











LISTE COMPETENCES

COMBAT

ARMES LOURDES	A + P
ARME CONTONDANTE	F + A
ARME DE JET	A + P
FUSIL DE PRECISION	A + P
CORPS A CORPS	F + A
FUSIL	A + P
ARME DE POING	A + P
ARME BLANCHE	F + A
EXPLOSIF	I + A

CONDUITE ET PILOTAGE

AVIATION	I + P
PILOTAGE AUTO	A + P
PILOTAGE MOTO	I + P
NAUTISME	I + P
EQUITATION	F + D
PARACHUTISME	F + V

MAGIE ET POUVOIR

ENCHANTEMENT	I + V
ILLUSION	I + V
INVOCATION	I + V
NECROMANCIE	I + V
TRANSMUTATION	I + V
ABJURATION	I + V

VIE EN PEIN AIR

CHASSE	V + P
SURVIE	I + V
PECHE	V + P
PISTAGE	I + P
DRESSAGE	V + C
DISSIMULATION	A + P
DISCRETION	A + V

SCIENCES ET TECHNIQUES

PREMIERS SOINS	I + A
MEDECINE	I + A
CHIRURGIE	I + A
SCIENCE DU VIVANT	I + P
PHYSIQUE	I + P
CHIMIE	I + D
PROBABILISTE	I + V
LINGUISTE	I + P
INFORMATIQUE	I + P
MECANIQUE	I + A
ELECTRONIQUE	I + A
DECRYPTAGE	I + V
ASTRONOMIE	I + P
AGRICULTURE	I + P
CORDAGE & NŒUDS	A + I
DESAMORCAGE	A + I
PHOTOGRAPHIE	I + P
LECTURE LABIALE	I + P
FORGERON	F + I
ASTRONAVIGATION	I + P

DIVERS

SABOTAGE	D + I
CROCHETAGE	I + A
VIGILANCE	I + P
VOL	A + C
FOUILLE	I + P
DEGUISEMENT	I + C
BRICOLAGE	I + A
FAUSSAIRE	I + A

SOCIAL

LEADER	C + V
DIPLOMATIE	I + P
INTIMIDATION	F + C
SEDUCTION	I + C
BARATIN	I + C
COMEDIE	I + C
MARCHANDAGE	I + C
MENDICITE	V + C
CORRUPTION	I + C
JEU	I + C
ART	I + P
DRESSAGE	V + C
DEGUISEMENT	I + C

PHYSIOLOGIE

SOMMEIL LEGER	V + P
OUIE FINE	I + P
COURSE A PIEDS	F + V
ACROBATIE	A + P
ORIENTATION	P + V
SAUT	F + A
EQUILIBRE	A + P
APNEE	F + V
PLONGEE	F + V
NATATION	F + V
SKI	F + A
ESCALADE	F + A
DANSE	A + C



ALCHIMIE (PHARMAKON)

Cueillette (QR4 min.) - Valeur 1v2 par plante

01	Gentiane
02 - 04	Menthe
05 - 07	Vigne rouge
08 - 10	Mélisse
11 - 16	Millepertuis
17 - 19	Romarin
20 - 25	Sarriette
26-27	Verveine
28	Ellébore noir
29	Cerfeuil
30	Valériane
31	Férules
32 - 34	Solanées
35	Achillée
36 - 40	Armoise
41 - 43	Camomille
44 - 47	Câprier
48	Cardère
49	Encens
50	Fougère-Aigle
51	Grande Consoude
52	Guy
53-56	Laurier
57	Pivoine
58-60	Olive
61	Aloe Vera
62-65	Feuille de Vigne Verte
66	Géranium
67-71	Thym
72	Lierre
73-77	Eucalyptus
78	Parisette
79	Bardane
80-82	Bétoine
83-85	Chélidoine
85-89	Germandrée
90-96	Pavot
97	Cardère
98	Iris des marais
99	Mandragore
100	Narcisse

TABLE DE RESOLUTION UNIVERSELLE

+9	12	34	56					30	31			60	61					100	+9
+8	1	23	56	10	11			QR4	35	36		QR5	65	66			QR6	100	+8
+7	1	56	10	11	15	16		QR4	35	36		QR5	65	66			QR6	100	+7
+6	1	56	10	11	20	21			40	41			70	71				100	+6
+5	1	56	15	16	25	26			45	46			75	76				100	+5
+4	1	56	20	21	30	31			50	51			75	76				100	+4
+3	1	56	25	26	35	36			55	56			80	81				100	+3
+2	1	56	25	26	40	41			60	61			85	86				100	+2
+1	1	56	30	31	45	46			60	61			85	86				100	+1
0	1	10	11	35	36			50	50			65	66			90	91	100	0
-1	1	15	16	40	41			55	56			70	71			95	96	100	-1
-2	1	15	16	40	41			60	61			75	76			95	96	100	-2
-3	1	20	21	45	46			65	66			75	76			95	96	100	-3
-4	1	25	26	50	51			70	71			80	81			95	96	100	-4
-5	1	25	26	55	56			75	80			85	86			95	96	100	-5
-6	1	30	31	60	61			80	81			90	91			95	96	100	-6
-7	1	QR1	35	36	QR2	65	66	QR3	85	86		90	91		95	96	100	-7	
-8	1		35	36	QR2	65	66	QR3	90	91		95	96		98	99	100	-8	
-9	1		40	41		70	71		95	96		97	98		99	100	-9	-9	

RESOLUTION ATTAQUE & ESQUIVE

ATTAQUE A DISTANCE

PORTEE	MOUVEMENT	VISIBILITE	QR
Courte	Immobile	Clairement Exposée	0
Moyenne	Mouvement pré-visible	Partiellement Masquée	- 2
Longue	Mouvement Imprévisible	Masquée	- 4

QR1	0 ET -1 OU -1 au Spécial
QR2	0 ET -1 au Spécial
QR3	0
QR4	+1
QR5	+2 ET +2 OU Attaque +2 OU Défense +2
QR6	+3 ET +2 OU Attaque +2 OU Défense +2 OU Attaque -2 OU Défense -2

ATTAQUE AU CORPS A CORPS

FOR - CONS		
20 ≤		+5
15 ≤	≤ 19	+4
10 ≤	≤ 14	+3
5 ≤	≤ 9	+2
-4 ≤	≤ 4	+1
	≤ - 5	+0

ESQUIVE

QR1	ESQUIVE 0% ET - 1PV OU - 1 Spécial OU Attaque +1
QR2	ESQUIVE 0% ET - 1PV OU - 1 Spécial
QR3	ESQUIVE 0%
QR4	ESQUIVE 50%
QR5	ESQUIVE 100% ET - 1PV OU Défense +1 OU Attaque +1
QR6	ESQUIVE 100% ET - 2PV OU Défense +2 OU Attaque +2 OU Défense -2 OU Attaque -2

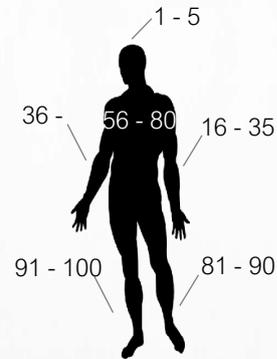


TABLES DE RESOLUTION DIVERSES

DETERMINER UNE QR DE MAGIE

QR	0	-1	-2	-3	-4
Portée (Vision sur la cible)	Contact	Courte	Moyenne	Longue	Hors Perception
Aire ou Volume	Point, Main	1m, 1 individu	3m, 3 à 5 individus	10m, 6 à 20 individus	100m, foule
Durée	<1min	<5min	<15min	<30min	Par Heure
Effet	Minime	Faible	Important	Puissant	Enorme

LOCALISER UNE TOUCHE AU CORPS

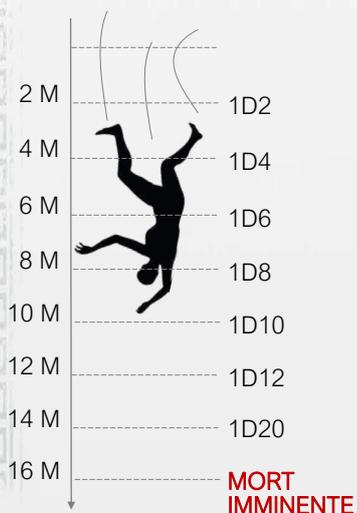


DETERMINER LA RECUPERATION (SOMMEIL)

QR1	1 PV / 5 H
QR2	1 PV / 5 H
QR3	1 PV / 5 H
QR4	1 PV / 5 H
QR5	1 PV / 5 H
QR6	1 PV / 5 H

RESISTANCE AU FROID

DETERMINER DES DEGATS DE CHUTE





FICHE PERSONNAGE

LVL



TAILLE : _____ POIDS : _____

AGE : _____

70 POINTS

+1 par LVL sup. à 15

NOM : _____

FORCE

INTELLIGENCE

VOLONTE

DEXTERITE

PERCEPTION

CHARISME



X



X



X



X



X



X

Max. 15 - Min. 5

CONSTITUTION
(Points de vie)



NOTES & INVENTAIRE

Large dashed box for notes and inventory.

EGRATIGNURE



Malus Action : 0

Soin : - 2

BLESSURE SUPERFICIELLE



Malus Action : - 1

Soin : - 3

BLESSURE LEGERE



Malus Action : - 2

Soin : - 4

BLESSURE GRAVE



Malus Action : - 3

Soin : - 5

INCONSCIENCE



Malus Action : - 4

Soin : - 6

PRONOSTIC VITAL RESERVE



Malus Action : - 5

Soin : - 7

PRONOSTIC VITAL ENGAGE



Malus Action : - 6

Soin : - 8

MORT IMMINENTE



Action Impossible

Soin : - 9