



# L'Œil Noir

## CERTIFICAT D'IDENTITÉ

Points d'Aptitudes :

Aptitude	Base	A-E-I	Degré
<b>HABILETÉ (Maximum 3 par Niveau)</b>			
Combat à mains nues (AD11,FO12)	3/5		
Combat à distance (AD12)	2		
Escalade (AD11,FO9)	4		
Natation (AD11,FO9)	2		
Équitation (AD12,FO9)	2		
Serrures et pièges (IN11,AD12)	1		
Agilité manuelle (IN11,AD12)	0		
Pratique des nœuds (IN11,AD12)	3		
Camouflage (IN10,AD10)	4		
Dissimulation d'objets (IN10,AD10)	4		
Intrusion (IN10,AD10)	4		
Repérage de cachettes (IN11,AD11)	1		
<b>SCIENCE (Maximum = L&amp;E; sans L&amp;E, maximum = 4)</b>			
Lire et écrire (IN12,AD10)	0		
Soigner les blessures (IN10,AD10)	2		
Découvrir des plantes (IN12)	2		
Neutraliser les poisons (IN12)	0		
Traiter fièvres et infections (IN12)	2		
Connaître les langues (IN12)	0		
Décoder (IN12)	0		
Connaître la physique (IN12)	0		
Réparer les armes (IN11,AD12)	0		
Connaître l'alchimie (IN12)	0		
Pratiquer l'analyse (IN12,AD11)	0		
Préparer poisons (IN12,AD12)	0		
Préparer élixirs (IN12,AD12)	0		

Aptitude	Base	A-E-I	Degré
<b>SOCIABILITÉ (Maximum = CH)</b>			
Diplomatie (IN10,CH10)	2		
Conversion (IN10)	3		
Circonvenir (IN11,CH10)	2		
Convaincre (IN12,CH10)	2		
Chant et musique (IN10,AD11)	4		
Dons de conteur (IN10,CH10)	3		
Séduction (IN10,CH10)	4		
Déguisement (IN10,AD11)	2		
Illusionisme (IN10,CH10)	0		
Jeux de hasard (IN11,AD12)	1		
Estimation (IN11)	4		
Marchandage (IN10,CH10)	4		
<b>SURVIE (Maximum 3 par Niveau)</b>			
Orientation (IN10,AD10)	5		
Cartographie (IN10,AD12)	2		
Découvrir des chemins (IN11,AD10)	2		
Connaître les plantes (IN11)	4		
Détection des dangers (IN10,AD11)	1		
Prévision du temps (IN12)	4		
Découvrir nourriture (IN1,AD11)	4		
Poser des pièges (IN10,AD12)	2		
Pistage (IN11,AD10)	2		
Connaître les animaux (CO10,CH10)	2		
Dressage (CO12,CH12)	2		
Sixième sens (Max. 1 par Niveau)	1		
Identifier odeurs/saveurs (1 par Niv.)	1		

Test: 1D20 + modificateur ≤ qualité ou aptitude = réussite

### Notes


### ÉCHELLE DES NIVEAUX (Niveau/Points d'Aventure)

eJLVPROD 06/23

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
0	100	300	600	1000	1.5k	2.1k	2.8k	3.6k	4.5k	5.5k	6.6k	7.8k	9.1k	10.5k	12k	13.6k	15.3k	17.1k	19k	21k

AT	ATr
01-06	-
07-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

D20 ATr	Effets
01-05	PI+1
06-10	PI+2
11-13	PI+3
14-16	PI+4
17-18	PI+5
19-20	1-5 1D évanoui; 6 Mort

D20	Maladresse
01-05	Trébucher
06-09	Tomber
10-13	Désorienté
14-16	Échapper arme
17-18	Perdre arme
19	Augmenter FR
20	Arme brisée