

# COMPÉTENCES

**Compétences générales :** athlétisme, combat, conduire, dextérité, infiltration, mécanique, organisation et planification, reconforter, sang-froid, santé, soins médicaux, surveillance et filature, tir

**Compétences académiques :** analyse textuel, anthropologie, archéologie, architecture, comptabilité légale, culture générale, droit, études occultes, histoire, langue, linguistique, pathologie, psychologie légale, recherches

**Compétences techniques:** analyse de document, anthropologie judiciaire, anatomie, balistique, chimie, collecte d'indices, cryptographie, empreintes digitales, entomologie médico-légale, explosifs, photographie, surveillance électronique, informatique

**Compétences interpersonnelles :** bureaucratie, connaissance de la rue, détecteur de mensonges, flatterie, imposture, interrogation, intimidation, parler aux autorités, mettre en confiance, négociation, séduction

Les compétences permettent de décrire votre personnage.

Les compétences :

- permettent de faire ce qu'un personnage ne les ayant pas ne peut pas ou alors très médiocrement (tir, soins médicaux, mécanique, anatomie, etc)
- elles sont prises en compte par le MJ dans l'interprétation des jets de dé
- elles sont prises en compte de manière générale dans la façon dont le MJ distribue les informations et dans les réactions de l'environnement

Seul un personnage ayant la compétence "mécanique" a une chance de réparer une voiture tombée en panne, et seul un médecin peut faire un pansement correct.

Un personnage qui fait usage de la violence et possède la compétence "combat" peut espérer de bien meilleurs effets qu'un débutant.

Un personnage qui cherche à convaincre un fonctionnaire et possède la compétence "bureaucratie" aura également un bien meilleur résultat.

Un personnage qui a la compétence "flatterie" verra un fonctionnaire vaniteux naturellement mieux disposé envers lui.

Un personnage ayant la compétence "connaissance de la rue" sera mieux à même de sympathiser avec un chef de gang.

# Compétences générales

## Athlétisme

Cela vous permet d'avoir de bonnes performances athlétiques : courir, sauter, esquiver, etc.

Une action physique non couverte par une autre compétence est souvent couverte par cette compétence.

## Combat

Vous vous débrouillez bien en combat, que ce soit pour tuer, assommer, agripper ou vous débattre de l'étreinte de votre opposant.

## Conduire

Vous êtes un as du volant, capable de tirer le meilleur d'une voiture récalcitrante, voire d'un camion, camionnette, etc.

Vous pouvez:

- semer un poursuivant ou poursuivre un véhicule avec habileté
- éviter les collisions ou minimiser les dégats
- faire des réparations d'urgence

Ajouter une compétence spécifique si vous souhaitez pouvoir conduire: moto, camion, bus, hélicoptère, avion. On peut envisager des véhicules plus exotiques (tank) mais on les conduit rarement dans le cadre d'investigations classiques.

## Dextérité

Vos doigts agiles vous permettent de manipuler de petits objets.

Vous savez

- escamoter sous le nez des autorités des objets d'une scène
- vider les poches d'un badaud à son insu
- glisser, accrocher sur un individu des objets à son insu

## **Infiltration**

Vous êtes bon pour vous entrer dans des lieux où vous ne devriez pas être.

Vous savez

- ouvrir des serrures récalcitrantes
  - désactiver et activer des systèmes de sécurité
  - vous déplacer discrètement
  - trouver les failles d'un système de sécurité, les accès planqués
- Cette compétence est aussi utile pour s'évader que pour s'infiltrer.

## **Mécanique**

Vous êtes doué pour construire, réparer des appareils, de l'horloge au lecteur de DVD (en fonction du niveau technologique de l'époque). Avec les bons outils et les bons composants, vous pouvez créer à partir de pas grand chose des appareils relativement sophistiqués. La compétence est aussi dans le groupe « investigation » lorsqu'elle est utilisée pour:

- évaluer la qualité de la confection d'un objet
- déterminer l'identité d'un objet fait à la main (en comparant à d'autres objets confectionnés par un même artisan)

## **Organisation et planification**

Vous savez anticiper les besoins d'une mission en prenant avec vous l'équipement nécessaire que ce soit de l'équipement standard (cahier de note, téléphone, lampe torche, loupe, etc...) ou moins classique (eau bénite, crucifix).

En réussissant un test, vous avez l'outil avec vous au moment opportun (dans les limites du réalisme de sa portabilité).

## **Réconforter**

Vous donnez du réconfort et de la sérénité aux personnes troublées mentalement. Vous pouvez être un thérapeute, un conseiller, un prêtre ou un individu très empathique et équilibré. Vous pouvez redonner de l'aplomb à une personne prise de panique, et traiter des maladies mentales suscitées par des évènements traumatiques.

## **Sang Froid**

Des évènements stressants peuvent faire des dommages psychologiques.

La confrontation avec des manifestations surnaturelles peut mener à la folie.

Le Sang Froid indique votre résistance aux traumatismes mentaux et votre capacité à rester calme dans les situations tendues.

## **Santé**

Vous êtes particulièrement vigoureux et capable de supporter

des blessures, résister aux infections et survivre aux effets de toxines.

## **Soins médicaux**

Vous pouvez faire les premiers soins sur des personnes malades ou blessées.

## **Surveillance / Filature**

Vous savez suivre un suspect sans révéler votre présence.

Vous savez

- traquer un suspect en équipe avec des relais de telle façon que le suspect ne puisse suspecter être suivi
- utiliser le matériel adéquat (téléscope) pour surveiller à distance
- trouver des lieux d'observation planqués et discrets
- se planquer soi même et dérouter une filature potentielle ou réelle

## **Tir**

Vous êtes adepte des armes à feu.

# Compétences académiques

## Analyse textuelle

Par l'analyse du contexte et du style (en opposition à l'analyse des caractéristiques physiques d'un document), vous pouvez remonter à l'auteur d'un texte.

Vous pouvez :

- Déterminer si un texte anonyme est l'oeuvre d'un auteur célèbre en le comparant à d'autres de ses écrits
- Déterminer à quelle époque un texte a été écrit
- déterminer la région et le degré d'éducation de l'auteur

## Anthropologie

Vous êtes un expert dans l'étude des cultures humaines, de l'âge de pierre à la révolution informatique.

Vous pouvez :

- identifiez des artefacts et rituels de culture
- décrire les coutumes d'un groupe ou d'une sous-culture
- extrapoler les pratiques d'une culture inconnue par analogie

## Archéologie

Vous mettez à jour et étudiez les structures et outils de civilisations disparues.

Vous pouvez

- estimer le temps durant lequel un objet a été enseveli

- identifier un objet par sa culture et sa fonction
- distinguer des objets réels de vulgaires copies
- vous orienter dans ruines et catacombes
- décrire les coutumes de cultures antiques
- repérer des tombes et lieux dissimulés soigneusement

## **Architecture**

Vous savez comment on organise et on exécute la construction d'édifice.

Vous pouvez:

- deviner une partie de bâtiment en explorant sa structure générale
- juger la qualité relative de matériau utilisé
- identifier pour un bâtiment : son âge, style architectural, fonction originelle et l'histoire de ses modifications
- construire des structures stables même temporaires
- identifier les éléments vitaux et points faibles qui assurent l'intégrité structural d'un édifice

## **Comptabilité légale**

Vous passez au peigne fin les comptes et autres données financières en vue d'y déceler les anomalies.

Vous pouvez :

- Différencier les activités légales des activités criminelles
- Repérer les signes de détournements de fonds



– Retrouver les sources d'un paiement ou d'une opération

## **Culture générale**

Vous êtes un spécialiste des informations à priori inutiles à part si vous prévoyez de participer à un jeu télévisé. Vous vous y connaissez particulièrement dans :

- le monde des célébrités et du divertissement
- les statistiques et les records sportifs
- la géographie
- les arts et les lettres
- les noms apparaissant dans les journaux

Cette compétence vous permet également de connaître certains faits obscurs qui ne sont couverts par aucune des autres compétences du système de jeu.

## **Droit**

Vous connaissez les lois civiles et pénales de votre juridiction et êtes largement familier avec les systèmes légaux étrangers.

Vous pouvez :

- déterminer les potentiels risques légaux d'une action
- comprendre le jargon juridique
- argumenter contre policiers, procureurs et avocats

## **Etudes Occultes**

Vous êtes un expert dans l'étude historique de la magie, la superstition, et les pratiques occultes de l'âge de pierre à nos jours. Des satanistes au Golden Dawn, vous connaissez les

dates, lieux, controverses, et anecdotes.

Vous pouvez :

- identifier les traditions culturelles d'un rituel en examinant ses répercussions
- Connaître des faits historiques relatives à diverses traditions occultes
- Deviner l'effet attendu d'un rituel à partir de ses répercussions physiques
- Identifier si les activités occultes sont l'œuvre de pratiquants informés, de gamins idiots ou de dangereux occultistes

Votre connaissance de l'occulte est celui d'un outsider. Cette compétence ne vous autorise pas d'utiliser la magie ou d'invoquer des entités surnaturelles.

Vous pouvez, au mieux, tenter d'infiltrer un rituel en vous faisant passer pour un croyant.

Mais même dans cette situation, vos actions n'auront aucun effet surnaturel.

## **Histoire**

Vous êtes un expert en histoire, en particulier dans les évolutions de la politique, militaire, économique et technologique.

Vous pouvez :

- Reconnaître d'obscures allusions historiques
- Vous connaissez les biographies de grands personnages historiques
- Dire où et à quelle période historique un objet a été fabriqué

- Identifier l'époque d'un vêtement ou costume

## **Histoire de l'Art**

Vous êtes un expert des oeuvres artistiques, d'un point de vue technique et artistique.

Vous pouvez :

- distinguer un faux d'un authentique
- dire si un oeuvre a été retouchée ou altérée
- identifier l'ancienneté d'un objet par son style et le matériel employé à sa confection
- vous souvenir de détails biographiques et historiques à propos des artistes

## **Histoire naturelle**

Vous étudiez l'évolution, le comportement et la biologie des plantes et animaux.

Vous pouvez :

- Déterminer si un animal se comporte de façon
- Dire s'il est normal de trouver un animal ou une plante dans un milieu donné
- Identifier un animal à partir d'un échantillon de poils, sang, os ou autres tissus
- Identifier une plante à partir d'un échantillon

## **Langues**

Pour chaque point en Langues, vous êtes potentiellement capable de lire et parler couramment une langue différente de

vosre langue maternelle. Vous pouvez spécifier la/lesquelles lors de la création de votre personnage ou les choisir en cours de partie lorsque le besoin s'en fait sentir. Vous n'apprenez pas la langue soudainement mais révélez plutôt un fait non mentionné jusqu'ici sur votre personnage. Vous pouvez également choisir de maîtriser une langue dite morte.

## **Linguistique**

Vous êtes un expert dans les principes et les structures des langues. Vous pouvez probablement parler d'autres langues, mais ceci relève d'une autre compétence qui doit être acquise séparément.

Vous pouvez :

- Sur un extrait substantiel de texte, decoder la signification basique d'une langue inconnue
- identifier les langues se rapprochant le plus d'une langue inconnue
- identifier les langues artificielles, inventées, ou extraterrestres

## **Pathologie**

Vous êtes entraîné à faire des examens médicaux sur des êtres humains et faire des diagnostics basés sur vos découvertes.

Vous pouvez:

- diagnostiquer des causes de maladies ou blessures
- identifier l'étendue et l'origine du traumatisme d'une personne inconsciente
- détecter lorsqu'une personne souffre d'une condition physique

- amoindrie comme la prise de drogue, la malnutrition, etc
- établir le niveau général de santé d'un individu
- repérer des anomalies physiologiques

## **Psychologie légale**

Le professionnel qui travaille dans le champ de la psychologie légale est confronté à des patients qui présentent un rapport particulier à la loi. Il est amené à conduire des psychothérapies avec des délinquants, en particulier en prison et en suivi post-pénal.

Il peut aussi travailler dans le domaine de l'expertise médico-légale et, dans ce cadre, être amené à se prononcer sur le degré de responsabilité du patient au moment des faits commis et donner son avis quant à une libération. Dans le domaine de l'expertise, il utilise souvent des tests (d'intelligence et d'aptitude, de personnalité ou projectifs).

Vous utilisez votre perspicacité au service de la résolution des crimes. À partir des détails d'une scène de crime, vous pouvez, basé sur l'étude de cas précédents du même type, établir un profil détaillé du suspect (âge, histoire personnelle, habitudes et comportement).

Vous êtes également capable de récolter des informations utiles à partir de la simple observation des individus, notamment leur façon de réagir face à la pression.

## **Recherches**

Vous savez comment rechercher des informations utiles dans les

livres, les archives et autres sources officielles. Vous savez aussi bien vous servir des catalogues et lecteurs de fiches que d'un moteur de recherche sur internet (si l'époque le permet). Votre carnet d'adresses est rempli de contacts aussi exotiques qu'utiles.

# Compétences techniques

## Analyse de documents

Vous êtes expert dans l'étude de documents.

Vous pouvez:

- déterminer l'ancienneté approximative d'un document
- identifier le fabricant du papier utilisé
- distinguer un faux d'un vrai
- identifier plusieurs écritures
- reconnaître la machine à écrire à partir des caractères
- trouver des empreintes digitales sur papier

## Anthropologie judiciaire

L'anthropologie judiciaire aide la justice à élucider les crimes grâce à ses références anthropologiques sur les os, l'histoire, l'archéologie. Les anthropologues appliquent les techniques scientifiques développées par l'anthropologie classique physique pour identifier les restes humains (squelettes, ou restes humains décomposés et non identifiés) et aider dans l'élucidation d'un crime. Les anthropologues judiciaires travaillent en partenariat avec des médecins légistes, des odontologues et des enquêteurs pour identifier un mort, découvrir des preuves, des traces, les circonstances et la date de la mort.

Vous faites des autopsies sur des cadavres pour déterminer la cause du décès.

En cas de mort non accidentelle, vous pouvez:

- déterminer la nature de l'arme employée
- la présence de toxines ou substances étrangères dans le sang
- le contenu du dernier repas de la victime

On peut souvent retracer la séquence des évènements en fonction de l'emplacement des blessures sur le corps. Vous savez aussi faire des analyses ADN d'échantillons trouvés sur le lieu du crime (si l'époque le permet), en les comparant à ceux fournis par les suspects.

## **Astronomie**

Vous étudier les objets célestes, planètes et étoiles.

Vous pouvez :

- déchiffrer des textes astrologiques (qui réfèrent à des conjonctions stellaires)
- repérer et suivre des mouvements de constellations
- étudier l'authenticité de rapports sur des Ovnis

## **Balistique**

Vous analysez des indices liés à l'usage d'armes à feu.

Vous pouvez :

- identifier le calibre et le type de balle ou de douilles trouvés sur une scène de crime
- déterminer si une arme a tiré une balle particulière

## **Chimie**



Vous êtes bon dans l'analyse des substances chimiques.

Vous pouvez:

- parmi une grande variété de matériau, identifier des drogues, médicaments, toxines et virus
- comparer des échantillons de boue ou végétation avec ceux retrouvés sur une scène de crime

## **Collecte d'indices**

Trouver, collecter, classer des indices déterminant est votre fort.

Vous savez:

- repérer des objets ou traces significatives sur un lieu d'investigation
- comprendre les relations entre les indices et reconstruire mentalement les séquences d'un évènements
- stocker les éléments recueillis pour analyse ultérieure sans endommager les échantillon

## **Cryptographie**

Vous êtes expert pour créer et casser des codes, du simple codage des espions à l'ancienne jusqu'au super algorithme informatique contemporain.

## **Empreintes digitales**

Vous êtes expert pour trouver, transférer et analyser les empreintes digitales. Ca inclut l'expertise des logiciels informatiques utilisés pour comparer des échantillons d'empreintes dans les bases de données des criminels.

## **Entomologie médico-légale**

L'entomologie médico-légale est une discipline de la médecine légale cherchant à trouver des indices grâce à la recherche de la présence d'insectes.

Dans le cas de meurtre, la nature, le lieu et le moment d'apparition d'oeufs d'insecte donne des indications sur l'intervalle post mortem et le lieu où la mort est survenue. Certains insectes ont un endémisme spécifique (présents uniquement dans certains lieux) ou une phénologie spécifique (actifs uniquement certaines saisons ou heure dans la journée), aussi leur présence en association avec d'autres preuves permettent de désigner des lieux où la mort a pu survenir.

Vous êtes un expert des relations entre des cadavres et les insectes qui s'en repaissent.

En étudiant les oeufs et larves sur un corps en décomposition, vous êtes capables de :

- déterminer l'heure approximative du décès
- identifier l'origine du cadavre, en cas de déplacement de celui ci

## **Explosifs**

Vous êtes expert en explosifs.

Vous pouvez:

- désamorcer bombes et pièges
- reconstruire à partir de fragments le type de bombe, les matériaux employés, le fabricant et le niveau de sophistication

- élaborer soi même et sans risque des engins explosifs

## **Photographie**

Vous êtes un pro des caméras et appareils photos.

Vous savez:

- prendre des photos des scènes de crime dans les règles de l'art
- retoucher numériquement des photos ou vidéos
- retoucher matériellement des images

## **Surveillance électronique**

Vous savez utiliser des appareils d'enregistrements pour collecter des preuves.

Vous savez:

- retracer des appels téléphoniques
- planquer des mouchards
- localiser des mouchards
- faire des enregistrements haute qualité
- améliorer des enregistrements en filtrant les bruits parasites

## **Informatique**

Vous savez utiliser les ordinateurs et les technologies électronique pour récupérer et affiner des données de disque dur et autre média.

Vous savez:

- récupérer des données masquées, effacées ou endommagées
- améliorer la qualité d'enregistrements audio et vidéo

# Compétences interpersonnelles

## Bureaucratie

Vous savez naviguer dans une organisation bureaucratique, que ce soit une organisation gouvernementale ou une société. Vous savez obtenir ce que vous voulez de manière expéditive et avec un minimum de tracasseries.

Vous pouvez:

- convaincre un employé de vous fournir des informations sensibles
- être crédible en présentant une identité factice
- trouver la bonne personne qui sait ou décide
- localiser l'emplacement probable des bureaux et fichiers dans le labyrinthe
- emprunter des équipements

Le talent « Bureaucratie » ne permet pas de collecter à tout-va des informations.

Les bureaucrates veulent donner l'impression, justifiée ou non, qu'ils sont très occupés et pressés. Beaucoup se réjouissent de rediriger leur interlocuteur sur des pistes fausses ou incertaines, vers un autre service. Si le joueur décidé d'utiliser le talent «Bureaucratie » alors que l'information serait plus accessible ailleurs, leurs contacts risquent de les envoyer paître.

## Connaissance de la rue

Vous savez vous comporter parmi les voleurs, bandits, dealers,

proxénètes, mafieux et autres habitués du monde du crime et de la rue.

Vous pouvez:

- faire usage de l'étiquette en vigueur pour éviter les conflits
- identifier des lieux et individus dangereux
- rassembler des rumeurs
- obtenir objets ou informations illicites au marché noir

## **Détecteur de mensonges**

Vous savez quand les gens mentent. Pour cela, il vous faut interagir avec eux ou les observer de près, éventuellement sur une vidéo.

Malheureusement, presque tout le monde ment, surtout en cas de confrontation avec les autorités. Il arrive que vous sachiez que quelqu'un ment sans pour autant comprendre le motif ou le fait qui se cache.

Tous les mensonges ne sont pas verbaux. Vous pouvez repérer qu'un individu essaie de projeter une fausse image de lui, en étudiant son langage gestuel.

Certains individus sont si aguerris au mensonge qu'il est impossible de détecter qu'ils mentent. D'autres croient sincèrement à leurs mensonges. Des personnalités psychopathologiques mentent délibérément et sans la moindre honte, avec un aplomb qui vous prive des indices et gestes sur lesquels d'appuyer pour détecter le mensonge habituel.

## **Flatterie**

Vous êtes doué pour amener les gens à vous aider en les flattant, ouvertement ou subtilement, par allusions.

Vous pouvez les amener à:

- révéler des informations
- vous faire des petites faveurs
- vous percevoir comme fiable

## **Imposture**

Vous savez vous faire passer pour un autre, en vous présentant au téléphone ou en passant de longues périodes de temps sous une fausse identité.

Réussir à se faire passer pour un autre auprès de quelqu'un qui le connaît bien est très difficile.

Une imitation rapide de la voix au téléphone, ou prendre l'apparence et se faire passer pour un autre exige de particulièrement bien réussir son jeu d'acteur pour ne pas être percé à jour par quelqu'un qui connaît bien la personne que vous imitez.

## **Interrogation**

Vous êtes entraîné à extirper des informations des suspects et témoins dans le cadre d'un interrogatoire de police (ou du même genre). Il doit se dérouler dans un cadre officiel, où le sujet est sous bonne garde et se sent menacé et incarcéré et reconnaît votre autorité (fut elle feinte).

## **Intimidation**

Vous obtenez la coopération des suspects en leur imposant physiquement, en envahissant leur espace personnel et en adoptant une attitude menaçante. L'intimidation peut impliquer l'usage de la force mais est le plus souvent un acte de domination psychologique. Vous pouvez :

- obtenir une information
- forcer le sujet à s'en aller
- dissuader le sujet de recourir à la force

### **Parler aux autorités**

Vous connaissez le jargon des officiers de police et des autorités et comment les mettre à l'aise en votre présence. Vous êtes soit un ancien flic, ou le citoyen qu'on identifie tout de suite comme fiable et bon samaritain. Vous pouvez:

- amener un flic à gentiment révéler des informations confidentielles
- le faire fermer les yeux sur des infractions mineures
- laisser penser que vous êtes de la maison, et autorisé à participer à l'affaire en cours

### **Mettre en confiance**

Vous amenez les gens à faire ce que vous souhaitez en les mettant à l'aise.

Vous pouvez– obtenir des informations ou faveurs ponctuelles

- diminuer la peur ou panique, inspirer la confiance
- instiller le calme dans les moments de crise

## **Négociation**

Vous êtes un expert pour trouver un arrangement, et convaincre qu'il est le meilleur pour tous le monde.

Vous pouvez

- discutez pour obtenir les services et biens les meilleurs
- faire médiation dans des situations de prise d'otages
- échanger des informations ou des faveurs

## **Séduction**

Vous êtes bon pour obtenir la coopération de gens en suscitant leur intérêt sexuel pour votre personne. Vous pouvez ainsi les amener à:

- révéler des informations
- vous aider ponctuellement
- avoir une relation amoureuse

Vous avez l'art et la manière d'attirer l'attention par un magnétisme sexuel savamment distillé.