



**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**

	_____ <b>Initié</b>	<b>AGILE</b>
	_____ <b>Initié</b>	<b>ENDURANT</b>
	_____ <b>Initié</b>	<b>FORT</b>
	_____ <b>Initié</b>	<b>INTELLIGENT</b>
	_____ <b>Initié</b>	<b>SÉDUISANT</b>

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

**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.