



VIGUEUR	AGILITÉ	RUSE	SANG-FROID	SD	SEUIL
Corps à corps	Dextérité	Éloquence	Discrétion	Facile	8 (2D+2)
Courage	Esquive	Machines	Érudition	Modéré	12 (3D+2)
Endurance	Grâce	Préparation	Étiquette	Difficile	18 (5D+1)
Intimidation	Mouvement	Survie	Soins	Ardu	24 (7D)
Puissance	Tir	Vigilance	Volonté	Impossible	30 (8D+2)

### EFFICACITÉ

Figurant	Points forts	Spécialité	Le reste
Faible	4D	2D+1	1D
Moyen	6D	3D+2	1D+2
Fort	8D	5D	2D+1
Très fort	10D	6D+1	3D
Supérieur	12D	7D+2	3D+2
Extraordinaire	14D	9D	4D+1

Armure légère +10pv, moyenne +20pv, lourde +30pv

### Défense Points

Figurant	Sup.	Inf.	de vie
Faible	9	5	5
Moyen	12	7	10
Fort	18	9	15
Très fort	21	11	25
Supérieur	24	13	50
Extraordinaire	30	15	100

ARMES	0	1	2	3	4	5+
Légère	1	2	4	6	8	10
Moyenne	1	3	6	9	12	15
Lourde	2	4	8	12	16	20
Massive	2	5	10	15	20	25
Monstrueuse	3	6	12	18	24	30

+Rang0 par qualité au-dessus

**AIDE:** +1D (SD12) ou +2D (SD18)

**XP :** 3XP par séance + bonus  
0D, 1D, 1D+1, 1D+2, 2D, 2D+1, 2D+2, 3D, etc.

**Attribut :** 5XP par D à atteindre

**Compétence :** 1XP par D à atteindre  
+ Expertise 10XP