faut partager un butin ou une dépense avec le reste du groupe. S'il échoue, il y aura sans doute un conflit à régler !

**RÉCUPÉRATION (PA) :** Les mages, les prêtres et les paladins ont besoin de se poser 1H par jour pour réviser leurs sortilèges ou prier. C'est comme ça... Et ce n'est pas la peine d'essayer d'y couper. Ils peuvent le faire à la place du repos, au détriment de la récupération d'un certain nombre de points de vie (voir les règles de récupération).

**RESSEMBLE À RIEN :** Il est des gens dont personne ne se souvient, qui passent inaperçus. Le héros qui ne ressemble à rien dispose de ce talent. Certes, il ne sert pas à grand-chose, mais un jour il pourra peut-être lui sauver la vie, par exemple s'il est recherché par des gardes et qu'ils tombent sur lui par hasard.

**RUNES BIZARRES (INT) :** Le héros disposant de cette compétence peut interpréter les écritures les plus étranges de la Terre de Fangh, pour peu qu'il réussisse une épreuve d'intelligence +5. Les autres, c'est pas de chance, ils n'ont même pas le droit d'essayer.

**SENTIR DES PIEDS :** Le héros concerné, s'il enlève ses bottes, éloigne les animaux (dangereux ou pas) quand il dort en milieu naturel. Dans une chambre d'auberge ou un dortoir, il incommode les autres équipiers qui dormiront moins bien (récupération inférieure de 1PV). Les équipiers qui sentent eux-mêmes des pieds ne sont pas incommodés.

**SERRURIER (AD) :** Dans certains villages éloignés de Fangh, les élèves serruriers sont souvent automatiquement pendus de manière préventive. En effet, dans un cas sur deux, ce n'est pas le noble art de la fabrication de serrure qui intéressent les apprentis mais bien comment fracturer le coffre du commerçant d'en face sans faire de bruit. La compétence de serrurier permet de pouvoir ouvrir n'importe quel porte ou mécanisme fonctionnant avec une serrure, avec une épreuve d'adresse. Ceux qui n'ont pas la compétence auront le droit d'essayer, mais le Grand Vilain MJ leur rendra la vie dure avec une épreuve beaucoup plus ardue.

**TÊTE VIDE :** Les sorts affectant le psychique n'ont pas prise sur ce héros, car il ne dispose pas du capital nécessaire.

**TIRER CORRECTEMENT (AD) :** Tirer correctement permet d'utiliser une arme comme l'arc, le couteau de jet ou l'arbalète de manière efficace, avec une épreuve d'adresse. Pour donner un exemple, prenez l'elfe, et bien c'est exactement le contraire. Clair non ? Les gens qui n'ont pas cette compétence peuvent toujours essayer, mais le Grand Vilain MJ leur donnera du fil à retordre avec une épreuve plus difficile. De toutes façons, le fait d'avoir la compétence n'empêche pas de tirer accidentellement sur les petits copains...

**TOMBER DANS LES PIÈGES :** Une fois qu'il se retrouve affublé de cette compétence particulièrement grotesque, le héros sera toujours le premier à tomber dans un piège, dans le cas où un groupe d'aventuriers marche dedans sans le détecter. Il n'avait qu'à faire attention. Si plusieurs aventuriers ont cette compétence, ils peuvent régler l'affaire avec un duel au dé.

**TRUC DE MAUVIETTE (PR) :** Le héros n'a pas mal, même quand il a mal. Il serre les dents et continue de faire son malin, parce que la douleur est une simple information. Le héros qui rit des trucs de mauviette dispose d'une protection naturelle de 1 point supplémentaire (PR+1).