

Nom

Race

Civilisation

Profession

Autre infos

Joueur :

Seuil Réussite

PHY

For+End = 2

Qualité

For

End

Vol+Int = 2

SPY

Vol

Int

Per+Agi = 2

DEX

Per

Agi

Initiative

DEX+SPY =

léger

PHY

Santé

grave

Energie

Chance

Savoir

Oral

Gestuel

Social

Technique

Terrain

Recherche

Combat : définir les cibles avant le jets de dés

en cas d'echec, l'ensemble des cibles touche le personnage.

Mélée

Main nue

Distance

Jet

plans d'existence (dimension)

Ésotérisme

Dés compétences : Compétence mère + compétence + bonus

Bonus : savoir associé (si existe) + spécial associé (si existe)

Réussite : inférieur ou égale à la valeur de la Carac majeur associé

Dés qualités : Carac mineure associé

Si compétence manquante : -1 niveau qualité

Qualité : **VERT** : -1 au nombre de succes necessaire (par cible/action)

**ROUGE**: +1 au nombre de succes necessaire (par cible/action)