

LISTE DES COMPÉTENCES

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

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
- Char
- Psyc