



# Compétences

jeudi 8 novembre 2012, par [Guigs](#)

Tout d'abord comment attribuer les points de compétences à vos compétences ? Simplissime exercice : un point pour un point pour toute compétence allant jusqu'à 5. Pour prendre un compétence au dessus de 5 vous devrez dépenser 2 points pour 1

Tout comme les pouvoirs, la réussite de l'utilisation d'une compétence se juge selon un seuil de difficulté. Le jet à effectuer est Compétence + Caractéristique + D10 contre le seuil de difficulté fixé.

Les compétences ne sont pas exhaustives (rien ne vous empêche d'en rajouter) et les caractéristiques sont flexibles. Ainsi prenons l'exemple d'Arme de poing. Pour utiliser une telle arme il faudra associer la compétence à la caractéristique Dextérité. Pour réparer ou assembler une arme de poing, il vous faudra par contre utiliser cette compétence avec Esprit.

La liste des compétence par famille.

- Force
  - Arme de contact lourde
  - Arme Lourde
- Constitution
  - Athlétisme (ou sous Rapidité pour un sprint)
  - Natation
- Dextérité
  - Acrobatie
  - Arc
  - Arme automatique
  - Arme de contact
  - Arme d'épaule
  - Arme de poing
  - Arme de précision

- Arme énergétique
- Artisanat (1 compétence par artisanat)
- Conduite (1 compétence par type de véhicule)
- Corps à Corps (combat au )
- Discrétion
- Esquive
- Lancer
- Manipulation (jonglage, pickpocket)
- Sécurité (crochetage et connaissance et utilisation des moyens de sécurité)
- Esprit
  - Astronomie
  - Chimie
  - Cybernétique
  - Électronique
  - Explosifs
  - Informatique
  - Orientation
  - Lois
  - Mécanique
  - Médecine
  - Survie (1 compétence par milieu hostile)
- Séduction / Magnétisme (suivant que vous agissiez sur une personne du même sexe ou non)
  - Baratin
  - Commandement
  - Marchandage
- Sociabilité
  - Diplomatie
  - Don Artistique (1 compétence par art)
  - Éloquence
  - Psychologie
- Ésotérisme
  - Perception auditive
  - Perception olfactive
  - Perception sensitive
  - Perception visuelle