

Rappel Cara.	F =	E =	Ag =	Int =	FM =	Soc =							
COMPETENCES	Type	Carac	Pris	+10%	+20%	Bonus	Total	Talents (Acquis)		Effet Talent	Opposé	Actions permises par la compétence.	
	Alphabet secret	Av	Int										
Baratin	Av	Soc									FM		Gagner du temps en baratinant un interlocuteur. Victimes ont droit à un test de FM pour percer la ruse. Non utilisable en combat. Touche 1 personne / tranche de 10 points en Soc.
Braconnage	Av	Ag											Poser des pièges et appâter afin d'attraper des animaux.
Canotage	B	F											Ramer et diriger une embarcation. Test en cas de conditions difficiles.
Changeforme	Av	FM											Permet de prendre l'apparence (y compris vêtements, armures,...) d'un humanoïde de - de 3m. Prend une action complète. Durée 1D10/3xFM minutes. Test FM si blessé; en cas d'échec, redevient normal. 1D10x10 minutes entre 2 Changeforme.
Charisme	B	Soc						Code de la rue Eloquence Etiquette Intrigant Orateur né	+10% rue Nb pers x10 +10% noble +10% intrigue Nb pers x100		FM		Permet de manipuler autrui. Pour amener des individus à changer d'avis, pour mentir de manière convaincante, pour bluffer, pour mendier. Victimes ont droit à un test de FM si ordre inhabituel. Touche 1 personne / tranche de 10 points en Soc.
Commandement	B	Soc											Amener des subalternes à exécuter des ordres. En cas d'échec du test, les subalternes font n'importe quoi ou rien du tout.
Commérage	B	Soc						Code de la rue Etiquette	+10% rue +10% noble				Obtenir des informations, des rumeurs, les dernières nouvelles.
Conduite d'attelages	B	F											Conduire carriages, charriots, char. Test en cas de conditions difficiles.
Confusion bestiale	Av	FM										FM	Vos yeux émettent une terreur malsaine qui instille la terreur chez un animal (rayon 12m). Cible : test FM pour résister. Si échec, lancer 1D10 => 1-2 : l'animal s'enfuit en courant; 3-4 : l'animal s'évanouit; 5-6 : l'animal attaque la créature la + proche; 7-8 : l'animal produit une flatulence incroyable (rayon 4m; test E : si échec, -10% à tous les tests); 9-10 : l'animal est tellement terrifié que son cœur explose, entraînant la mort
Connaissances académiques	Av	Int											Se souvenir de faits et chiffres et effectuer des recherches. Multiple : arts, astronomie, démonologie, droit, généalogie/héraldique, histoire, ingénierie, magie, nécromancie, philosophie, runes, science, stratégie/tactique, théologie.
Connaissances générales	Av	Int						Grand Voyageur	+10%				Se souvenir des coutumes, institutions, traditions, personnalités et superstitions d'une nation, race ou groupe culturel. Multiple : Bretonnie, elfes, Empire, Estalie, halflings, Kislev, nains, Norsca, ogres, Pays Perdu, Principautés Frontalières et Tilée.
Crochetage	Av	Ag						Connaissance des pièges	+10%				Déverrouiller des serrures, désamorcer des pièges mécaniques.
Déguisement	B	Soc						Imitation	+10% (voix)		Perception		Masquer sa véritable apparence.
Déplacement silencieux	B	Ag						Camouflage rural Camouflage sout. Camouflage urbain	+10% nature +10% souterr. +10% urbain		Perception		Se déplacer discrètement. Quand utilisé, ne peut faire qu'une action de mouvement au cours d'un round.
Dissimulation	B	Ag						Camouflage rural Camouflage sout. Camouflage urbain	+10% nature +10% souterr. +10% urbain		Perception		Se cacher de ces ennemis. Le terrain doit présenter un endroit pour se cacher (arbre, mur, bâtiment, ...).
Dressage	Av	Soc											Entraîner les animaux à faire des tours et obéir ordres simples. 1 test si tour simple, 3 si moyennement difficile, 10 si difficile.
Emprise sur les animaux	Av	Soc											Se lier d'amitié avec les animaux. Animaux sauvages nécessitent un test. Ne fonctionne pas avec les monstres.
Equitation	B	Ag						Acrobatie équestre	+10%				Monter des chevaux et autres montures similaires. Test en cas d'actions difficiles (galoper, faire la course,...).
Escalade	B	F											Escalader des clôtures, murs et autres obstacles verticaux. 1 test / round. Nombre de mètres = M / 2 (arrondi supérieur)
Escamotage	Av	Ag										Perception	Faire disparaître des petits objets dans sa main, faire les poches, faire des tours de passe-passe.
Esquive	Av	Ag											Eviter les attaques au corps à corps. 1 seule esquive par round.
Evaluation	B	Int						Dur en affaires Talent artistique	+10% (tous) +20% (œuvre)				Déterminer la valeur d'objets courants et de biens précieux (bijoux, gemmes et œuvres d'art). Test fait par le MJ.
Expression artistique	Av	Soc						Contorsionniste Imitation	+10% +10%				Divertir un groupe de spectateurs. Multiple : acrobate, acteur, bouffon, chanteur, chiromancien, clown, comédien, conteur, cracheur de feu, danseur, jongleur, mime et musicien.
Filature	Av	Ag										Perception	Suivre sans être vu.
Focalisation	Av	FM						Harmonie Aethyrique	+10%				Contrôler les vents de magie. Si utilisée et test réussi, bonus égal à la caractéristique Magie ajouté au jet d'incantation.
Fouille	B	Int											Rechercher des indices, des trésors et autres objets cachés, y compris les pièges. Un test / pièce ou zoneL.
Hypnotisme	Av	FM										FM	Mettre qqn en état de transe (avec pendule pendant une minute). Si test réussi, peut poser une question / 10 pts en FM.
Intimidation	B	F						Menaçant	+10%		FM		Exercer des pressions sur l'individu ou l'effrayer.
Jeu	B	Int						Calcul mental	+10%		Jeu		Jouer aux jeux de hasard (dés, cartes,...). Celui qui remporte le test de Jeu opposé remporte la mise.
Langage mystique	Av	Int											Lancer des sorts. Sert à manipuler les énergies magiques. Multiple : le démonik, l'elfique mystique et le magick.

TALENTS	Pts	Description	Compétences / Actions / Caractéristiques impactées	Bonus
Acrobatie équestre		Vous êtes capable de prouesses quand vous êtes à cheval.	Equitation	+10%
Acuité auditive		Vous disposez d'une ouïe exceptionnelle.	Perception (ouïe)	+20%
Acuité visuelle		Vous disposez d'une vision exceptionnelle	Perception (vue) / Lecture sur les lèvres	+10%
Adresse au tir		Vous visez avec une précision stupéfiante.	Action 'Visée'	+20%
Agile		Votre corps développe une certaine souplesse et vos mouvements sont désormais plus fluides et gracieux.	Ag	+10%
Ailes du Hurlleur		Vous pouvez faire apparaître des ailes dans votre dos. Vous pouvez alors volez avec un mouvement de Mx2. Si vous êtes blessé en Vol, test d'E. si échec, vous devez vous poser.	-	-
Ambidextre		Vous savez parfaitement vous servir de vos deux mains. Pas de malus en cas d'utilisation d'une arme par la main gauche.	-	-
Armes naturelles		Vous avez des griffes ou des dents pointues qui vous permettent de déchirer les chairs de l'adversaire.	-	-
Bras multiples		Vous avez plusieurs bras. Vous pouvez attaquer simultanément avec vos bras.	CC A	+10% +1
Calcul mental		Vous avez un don pour les chiffres.	Jeu & Orientation Perception (estimation)	+10% +20%
Camouflage rural		Vous êtes parfaitement dans votre élément dans la nature.	Déplacement silenc.& Dissimulation (rural)	+10%
Camouflage souterrain		Les profondeurs de la terre sont votre second foyer.	Déplacement silenc.& Dissimulation (sout.)	+10%
Camouflage urbain		Vous êtes à l'aise dans la rue comme un chat de gouttière.	Déplacement silenc.& Dissimulation (urbain)	+10%
Chance		La chance vous sourit.	Point de Fortune	+1 / jour
Chirurgie		Vous au courant des derniers progrès en matière de soins médicaux.	Soins B sur Gravement blessé Test pour éviter amputation	10% 2 +20%
Code de la rue		Vous savez comment vous conduire dans la rue.	Charisme / Commérage (milieu du crime)	+10%
Combat de rue		Vous appris à vous battre dans la rue.	CC (mains nues) Dégâts (mains nues)	+10% +1
Combattant virevoltant		Vous êtes exceptionnellement agile au combat.	Action de saut Portée des sauts	1/2 action +1m
Connaissance des pièges		Vous êtes un expert en pièges.	Crochetage / Perception (pièges)	+10%
Contorsionniste		Vous pouvez déformer votre corps au-delà des limites physiques possibles au commun des mortels	Expression artistique (contorsion) Agilité (se libérer de liens, petits passages)	+10% +20%
Corruption contrôlée		Quand vous déterminez la nature et le type de mutation acquise, lancez les dés 2 fois. Vous pouvez prendre une des 2 mutations. Vous avez un malus sur les résistances aux mutations supplémentaires.	Résist. mutation supplémentaire	-10%
Coups assommants		Vous pouvez tenter d'assommer votre adversaire au lieu d'infliger des dégâts. Vous devez d'abord effectuer un test de Force. Si réussi, votre adversaire fait un test d'Endurance (+10%/PA à la tête). S'il échoue, assommé pendant 1D10 rounds	-	-
Coups précis		Vous êtes passé maître dans l'art de frapper le point faible de l'ennemi.	Dégâts coups critiques	+1
Coups puissants		Vous savez utiliser les armes de corps à corps pour infliger un maximum de dégâts.	Dégâts au corps au corps	+1
Course à pied		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +1 en Mouvement.	Mouvement (M)	+1
Crachat acide		Une glande spéciale dans votre bouche vous permet de cracher de l'acide dans un rayon de 10 m (action complète, CT). Coup d'une valeur de dégâts de 5. 1D10 rounds entre 2 crachats	-	-
Désarmement		Quand vous réussissez une attaque au corps à corps, vous pouvez tenter de désarmer votre adversaire au lieu d'infliger des dégâts. Test d'Agilité opposé nécessaire.	-	-
Dur à cuire		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +1 en Blessures	Blessures	+1
Dur en affaires		Vous avez du bagou et le sens des affaires et vous savez obtenir le maximum d'une transaction	Evaluation / Marchandage	+10%
Effrayant		Vous avez une apparence effrayante. Vous provoquez la Peur.		
Eloquence		Vous savez comment émouvoir les foules.	Charisme	Nb x 10
Elu du Chaos		Quand vous déterminez la nature et le type de mutation acquise, lancez les dés 2 fois. Vous pouvez prendre une des 2 mutations.	-	-
Etiquette		Vous connaissez bien les mœurs de la haute société.	Charisme / Commérage (noblesse)	+10%
Force accrue		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Force.	F	+5%

TALENTS	Pts	Description	Compétences / Actions / Caractéristiques impactées	Bonus
Frénésie		Vous pouvez rentrer dans une véritable rage destructrice. Un round pour se mettre en condition (en hurlant, en mordant votre bouclier, ...). Vous devez attaquer l'ennemi le plus proche au corps à corps, uniquement avec des charges ou attaques brutales. Ni fuite, ni retraite possible.	F / FM CC / Int	+10% -10%
Fuite		Quand votre vie est en jeu, vous êtes capable de pointes de vitesse incroyables.	Mouvement (M), en fuite	+1 pdt 1D10 Rounds
Fureur vengeresse		Votre peuple a accumulé une rancune considérable à l'encontre des races gobelinoïdes.	CC	+5% (orc, gob, hobgo)
Grand voyageur		Vos longs voyages ont façonné votre expérience.	Connaissances générales / Langue	+10%
Guerrier frénétique		Vous êtes victime de vilaines sautes d'humeur. Pour ne pas succomber à une rage meurtrière psychotique, vous devez réussir un test de FM. En cas d'échec vous êtes pris de Frénésie.	-	-
Griffes aiguisées		Vos mains ont des griffes très aiguisées et vous pouvez attaquez des deux bras en même temps.	CC A	+10% +1
Guerrier né		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en CC.	CC	+5%
Harmonie aethyrique		Vous êtes en harmonie avec l'Aethyr et manipulez plus facilement les vents de magie	Focalisation / Sens de la magie	+5%
Hideux		Votre apparence est monstrueuse, si terrifiante que vous inspirez la peur. Vous gagnez automatiquement le talent Terrifiant.	-	-
Illusion		Vos traits sont tels que vous avez la capacité de vous déguiser et de vous dissimuler beaucoup plus facilement.	Déguisement / Dissimulation	+10%
Illusion de normalité affaiblie		En cas de déformations physiques, grâce au pouvoir de Tzeentch et à votre concentration, vos mutations deviennent invisibles. En cas de stress, de colère,... faites un test de FM pour garder votre apparence. Si échec, votre corps laisse apparaître vos mutations. Ne fonctionne pas en combat (mutations visibles).	-	-
Illusion de normal. étendue		En cas de déformations physiques, grâce au pouvoir de Tzeentch, vos mutations ne sont pas visibles quelles que soient les circonstances (stress, colère, combat,...).	-	-
Imitation		Vous avez une bonne oreille en ce qui concerne les voix et les accents, et vous savez les reproduire fidèlement.	Déguisement (voix) / Langue (accent) / Expression artistique	+10%
Incantation de bataille		Vos prières vous aident à lancer des sorts facilement même si vous portez une armure.	Malus au jet d'incantation	Réduit de 3
Inspiration divine		Votre dévouement envers votre divinité est tel que vos prières peuvent donner lieu à des miracles et de puissants effets magiques. On ne peut en maîtriser qu'une seule forme. Chaque forme correspond à un style de magie (ex : Ulric, Sigmar...)	-	-
Intelligent		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Intelligence.	Int	+5%
Intelligence foudroyante		Vous bénéficiez d'une acuité et d'une clarté mentales totalement incroyables.	Int	+20%
Intrigant		Vous êtes passé maître dans l'art des intrigues personnelles.	Charisme (Intrigues) Test de FM contre Charisme	+10% +10%
Invisible		Vous êtes quasiment transparent. Pour 1/2 action, vous pouvez devenir invisible. => Vous ne pouvez être la cible de projectiles. Si adv réussit Perception Difficile, peut attaquer, mais avec malus à la CC de 30% . Vous avez un bonus de 20% à la CC. Vous devez réussir un test d'Endurance par Round. A chaque test raté, vous perdez un point de blessure.	-	-
Lévitacion		Vous pouvez voler sur une courte distance au-dessus du sol.	-	-
Linguistique		Vous avez une affinité particulière pour les langues étrangères.	Lire/Ecrire & Langue	+10%
Lutte		Le pugilat et les prises n'ont plus de secret pour vous.	CC (mains nues) / Test de F (prise)	+10%
Magie commune		Vous connaissez la plus élémentaire des formes de magie. Multiple : vulgaire, occulte, divine...	-	-
Magie mineure		Vous connaissez un sort commun à tous les types de magie. Multiple : 1 / sort.	-	-
Magie noire		Vous pouvez manipuler le Dhar afin d'alimenter vos sorts. Si utilisé, ajout d'1D10 au jet d'incantation et le dé le plus faible est enlevé. Tous les dés sont pris en compte pour la malédiction de Tzeentch. Utilisation obligatoire pour un sort lié à un Sombre Savoir.	-	-
Magie vulgaire		Vous êtes un lanceur de sorts autodidacte. Tant que langage mystique non connu, vous devez lancer 1D10 supplémentaire pour lancer les sorts. Non ajouté mais compte pour Tzeentch	-	-
Mains agiles		Vous êtes passés maître dans l'art de toucher des adversaires au corps à corps quand vous lancez des sorts.	CC (sorts de contact)	+20%
Maître artilleur		Pour vous, le temps de rechargement des armes à poudre est réduit d'une demi-action.	Rechargement (poudre)	-1/2 action
Maîtrise (variable)		Vous êtes capable d'utiliser un type d'armes particulier. Multiple : 1 / type d'armes.	-	-
Malin sorcier		Vos facultés de lanceur de sorts sont supérieures à la normale.	Mag	+1
Méditation		Vous pouvez vous concentrer et ignorer le monde qui vous entoure.	Jet d'incantation (rituel)	+Magie
Menaçant		Votre taille, votre aspect ou votre comportement vous confèrent une présence imposante.	Intimidation / Torture	+10%

TALENTS	Pts	Description	Compétences / Actions / Caractéristiques impactées	Bonus
Mort-vivant		Vous êtes un mort-vivant ramené à la vie par la nécromancie. Immunisé à la Peur, la Terreur, les coups assommants, le poison, les maladies et aux manipulations des émotions et de l'esprit	-	-
Orateur né		Vous maîtrisez si bien l'art oratoire que vous pouvez enflammer des foules entières.	Nb pers. Charisme	x100
Parade éclair		Quand vous effectuez une attaque rapide, vous pouvez renoncer à une attaque pour une parade.	-	-
Projectile puissant		Vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de vos projectiles magiques	Dégâts (projectiles magiques)	+1
Pseudo-démon		Vous êtes devenu un horreur du Chaos, une sorte de démon dans un corps d'homme. Vous gagnez les talents Vol, Vision nocturne et la mutation Cornes.	-	-
Rechargement rapide		Pour vous, le temps de rechargement des armes à distance est réduit d'une demi-action.	Rechargement (armes à distance)	-1/2 action
Réflexes éclair		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Agilité.	Ag	+5%
Résistance accrue		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Endurance.	E	+5%
Résistance à la magie		Vous disposez d'une résistance naturelle contre le pouvoir de la magie.	FM (résistance magie)	+10%
Résistance au Chaos		Vous disposez d'une résistance naturelle contre le pouvoir corrompue du Chaos.	FM (chaos) / Immunisé mutations	+10%
Résistance aux maladies		Votre constitution vous immunise contre la plupart des maladies.	E (résist. maladies)	+10%
Résistance aux poisons		Votre robustesse vous permet de résister aux effets de nombreux poisons.	E (résist. poisons)	+10%
Rompue au Chaos		Si vous avez une mutation, vous bénéficiez d'un bonus de 10% aux tests visant à résister à l'obtention de mutations supplémentaires.	Résist. mutation supplémentaire	+10%
Robuste		Vous êtes musclé et résistant.	Pas de malus en armures lourdes	-
Sain d'esprit		Votre détermination est votre rempart contre les chocs psychologiques. Vous n'avez besoin d'effectuer de test de folie avant d'avoir 8 PF et pas de gain automatique avant 14 PF.	-	-
Sang-froid		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en force mentale.	FM	+5%
Sans peur		Vous êtes assez brave ou assez fou pour ne pas connaître la peur.	Peur / Intimidation / Troublant Terreur traité comme Peur	Immunisé -
Savoir-faire nain		Les membres de votre race sont des artisans nés pour les métiers suivants : arquebusier, brasseur, cristallier, fabricant d'armes, fabricant d'armures, forgeron, maçon et mineur	Métier (cf. liste)	+10%
Science de la magie		Vous avez étudié l'une des traditions magiques dans l'un des huit célèbres collèges de magie de l'Empire. On ne peut en maîtriser qu'une seule à la fois. Chaque science correspond à un style de magie (feu, lumière, métal...)	-	-
Séduisant		Votre beauté naturelle séduit vos interlocuteurs.	Soc Charisme	+1D10% +5%
Sens aiguisés		Vos sens sont naturellement aiguisés.	Perception	+20%
Sens de l'orientation		Vous disposez d'un sens de l'orientation naturel très sûr et vous vous perdez rarement.	Orientation	+10%
Sixième sens		Vous êtes parcouru d'une étrange sensation quand vous êtes en danger. Quand le danger est proche, le MJ fait un test de FM secret. En cas de succès, il peut vous dire que vous avez un mauvais pressentiment.	-	-
Sociable		Vous bénéficiez d'un bonus permanent de +5% en Sociabilité.	Soc	+5%
Sombre savoir		Vous vous êtes laissé séduire par les arts interdits de la sorcellerie. Un seul savoir à la fois (exception pour les adeptes de Tzeentch).	-	-
Sur ses gardes		Vos réflexes aiguisés vous permettent de dégainer rapidement vos armes et d'autres objets. Une fois par round, vous pouvez utiliser l'action 'dégainer' en tant qu'action gratuite.	-	-
Talent artistique		Vous avez une arme d'artiste.	Métier (artiste) / Evaluation (art)	+20%
Téléportation		Vous pouvez franchir des distances incroyables par la simple pensée. Action complète, test de FM pour réussir, rayon 24 m, dans champ de vision. A chaque fois, difficulté du test augmente d'un cran, jusqu'à repos de 8h. Si vous ratez votre test de 2 degrés ou +, vous finissez votre course à 1D10x2m de la destination voulue. Si dans solide, vous mourrez. A chaque utilisation, 1% chance cumulative d'être emporté dans les Royaume du Chaos pour être le jouet des démons.	-	-
Terrifiant		La simple vue de votre visage monstrueux fait fuir l'ennemi. Vous provoquez la Terreur.	-	-
Tir de précision		Vous savez trouver la faille dans l'armure de votre ennemi.	Points d'Armure de la Cible	-1
Tir en puissance		Vous êtes capable d'infliger un maximum de dégâts à l'aide de vos tirs.	Dégâts (Tirs)	+1
Tireur d'élite		Vous bénéficiez d'un bonus de +10% en Capacité de Tir (permanent).	CT	+10%
Troublant		Votre simple présence dérange vos adversaires. Vos ennemis doivent réussir un test de Force Mentale quand ils vous voient pour éviter de subir un malus de -10% en Capacité de Combat et en Capacité de Tir. Ils peuvent retenter ce test à chaque round jusqu'à ce qu'ils le réussissent ou que vous soyez hors de vue.	-	-
Valeureux		Vous êtes d'une bravoure exceptionnelle.	Tests Peur & Terreur / FM (sur Intimid.)	+10%
Vision nocturne		Vous voyez parfaitement clair dans l'obscurité naturelle jusqu'à une distance de 30 mètres. Ce talent ne fonctionne pas dans l'obscurité totale et requiert l'équivalent de la lumière des étoiles au moins.	-	-
Vol		Vous savez voler.	-	-