Stats de combat						
	Score	Réserve	dés restants			
MAE	FOR + AGI					
POU	INT + AGI (MEM + AGI)					
ADA	INT + AGI					

Tests de combat et de compétences

Test avec sacrifice : IDIO + Score + nb de dés ds la réserve, réserve perdue Test sans sacrifice : IDIO + Score, le dé est relançable autant de fois qu'il y a de dés dans la réserve

	C	ompe	étences		
Base	Score	Réserve			
Endurance	CON		Perception	INT	
Puissance	FOR		Attention	INT	
Chevaucher	FOR		Perception M.	INT	
Acrobatie	AGI		Évaluation M.	INT	
Discrétion	AGI		Dominer	СНА	
Escamotage	AGI		Convaincre	СНА	
H. manuelle	AGI		Psychologie	СНА	
Culture G.	MEM		Culture S.	MEM	
Apprentissage	MEM				

Arme I						
Arme 2						_
Arme 3						\dashv
Aime 3						-
Bouclier						-
	<u> </u>					
Maîı	trises	s d'a	rme	<u> </u>		_
1 1000		Juu	· ·····	9		
Malus inhérents : tête et pie	1s (-2), b	oras et ja	imbes (-	-1)		
						\dashv
Tronc (2)					1	
Abdo. (3)						
Bras (4)						
		1		I		_
Jambes (5)					I	
	I	1		<u> </u>		\dashv
Pieds (6)						\blacksquare

Manoeuvres Sorts principaux		
	_	
	_	
	\dashv	
		Managunuag
Sorts principaux	-	Manoeuvres
Sorts principaux		
Sorts principaux	\dashv	
Sorts principaux		
Sorts principaux		
Sorts principaux		
Sorts principaux	_	
Sorts principaux		
Sorts principaux	_	
Sorts principaux		
Sorts principaux	\dashv	
Sorts principaux		
Sorts principaux	\dashv	
		Sorts principaux
	\dashv	' '
	\dashv	
	\dashv	
	\neg	
	\neg	
	\neg	
	\neg	