

COMPÉTENCES

1 – Armes d’hast

Faux
Guisarme
Vouge

2 – Armes de poing

Coutelas
Poignard
Dague

3 – Epées

Epée courte
Epée large
Epée longue
Epée bâtarde
Espadon

4 – Esquive

Feinte de corps (-5)

5 – Fléau d’armes

6 – Lances

Pique
Epieu de chasse
Lance

7 – Mains nues

8 – Tournoi

Joute
Quintaine (-3)

9 – Gourdin

10 – Grands boucliers

Grand bouclier rond
Grand écu
Pavois

11 – Haches

Hachette
Hache large
Hache de bataille
Bipennis
Doloire

12 – Lance d’arçon

13 – Masses

Masse
Morningstar
Marteau de cavalier
Martel de fer
Bec de corbin

14 – Masse d’Hercule

15 – Arbalète

Arbalète légère
Arbalète lourde

16 – Arc

Arc court
Arc long

17 – Bâton

18 – Fronde

19 – Javelot

20 – Petits boucliers

Petit écu
Bouclier à ombilic
Ecu de joute

21 – Art de la guerre

Commander une troupe
Mettre en œuvre les machines de guerre (-3)
Architecture militaire (-5)

22 – Alphabet hébreu*

Reconnaître (+3)
Interpréter
Utiliser (-3)

23 – Musique

Jouer d’un instrument
Connaissance de la musique (-3)
Composer (-6)

24 – Poésie

Déclamer
Connaissance de la poésie (-3)
Composer un poème (-6)

25 – Théâtre

Simuler des émotions
Mimer (-3)
Jouer (-6)

26 – Chant

Chanter
Connaissance des chants (-3)
Composer un chant (-6)

27 – Danse

Danser
Connaissance des danses (-3)
Chorégrapheur (-6)

28 – Comique

Raconter une histoire drôle
Pitreserie (-3)
Inventer une histoire drôle (-6)

29 – Convaincre

Argumenter
Vanter (-3)
Se moquer (-6)

30 – Légendes

Narrer
Composer une histoire ou une légende (-3)
Connaissance des légendes (-6)

31 – Traditions

Connaissance des coutumes locales (+3)
Usages de la cour
Lois (-3)
Héraldique (-3)

32 – Alphabet grec*

Reconnaître (+3)
Lire
Grec (-3)

33 – Alphabet latin*

Reconnaître
Lire
Latin (-3)

34 – Mathématiques

Calculer (+3)
Echecs
Architecture (-5)

35 – Séduction

Plaire (+6)
Séduire
Subjuguer (-6)

36 – Se renseigner

Torturer (+3)
Se renseigner
Interroger (-3)

37 – Eloquence

Conseiller (+3)
Enthousiasmer
Fanatiser (-3)

38 – Marchandages

Marchander
Mentir (-3)
Flatter (-6)

39 – Acrobaties

Jongler (+3)
Savoir chuter
Funambulisme (-3)

40 – Agilité

Equilibre (+3)
Agilité
Se déplacer en silence (-3)

41 – Manipuler

Dissimuler (+3)
Manipuler
Subtiliser (-3)

42 – Evaluer quelque chose

Courant (+6)
Rare
Magique (-6)

43 – Imiter

Se déguiser (+3)
Imiter une voix
Incarnier (-3)

44 – Mémoriser

Un fait (+3)
Un individu
Un discours (-3)

45 – Orientation

Déterminer la distance parcourue (+3)
Se repérer
Prédire le temps (-3)

46 – Psychologie

Psychologie
Détection du mensonge (-2)
Connaissance des maladies mentales (-6)

47 – Sens

Atentif (+6)
En éveil
Surpris (-6)
Sixième sens (-9 + diff du sortilège)

48 – Pièges

Détecter les pièges (+3)
Poser un piège
Désamorcer un piège (-3)

49 – Escalade

Avec pitons et corde (+9)
Avec une corde (+6)
Libre (0)
Paroi inclinée (0)
Paroi verticale (-3)
Paroi surplombante (-6)
Cheminée (+5)

50 – Nager

Surnager (+3)
Nager
Plonger (-3)
Combattre (-3)

51 – Cheval

Promenade (+3)
Manœuvre
Combat (-3)

52 – Dissimulation

Camouflage
Filature (-3)

53 – Médecine des plantes

I
II (-3)
III (-6)

54 – Médecine sanglante

I
II (-3)
III (-6)

55 – Navigation

Avoir le pied marin (+3)
Combattre à bord (+3)
Esquifs et navigaton fluviale
Navigation maritime (-3)
Sciences de la mer (-6)

56 – Attelages

Promenades (+3)
Manœuvre

57 – Premiers soins

Empêcher l'infection (+6)
Diagnostiquer un état
Soigner
Stopper une hémorragie
Sauver (-6)

58 – Astronomie

Se guider
Science du temps (-3)
Prédire les évènements célestes (-6)

59 – Chasse

Chasser
Pister (-3)
Interpréter des traces (-6)
Brouiller une piste (-6)

60 – Connaissance des animaux

Reconnaître (+6)
Habitudes
Propriétés (-6)

61 – Connaissance des créatures monstrueuses

Reconnaître (+3)
Habitudes
Propriétés (-9)

62 – Connaissance des plantes

Reconnaître (+3)
Trouver
Propriétés (-3)

63 – Poisons

Connaissance des poisons (-3)

Fabriquer des poisons

Trouver un antidote (-9)

64 – Sciences de la terre

Reconnaître (+3)

Trouver

Propriétés (-3)

65 – Surprendre

Se cacher (+6)

Détecter une embuscade (+3)

Embuscade

66 – Théologie

Cérémonie (+3)

Connaissance de la religion

Métaphysique (-6)