



Système Féerie

Sylvain « Greewi » Dumazet

Introduction

Pourquoi ce système de jeu ?

À l'origine, ce système de jeu à été conçu pour le jeu Féerie l'autre monde. Nous voulions un système qui replacerait le personnage à sa place et briser la distinction habituelle entre système de règle et univers.

Nous considérons en effet, qu'un personnage ne se résume pas à une simple feuille de caractéristique derrière laquelle on a noté après coup l'histoire personnelle. Combien de jeu nous laissent en effet noter "grand, beau et fort" dans la description physique sans que ce soit pris en compte par les règles ? Nous pensons que la description physique, le caractère et l'histoire du personnage devraient être construits avant de calculer les caractéristiques.

Sur la même idée, on trouve beaucoup de jeux qui chiffrent un grand nombre de choses sans donner de signification, ou quand ils le font, une licence de physique est requise pour y jouer. Nous avons donc cherché un moyen simple pour donner une consistance à ces chiffres.

Enfin, nous voulions traduire une certaine ambiance. Il est bien malheureux de voir un jeu dont l'univers est sombre et l'ambiance réaliste, saccagé par un système de jeu complètement décalé par l'aléatoire des actions et des marges d'actions spectaculaires particulièrement étendue.

Le Système Féerie, c'est un peu tout ça. Depuis on s'est rendu compte qu'il s'adaptait bien à nombre d'ambiances ou le "réalisme" était recherché. Bref, du contemporain à la science fiction, sans oublier le médiéval, ce système à déjà servit à faire jouer les univers suivants :

- Alien : ambiance très bien conservé dans cet univers futuriste où l'humain finalement reste à sa place.
- Féerie l'autre monde : joué en médiéval et contemporain, c'est le jeu pour lequel le

système a été construit. Naturellement, il s'y est particulièrement bien adapté.

- Fondation : l'incursion dans les œuvres d'Asimov s'est très bien passé.
- Solaires : un univers futuriste en cours de conception qui mêle science dure, cyberpunk et fantastique.
- Zéro : univers d'un manga où les psioniques ne sont pas qu'une rumeur, on a bien retrouvé l'esprit à la fois bourrin de certains affrontement psionique et l'idée que finalement une balle c'est plus rapide...

Le système en quelques mots

Tout ceci est bien, mais quelles sont les points notables du système ? Sans ordre particulier on pourra noter :

- la création des personnages qui commence par décrire le personnage et qui utilise cette description pour fixer les caractéristiques chiffrées ;
- l'absence de pool de point ou de tirage visant à équilibrer les personnages lors de la création ;
- le système descriptif pour les résolutions des actions qui utilise la description et fonctionne naturellement même vis à vis d'une situation particulière ;
- une association systématique entre les scores et la signification des niveaux pour les difficultés et les compétences.

Ce système est aussi très réduit et ne demande que très peu de référence vis à vis des règles. Il ne consiste pas en un livre de 100 pages destinés seulement aux combats.

Sa simplicité peut rebuter les joueurs plus habitués à des règles encadrantes, mais il est rapidement pris en main et ne demande aucun apprentissage de la part des joueurs.

Il ne vous manque plus qu'un univers...

Création des personnages

Introduction

Ce système de jeu tient compte d'une notion du personnage qui va bien au delà d'une simple fiche de caractéristiques. Nous considérons en effet qu'un personnage est à la fois une entité qui aura à interagir avec les règles, mais aussi une image, une histoire, un caractère et bien d'autres choses. C'est pour cela que la création d'un personnage va se faire en deux étapes.

La première étape est descriptive et le joueur devra décrire le physique, le caractère et l'histoire de son personnage en ne tenant compte que de l'univers sans se soucier du moindre détail de règle. La seconde étape correspondra à en tirer des traits de personnages et des compétences et donc à coller des caractéristiques à la peau du personnage.

Identité

Il est difficile de créer un personnage à partir de rien, et surtout de voir ce que sera le personnage quand on commence son histoire.

La première étape sera donc de poser le concept du personnage. Ce concept est libre et ne se restreint qu'à ce que l'univers et le meneur autorise.

Sur la fiche de personnage, cela correspond tout simplement à remplir la carte d'identité du personnage.

Description

Continuons par la description. Le joueur doit imaginer son personnage et mettre sur papier toutes les informations utiles en particulier :

- sa description physique. Le personnage doit pouvoir être identifié à partir d'elle. Dans le cas d'un humain, il faut donc indiquer tout les points particuliers comme la couleur des yeux, des cheveux, de peau... La taille, le poids, l'âge et, évidemment le sexe, peuvent

être extrêmement utiles. Pour d'autres créatures il peut y avoir d'autres choses importantes comme par exemple la couleur des ailes pour les elfes.

- sa description mentale. Les personnages ne sont pas tout identiques de ce côté là, certains sont timides, sensibles, généreux, prudents, têtus, bon vivant... Ils ont aussi des goûts - culinaires, vestimentaires – ainsi que des habitudes comme se lever à heure fixe.
- son histoire personnelle. Cette partie consiste en partie à répondre à des questions telles que : où est-il né ? Dans quelle famille, milieu social ? Quelle fut son éducation ? Ses études ? Comment s'est-il formé, quels amis avait-il ? Quels métiers a-t'il exercés ? Bien sur, d'autres détails sur le passé du personnage n'entrent pas dans ces questions et doivent toutefois être noté. L'idée est de mettre en valeur ce qui a construit le personnage : ses connaissances acquises, son savoir, mais aussi sa situation sociale et pourquoi pas certains traits de son caractère ou des détails physiques.

Traits de personnage

L'étape suivante consiste à extraire les points importants du personnage et à les classer. Les traits de personnages sont classés en trois catégories :

- Essentielles : la liste des traits critiques du personnage, il faut y mettre les informations essentielles dont le MJ aura vraisemblablement besoin pour évaluer la difficulté des actions. Il s'agit donc principalement des dispositions exceptionnelles et des handicaps importants du personnage, ainsi que ce qu'on pourrait appeler ses caractéristiques dans d'autre jeu, si elles sortent significativement de la moyenne.
- Physiques : il s'agit de la liste des autres

traits physique du personnage. Ces traits peuvent servir épisodiquement dans la résolution des actions et dans les descriptions du personnage au cours du jeu.

- Mentale : là, il s'agit des particularité mentale du personnage. Il s'agit généralement d'une aide pour le joueur, afin qu'il puisse se rappeler de la personnalité de son personnage après une période sans jeu.

Il est inutile de noter les traits habituels par rapport à son espèce. Par exemple, inutile d'indiquer que le personnage est minuscule s'il s'agit d'un lutin, tous les lutins étant minuscules.

Compétences et connaissances

Ensuite nous devons estimer et quantifier le savoir du personnage. Pour cela, nous partirons principalement de l'histoire du personnage.

Le savoir d'un personnage est répartie entre connaissances et compétences. Les connaissances représentent le savoir théorique, tandis que les compétences représentent la maîtrise pratique.

Pour estimer le niveau des compétences et des connaissances, il suffit de se servir de la liste suivante en se basant sur les correspondances :

- Profane (P) : Le personnage ne dispose d'aucune notions dans le domaine. *Score : 0*
- Débutant (D) : Le personnage dispose que de quelques notions vagues dans le domaine. *Score : 2*
- Initié (I) : Le personnage dispose des bases pour comprendre le domaine. *Score : 4*
- Apprenti (A) : Le personnage est en plein apprentissage et dispose d'une maîtrise moyenne dans le domaine. *Score : 6*
- Compétent (C) : Le personnage est autonome et complète sa formation seul, il n'a plus besoin de cours. *Score : 8*
- Expert (E) : Le personnage dispose d'un bagage énorme dans le domaine. *Score : 10*
- Maître (M) : Le personnage est une référence dans le domaine, il fait parti de ceux qui maîtrisent le mieux le domaine. *Score : 12*

Il peut être utile de noter que la fiche de personnage présente deux colonnes pour noter les niveaux des compétences et des connaissances. La première sert à noter le niveau proprement dit, la première lettre, tandis que la seconde sert à noter le score.



Règles en jeu

Tour de jeu

La plupart, voir la totalité, des jeux de rôles fonctionnent au tour par tour et celui-ci ne fait pas exception. Toutefois nous distinguerons deux aspect du jeu :

- les scènes libres : elles représentent la plus grande part d'une partie de jeu de rôle. Ces scènes sont très variées, du voyage aux négociation en passant par des enquêtes et les bonnes vieilles réunions à la taverne. Il s'agit de scènes pour lesquels un minutage n'est pas nécessaire.
- les scènes d'action : où le temps est compté, généralement des scènes très intenses comme la fuite d'un immeuble qui s'effondre ou plus simplement un combat.

Ce qui distingue les deux types de scènes est la notion de temps. Dans les scènes libres on ne le compte pas, à l'inverse des scènes d'actions. Ceci impose un système de tour différent pour les deux type de scènes.

Tour en scène libre

Dans une scène libre chaque tour fonctionne d'une façon similaire :

- Le meneur de jeu commence par décrire la scène actuelle.
- Puis chaque joueur va indiquer ce que fait leur personnage.
- De là le meneur de jeu peut changer sa description et décrire ce qui se passe à la suite des actions. Il peut aussi demander un jet de réussite pour déterminer ce qui va se passer.

Dans ce type de tour l'ordre de jeu n'a pas tant d'importance. Les joueurs peuvent donc ne pas jouer dans le même ordre à chaque tour, voir ne pas jouer durant un tour. De plus dans le cas de discussions dans le jeu, l'ordre n'existe tout simplement plus, les différents personnages pouvant se couper la parole, les joueurs peuvent en faire autant.

Tour en scène d'action

Quelques fois, il arrive que les personnage doivent se dépêcher. L'enchaînement des actions peut aussi devenir crucial : une action accomplie par un personnage pouvant annuler l'action d'un autre, il est extrêmement important de fixer un ordre de jeu.

On va aussi découper le temps en tours plus formels et qui vaudront trois secondes dans le jeu. Heureusement le déroulement d'un tour reste simple, notamment du au fait qu'on ne peut réaliser que très peu d'actions en trois secondes.

L'ordre des actions est fixés en deux temps :

- Tous les joueurs indiquent les intentions de leurs personnage pour le tour. Ils peuvent tenter plusieurs actions s'ils jugent les actions suffisamment courtes et leur personnage suffisamment rapide. Durant cette phase aucune action n'a véritablement eu lieu.
- Ensuite les actions se déclenche dans un ordre logique : les personnages les plus rapides voient leurs action exécutée en premier. C'est au meneur de jeu d'estimer dans quel ordre les actions vont avoir lieu.

Ces tours d'actions sont très court dans le jeu : en trois secondes, il y a peu de chances pour qu'un personnage ait réellement eu le temps de discuter avec ses amis de la stratégie à exécuter. Essayez de jouer le plus instinctivement lors de ces phases.

Quand beaucoup de joueurs sont présents à la même table, ce système peu devenir assez lourds, dans ce cas, vous devriez plutôt utiliser le système pour les scènes libres en fixant le temps du tour à 3 secondes.

Réussites des actions

Difficultés

Lorsqu'un personnage tente une action, le personnage n'est pas toujours forcé d'y arriver et certaines actions peuvent se montrer extrêmement difficiles à réaliser. Ainsi lors de la tentative le meneur de jeu doit commencer par estimer la difficulté de l'action. Cette estimation doit tenir compte du personnage et de son état, de l'environnement et de l'action en elle-même. Le niveau de maîtrise du personnage dans la compétence qui sera utilisée pour l'action ne doit pas être pris en compte pour estimer la difficulté.

Voici la liste indiquant les niveaux de difficulté que nous utiliseront, ainsi que leur signification :

- Réussite assurée : n'importe qui peut le faire à coup sur et avec un effort minime. *Inutile de lancer les dés.*
- Simple : les Profanes, et les débutant dans une moindre mesure, auront un peu de mal mais pourtant quand on a les bases on ne peut que réussir ! *Score : 8*
- Ardue : sans les bases il serait presque impossible d'y parvenir. Même avec, les initiés ont du mal et les apprentis un peu moins. Une rigolade à partir de compétent... *Score : 4*
- Complexe : il sera très difficile d'y parvenir pour un apprenti. Un compétent aura moins de mal mais ce n'est qu'à partir d'expert qu'on y arrive sans effort... *Score : 0*
- Démentielle : un expert aura du mal et même un maître n'y parviendra qu'avec une certaine dose d'effort. Les autres n'ont aucune chance ou presque. *Score : -4*
- Insensée : seul un maître peut espérer réussir. Et encore à quel prix ! *Score : -8*
- Impossible : même un maître ne peut y arriver. *Inutile de lancer les dés.*

Jet de résolution

Sauf si l'action est sûr de réussir ou sur d'échouer, le joueur doit alors faire un jet pour

déterminer si son action réussit ou non. Le jet fonctionne de la façon suivante : Le joueur commence par ajouter le score de la compétence incriminée et celui de la difficulté donnée par le meneur. Il lance ensuite deux dés à six faces et leur somme doit faire moins ou autant que la somme des scores.

En récapitulatif on peut utiliser la formule suivante : $2D6 \leq \text{Compétence} + \text{Difficulté}$

Qualité de réussite ou d'échec

Souvent savoir si l'action est réussie ou non ne suffit pas. Il faut alors estimer la qualité de cette réussite ou de cet échec. Pour cela on calcule la différence entre le résultats des dés et la base du jet. Plus cette différence, sans tenir compte du signe, est grande plus la réussite ou l'échec est fort. Cette qualité se répartit normalement entre 0 et 12 et va donc d'une réussite ou échec de justesse à un exploit ou un désastre.

Détails des marges :

- Réussi de 6 ou plus : exploit, l'action se passe le mieux possible.
- Réussi de 3 à 5 : réussi, l'action réussit normalement.
- Réussi de 0 à 2 : réussi de peu, l'action réussit mais une conséquence fâcheuse peut se produire.
- Raté de 1 à 2 : raté de peu, l'action échoue mais sans conséquences supplémentaire.
- Raté de 3 à 5 : raté, l'action échoue complètement avec toutes les conséquences que ça peut impliquer.
- Raté de 7 ou plus : désastre, l'action échoue totalement avec des conséquences dramatiques.

La qualité de réussite ou d'échec est utile au meneur pour estimer les effets exacts de l'action. Ainsi si un personnage qui tente d'enfoncer une porte ne le réussit que de justesse, le meneur estimera qu'il s'est demi une épaule, mais que la porte a bien été enfoncée. En revanche sur la même porte, si la réussite est plus haute, il pourra indiquer que le personnage n'a rien et que la porte est tombée à terre sous le choc.

De façon général une réussite d'une faible qualité indique que la tâche a été réussie mais que quelque chose peut ne pas s'être produit comme il faut. Dans le cas d'un échec, une faible qualité peut indiquer que l'action n'a pas réussi mais qu'il n'y a pas eu d'autre mauvais échec. Ainsi certaines réussites peuvent être pire que certains échecs.

Il est important pour le MJ de considérer que le calcul de la réussite est la partie la plus longue d'un jet et que cette même réussite n'est pas nécessaire à toutes les actions.

Jet en opposition

Quand le personnage est en interaction avec un autre et que, par son action, ils s'oppose à l'autre, il est nécessaire de faire un jet en opposition. Le jet en opposition est simple :

- L'attaquant (celui qui provoque le jet en opposition) décrit son action et le meneur du jeu doit alors estimer la difficulté de cette action.
- Les deux personnages font un jet en utilisant la même difficulté.
- Si l'un échoue, mais pas l'autre, alors il l'emporte. Si les deux réussissent ou ratent, on regarde leur qualité d'échec ou de réussite. Si finalement aucun des deux ne semble l'emporter, on considère qu'ils sont à égalité. (Par exemple, dans un combat à l'épée, il peuvent rester bloquer épée contre épée à lutter.)

Il arrive, souvent, que l'un des personnages soit favorisé par l'environnement ou sa condition physique ou mentale. Dans ces cas le meneur peut modifier la difficulté de l'un des participant sans changer celle de l'autre. Il peut aussi s'appuyer sur les descriptions des deux personnages.

Évolution du personnage

États des personnages

Un personnage à un état, ou plutôt des états. Ainsi généralement on parle de sa santé, de sa situation sociale, de son état de fatigue... Mais

comment mémoriser tout ceci ? Simplement avec un système similaire à celui des traits.

Quand un état est absent, sauf oubli bien sûr, on considère que le personnage est dans un état normal, c'est à l'état le plus favorable pour le personnage (Exemples indemne, en pleine forme...). Il faudra en revanche noter les autres. Leur choix est laissé à l'appréciation du groupe de joueur de la même façon que pour les traits. S'il est possible de décrire un minimum l'état, il est très souhaitable de le faire, ainsi il vaut mieux noter une « entaille profonde sous l'aisselle gauche », qu'une « blessure » tout court.

L'acquisition de ces états ne se fera pas selon un système de règle. Il est supposé que le groupe de joueur aura un minimum la logique nécessaire pour déterminer l'état et le maître de jeu devrait pouvoir interpréter l'impact de ces états.

Pour vous donner une idée du fonctionnement, un des joueurs déclare vouloir porter une attaque sur le flanc d'un adversaire et réussit. Pour déterminer la blessure, le meneur utilise ensuite la qualité qui est plutôt bonne (4) et en déduit que le personnage a sérieusement touché son adversaire. L'adversaire se retrouve avec une entaille profonde dans le flanc.

Si c'était un personnage qui avait été touché, il aurait fallu noter alors la nature de la blessure, c'est à dire "Entaille profonde flanc droit". De plus le meneur tiendra compte de cette blessure handicapante pour les actions entreprises dans le futur. Un meneur plus "sadique" pourrait aussi indiquer que la blessure a provoqué un écoulement important de sang et il signalerait au joueur que son personnage devrait se panser sous peine de mourir.

Ce procédé entièrement descriptif peut sembler difficile à utiliser mais force les joueurs à mieux décrire leurs actions et permet aux meneurs d'épargner un personnage sans avoir à tricher.

Progression des personnages

Tout jeu de rôles non destiné à faire jouer des one-shots se doit de disposer d'un système

pour régir la progression des personnages. Toutefois, nous n'en expliciteront pas tout à fait un ; nous nous contenterons de donner des indications, puisque cette progression se fera sur la durée.

Pour commencer, précisons une chose : pour les connaissances, seuls les niveaux débutant, expert et maître pourront être atteints sans l'aide de personne. Pour les autres niveaux - à savoir initié, apprenti et compétent - il est nécessaire que le personnage dispose d'un professeur, un ouvrage ou d'une autre source d'information.

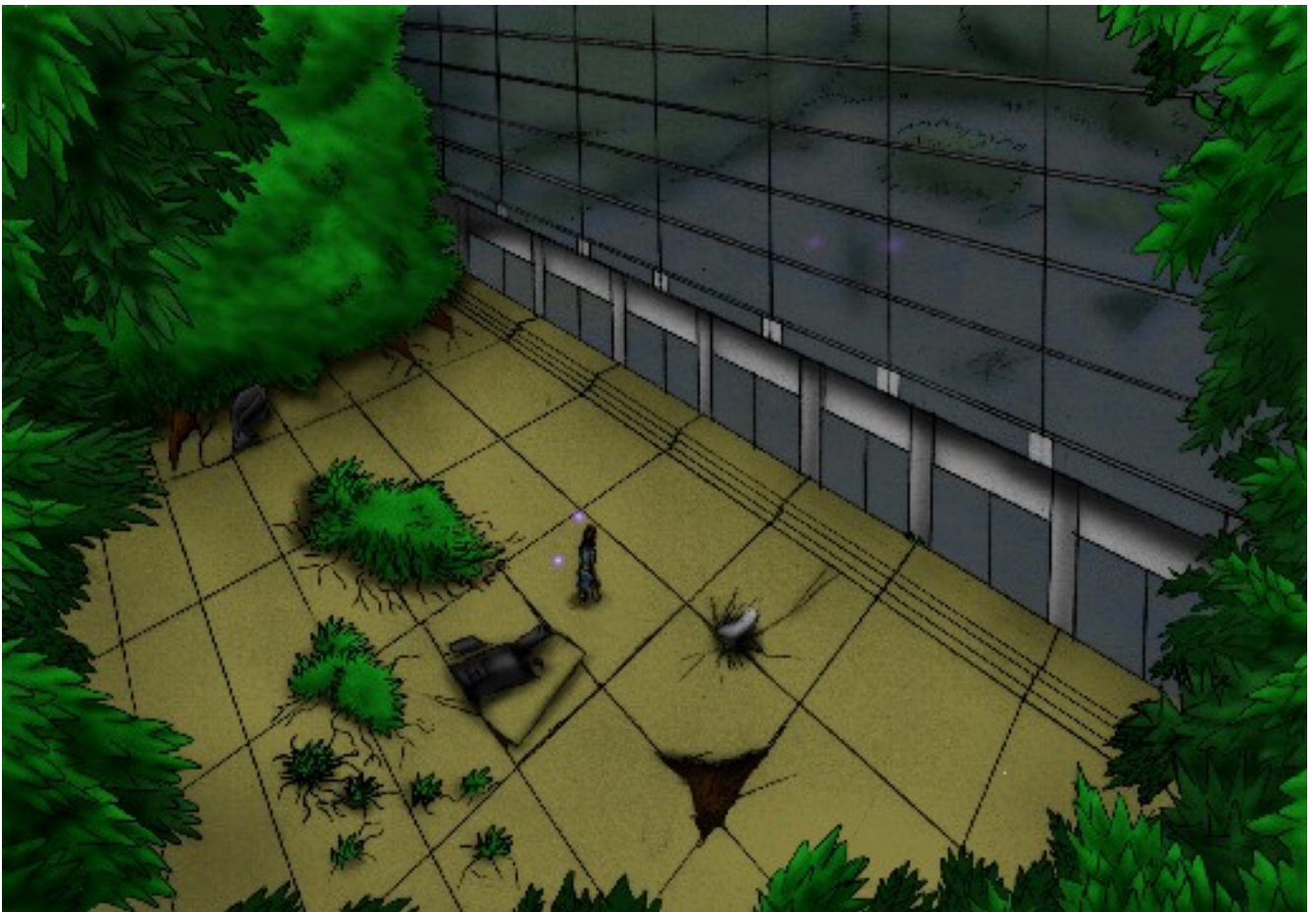
Ensuite, la progression se fait sur des durées significatives d'études et d'entraînements, c'est à dire qu'il ne suffit pas d'une petite aventure pour gagner un niveau, sauf pour le niveau débutant bien sûr. Il faudra donc que le personnage s'entraîne régulièrement et sur de longues durées. Voici une indication de ces durées d'entraînement et d'études :

- une semaine pour le niveau initié
- un mois pour le niveau apprenti
- un an pour le niveau compétent
- 5 ans pour le niveau expert
- 30 ans pour le niveau maître

Entraînements

En dehors de la progression sur le long terme, les personnages auront l'opportunité de s'entraîner et de se préparer pour les tâches qu'ils auront à tenir. Plus exactement, en dehors des maîtres, un personnage peut s'entraîner plusieurs heures en vue d'une opération et bénéficiera d'un bonus de 1 concernant les compétences entraînée dans l'action et ce pour deux jours. Il est aussi possible d'entraîner une connaissance en effectuant quelques révisions.

Un tel entraînement s'il est procuré par un professeur fait automatiquement passer le personnage de profane à débutant, sans octroyer le bonus de 1.



Adapter le système à une ambiance

Pourquoi adapter ?

Dans un jeu de rôle, le système de jeu ne doit pas être disjoint de l'univers. Ce système de jeu, même s'il s'est révélé plutôt générique, reste dédié à une certaine ambiance : une ambiance plutôt "réaliste" et où la puissance des personnages est somme toute relative.

S'il reste possible de faire du Médiéval Fantastique d'une façon épique, par exemple, avec ce système de jeu, l'ambiance transcrite ne sera pas vraiment celle recherchée au finale.

C'est une des raisons pour laquelle vous devrez probablement modifier le système de jeu pour l'adapter à cette ambiance.

Ce qu'on peut changer facilement

Certaines parties de ce système de jeu sont plus simple à changer que d'autres. Il est, entre autre, plus facile d'ajouter des règles que d'en modifier.

L'exemple le plus simple reste cette notion présente dans beaucoup de jeu : les points de destin ou d'héroïsme. Cette notion donne aux personnage une capacité d'effectuer des actions normalement impossibles pour eux, ou de survivre là où ils auraient du mourir.

L'ajout d'une réserve de tels points va donc donner l'opportunité aux personnages d'effectuer des actions héroïques et donc donner plus facilement une ambiance plus épique. Si en plus ils n'obtiennent ces points qu'en effectuant des actions héroïques, le jeu va alors vraiment pouvoir devenir épique !

Mais des réserves de points comme celle là,

peuvent aussi être utilisée pour donner des limites aux personnages. Par exemple, dans un univers fantastique, les personnage peuvent être amenés à faire de la magie. Il peut alors être utile de limiter l'usage de la magie en utilisant une réserve de point de magie qui ne se recharge que très lentement. Bien entendu, si la magie est censé être facile à pratiquer et non limité, ceci n'est pas une bonne idée.

Une telle utilisation peut même donner un ton dramatique, si par exemple de tels points servent à quantifier la santé mentale dans un univers comme celui imaginé par Lovecraft.

Des compétences adaptés

Une autre chose importante dans l'adaptation de ce système de jeu, reste le choix des compétences. Nous donneront un peu plus loin les compétences nécessaire pour faire jouer un univers contemporain banal, mais cette liste doit impérativement être modifiée en fonction du jeu.

Je cite le jeu Zohomatos, bien qu'il n'utilise pas ce système, pour le point suivant : ce jeu propose une compétence appelée Bataille. Cette compétence sert à tout ce qui est en rapport avec la notion de se battre. Ce choix n'est pas anodin : cette compétence est la projection directe d'un point de l'histoire de l'univers, ou une déesse a effectivement donné le secret de la bataille au peuple de ce jeu.

Bref, réfléchissez bien à la répartition des compétences. Plus un domaine dispose de compétence, plus ce domaine devient important à l'esprit des joueurs.

Une liste de compétences et de connaissances

Avant toute chose...

Cette liste que nous présentons est une liste possible pour un univers contemporain banal. De toute évidence, ce système ne conviendra pas à n'importe quel univers et ne devrait servir finalement que d'exemple.

Nous vous invitons aussi à lire la partie précédente concernant l'adaptation de ce système de jeu.

Liste de compétence

Acrobatie : cette compétence regroupe les compétences qui sont en rapport avec le déplacement du corps, comme faire des acrobaties, sauter, escalader, se hisser...

Bagarre : cette compétence regroupe tout ce qui touche à la partie offensive des combats de mêlée, que ce soit des coups de poings, des prises de judo, l'utilisation d'une arme blanche ou immobiliser quelqu'un.

Bricolage : cette compétence permet de réparer ou de rafistoler des objets ou des machines endommagées.

Construction : cette compétence sert à utiliser ses connaissances pour construire un objet neuf. Il peut aussi s'agir de concevoir un plan pour construire un tel objet.

Dissimulation : cette compétence permet aussi bien de camoufler un objet sur soi ou dans un lieu que de se cacher. Toutefois, cette compétence ne couvre pas les déplacements et les actions destinées à être discrète.

Discrétion : cette compétence sert à effectuer une action sans se faire remarquer. Cela couvre évidemment se déplacer silencieusement, mais aussi le pickpocket et la prestidigitation.

Éloquence : cette compétence sert à se montrer convainquant, à jouer la comédie, à persuader à baratiner... Bref à toutes les actions sociales destinées à tromper ou influencer les autres.

Esquive : cette compétence sert à éviter un danger localisé et immédiat comme un coup, un effondrement...

Estimation : cette compétence sert à utiliser ses connaissances pour estimer l'état d'une chose, d'une personne ou les chances de réussir quelque chose.

Nage : cette compétence permet au personnage de nager.

Observation/Vigilance : cette compétence sert à repérer les choses anormales, à se concentrer sur ses sens pour observer quelque chose de difficile à observer, mais aussi à réagir assez vite à un événement non prévu.

Pilotage (Voiture, Moto, Bateau, Avion, Hélicoptère) : cette compétence permet de piloter un engin de la catégorie choisie. Cette compétence permet d'effectuer des manoeuvres qu'il s'agisse de manoeuvres normales ou de manoeuvres militaires.

Sabotage : cette compétence sert à rendre non fonctionnel un appareil tout en rendant la cause de la panne extrêmement difficile à retrouver.

Soins : cette compétence sert à effectuer des opérations médicales. La connaissance médecine est nécessaire.

Visée : cette compétence permet de viser avec une arme de distance ou certains appareils de mesures.

Connaissances

Connaissances générales

Art (Selon l'art) : l'art est un domaine varié et aussi très vaste : de la musique à la sculpture en passant par toutes les déclinaisons du dessin et de l'art corporel.

Culture (Selon population) : la culture consiste à connaître les us et coutume d'un certain peuple ou d'une certaine catégorie de personne.

Cela comprend entre autre leurs règles et comment y réagir.

Études générales : il s'agit des études générales du personnage. Un niveau initié correspond au début du primaire, un niveau apprenti au début du niveau collège, un niveau compétent au début du lycée et un niveau expert au niveau bac.

Géographie (Pays, région...) : plus que de savoir où on est, la géographie consiste aussi à connaître l'état politique, les peuples, l'économie et évidemment les critères cartographiques plus habituels.

Histoire : l'histoire est l'étude du passé. Cela inclut les faits, mais aussi les peuples, les coutumes et leur compréhension.

Langue (Selon la langue) : il s'agit du niveau de maîtrise d'une langue. Le niveau expert correspond à une langue natal parlé par un adulte.

Politique : la politique consiste à connaître les ficelles pour monter en grade, et donc les nombreuses institutions, administrations, postes et autres informations relative à la hiérarchie. Cela consiste aussi à connaître les différents moyens de passer dans de tels systèmes aussi bien légalement qu'en utilisant des astuces et autres procédés plus ou moins légaux, pour gagner de l'importance, ou au contraire se faire oublier.

Psychologie : la psychologie est l'étude des comportements. Elle sert quand il s'agit de savoir comment va réagir une personne, si elle va bien intérieurement et comment l'aider.

Connaissances techniques

Électronique : l'électronique est très largement utilisée et regroupe tous les domaines touchant à l'électricité.

Informatique : l'informatique ne se résume pas à savoir se servir d'un ordinateur (Initié), mais aussi à développer ses outils (Apprenti) voir même à forcer un système (Compétent).

Mécanique : la mécanique consiste à connaître

le fonctionnement des machines. Cela est utile pour pouvoir en construire, en réparer ou même les saboter.

Médecine : la médecine est un domaine plutôt vaste. Il regroupe aussi bien la connaissance des maladies et leur traitements que celui de la chirurgie. C'est un domaine très proche de la biologie.

Connaissances scientifiques

Biologie : la biologie est la science du vivant. Elle regroupe de nombreux domaines dont la zoologie, la botanique, la génétique...

Chimie : la chimie traite des réactions et de la synthèses de produits. Cela regroupe aussi la synthèse de molécules particulières et rejoint la médecine et la biologie quand on touche au domaine pharmaceutique.

Mathématiques : les mathématiques sont une science abstraite sur laquelle reposent de nombreux domaines tels que l'informatique, la physique, l'électronique, mais aussi d'autres domaines moins liés aux sciences dures comme la sociologie.

Physique : la physique est l'étude de la matière, mais aussi des l'interaction mécanique, lumineuse. Certaines branches spécialisées vont même jusqu'à traiter des interactions au niveau sub-atomique ou quantique.

Connaissances Martiales

Art martiaux (Selon art martial) : les arts martiaux peuvent se résumer à un apprentissage de coups et de leur utilisation en situation de combats. Toutefois beaucoup de ces arts martiaux contiennent aussi une philosophie de vie.

Armes (A feu, Lourde, Explosifs) : bien viser n'est pas suffisant, il faut aussi connaître son arme, savoir l'utiliser mais aussi l'entretenir.

Tactique : la tactique est un domaine qui n'est pas réservée au combat. Il s'agit en effet de faire des choix en fonction d'un certain nombre d'information et ce domaine regroupe l'étude des meilleurs de ces choix.