



Les 10 premières x5 points de DM, les 10 suivantes x 2 points de DM, le reste x1 point de DM.

Académiques	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Administration				RS/PR					
Alchimie				RS/ME					
Anthropologie				IT/EM					
Architecture				RS/ME					
Astronomie				ME/RS					
Biochimie				IT/RS					
Cartographie				RS/ME					
Dessin				RS/ME					
Doctrine phil/Relig				ME/RS					
Exploitation minière				RS/IT					
Héraldique				ME/RS					
Histoire de la race				ME/RS					
Ingénierie				RS/ME					
Maths avancées				RS/ME					
Maths de base				RS/ME					
Mécanique				RS/AG					
Météo				IT/EM					
Navigation				RS/IT					
Organisation militaire				PR/RS					
Physique				RS/ME					
Pilote de bateau				ME/AG					
Planétologie				RS/ME					
Repérage aux étoiles				ME/IT					
Siège				RS/IT					
Tactique				IT/RS					
Xeno-savoir									

Connaissance	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
Commerce				ME/RS					
Démons				ME/RS					
Dragons				ME/RS					
Faune				ME/RS					
Féerie				ME/RS					
Flore				ME/RS					
Herbes				ME/RS					
Maladies mentales				ME/RS					
Métaux				ME/RS					
Pierres				ME/RS					
Poisons				ME/RS					
Serrures				ME/RS					



Concentration	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Contrôle lycanth				AD					
Défense adrénale				XX					
Frénésie				EM/AD					
Localisation spatiale				IT					
Méditation	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
Guérison				AD/EM					
Ki				AD/PR					
Purification				AD/EM					
Sommeil				AD/IT					
Suicide				AD/PR					
Transe				PR/AD					
Mnémonique				ME/AD					
Mouv. adrénaux	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
Bond				PR/AD					
Dégainer				PR/AD					
Equilibre				PR/AD					
Force				PR/AD					
Réception				PR/AD					
Vitesse				PR/AD					
Sourcier				EM					
Stabilisation corporelle				AD/EM					

Extérieurs	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Animalerie				EM/PR					
Chargement				EM/RS					
Conduite				AG/RP					
Contacts				PR/IT					
Contrôle animalier				EM/PR					
Dressage				EM/PR					
Environnement hostile				AG/AD					
Equitation				EM/AG					
Récupération				IT/RS					
Savoir régional				RS/ME					
Spéléologie				AD/RS					
Survie dans la nature				IT/ME					
Troupeaux				EM/PR					

Médicales	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Accouchement				EM/ME					
Chirurgie				AD/EM					
Diagnostic				IT/RS					
Hypnose				PR/AD					
Premiers soins				AD/EM					
Résistance aux drogues				CO/AD					
Secours				AD/EM					
Soins d'animaux				EM/RS					



Les 10 premières x5 points de DM, les 10 suivantes x 2 points de DM, le reste x1 point de DM.

Sportives	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Acrobaties				AG/RP					
Chutes				AD/AG					
Contorsionnisme				AG/AD					
Course de fond				CO					
Culbutes				AG/AD					
Echasses				FO/AG					
Escalade				AG					
Expression corporelle				AG/IT					
Funambule				AG/AD					
Glisse				AG/AD					
Jonglerie				AG/IT					
Marine				AG/IT					
Natation				AG					
Navigation à la rame				FO/AD					
Patinage				AG/AD					
Perche				FO/AG					
Rappel				AG					
Saut				FO/AG					
Sport				FO/AG					
Sprint				RP					
Surf				AG/AD					
Vol				AG					

Linguistique	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Chant				PR/IT					
Commerce				RS/EM					
Com. Signaux				ME/AD					
Conteur				PR/ME					
Eloq. En public				EM/PR					
Imitation				IT/AD					
Lire sur les lèvres				IT/RS					
Musique				AG/EM					
Poésie				IT/RS					
Propagande				IT/EM					
Ventriloquie				AD/IT					

Magie	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Concordance				EM/IT					
Développement de PP									
Direction de sorts				AG					
Divination				IT/EM					
Langages magiques				XX					
Maitrise de sorts									
Perception du Pouvoir				EM					
Projection du Pouvoir									
Réajustement				IT/AG					
Rituel magique				RS/ME					
Runes				EM/IT					
Transc d'armure				Variable					
Transmission				IT					

Perception	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Altération de la réalité				IT/EM					
Détection d'embuscade				IT/RS					
Détection des pièges				IT					
Lecture des traces				IT/RS					
Percep des mensonges				IT/RS					
Perception des poisons				IT/RS					
Perception générale				IT					
Pistage				IT/RS					
Rech passages secrets				IT/RS					
Sablier				IT/ME					
Sens de l'orientation				IT/RS					
Surveillance				IT/AD					



Subterfuge	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac	B.Niv	B.Object	B.Div	TOTAL
						de:			
Cacher un objet				RS/IT					
Camouflage				RS/IT					
Comédie				PR/EM					
Const. Pièges				RS/EM					
Corruption				PR/RS					
Crochetage				IT/RS					
Déguisement				PR/AD					
Désarmement de pièges				IT/AG					
Dissimulation				AD/RS					
Falsification				AG/AD					
Filature				AG/AD					
Mendicité				PR/EM					
Mime				AG/AD					
Pickpocket				AG/IT					
Pièges				RS/AG					
Trucages				PR/RP					

Générales	Cout	<input checked="" type="checkbox"/>	DM	Carac	B.Carac
-----------	------	-------------------------------------	----	-------	---------