

# Insectopia - Aide de jeu - Résumé Compétences de caste

Compétence	Descriptif
Artisanat	Talent dans un type d'artisanat précis (à choisir à l'apprentissage).
Art de la guerre	Commander une troupe, maintenir l'ordre dans les rangs, lire les mouvements tactiques adverses. En combat : ajout +1 blatte sur attaque ou +1pt Défense ou +1 blatte au dégats ou +1 blatte non gardée à l'Init. Nombre d'application du bonus par tour = [valeur Compétence].
Art de la forêt	Survie spécialisée en forêt (abri, dangers, orientation, pistage) et connaissances faune, flore et fonge forestières.
Art des voleurs	Réputation dans la pègre et capacité à faire appel à son réseau. Pt de Marché noir (Mn) = [valeur Compétence] Appel au réseau : Test valeur actuelle Marché Noir (diff. : cf p229 LR) rouge : service/bien demandé obtenu (qualité supérieure) vert : service/bien demandé obtenu bleu : -1pt Mn, service/bien demandé obtenu blanc : -1pt Mn, échec noir : -1pt Mn, escroqué/dénoncé/convoitise rivaux Récupération : séance/ellipse.
Art du spectacle	Amusement des cours et des foules. Maîtrise des instruments, de la danse, du théâtre. Liens avec les castes supérieures.
Belluaire	Connaissance des comportements et de la physiologie des créatures : points faibles, amadouer, perception empathique, communication phéromonale limitée.
Blocage	Débloque les manoeuvres "Immobilisation" et "Parade".
Commerce	Richesse, contacts et réputation du marchand. En début de partie, le PJ a au moins [valeur Compétence] quartz bleus (1qb=100q). Pour transactions importantes : Pt de Ressources = [valeur Compétence] Appel aux ressources : Test valeur actuelle Res. (diff. : cf p230 LR) rouge : service/bien demandé obtenu (qualité supérieure) vert : service/bien demandé obtenu bleu : -1pt Res., service/bien demandé obtenu blanc : -1pt Res., échec noir : -1pt Res., escroqué/bien détruit/convoitise rivaux Récupération : séance/ellipse.
Coup vicieux	Débloque les manoeuvres "Attaque sournoise" et "Diversion".
Courtoisie	Connaissances des règles de bienséance. Pour faire bonne impression / rattraper un faux-pas : Test Courtoisie vs Caste interlocuteur.
Dressage	Utilisation d'animaux (Sangchauds, Plumes, Insectes) pour transporter marchandises ou effectuer travaux. Pour faire attaquer l'animal : Test Dressage contre Fougue/Mandibule animal.

# Insectopia - Aide de jeu - Résumé Compétences de caste

Compétence	Descriptif
Éducation	Capacité à instruire un être intelligent et à prendre soin d'un oeuf, d'une larve, d'une nymphe.
Escrime	Débloque les manoeuvres "Coup précis" et "Parade". Dégats par Escrime directement en blessures internes. (obligatoire : Valeur Escrime $\leq$ Valeur Mêlée)
Essaim	Contrôle phéromonal des intres non-intelligents. Donner ordre (sauf se donner la mort) : Test Essaim vs Antenne cible (+1 diff. à chaque cible simultanée). Essaim composé de [valeur Compétence] suivants issus de la classe ouvrière. Peut suivre un ordre mortel (attaque, monter une garde). Score pour test de l'essaim = [valeur Compétence]. Si un membre mort, score de l'essaim-1.
Fureur	Débloque les manoeuvres "Brise-parade" et "Coup brutal". Dégats par Fureur majorés d'une blatte. (obligatoire : valeur Fureur $\leq$ Valeur Prédateur)
Histoire & religion	Connaissance des particularités historiques et théologiques de toutes les cultures. (Diff. selon précision de la connaissance)
Infiltration	Capacité à se déplacer silencieusement, se déguiser, jouer la comédie, imiter un animal, pour s'introduire dans un lieu interdit/gardé sans se faire repérer. Permet d'évaluer la configuration et les dangers d'un lieu. Permet de discerner les mouvements silencieux et les camouflages physiques et phéromonaux d'un intre.
Médecine & décoctions	Soin d'un Intre ou un Arak (cf p253 LR). Création poison (cf p276 LR).
Navigation	Diriger une embarcation fluvial ou nef aérienne, s'orienter et estimer les trajets (cf supplément Auparavant).
Nefs aériennes	Confection ou réparation des nefs Lulle.
Sciences & techniques	Connaissances scientifiques. Utiliser, concevoir et améliorer des objets technologiques.
Survie	Trouver nourriture, eau et abri en conditions hostiles (Test requis).
Tireur d'élite	Débloque les manoeuvres "Tir précis" et "Tir rapide". Dégats par Tireur d'élite directement en blessures internes. (obligatoire : Valeur Tireur d'élite $\leq$ Valeur Tir)
Vivacité	Débloque les manoeuvres "Esquive" et "Célérité".
Sexualité	Habilité à séduire et plus si affinité, et favoriser la fertilité d'un intre.
Sphère de magie	Capacité à faire appel à un domaine magique.