

# Les compétences / Talents de Warhammer JDR V2

*Petit Mémento ChaOdisiaque*

## Compétences de base

### **Charisme:**

Soc. Permet de manipuler autrui. Peut être utilisé à ramener des individus à changer d'avis, pour mentir de manière convaincante, bluffer et même mentir. Les insinuations et la séduction dépendent aussi de cette compétence. Les personnes visées ont droit à un test de FM (selon le MJ) pour résister. La compétence permet d'affecter une personne par tranche de 10 points en Soc.

### **Commérage:**

Soc. Permet d'obtenir des informations. Rumeurs dernières nouvelles ou engager une conversation.

### **Déplacement silencieux:**

Ag. Sert à se déplacer discrètement. Le PJ utilisant cette compétence ne peut faire qu'une action de M pendant le round. Souvent opposé à un jet de Perception.

### **Dissimulation:**

Ag. Utilisé pour se cacher de ses ennemis. Le terrain doit avoir des lieux de cache (arbre, muret, bâtiment...) Le test est souvent opposé à un test de perception.

### **Escalade:**

F. Un test est nécessaire à chaque round (action complète). Un test réussi dans des conditions normales avance de 1/2M.

### **Equitation:**

Ag. Utilisé pour monter les chevaux ou des montures similaires. En temps normal, pas de test. Mais le MJ peut exiger des tests pour galoper, faire la course, guider sa monture sur terrain accidenté, sauter sur une autre monture...

### **Evaluation:**

Int. Permet de connaître la valeur d'un objet. Un test discret est effectué par le MJ.

### **Fouille :**

Int. Pour trouver indices, pièges, trésors, objets...

### **Intimidation:**

F (parfois Soc.) Permet d'exercer une pression sur un individu ou de l'effrayer. La victime peut résister en réussissant un test de FM.

### **Marchandage:**

Soc. Permet de négocier des prix ou échange. Pour un objet rare ou disputé un test opposé est nécessaire.

**Natation:**

F. Un test peut être demandé quand l'eau est particulièrement agitée ou quand c'est pour une longue période. La carac. M est divisé par 2.

**Perception:**

Int. Perception est liée à tous les sens. Déceler piège, ce que voit le perso, déterminer un déguisement, dissimulation, déplacement silencieux...  
C'est souvent un test pour déterminer si le personnage remarque quelque chose ou pas.

**Résistance à l'alcool:**

E. Utilisé pour résister aux effets de l'alcool.

**Survie:**

Int. Permet de survivre dans la nature. Permet aussi d'exercer des activités telles que la pêche, la chasse, feu de camps, construction d'abris, recherche de nourriture comestible...

**Compétences Avancées :****Alphabet secret (voleur)**

Int. Permet de rédiger des messages secrets et de les lire.

**Baratin:**

Soc. Permet de gagner du temps en baratinant, un succès donne droit à un test de FM à la victime et si elle échoue ne peut rien faire pendant 1 round. On peut baratiner une personne par tranche de 10 en Soc.

**Connaissances générales (Empire)**

Int. Détermine ce que sait le personnage sur l'Empire.

**Langue (Reikspiel)**

Int. Les langues que le personnage parle.

**Langage mystique (Magik)**

Int. Vous devez parler un langage mystique pour pouvoir utiliser la magie. Contrairement aux autres langues, les langages mystiques ne servent pas à tenir une conversation, mais à manipuler des énergies magiques. Tous les documents magiques sont rédigés en langage mystique.

**Expression artistique (danseuse, jonglage)**

Soc. Permet de divertir un groupe de spectateurs.

**Métiers (Forgeron, Mineur)**

F. Vous pratiquez les métiers décrits.

**Orientation:**

Int. Permet de trouver son chemin, peut aussi estimer le temps d'un voyage. En temps normal un test réussi par jour permet de rester sur la bonne voie.

### **Connaissances académiques (sciences)**

Int. Tout ce que personnage connaît sur les sciences. Il sera où chercher les informations (livres...).

### **Lire et écrire :**

Int. Permet de lire et écrire les langues connues de la personne. Un test peut être demandé pour déchiffrer certaines phrases obscures ou archaïques...

### **Esquive :**

Ag. Permet d'éviter des attaques au corps à corps, peut être utilisée une fois par round.

### **Pistage:**

Int. Permet de traquer une cible (animale ou autre). Permet aussi d'établir une distance, le nombre ou le type raciale d'une cible.

### **Sens de la magie:**

FM. Sert à détecter la présence de magie. Sert aussi à savoir si les vents magiques soufflent plus ou moins fort.

### **Talents :**

#### **Acuité auditive:**

+20% aux tests de perception avec l'ouïe.

#### **Acuité visuelle:**

+10% aux tests de perception avec la vue et aux tests de lecture sur les lèvres.

#### **Dure à cuir:**

+1 en B.

#### **Course à pied:**

+1 en M.

#### **Intelligent:**

+5% en Int. (Déjà mis)

#### **Imitation:**

+10% au test de déguisement, aux tests d'expression artistique et aux tests de Langues quand vous voulez faire croire que vous êtes originaire d'un autre pays.

#### **Chance:**

+1 point de fortune par jour.

#### **Fuite:**

Quand le personnage veut fuir +1 en M pendant 1d10 round.

#### **Eloquence:**

Le nombre de personnes étant affecté par la compétence charisme est multiplié par 10.

**Harmonie aethyrique**

+10% en Focalisation et sens de la magie.

**Frénésie:**

Vous pouvez entrer dans une rage destructrice. Passez 1 round à vous mettre en condition. Au round suivant, vous perdez contrôle de vous même, avec +10 en F et FM. Mais -10 en CC et Int. Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche, toutes les attaques doivent être brutales ou des charges. Vous ne pouvez fuir ou battre en retraite, jusqu'à la fin du combat.

**Fureur Vengeresse:**

+5% en CC contre Orques, Gobelins et Hobgobelins.

**Menaçant:**

Votre taille, votre aspect ou votre comportement confère une présence imposante. vous bénéficiez d'un bonus de +10% en intimidation et en torture.

**Résistance à la magie:**

+10% en FM pour résister à la magie.

**Robuste:**

Vous ne subissez pas de malus en M quand vous portez une armure de Plaques complète (armure lourde).

**Savoir Faire Nain:**

+10% aux tests de métiers suivant: arquebusier, brasseur, cristallier, fabricant d'armes, fabricant d'armures, forgeron, maçon et mineur.

**Valeureux:**

+10% en FM contre la peur, la terreur et l'intimidation.

**Vision nocturne:**

Vous voyez parfaitement claire dans l'obscurité naturelle jusqu'à 30 m. Pas dans l'obscurité.

**Guerrier né:**

+5% en CC.

**Acrobatie Equestre :**

Vous êtes expert en prouesse sur cheval. Vous savez tenir en équilibre sur monture lancé au galop, sauté d'un cheval sur un autre... Et dans des circonstances plus extrême il vous suffit de réussir un test d'équitation à +10%.

**Maitrise (Armes de jet) :**

Vous maitrisez le type d'arme désigné.

**Réflexe éclair\*:**

Bonus de +5% en Ag.

**Sociable\*:**

Bonus de +5% en Soc.

**Sens de l'orientation:**

+10% au test d'orientation.

**Combattant virevoltant**

Peut utiliser l'action saut en temps que demi-action, et la portée des sauts augmente de 1.

**Sur ses gardes**

1 fois par round vous pouvez dégainer en tant qu'action gratuite.

**Coups puissant**

Bonus de +1 aux jets de dégâts avec des armes de corps à corps.

**Résistance accrue:**

+5% en endurance.

**Magie commune (occulte)**

Permet de lancer des sorts dans le type de magie commune désigné.

Retrouvez ces aides et la communauté **ChaOdisiaque** :

- ✓ <http://www.chaodisiaque.com>
- ✓ <http://www.blog.chaodisiaque.com>
- ✓ <http://www.lemarteaudeguerre.chaodisiaque.com>
- ✓ <http://www.sierrelben.fr>