



TABLE UNIVERSELLE DE RÉOLUTION

NOM DU SIMULACRE : _____
 PROFESSION : _____
 ÂGE : _____
 DESCRIPTION : _____
 KA-SOLEIL : _____ **Initié**
 RICHESSE : _____ **Fortuné**
 ÉDUCATION : _____ **Savant**
 NATIONALITÉ(*) : _____

PROCHES : _____ **Sociable**
 Contacts _____
 Alliés _____
 Disparition _____
 Perte de situation _____

CARACTÉRISTIQUES

	_____ Initié	AGILE
	_____ Initié	ENDURANT
	_____ Initié	FORT
	_____ Initié	INTELLIGENT
	_____ Initié	SÉDUISANT

	Pas (1)	Peu (2)	Assez (3)	«...» (4)	Très (5)
Caractéristiques : Agile, Endurant, Fort, Intelligent, Séduisant, Initié...					
Difficulté(*)					
Pas Difficile	10	13	16	19	Réussite
Peu Difficile	7	10	13	16	19
Assez Difficile	4	7	10	13	16
Difficile	Échec	4	7	10	13
Très Difficile	Échec	Échec	4	7	10

Note:
 n'oubliez pas que le niveau de Compétence de l'individu fait varier la difficulté que vous devez consulter dans la colonne de gauche.
 Profane
 Apprenti
 Compagnon
 Maître

(*) : cette colonne fonctionne aussi avec « Blessé », « Rapide », « Occultée », etc.

COMPÉTENCES

ARMES (D'épaulé)		LANCER	
ARMES (De mêlée)		PASSE-PASSE	
ARMES (De poing)		PILOTER ()	
ARMES (De trait)		PILOTER ()	
ARMES (Lourdes)		RECHERCHE D'INFO.	
ART (Architecture)		RITUELS	
ART (Chant)		SAVOIR FAIRE (Bricolage)	
ART (Comédie)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (Danse)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (Peinture)		SAVOIR FAIRE ()	
ART (littérature)		SCIENCES (Biologie)	
ART (Musique)		SCIENCES (Électronique)	
ART (Photographie)		SCIENCES (Math.)	
ART (Sculpture)		SCIENCES (Phys./Chimie)	
ART ()		SCIENCES (Soins)	
ART ()		SCIENCES ()	
ART ()		SCIENCES ()	
ART ()		SCIENCES ()	
ARTS MARTIAUX		SPORTS (Acrobatie)	
CONN. (Administration)		SPORTS (Athlétisme)	
CONN. (Géographie)		SPORTS (Éscalade)	
CONN. (Histoire)		SPORTS (Natation)	
CONN. (Psychologie)		SPORTS ()	
CONN. ()		SPORTS ()	
CONN. ()		SURVIE ()	
CONN. ()		SURVIE ()	
DISCRÉTION		VIGILANCE	
ÉQUITATION ()		USAGES ()	
ÉQUITATION ()		USAGES ()	
ESQUIVE			

TRADITIONS

A. MAJEUR (Bateleur)		HISTOIRE INVISIBLE (Compacts secrets)	
A. MAJEUR (Papesse)		HISTOIRE INVISIBLE (Hermétisme)	
A. MAJEUR (Impératrice)		HISTOIRE INVISIBLE (Guerres secrètes)	
A. MAJEUR (Empereur)		HISTOIRE INVISIBLE (Nouveaux Mondes)	
A. MAJEUR (Pape)		HISTOIRE INVISIBLE (Révélation)	
A. MAJEUR (Amoureux)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Chariot)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Justice)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Ermite)		LANGUE ()	
A. MAJEUR (Roue de Fortune)		PLANS SUBTILS (Akasha)	
A. MAJEUR (Force)		PLANS SUBTILS (A.-Terres)	
A. MAJEUR (Pendou)		SC.OCCULTES (Alchimie)	
Arcane-sans-Nom		SC.OCCULTES (Anamorphose)	
A. MAJEUR (Tempérance)		SC.OCCULTES (Conjuration)	
A. MAJEUR (Diable)		SC.OCCULTES (Kabbale)	
A. MAJEUR (Maison-Dieu)		SC.OCCULTES (Magie)	
A. MAJEUR (Étoile)		SC.OCCULTES (Néeromancie)	
A. MAJEUR (Lune)		SC.OCCULTES (Talents)	
A. MAJEUR (Soleil)			
A. MAJEUR (Jugement)			
A. MAJEUR (Monde)			
A. MAJEUR (Mat)			
A. MINEUR (Bâton)			
A. MINEUR (Coupe)			
A. MINEUR (Denier)			
A. MINEUR (Épée)			
ÉSOTÉRISME			
HISTOIRE INVISIBLE (Guerres élémentaires)			

QUÊTES

(**) Tous les simulacres ont Langue (Langue natale) à Compagnon. Cette Compétence s'utilise avec le niveau d'Intelligent ou de Séduisant.

Immortel simulacre expérience

ÉQUIPEMENT

ARMES :
 NOM PRÉC. MEURT. DÉGÂTS CHARG. FORT DISSIM. PORT.

ARMURES :
 NOM BONUS D'ARMURE ENC.



Peu Blessé Assez Blessé Blessé Très Blessé Mort

VÉHICULES :
 NOM MANIA. ACC.(m/0) V. MAX.(m/0) V. MAX.(Km/H) RÉS. ARM.