

Compétences Secondaires

Un Supplément Basic Fantasy RPG

Basic Fantasy Website: basicfantasy.org

Version 1

Copyright © 2007 Ray Allen

Tous Droits Réservés

Distribué sous les termes de l'Open Game

License version 1.0a

INTRODUCTION

Ce supplément définit un nouveau système de compétences secondaires pour les joueurs et les personnages non joueurs à utiliser avec les règles du jeu de rôle Basic Fantasy. Si vous n'avez pas déjà une copie des règles du jeu de rôle Basic Fantasy RPG, veuillez visiter le site Web et en télécharger une copie.

Compétences secondaires

Toutes les compétences supplémentaires issues du vécu d'un personnage sont considérées comme des compétences secondaires. Ce sont des compétences que le personnage possède avant son aventure ou des compétences qui pourraient être considérées comme faisant partie de sa classe de personnage. C'est une méthode pour étoffer un personnage et le rendre plus unique.

Mécanique des jets de compétence

Toutes les compétences du personnage commencent au niveau 1 et utilisent le nombre cible sur le tableau des compétences. Lorsque le joueur effectue une action dépendant d'une compétence, il lance le d20 modifié par le score de caractéristique de la compétence. Le jet doit être supérieur ou égal au nombre cible sur le tableau des jets de caractéristiques dans la section Règles optionnelles p.164. Chaque niveau après le 1er, le personnage reçoit 3 points de niveau de compétence qu'il peut appliquer à n'importe quelle compétence ou compétences qu'il juge appropriée, à condition que le niveau de compétence ne dépasse pas son niveau de personnage.

Si le personnage a des antécédents ou des connaissances supplémentaires dans une compétence (comme le fils d'un forgeron), accordez à ce personnage un bonus de +1 sur les compétences qui traitent des connaissances supplémentaires. Le joueur et le maître de jeu doivent considérer cette option ensemble.

Toutes les compétences figurant sur la liste d'une autre classe sont considérées comme non qualifiées et ont un nombre cible de 20. Ces compétences ne peuvent pas être augmentées par l'utilisation de points de niveau de compétence. L'utilisation d'une compétence de la liste générale ou de la liste de classe de votre personnage a un nombre cible de 17.

Liste et description des compétences

Les personnages peuvent sélectionner des compétences dans les sections Compétences générales et Compétences de classe.

Compétences générales

Évaluer - INT

Vous pouvez évaluer des objets courants ou connus à l'aide d'un jet **d'évaluation**. Un Echec signifie que vous estimez la valeur de 50% à 150% (2d6+3 fois 10%,) de sa valeur réelle.

L'évaluation d'un objet rare ou exotique nécessite une vérification réussie par rapport à un nombre cible de 17 ou plus. Si la vérification est réussie, vous estimez correctement la valeur ; en cas d'échec, vous ne pouvez pas estimer la valeur de l'article.

Artisanat (un seul type d'artisanat (armurier, archer, souffleur de verre, maroquinier, potier, constructeur naval, orfèvre, charron, tisserand) - INT

Une compétence **artisanale** est spécifiquement axée sur la création et/ou la réparation de quelque chose. Si rien n'est créé par ce biais, il s'agit probablement d'une compétence qui dépend de **Profession** plutôt que d'un **artisanat**. Le personnage serait considéré comme un "Maître Artisan" avec cette compétence. Il faut du temps et du matériel adéquat pour réussir.

Diplomatie - CHA

Vous pouvez changer les attitudes des autres avec un jet de Diplomatie réussi. Dans les négociations, le maître de jeu ajoute le nombre de points de compétence **diplomatie** du personnage au jet de Réaction sur la table du jet de Réaction. Plus d'un jet peut être requis pour les vérifications visant à résoudre des situations où deux avocats ou

diplomates plaident des cas opposés lors d'une audience devant une tierce partie.

Dressage - CHA

Cette compétence consiste à commander à un animal d'exécuter une tâche ou un tour qu'il connaît. Si l'animal est blessé ou effrayé, le nombre cible augmente de 2, et si votre test réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour.

"Pousser" un animal

Pousser un animal, c'est l'amener à exécuter une tâche ou un tour qu'il ne connaît pas mais qu'il est physiquement capable d'exécuter. Cette catégorie comprend également le fait de forcer un animal à effectuer une marche forcée ou l'obliger à se presser pendant plus d'une heure entre deux cycles de sommeil. Si l'animal est blessé, le nombre cible augmente de 2 niveaux. Si votre contrôle réussit, l'animal exécute la tâche ou le tour lors de sa prochaine action.

Enseigner un tour à un animal

Vous pouvez enseigner à un animal un tour spécifique avec une semaine de travail et une vérification réussie de **Dressage**. Un animal peut apprendre un maximum de six tours. Les tours possibles comprennent, mais ne sont pas nécessairement limitées à ce qui suit.

Attaque : L'animal attaque des ennemis désignés.

Ici : L'animal vient à vous, même s'il ne le ferait pas normalement.

Défends : L'animal vous défend (ou est prêt à vous défendre s'il n'y a pas de menace), même si aucun ordre n'a été donné. Alternativement, vous pouvez commander à l'animal de défendre un autre personnage spécifique.

En bas : L'animal se sépare du combat ou recule d'une autre manière. Un animal qui ne connaît pas ce tour continue à se battre jusqu'à ce qu'il doive fuir ou que son adversaire soit vaincu.

Va chercher : L'animal va chercher quelque chose. Si vous ne pointez pas un objet spécifique, l'animal va chercher un objet aléatoire.

Garde : L'animal reste en place et empêche les autres de s'approcher.

Aux pieds: L'animal vous suit de près, même là où il n'irait pas normalement.

Faits: L'animal exécute une variété de tours simples, comme s'asseoir, se retourner, aboyer, et ainsi de suite.

Cherche: L'animal se déplace dans une zone et cherche autour de lui tout ce qui est manifestement vivant ou animé.

Reste: L'animal reste sur place, en attendant votre retour. Il ne défie pas les autres créatures qui passent, bien qu'il se défende quand même s'il le faut.

Piste: L'animal suit le parfum qui lui est présenté.

Travailler: L'animal tire ou pousse une charge moyenne ou lourde.

Saut - FOR

Saut en longueur: Un saut en longueur est un saut horizontal, effectué au travers d'un espace comme un gouffre ou un ruisseau. Au milieu du saut, vous atteignez une hauteur verticale égale au quart de la distance horizontale. Le nombre cible du saut est égal à la distance sautée en mètres x 3.

Saut en hauteur: Un saut en hauteur est un saut vertical fait pour atteindre un rebord en haut ou pour saisir quelque chose au-dessus de la tête. Le nombre cible est égal à 12 fois la distance à franchir.

Manœuvre (type de travail manuel, p. ex. maçon, charpentier, fermier, mineur, marin)

Le personnage est très habitué à un type particulier de travail manuel. Ce sont les types de travail qui ne nécessitent pas de grandes quantités de compétences, mais qui nécessitent une certaine formation.

Connaissances

(alchimie/arcane/ingénierie/histoire/religion/tactique) - INT

Le personnage comprend l'un de ces domaines d'études :

Alchimie (chimie et éléments de la nature)

Arcanes (mystères anciens, traditions magiques, symboles arcanes, phrases cryptiques, constructions, dragons, bêtes magiques)

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Ingénierie (bâtiments, aqueducs, ponts, fortifications, etc.)

Histoire (royauté, guerres, colonies, migrations, fondation de villes)

Religion (dieux et déesses, histoire mythique, symboles sacrés, morts-vivants)

Tactiques (mouvements de troupes, sièges, manœuvres navales)

Performer - CHA

Le personnage est compétent dans l'un des domaines suivants : **Jouer** (comédie, drame, mime), **Comédie** (bouffonnerie, limericks, blagues), **Danse** (ballet, valse, gigue), **Instruments de musique** (cloches, carillons, tambours, violon, flûte, gong, harpe, clavecin, luth, mandoline, mandoline, cornemuse, piano, cornemuse, orgue à bec, trompette), **Oratoire** (épique, ode, conte de contes), **Chant** (ballade, chant, mélodie)

Profession (type de profession non artisanale, p. ex. gestion successorale, cartographie, cuisine, avocat, clergé profane) - SAG

Vous pouvez exercer votre métier et gagner décemment votre vie. Vous savez comment utiliser les outils de votre métier, comment accomplir les tâches quotidiennes de la profession, comment superviser les aides et comment gérer les problèmes courants.

Équitation - DEX

Le personnage est bien informé sur les moyens de monter un type de monture. Ils peuvent monter en selle, harnacher, descendre, déharnacher sans problème s'ils ne sont pas pressés, mais des actions spéciales pendant la monte nécessitent un test de compétence (par exemple, guider votre monture avec les genoux, rester en selle pour éviter de tomber lorsque votre monture cabre ou rue, faire sauter des obstacles, essayer de contrôler une monture non entraînée pour le combat pendant le combat, etc.

Bon sens - SAG

Cette utilisation de la compétence implique une évaluation de la situation. Le comportement d'une autre personne peut donner l'impression que quelque chose ne va pas, par exemple lorsque vous parlez à un imposteur. Sinon, vous pouvez avoir le sentiment que quelqu'un est digne de confiance.

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Repérer - SAG

La compétence Repérer est principalement utilisée pour détecter les personnages ou les créatures qui se cachent ou pour détecter quelqu'un déguisé, et pour lire sur les lèvres quand vous ne pouvez pas entendre ou comprendre ce que quelqu'un dit.

Survie - SAG

Vous pouvez vous protéger et protéger les autres et vous nourrir dans la nature ou suivre des pistes dans la nature sauvage.

Natation - FOR

Faites un test de natation une fois par round pendant que vous êtes dans l'eau. Le succès signifie que vous pouvez nager jusqu'à la moitié de votre vitesse. Nager en armure est souvent impossible.

Compétences de Clerc

Cérémonie (divinité spécifique) - SAG

Le personnage est compétent dans les cérémonies d'une seule divinité (généralement leur propre divinité). Ils ont une compréhension profonde de la signification de chaque action prise lors des cérémonies.

Premiers soins - SAG

Le personnage comprend comment donner les premiers soins pour sauver les mourants. Lorsqu'un personnage tombe en dessous de zéro point de vie, mais pas en dessous de -10, un autre personnage ayant la compétence peut tenter de sauver la vie du personnage mourant avec les premiers secours. Un test de la compétence réussi, stabilisera le personnage mourant. Le personnage doit passer une semaine au lit pour rétablir le premier point de vie ; après cela, la guérison se poursuit à un rythme normal.

Magie - INT

Vous pouvez identifier les sorts et les effets magiques.

Compétences de Guerrier**Endurance - CON**

Le personnage a la capacité d'exécuter des tâches fatigantes pendant de longues périodes de temps. Chaque test réussi permet au personnage d'effectuer la tâche pendant une heure. Un autre test doit être effectué toutes les heures avec une pénalité cumulative de -1 au jet. Lorsque le personnage a terminé la tâche ou échoue la vérification, il s'effondre et doit se reposer trois fois plus longtemps que le temps utilisé pour effectuer la tâche.

Intimidation - CHA

Vous pouvez changer le comportement d'une autre personne. Si vous réussissez votre test de compétence, vous pouvez traiter la cible comme très favorable, mais seulement dans le but de prendre des mesures pendant qu'elle reste intimidée. C'est-à-dire que la cible conserve son attitude normale, mais qu'elle discutera, conseillera, offrira une aide limitée ou défendra votre cause tant qu'elle sera intimidée. L'effet dure aussi longtemps que la cible reste en votre présence, et pour 1d6×10 rounds par la suite. Après ce temps, l'attitude par défaut de la cible envers vous devient défavorable (ou, si normalement défavorable, à l'attaque immédiate).

Leadership - CHA

Un test de compétences en leadership réussi ajoutera +1 au score de fidélité du joueur. Il peut également être utilisé pour convaincre les PNJ « non fidèles » de suivre un ordre, mais dans ce cas, les PNJ ne suivront pas l'ordre s'il y a une bonne raison pour ne pas le faire. L'utilisation de la compétence Leadership sur un PNJ ne change pas son attitude en une attitude défavorable par la suite.

Compétences de Magicien**Déchiffrement de l'écrit - INT**

Vous pouvez déchiffrer un message écrit dans une langue inconnue ou un message écrit sous une forme incomplète ou archaïque. Cela inclut l'écriture complexe, exotique ou très ancienne.

Si le test réussit, vous comprenez le contenu général d'un texte d'environ une page (ou l'équivalent). Si le test échoue, un autre test devrait être fait pour voir si vous évitez de tirer une conclusion erronée sur le texte. (Le succès signifie que vous ne tirez pas une

fausse conclusion ; l'échec signifie que vous en tirez une.)

Magie - INT

Vous pouvez identifier les sorts et les effets magiques.

Compétences de Voleur**Équilibre - DEX**

Vous pouvez marcher sur une surface précaire. Un test réussi vous permet de vous déplacer à la moitié de votre vitesse le long de la surface pendant 1 round. Un échec de 4 ou moins signifie que vous ne pouvez pas bouger pendant 1 round. Un échec de 5 ou plus signifie que vous tombez.

Bluff - CHA

Un test Bluff réussi indique que la cible réagit comme vous le souhaitez, au moins pendant une courte période (généralement 1 round ou moins) ou croit quelque chose que vous voulez lui faire croire. Un bluff nécessite une interaction entre vous et la cible. Les créatures qui ne vous connaissent pas ne peuvent pas être bluffées.

Déchiffrement de l'écrit - INT

Vous pouvez déchiffrer un message écrit dans une langue inconnue ou un message écrit sous une forme incomplète ou archaïque. Cela inclut l'écriture complexe, exotique ou très ancienne.

Si le test réussit, vous comprenez le contenu général d'un texte d'environ une page (ou l'équivalent). Si le test échoue, un autre test devrait être fait pour voir si vous évitez de tirer une conclusion erronée sur le texte. (Le succès signifie que vous ne tirez pas une fausse conclusion ; l'échec signifie que vous en tirez une.)

Déguisement - CHA

C'est la possibilité de changer l'apparence de votre personnage ou de vous faire passer pour un autre personnage. Votre résultat de test de déguisement détermine à quel point le déguisement est bon. Le nombre cible du test est déterminé par la situation dans laquelle le personnage va utiliser le déguisement. Si vous n'attirez pas l'attention sur vous, le MJ peut accorder jusqu'à +5 aux jets. Si vous rencontrez des personnes suspectes (comme un gardien qui surveille les roturiers qui franchissent une porte de la ville), un -5 peut être approprié pour faire un test.

COMPÉTENCES SECONDAIRES

Artiste de l'évasion - DEX

Le personnage avec la compétence Artiste de l'évasion a la capacité étrange de se détacher des cordes lorsqu'il est attaché.

Contrefaçon - INT

La falsification exige le matériel d'écriture approprié au document contrefait, suffisamment de lumière ou d'acuité visuelle pour voir les détails de ce que vous écrivez, de la cire pour sceaux (le cas échéant), et un certain temps. Pour falsifier un document dont l'écriture n'est pas spécifique à une personne (ordres militaires, décret gouvernemental, registre de commerce, etc.), il suffit d'avoir vu un document similaire auparavant, et vous gagnez un +4 sur votre jet. Pour falsifier une signature, vous avez besoin d'un autographe de cette personne à copier, et vous gagnez un bonus de +2 sur le jet. Pour falsifier un document plus long écrit de la main d'une personne en particulier, il faut un grand échantillon de l'écriture manuscrite de cette personne.

Le test de faussaire est fait secrètement par le MJ général, de sorte que vous n'êtes pas sûr de la qualité de votre faux.

Un document qui contredit la procédure, les ordres ou les connaissances antérieures, ou qui exige un sacrifice de la part de la personne qui vérifie le document peut augmenter la suspicion de ce personnage (et ainsi créer des circonstances favorables pour le contrôle de la Contrefaçon par le contrôleur).

UN SUPPLÉMENT BASIC FANTASY

Connaissances (rumeurs autour de la ville) - INT

Le personnage connaît bien les événements qui se déroulent dans sa ville ou son village natal. Une soirée, quelques pièces d'or pour acheter des boissons et se faire de nouveaux amis, et un test des connaissances (rumeurs autour de la ville) vous donnent une idée générale des principales nouvelles d'une ville, en supposant qu'il n'y a aucune raison évidente pour laquelle l'information serait retenue. Plus le résultat de votre contrôle est élevé, meilleures sont les informations.

Acrobatie - DEX

Vous pouvez atterrir doucement quand vous tombez. Vous pouvez également faire des culbutes pour divertir un public (comme si vous utilisiez la compétence **Performer**). Traitez une chute comme si elle était de 3m plus courte qu'elle ne l'est réellement lorsqu'il s'agit de déterminer les dommages après un test de compétence réussi.

Règles d'habileté facultatives

Un personnage peut prendre une compétence qui n'est pas normalement permise dans sa classe ; cependant, le coût de la compétence est de trois points de compétence. Par exemple, un combattant de 1er niveau prend la compétence d'artiste de l'évasion. Elle coûte 3 points de niveau de compétence et le personnage ne peut pas sélectionner une autre compétence avant d'avoir atteint le deuxième niveau. Le nombre cible est toujours de 17 pour ces compétences.

Les points de compétence par niveau sont égaux au bonus de Charisme du personnage avec un minimum d'un point par niveau.

Open Game License

INTRODUCTION

Secondary Skills: A Basic Fantasy Supplement (hereinafter "the Supplement") is based on the System Reference Document v3.5 ("SRD"), which is Open Game Content. The text of the Open Game License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

Designation of Open Game Content: The entire text of the Supplement (except the Open Game License, as noted above) is Open Game Content, released under the Open Game License, Version 1.0a (reproduced below) as described in Section 1(d) of the License. Artwork incorporated in this document is not Open Game Content, and remains the property of the copyright holder.

Designation of Product Identity: Product identity is not Open Game Content. The following is designated as product identity pursuant to OGL v1.0a(1)(e) and (7): (A) product and product line names, including Basic Fantasy Role-Playing Game, Basic Fantasy RPG, and BFRPG, as well as the phrase "make mine Basic"; (B) all artwork, logos, symbols, graphic designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual representations, including the "eye" logo, which is the personal mark of Chris Gonnerman for his various products, and which is Copyright © 2002 Chris Gonnerman, and the "Scribbled Dragon," which is Copyright © 2005 Erik Wilson; (C) logos and trademarks, including any trademark or registered trademark clearly identified as product identity by the owner of the product identity, and which specifically excludes the open game content.

More information on the Open Game License can be found at:

<http://www.wizards.com/d20>

OPEN GAME LICENSE VERSION 1.0A

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game

Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Basic Fantasy Role-Playing Game Copyright © 2006 Chris Gonnerman.

Secondary Skills: A Basic Fantasy Supplement Copyright © 2007 Ray Allen

END OF LICENSE