

Carac de ref	Compétence	Cout	5%	2%	1%	DM	Carac	Niv	Obj	Sp	Div	TOT
	<u>Perception</u>		Bonus par niveau : _____									
IT/EM	Altération de la réalité		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Détection d’embuscade		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT	Détection des pièges		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Lecture des traces		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Percep des mensonges		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Perception des poisons		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT	Perception générale		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Pistage		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Rech passages secrets		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/ME	Sablier		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Sens de l’orientation		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/AD	Surveillance		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
	<u>Subterfuge</u>		Bonus par niveau : _____									
RS/IT	Cacher un objet		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/IT	Camouflage		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/EM	Comédie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/EM	Const. Pièges		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/RS	Corruption		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Crochetage		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/AD	Déguisement		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/AG	Désarmement de pièges		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/RS	Dissimulation		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Falsification		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Filature		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/EM	Mendicité		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Mime		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/IT	Pickpocket		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/AG	Pièges		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/RP	Trucages		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
	<u>Générales</u>		Bonus par Niveau : _____									
RS/AG	Alimentation		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Artisanat		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AD/AG	Artisanat de la pierre		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/EM	Artisanat du bois		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Croquis		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/ME	Estimation		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Evaluation des armes		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Evaluation des armures		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Evaluation des métaux		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Evaluation des pierres		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/AD	Flècheerie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
FO/AG	Forge		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/EM	Horticulture		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
	<u>Instruments</u>											
AG/ME	Catégorie 1		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/ME	Catégorie 2		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/ME	Catégorie 3		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/ME	Jeux tactiques		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
ME/AG	Maitrise de la corde		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/IT	Peaux		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/AG	Peinture		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/RS	Publicité		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
IT/AG	Sculpture		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/RS	Travail du cuir		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
	<u>Sociales</u>		Bonus par niveau : _____									
PR/RS	Commandement		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/IT	Diplomatie		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
RS/AG	Interrogatoire		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
ME/PR	Jeu		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR	Mystification		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
EM/PR	Séduction		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
PR/RS	Commandement		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
	<u>Mortelles</u>		Bonus par niveau : _____									
XX	Embuscade		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/IT	Manip des poisons		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							
AG/IT	Mort silencieuse		□□□□□□□□	□□□□□□□□	□□□□							