Spécialités

Aide pour le jeu de rôle Quenta

Acrobatie

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Agilité +1

Le test permet de déterminer si une acrobatie est réussie ou non, une acrobatie étant une action physique engageant tout le corps, mais qui n'est pas une action courante comme marcher, courir, escalader, sauter. Les acrobaties sont : faire la roue, faire le poirier, marcher sur les mains, faire un salto avant ou arrière. Il est impossible d'effectuer une acrobatie quand on se trouve en combat au corps à corps.

Niveau surnaturel : Possibilité de se déplacer en faisant des acrobaties en donnant un malus pour tout tir dont vous êtes la cible. Le seuil de réussite du test est le Tir du tireur. Chaque réussite au test est déduite aux dégâts du tireur. Possibilité également de se désengager d'un combat si le test réussit.

Arts du spectacle

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Captiver l'attention du spectateur par le chant, la danse ou toute autre activité artistique dont le corps est l'objet. La perte d'attention du spectateur lui fait perdre un dé pour tous ses tests tant qu'il reste captivé.

Niveau surnaturel : Influence l'humeur des spectateurs, les rends acquis à l'artiste contre leur volonté initiale.

Arts manuels

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Le test ne peut s'effectuer en environnement tactique car il demande une durée minimum d'une heure (il sera préférable de le faire entre deux aventures). A partir d'une matière première quelconque (poterie, menuiserie, sculpture, peinture, forge, etc.), l'artisan tente de produire un objet. La difficulté du test prend en compte le matériel dont dispose l'artisan et la qualité de l'objet qu'il souhaite réaliser. La réussite du test indiquera le temps nécessaire à l'artisan pour réaliser l'objet et la qualité de cet objet. La réussite permet de créer un objet à partir d'une matière première quelconque (poterie, menuiserie, sculpture, peinture, forge, etc.).

Niveau surnaturel : Création d'objets avec des capacités magiques ou application de runes sur un objet (à définir avec le meneur de jeu).

Botanique

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1, Intelligence +1

Reconnaître une plante ou un arbre et connaître son intérêt. Le seuil de réussite est fixé par le meneur en fonction de la rareté de l'essence recherchée dans le milieu où se trouve le personnage.

Niveau surnaturel : Réussir à communiquer mentalement avec un arbre massif et ancien.

Chirurgie

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité -1, Intelligence +1

Pouvoir procéder à une opération délicate comme extraire la pointe d'une flèche plantée dans la jambe, réaliser une amputation, recoudre une plaie importante. Le seuil de réussite est fixé par le meneur de jeu en fonction du temps disponible et de la gravité de l'opération.

Niveau surnaturel : Réussir à réaliser une opération dans des conditions extrêmes sans laisser la moindre cicatrice.

Comédie

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1, Intelligence +1

Etre capable de jouer un rôle et de se faire passer pour quelqu'un d'autre en modifiant éventuellement sa voix. Le seuil de réussite prend essentiellement en compte la crédulité de l'auditoire (Intelligence). Une réussite en comédie ne permet nullement de changer d'apparence physique.

Niveau surnaturel : Le personnage devient comme une incarnation d'une autre personne. Il peut se faire passer pour quelqu'un que des gens n'ont pas vu depuis plus d'un an si la ressemblance physique est suffisamment proche.

Commandement

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +2

Capacité à passer pour avoir des pouvoirs magiques ou divins et, de ce fait, à rassembler des individus sous son commandement. Les individus suivront les ordres du personnage tant que leur vie n'est pas en danger ou que la récompense est bonne.

Niveau surnaturel : Augmente les capacités de combat du personnage et de ses compagnons (+1 à la résistance, au combat et au tir).

Couture

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Réaliser des assemblages de tissus divers et variés pouvant aller du simple raccommodage à la confection d'une costume complet.

Niveau surnaturel : Augmente la résistance d'un vêtement, + 1dé à la résistance.

Crochetage

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Crocheter une porte fermée à clé. La qualité de la serrure et le temps dont le personnage dispose permettent d'établir le seuil de réussite. Un crochetage nécessite au minimum deux tours de jeu.

Niveau surnaturel : Le crochetage peut s'effectuer en un tour mais la complexité de la serrure entre toujours en compte pour fixer le seuil de réussite.

Cuisine

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Sensibilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Réussir des plats sans gâcher la nourriture. La qualité d'un repas peut être une aide précieuse en diplomatie. Le fait de ne jamais prendre de repas qui soient correctement cuisinés pourraient faire perdre de la Santé...

Niveau surnaturel : Un bon petit repas, rien de tel pour se requinquer ! favorise les guérisons et la récupération de la fatigue, +1 en Courage et +1 en Combat pendant l'heure qui suit le repas.

Destrier

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Agilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +2

Être en symbiose avec son destrier personnel et être parfaitement à l'aise pour effectuer n'importe quelle action non-offensive en le chevauchant. Le seuil de difficulté est fixé par la vitesse de la monture et la complexité de l'action à effectuer.

Niveau surnaturel : Le cheval protège le cavalier (+1dé en endurance) et obéit mieux aux ordres du cavalier (+ 1 en dressage).

Détroussement

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1

Réussir à subtiliser un objet que quelqu'un porte à la ceinture, dans une poche ou sous sa cape. Le seuil de réussite est donné par le contexte (le

personnage est captivé par un spectacle ou est, au contraire, sur le qui-vive), par l'accès à l'objet (accroché derrière à la ceinture ou porté en pendentif) et la taille de l'objet (une lettre ou une épée).

Niveau surnaturel : Si le personnage arrive derrière sa proie sans se faire repérer, la position où se trouve l'objet n'entre pas en compte dans la détermination du seuil de difficulté. Seul le poids de l'objet est pris en considération.

Dissimulation

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Le personnage, immobile, disparaît aux yeux de tous, la difficulté du test prenant en compte l'environnement (on se dissimule plus facilement dans une forêt la nuit que dans une rue en plein jour).

Niveau surnaturel : Possibilité soit de se rendre invisible dans un contexte peu discret (en ville), soit de pouvoir se déplacer ou agir en restant invisible dans un milieu propice à la dissimulation (en forêt).

Dressage

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Intelligence +1

Réussir à faire agir un animal selon sa volonté. Le seuil de réussite est déterminé par le niveau de sauvagerie de l'animal (il est plus aisé de faire s'allonger un chien d'un claquement de doigts que d'apprendre à un fauve à devenir végétarien).

Niveau surnaturel : L'animal ciblé se plie à la volonté du dresseur pendant un certain temps allant de quelques secondes à quelques heures. C'est la durée et le degré de sauvagerie qui déterminent le seuil de réussite.

Eloquence

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +1

Convaincre l'auditoire. Le seuil de réussite est fixé en fonction de la capacité de Raisonnement de l'auditeur ou par le meneur de jeu s'il y a plusieurs auditeurs. Le test peut convaincre certains auditeurs et pas d'autres si les seuils sont différents.

Niveau surnaturel : Embrouille l'auditoire et leur fait perdre un dé d'intelligence et un dé de perception.

Escalade

Valeur de départ de la spécialité : Carrure x0.5 + Agilité x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Agilité +1

Possibilité d'escalader des plans supérieurs à 45° jusqu'à 90°. La difficulté est établie par le qualité des prises sur le terrain et l'escarpement.

Niveau surnaturel : Le seuil de difficulté ne tient compte que de la qualité des prises et non de l'escarpement.

Filature

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Intelligence +1

Suivre quelqu'un sans se faire repérer et sans le perdre de vue. La difficulté est en fonction du couvert qu'offre l'environnement (foule, arbres, ruines) et du degré de vigilance de la personne suivie (capacité de Perception).

Niveau surnaturel : Le personnage devient invisible aux yeux de la personne qu'il suit mais doit toutefois faire attention à ne pas perdre sa cible de vue.

Géologie - Hydrologie

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1, Intelligence +1

Détermination du contexte environnemental en fonction du paysage et capacité à trouver une source ou un point d'eau, à découvrir une faille, à évaluer la résistance d'une roche, à trouver de l'argile, etc. Ces connaissances excluent le faune (spécialité Zoologie) et la flore (spécialité Botanique).

Niveau surnaturel : Sentir les vibrations surnaturelles que peuvent émettre les roches ou un courant d'eau pour être alerté de l'approche d'un danger.

Herboristerie

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +1, Intelligence +1

Connaissance des herbes médicinales pour soigner des plaies ou faire des potions. Le seuil de réussite tient compte de la rareté du mal à soigner et/ou de la difficulté de la potion à réaliser.

Niveau surnaturel : Réalisation de potions capables de soigner, de droguer ou d'empoisonner avec les plantes disponibles sur place (uniquement dans un environnement végétal).

Jeux

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité -1, Intelligence +2

Connaissance des stratégies des jeux les plus courants, esprit de compétition, capacité à tricher sans se faire prendre. Le niveau des autres joueurs et leur attention aux faits et gestes du personnage donneront le niveau de difficulté.

Niveau surnaturel : Le joueur s'adapte parfaitement à des jeux inconnus et se montre à l'aise même dans un environnement hostile.

Linguistique

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +2

Permet de disposer d'une grande connaissance des langues et dialectes utilisés en Terre du Milieu. L'éventail des langues maîtrisées est d'autant plus large que le niveau de la spécialité est élevé. Sans cette Spécialité, un personnage est censé connaître sa langue maternelle et le Westron (langue commune à la plupart des peuples de l'Ouest). Le personnage possédant la Spécialité connaît, en plus, autant de langues que la valeur de la Spécialité. Chaque nouvelle langue commence à un niveau 1. Le joueur peut développer chaque langue séparément et en améliorer la maîtrise. La résolution d'un test (avec le seuil de difficulté définit par le MJ en fonction du contexte et de la technicité du discours) permet de déterminer si le personnage arrive à comprendre ou à se faire comprendre.

Niveau surnaturel : Permet de comprendre ou de se faire comprendre dans une langue inconnue.

Maquillage

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Le personnage se maquille de manière à changer l'apparence de son visage. Le maquillage exclue la qualité du rôle que peut tenter d'interpréter un personnage (voir spécialité Comédie). La réussite dépend de la crédulité des spectateurs et du matériel dont dispose le personnage pour se grimer.

Niveau surnaturel : Acquiert la capacité de changer la forme de son corps, un humain peut ainsi prendre l'apparence d'un orc ou d'un elfe, même en un individu de taille très légèrement différente.

Mémoire

Valeur de départ de la spécialité : Intelligence x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Intelligence +2

Capacité à se rappeler des choses vues ou entendues précédemment. La complexité de l'information à se remémorer et l'ancienneté de cette information définissent le seuil de difficulté.

Niveau surnaturel : Capacité de retenir et d'acquérir définitivement une information, visuelle en un clin d'oeil, auditive en un bruissement d'aile, même un concept inconnu.

Navigation

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Sensibilité +1

Connaissance de tout ce qu'il est nécessaire de connaître pour faire naviguer une embarcation à voiles ou à rames. La difficulté est estimée par la météo et la distance à parcourir.

Niveau surnaturel : Possibilité d'exploiter au mieux les courants et le vent pour se déplacer à vive allure et manoeuvrer très précisément, ainsi que de prévoir la météo une journée à l'avance.

Orientation

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +2

Savoir s'orienter, c'est-à-dire savoir à peu près où l'on se trouve et dans quelle direction se diriger. Le seuil de réussite est estimé en fonction de la visibilité du lieu où se trouve le personnage. S'il est à l'extérieur en journée, le personnage est capable d'estimer l'heure en fonction de la position du soleil.

Niveau surnaturel : Sixième sens permettant de déterminer ou se trouve le nord quelque soit l'environnement (même dans un tunnel), mais en fonction du temps de concentration.

Pêche

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Connaître les poissons et savoir comment les pêcher, le seuil de réussite étant déterminé par la rareté de l'espèce recherchée et les conditions de pèche (environnement, temps passé, météo).

Niveau surnaturel : Possibilité de pêcher les poissons à mains nues avec la même facilité qu'en utilisant du matériel.

Piège

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Reconnaître un piège, comprendre comme il fonctionne, savoir le désarmer et être capable d'en construire un. Le meneur de jeu détermine le seuil de réussite par les différents paramètres qui entrent en compte.

Niveau surnaturel : Possibilité de désactiver un piège en seulement 1 tour de jeu.

Pistage

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Agilité +1, Sensibilité +1

Savoir reconnaître des traces et les interpréter pour connaître la direction des pas, estimer le nombre d'individus et à quand remonte leur passage. Le meneur de jeu donnera un seuil de réussite qui tiendra compte de la nature du terrain et des conditions d'observation.

Niveau surnaturel : Peut aller jusqu'à détailler une scène qui s'est passée de nombreuses heures avant, ne se cantonne plus seulement au décompte des personnes et à leur direction.

Premiers soins

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité -1, Intelligence +2

Etre capable de soigner rapidement des blessures mineures ou importantes (arrêter une hémorragie, bander un plaie, respiration artificielle). La gravité de la blessure, les conditions dans lesquelles les soins s'effectuent et le temps accordé détermineront le seuil de réussite.

Niveau surnaturel : Les blessures mineures (sans hémorragies), une fois soignée, ne sont plus douloureuse et cela permet au personnage de ne pas subir de malus supérieur à 1 dé.

Psychologie

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +2

Comprendre son ou ses interlocuteurs et pouvoir analyser les raisons de son comportement.

Niveau surnaturel : Fait naître chez l'interlocuteur un sentiment de confiance totale qui lui laisse croire qu'il peut se livrer au personnage et lui dévoiler des secrets sans risque.

Saut

Valeur de départ de la spécialité : Agilité x1
Modification des maxima des Caractéristiques : Carrure +1, Agilité +1

Possibilité de sauter jusqu'à deux fois sa taille en longueur et en hauteur. L'élan doit être équivalent à la distance ou la hauteur que l'on souhaite sauter.

Niveau surnaturel : Faire un saut pouvant aller jusqu'à une distance ou une hauteur de 3 fois sa taille sans élan.

Zoologie

Valeur de départ de la spécialité : Sensibilité x0.5 + Intelligence x0.5
Modification des maxima des Caractéristiques : Sensibilité +2

Reconnaître un animal et connaître son intérêt. Le seuil de réussite est fixé par le meneur en fonction de la rareté de l'espèce recherchée dans le milieu où se trouve le personnage.

Niveau surnaturel : Réussir à communiquer mentalement avec un animal massif.