

5. Liste de Competences

Cette liste est exhaustive, mais le MJ est libre d'en ajouter ou retirer selon l'univers et le ton de la partie.

FORCE :

- Athletisme
- Force brute
- Combat au corps-a-corps
- Endurance physique
- Intimidation physique

DEXTERITE :

- Discretion
- Vol / Pickpocket
- Tir / Precision
- Acrobaties
- Dexterite fine

CHARISME :

- Diplomatie
- Representation
- Seduction
- Bluff
- Commandement

INTIMIDATION :

- Menace directe
- Manipulation psychologique
- Pression sociale
- Rumeurs

CONNAISSANCE :

- Histoire
- Sciences / Techniques
- Medecine

Systeme Simple D100

- Geographie
- Langues
- Analyse / Deduction

MYSTERE :

- Occultisme

- Perception magique/psy
- Rituels
- Religion / Foi
- Creatures magiques
- Alchimie

COMBAT SPECIFIQUE :

- Combat a mains nues
- Armes blanches
- Combat a distance
- Armes lourdes
- Armes improvisees
- Parade / Defense
- Combat monte / vehicule
- Strategie tactique
- Tir de precision
- Intimidation martiale

Révision #1

Créé 6 juillet 2025 16:40:11 par kolya

Mis à jour 6 juillet 2025 16:41:16 par kolya