Compétences Secondaires

Compétence	5%	2%	DM	Carac	Obj	Sp	Sp	Div	TOTAL
Acrobaties	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Alimentation	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Chutes	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Comédie	q q q q q q q q q q	q q q q q		PR					
Comm. Signaux	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Constructions pièges	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Contorsionnisme	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Culbutes	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Eloquence en public	q q q q q q q q q q	q q q q q		PR					
Expression corpo.	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Flècherie	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Forge	q q q q q q q q q q	q q q q q		FO					
Glisse	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Jeu	q q q q q q q q q q	q q q q q		IT					
Maîtrise de la corde	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Marine	q q q q q q q q q q	q q q q q		IT					
Méditation	q q q q q q q q q q	q q q q q		PR					
Météo	q q q q q q q q q q	q q q q q		IT					
Musique	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Navigation à la rame	q q q q q q q q q q	q q q q q		FO					
Repérage aux étoiles	q q q q q q q q q q	q q q q q		IT					
Sculpture	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Spéléologie	q q q q q q q q q q	q q q q q		IG					
Survie dans la nature	q q q q q q q q q q	q q q q q		IT					
Travail du cuir	q q q q q q q q q q	q q q q q		AG					
Troupeaux	q q q q q q q q q q	q q q q q		PR					
Trucages	q q q q q q q q q q	q q q q q		PR					

Notes