

Test: 1D100 / SR (=attribut ou compétence + Modificateur)
 D110 > SR et un double =FIASCO D100 > SR = ECHEC
 D100 ≤ SR mais > SR/2 = SUCCES MINEUR D100 ≤ SR/2 SUCCES MAJEUR
 D100 ≤ SR et un double = SUCCES COLOSSAL D100=01 REUSSITE 00 ECHEC
 Possibilité de retourner un JETON Lumière pour ajouter 10 au SR

VIGUEUR

VOLONTÉ

Max = 80

ATTRIBUTS	COMPÉTENCES	SPECIALISATIONS	DOMMAGES
AGILITÉ AGL	Déplacement		BLESSURE Superficielle (-5 VIG) <input type="checkbox"/> Mineure (-10 pénalité) <input type="checkbox"/> Grave (-20 pénalité) <input type="checkbox"/> Majeure (-30 pénalité) <input type="checkbox"/> Critique (-50 pénalité) <input type="checkbox"/> Mortelle
FORCE FOR	Prouesse		
VIGUEUR VIG	Corps-à-corps		
CONCENTRATION CON	Recherches		TRAUMATISME Secoué (-5 VOL) <input type="checkbox"/> Mineur (-10 pénalité) <input type="checkbox"/> Grave (-20 pénalité) <input type="checkbox"/> Majeur (-30 pénalité) <input type="checkbox"/> Traumatisé (-50 pénalité)
PERSONNALITÉ PRS	Communication		
VOLONTÉ VOL	Entretien		
DEXTÉRITÉ DEX	Terrain		ÉTAT DE CHOC <input type="checkbox"/> Test à la place d'une Blessure ; appliquer les pénalités de Blessures à DEX, PCN, REF et aux compétences associées.
PERCEPTION PCN	Enquête		
RÉFLEXES REF	Armes à distance		
PERCEPTION DE L'INCONNU INC			

eLVP/PROD 06/23

L'ART

QUALITÉS ET DÉFAUTS

MOTIVATION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HISTORIQUE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOTES