

## LISTE DES COMPÉTENCES

<b>Anthropologie (01 %)</b>	<b>Imposture (05 %)</b>
<b>Archéologie (01 %)</b>	<b>Informatique (05 %) Ω</b>
<b>Arcs (15 %) - cf. Combat à distance</b>	<b>Ingénierie (01 %) - cf. Sciences</b>
<b>Armes de poing (20 %) - cf. Combat à distance</b>	<b>Intimidation (15 %)</b>
<b>Armes lourdes (10 %) - cf. Combat à distance</b>	<b>Lance-flammes (10 %) - cf. Combat à distance</b>
<b>Artillerie (01 %) ✂</b>	<b>Lancer (20 %)</b>
<b>Arts et métiers (05 %) ✂</b>	<b>Lances (20 %) - cf. Combat rapproché (ou Lancer)</b>
<b>Astronomie (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Langue maternelle (ÉDU)</b>
<b>Baratin (05 %)</b>	<b>Langues (01 %) ✂</b>
<b>Beaux-arts (05 %) - cf. Arts et métiers</b>	<b>Lecture sur les lèvres (01 %) ✂</b>
<b>Bibliothèque (20 %)</b>	<b>Mathématiques (10 %) - cf. Sciences</b>
<b>Biologie (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Mécanique (10 %)</b>
<b>Botanique (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Médecine (01 %)</b>
<b>Charme (15 %)</b>	<b>Météorologie (01 %) - cf. Sciences</b>
<b>Chimie (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Mitraillettes (15 %) - cf. Combat à distance</b>
<b>Combat à distance (variable) ✂</b>	<b>Mitrailleuses (10 %) - cf. Combat à distance</b>
<b>Combat rapproché (variable) ✂</b>	<b>Mythe de Cthulhu (00 %)</b>
<b>Comédie (05 %) - cf. Arts et métiers</b>	<b>Nager (20 %)</b>
<b>Comptabilité (05 %)</b>	<b>Naturalisme (10 %)</b>
<b>Conduite (20 %)</b>	<b>Occultisme (05 %)</b>
<b>Conduite engin lourd (01 %)</b>	<b>Orientation (10 %)</b>
<b>Contrefaçon (05 %) - cf. Arts et métiers</b>	<b>Persuasion (10 %)</b>
<b>Corps à corps (25 %) - cf. Combat rapproché</b>	<b>Pharmacologie (01 %) - cf. Sciences</b>
<b>Crédit (00 %)</b>	<b>Photographie (05 %) - cf. Arts et métiers</b>
<b>Criminalistique (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Physique (01 %) - cf. Sciences</b>
<b>Crochetage (01 %)</b>	<b>Pickpocket (10 %)</b>
<b>Cryptographie (01 %) - cf. Sciences</b>	<b>Pilotage (01 %) ✂</b>
<b>Discrétion (20 %)</b>	<b>Pister (10 %)</b>
<b>Dressage (05 %) ✂</b>	<b>Plongée (01 %) ✂</b>
<b>Droit (05 %)</b>	<b>Premiers soins (30 %)</b>
<b>Écouter (20 %)</b>	<b>Psychanalyse (01 %)</b>
<b>Électricité (10 %)</b>	<b>Psychologie (10 %)</b>
<b>Électronique (01 %) Ω</b>	<b>Sauter (20 %)</b>
<b>Épées (20 %) - cf. Combat rapproché</b>	<b>Savoir (01 %) ✂✂</b>
<b>Équitation (05 %)</b>	<b>Sciences (01 %) ✂</b>
<b>Esquive (DEX/2)</b>	<b>Survie (10 %) ✂</b>
<b>Estimation (05 %)</b>	<b>Tronçonneuses (10 %) - cf. Combat rapproché</b>
<b>Explosifs (01 %) ✂</b>	<b>Trouver Objet Caché (25 %)</b>
<b>Fléaux (10 %) - cf. Combat rapproché</b>	<b>Zoologie (01 %) - cf. Sciences</b>
<b>Fouets (05 %) - cf. Combat rapproché</b>	
<b>Fusil de chasse - cf. Combat à distance (Fusils)</b>	
<b>Fusil (25 %) - cf. Combat à distance (Fusils)</b>	
<b>Garrots (15 %) - cf. Combat rapproché</b>	
<b>Géologie (01 %) - cf. Sciences</b>	
<b>Grimper (20 %)</b>	
<b>Haches (15 %) - cf. Combat rapproché</b>	
<b>Histoire (05 %)</b>	
<b>Hypnose (01 %) ✂</b>	

### LÉGENDE :

La valeur de base d'une compétence est notée entre parenthèses. On y ajoute ensuite les points de compétence d'occupation et d'intérêt personnel.

Ω indique une compétence n'existant que de nos jours.

✂ catalogue les compétences si peu fréquentes qu'elles ne sont pas listées sur la fiche d'investigateur.

✂ précise que la compétence est scindée en plusieurs spécialités distinctes.

Compète

- Anthro
- Biolog
- Charu
- Psyco