



DONS		
COMBAT	Cbt	
MAGIE	Mag	
ARTISTIQUE	Art	
COMMUNICATION	Com	
PERCEPTION	Per	
MECANIQUE	Mec	
NATURE	Nat	
FOI	Foi	

CARACTERISTIQUES					
			-25%	-50%	-75%
FORCE	F				
RAPIDITE	R				
COORDINATION	C				
ENDURANCE	E				
VOLONTE	V				
INTELLIGENCE	I				
SANTE D'ESPRIT	S				

				-25%	-50%	-75%
	Facteur de force	FF				
REFLEXES						
HABILETE						
CHOC PHYSIQUE	Facteur physique	FP				
	Facteur bravoure	FB				
VIVACITE D'ESPRIT	Facteur surprise	FS				
CHOC MENTAL	Facteur mental	FM				

			-25%	-50%	-75%
F	ARRACHÉ	AR			
F	LEVÉ	LV			
F	BOUÉ	BG			
F	ENCOMBREMENT	EC0			
F	ENCOMBREMENT 4	EC4			
F	Saut hauteur sans élan	SHS			
F	Saut hauteur avec élan	SHa			
F	Saut longueur sans élan	SLs			
R	Saut longueur avec élan	SLa			
R	SPRINT m/s	VS			
R	COURSE m/m	VC			
R	PAS DE COURSE Km/h	VPc			
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa			
R	MARCHE NORM. Km/h	VMn			
R	PROMENADE Km/h	VP			

AURA		AUR	
SOUFFLE		SFL	
FATIGUE		FAT	
Vivacité d'esprit		VES	
TAILLE	T	t	
POIDS	P	p	
BEAUTE		B	
(P/20) ^o			
Ambidextrie		AMB	
OUIE		OUI	
VUE		VUE	
GOUT		GOU	
ODORAT		ODO	
TOUCHER		TOU	
6 ^{me} SENS		SIX	

			-25%	-50%	-75%
R/C	ESQUIVE	ES			
R/C	Feinte de corps	FC			
R/C	BASE	Base			

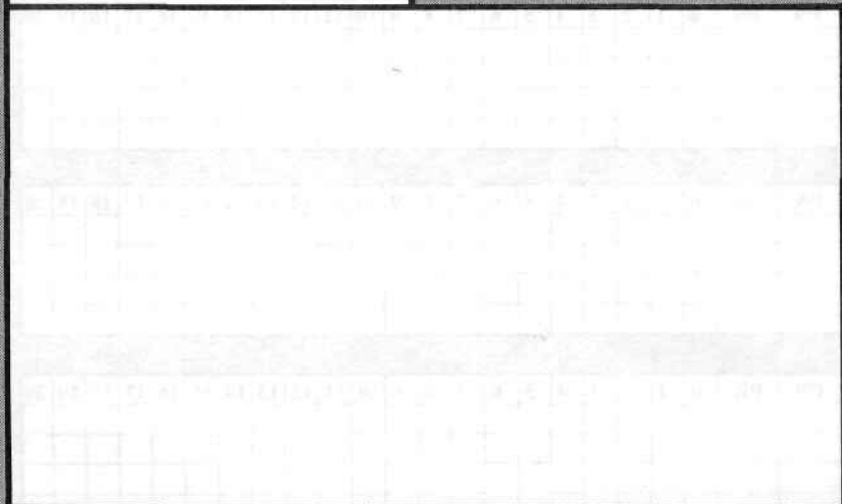
			-25%	-50%	-75%
I	INTUITION	ITU			

ENCOMBREMENT						
			-25%	-50%	-75%	
0	EC0		-25%	-50%	-75%	
EC0			-25%	-50%	-75%	A
		-25%	-50%	-75%	x	B
		-50%	-75%	x	" x	C
		-75%	x	x	x	D

[illegible][illegible][illegible][illegible]

		-25%	-50%	-75%			-25%	-50%	-75%			-25%	-50%	-75%
C Equilibre					I Interroger					INITIATION MEDECINE				
C Se déplacer en silence					I Détecter le mensonge					I Con. Animaux				
C Savoir chuter					I Torturer					I Médecine des plantes I				
C Nager					S Se déguiser					I Médecine des plantes II				
F Grimper à la corde					C Imiter les voix					I Médecine des plantes III				
C Escalader					I Simuler des émotions					I Médecine sanglante I				
C Monter à cheval					I Mentir					I Médecine sanglante II				
C Conduire un char					C Ventriloquie					I Médecine sanglante III				
C Avoir le pied marin					C Pitrerie					S Mémoriser				
C Manœuvrer une embarc.					I Inventer des histoires d.					I Con. Plantes				
I Manœuvrer un bateau					I Raconter des histoires d.					I Premiers soins				
C Subtiliser					C Danser					INITIATION MARCHANDS				
R Dissimuler					I Composer des danses					S Alphabet				
C Manipuler					C Mimer					S Alphabet				
I Poser des pièges					C Jongler					S Evaluer				
I Détecter les pièges					I Commander une troupe					S Evaluer				
I Désamorcer les pièges					I Jouer à la crosse					S Mémoriser				
I Embuscade					I Jouer aux échecs					S Parler				
I Détecter une embuscade					I Architecture militaire					S Parler				
I Camouflage					I Cérémonies					INITIATION A LA MAGIE				
I Se cacher					S Lois					I Con. Animaux				
I Pister					R Empoignade					I Astronomie				
I Effacer les traces					C Percussion					I Con. Créatures monstr.				
I Chasser					C Pique					S Mémoriser				
I Se repérer					Arc					S Morale, philosophie méta.				
I Déterminer une distance					Grand bouclier					I Con. Plantes				
I Prédire le temps					Bouclier rond					I Sciences de la terre				
I Eloquence					Coutelas					I Science du temps				
S Argumenter					Coutelas lancé					S Séduire				
I Vanter					Epée longue					S Théologie				
I Marchander					Epieu					INITIATION DRUIDIQUE				
I Flatter					Fronde					S Alphabet oghamique				
I Se moquer					Gourdin					I Con. Animaux				
					Hache					S Astronomie				
					Hache lancée					S Mémoriser				
					Javelot					S Morale, philosophie méta.				
					Lance					I Con. Plantes				
					Lance lancée					S Sacrifice				
					Poignard					I Sciences de la terre				
					Poignard lancé					I Science du temps				
										S Théologie				
										INITIATION BARDIQUE				
										I Chanter				
										I Composer des chants				
										I Composer des histoires				
										I Composer de la musique				
										I Composer des poèmes				
										S Déclamer				
										C Jouer d'un instrument				
										S Mémoriser				
										I Narrer				

EQUIPEMENT



INITIATION BARDIQUE

- I Chanter
- I Composer des chants
- I Composer des histoires
- I Composer de la musique
- I Composer des poèmes
- S Déclamer
- C Jouer d'un instrument
- S Mémoriser
- I Narrer

LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL

CM	
----	--

DSM	
-----	--

MAGIE
DRUIDE
BARDE
MEDECIN

MAGIE
DRUIDE
BARDE
MEDECIN

Nº	Page
----	------

SORTILEGES

MS	Score/Ex	DS
----	----------	----

TR	NDS	NPS	NES	TL
----	-----	-----	-----	----

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.[illegible][illegible]
$$RS = -VM +$$

FF =

FP =

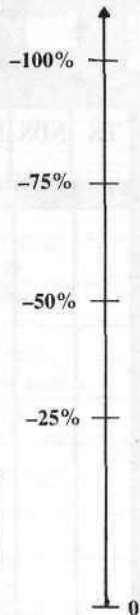
FS =

FB =

FM =

NOTES

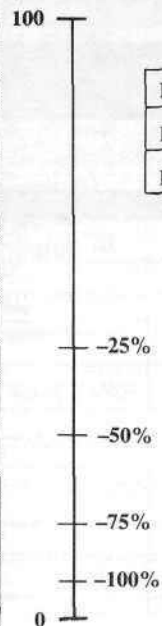
SOUFFLE



SFL

Sfl

FATIGUE



FAT

Fat-max

Fat

2

1

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

16

15

18

17

20

14

19

