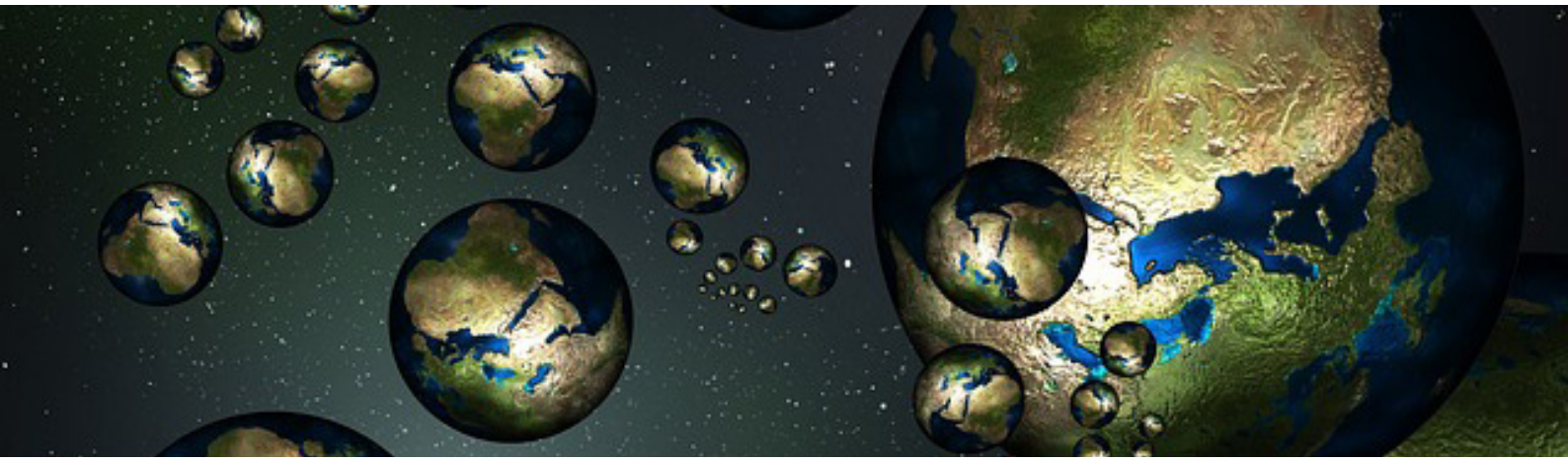
CRISIS PRIME
Le jeu de rôle des univers alternatifs

> Le monde tel que nous le connaissons n'est qu'une pâle copie d'un univers étalon. Lorsque le défenseur de la dimension principale disparaît sans laisser de trace, c'est à vous, ses alternatives, que revient la lourde tâche de protéger Prime contre le Néant.

Par Garcymore, sur une idée de Nach0 développée par Ludomancien pour le Cinquième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

I) INTRODUCTION

Crisis Prime est un jeu de rôle dit « traditionnel », impliquant un maître du jeu (MJ) et un ou plusieurs joueurs. Il est recommandé à chaque participant de se munir de trois dés à dix faces (3d10), d'une fiche de personnage jointe en annexe, d'un crayon à papier et d'une gomme. A partir de ce point, l'auteur assume que vous êtes au fait du fonctionnement d'une table de JDR traditionnel, du rôle d'un MJ et du rôle des joueurs.



II) LE MULTIVERS

Dans Crisis Prime, chaque monde alternatif est un « décalque » d'une dimension principale, ou dimension Prime. Ladite dimension sert de source a toutes les autres, et quiconque réussirait à détruire Prime signerait l'arrêt de mort à long terme du multivers tout entier ; les mondes secondaires ne pouvant plus « puiser » à la source les éléments dont ils ont besoin pour exister.
C'est notamment pour cette raison que Prime est défendue par le Héros (ou l'Héroïne), créature surpuissante disposant de pouvoirs lui permettant de repousser le plus grand adversaire du multivers : le Néant.
Les érudits s'accordent à dire que le Néant était là bien avant le début du multivers, et qu'il aimerait bien retrouver le grand rien désormais occupé par des milliards de mondes différents. C'est pour cette raison qu'il tente en permanence d'influencer la source pour voir l'ensemble des univers tomber en morceaux.

III) ELÉMENT DÉCLENCHEUR

La disparition du Héros ou de l'Héroïne constitue toujours le premier déclencheur d'une campagne de Crisis Prime. Peut-être est-il mort, peut être est-il bloqué dans une dimension parallèle, peut être a-t-il perdu ses pouvoirs. Dans tous les cas, Prime se retrouve sans défense face au Néant.
Le multivers, dans un effort de préservation, entreprit de « drainer » des versions alternatives du héros venues de plusieurs mondes secondaires. Si les copies ne sont pas aussi puissantes que leur modèle, elles pourront compenser par leur nombre et leur capacité à travailler en équipe.

IV) SÉANCE DE CRÉATION

Il est fortement recommandé de réunir toute la table pour la session zéro du présent jeu de rôle. En effet, en plus des personnages des joueurs, toute la table participera collégialement à définir le Héros et la dimension Prime, en commençant par cette dernière.

A) LA DIMENSION PRIME

Par défaut, la dimension prime est en tout point similaire à notre univers tel qu'il existe en 2020. Les forces primordiales sont les mêmes (gravité, temps, énergies, matière), et la planète Terre sert de point central au cosmos, étant donné qu'il s'agit de la seule planète connue abritant des formes de vie intelligentes. De plus, cette dernière est soumise aux même règles que notre Terre à nous : journées de vingt-quatre heures, quatre saisons réparties sur douze mois, gravité et écoulement du temps similaires, etc… Imaginez notre monde actuel, la pandémie en moins.

Pour différencier Prime de notre réalité, il va falloir y apporter des **modificateurs**. En commençant par le MJ, chaque personne autour de la table à la droit de décider d'un changement majeur en vigueur dans la dimension Prime. Ci-dessous, une liste de thèmes pouvant aiguiller vos réflexions :

- Nature (lois physiques, faune, flore, saisons, etc…).
- Géographie (disposition des continents, entités politiques, répartition des ressources naturelles, etc…).
- Population (d'autres races que la race humaine, relations entre les populations, etc…).
- Technologie (découvertes majeures, formes d'énergie exploitables, etc…).
- Religions (nouvelles croyances, fusion de certaines religions, etc…).
- Capacités mystiques – S'il est communément admis que le Héros ou l'Héroïne dispose de capacités hors du commun, peut être qu'une certaine forme de pouvoirs surnaturels est accessible au reste de la population.
- Société (emplois souhaitables, mode de gouvernement, logement, organisations spécifiques, vie criminelle, systèmes monétaires, etc…).
- Culture (nouvelles formes d'art, systèmes d'éducation, médias, relations sentimentales et amoureuses, etc…).

Après avoir choisi **quinze modificateurs** (trois par personne sur une table standard), le MJ et ses joueurs finissent de décrire la dimension Prime en prenant en compte chaque changement, ainsi que des conséquences générales desdits changements. Si deux modificateurs se contredisent ou si une ambiguïté se présente, c'est au maître du jeu de trancher, histoire d'avoir un univers cohérent pour le reste de la campagne.

B) LE HÉROS (OU HÉROÏNE)

La création du Héros est assez similaire à celle de la dimension Prime. De base, le puissant défenseur est comme une toile blanche, et en commençant par le MJ, chaque personne autour de la table à la droit de décider d'un trait pour le définir plus avant. Lesdits traits peuvent être de nature physique (grande force musculaire, doigts agiles, réactif, immunité aux toxines, etc…) ; de nature mentale (scientifique émérite, réceptif, capable de se concentrer sur dix tâches à la fois, etc…) ; de nature sensorielle (très bonne vue, sixième sens) ; voire de nature sociale (détecte très bien le mensonge, séducteur patenté, très riche, amis dans les sphères de pouvoir, etc…).

Tous les traits doivent être positifs, car le Héro est sans failles. C'est les personnages des joueurs, des copies imparfaites, qui seront affligés d'une faiblesse pouvant leur pourrir la vie. Une fois que **huit traits** ont été choisis, on passe à la partie « pouvoirs » du défenseur de Prime.

Le Héros dispose de **deux pouvoirs passifs, de deux pouvoirs actifs mineurs, de deux pouvoirs actifs intermédiaires et d'un pouvoir actif ultime**. Ce pouvoir doivent être décidés collégialement par toute la table, le MJ tranchant en cas de discorde au demeurant insolvable. Pour aiguiller le débat, le MJ peut décider d'un thème général autour duquel tous les pouvoirs du Héros devront être articulés (le feu, la gravité, les machines, la nature, l'immobilisme, la vitesse, le sang, etc…).

Dans tous les cas, il faudra tabler les capacités du défenseur de Prime avant de continuer :

- Les **pouvoirs passifs**, sont, comme leur nom l'indique, actifs de manière permanente. Ils peuvent être un mode de déplacement (vol, grand sauts, tunnelier, nage à grande vitesse, etc…) ; un mode vision (vision infra-rouge, vision de la magie, vision des fantômes) ; une résistance ou une immunité ; ou tout autre avantage similaire.
- Les **pouvoirs actifs mineurs** constitue la base de ce que le héros peut faire, avec un grand nombre d'utilisation avant repos. Il peut s'agir d'un simple projectile d'énergie, d'un souffle glacé, de la capacité à sauter plus haut qu'un gratte-ciel, etc…
- Les **pouvoirs actifs intermédiaires** sont plus puissants mais plus contraignants. Il peut s'agir d'une version améliorée d'un pouvoir mineur (plus grande portée, effets plus puissants, zone d'action étendue, etc…) ; ou d'un pouvoir inédit aux effets supérieurs.
- Le **pouvoir actif ultime** du héros est un peu son as dans la manche. Il est forcément soumis a une contrainte qui empêche son utilisation au début d'une confrontation (avoir perdu 50% de sa santé, avoir vu un allié se faire mettre hors combat, etc…). Pour compenser, ledit pouvoir est incroyablement puissant, capable de détruire des buildings aux fondations renforcées ou tout autre effet similaire.

Maintenant que vous avez une idée précise du défenseur disparu, vous allez pouvoir passer à la suite.

C) LES MONDES PARALLÈLES

Vient ensuite la création des univers d'où vont venir les personnages des joueurs. Chaque participant prend la description de la dimension Prime, et y apporte jusqu'à **six modifications** majeures de son choix (en se basant sur les critères ayant permis de définir Prime). Chaque modification doit être approuvée par le MJ, et il est recommandé d'en discuter avec les autres joueurs pour avoir des dimensions parallèles aussi intéressantes que variées.

D) LES HÉROS ALTERNATIFS

Pour boucler la séance de création, chaque joueur va devoir créer son personnage, copie imparfaite du Héros (ou de l'Héroïne) de la dimension Prime. Chaque héros est défini par trois aspect et cinq domaines, arrangés en 15 combinaisons comme il suit :

	Physique	**Mental**	**Social**	**Sensoriel**	**Mystique**
S'imposer	Brutalité	Génie	Présence	Observation	Pouvoirs offensifs
Être subtil	Discrétion	Stratégie	Bagout	Investigation	Pouvoirs utilitaires
Résister	Vigueur	Résolution	Empathie	Vigilance	Pouvoirs défensifs

A la création, un personnage dispose d'un aspect majeur (à +2), d'un aspect intermédiaire (à +1) et d'un aspect mineur (à +0). En outre, il dispose d'un domaine majeur (à +5), d'un domaine intermédiaire (à +3), d'un domaine mineur (à +1) et de deux domaines non-investis (à +0). Après avoir sélectionné aspects et domaine, il est aisé de calculer le score qu'à le personnage dans chaque combinaison.
Chaque héros alternatif hérite de **trois des traits du Héros** tels quels. Il hérite également de deux traits modifiés du Héros (à voir avec le MJ). Par exemple, un Héros « séducteur patenté » pourra voir l'une de ses copies hériter du trait « diplomate émérite », toujours très charismatique mais dans un autre registre.
Chaque alternative est également affligé par **une faiblesse** (alcoolique, colérique, simplet, boiteux, etc…). Il s'agit d'un trait négatif pouvant intervenir durant le jeu.

Ensuite, tout comme le Héros, chaque personnage dispose de deux pouvoirs passifs, de deux pouvoirs actifs mineurs, de deux pouvoirs actifs intermédiaires et d'un pouvoir actif ultime. C'est pouvoirs sont une **version modifiée** des pouvoirs du défenseur de Prime : qu'il s'agisse du thème, du champ d'action ou des composantes du pouvoir. Ci-dessous, quelques benchmarks pour les différents niveaux de pouvoir :

- **Pouvoir actif mineur :** trois dégâts, portée de deux cent mètres, zone d'action de dix mètres de rayon, durée d'une minute, bonus de +1, effets peu complexes et jusqu'à douze utilisations avant repos.
- **Pouvoir actif intermédiaire :** six dégâts, portée de deux kilomètres, zone d'action de vingt mètres de rayon, durée de deux heures, bonus de +2, effets complexes et jusqu'à six utilisations avant repos.
- **Pouvoir actif ultime :** doit posséder une contrainte empêchant son utilisation au début d'une confrontation, douze dégâts, portée d'une dizaine de kilomètres, zone d'action de cinquante mètres de rayon, durée d'une semaine, bonus de +3, effets extrêmement complexes et jusqu'à deux utilisations avant repos.

Quoi qu'il arrive, c'est le MJ qui table les pouvoirs de chacun de ses joueurs, et qui détermine s'ils sont offensifs, défensifs ou utilitaires.

Pour finir, un personnage dispose de **vingt points de santé**, d'une **base de dégâts de deux** et d'un **objet fétiche** lui donnant +1 sur ses jets d'une combinaison associée, aux dégâts ou un bonus de cinq de santé. Par exemple, une épée légendaire donnera +1 aux dégâts, un implant sous-dermique augmentera la santé de cinq, un ordinateur dernier cri donnera +1 en génie, une tenue de camouflage donnera +1 en discrétion, etc…

E) DÉBUT DE CAMPAGNE

Au début de la première vraie séance de jeu, les héros alternatifs se réveillent quelque part dans la dimension prime, dans un endroit à la fois familier et différent. Ils gardent le souvenir d'avoir perdu conscience dans leur monde d'origine : peut être se sont-ils endormis, peut être ont-ils été assommés ou tués, toujours est-il qu'ils n'ont aucune idée de comment ils ont changé de dimension. En plus d'un souvenir brumeux de leur transition vers Prime, ils ont tous la notion qu'une force maléfique menace de détruire le monde dans lequel ils se trouvent, ainsi que tous les mondes qui en découlent. A eux de comprendre la menace et de la repousser.

V) SYSTÈME DE JEU

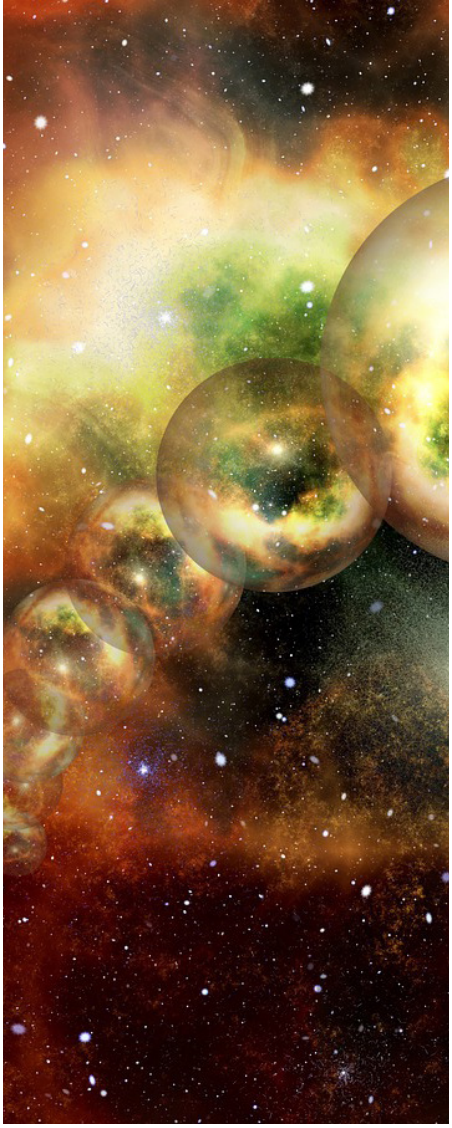
Maintenant que vos héros sont créés, que le cadre est planté et que vous avez introduit vos joueurs au scénario du jour, ils vont sûrement vouloir faire avancer l'histoire en interprétant au mieux les forces et les faiblesses de leurs personnages. C'est là que les dés entrent en scène.

POURQUOI ON LANCE LES DÉS ?

On lance les dés lorsqu'un personnage entreprend une action dont l'issue n'est pas évidente. Inutile de lancer les dés pour quelque chose de banal ou d'incroyablement facile (marcher, parler, respirer, manger, déplacer un petit objet, etc.…). De même, inutile de lancer les dés pour quelque chose qui a 0% de chances de réussir (un personnage voulant faire exploser la planète en soufflant dessus, par exemple).

COMMENT ON LANCE LES DÉS ?

Par défaut, lorsqu'un personnage tente une action à l'issue incertaine, le MJ doit annoncer au joueur avec quelle division se fera le jet de résolution de l'action (discrétion, bagout, investigation, etc…). Le joueur dont il est question lance alors **trois dés à dix faces** (3d10) et écarte la plus grande et la plus petite valeur pour qu'il ne reste qu'un seul dé au final. Il faut ensuite ajouter le score total de la division désignée par le MJ au score sur le dé pour obtenir le **total de résolution d'action**.



Pour finir, le MJ compare le total de résolution d'action aux difficultés standard pour en déterminer le degré de réussite :

- Un **total de 15** ou plus, ou le fait de **garder un dé ayant fait 10** implique une réussite exceptionnelle : la tâche arrive à complétion et son instigateur obtient un bonus inattendu (l'action se passe deux fois plus vite que prévu, le personnage obtient des informations supplémentaires, etc…).
- Un **total de 11** ou plus implique une réussite complète : la tâche arrive à complétion sans accrocs.
- Un **total de 7** ou plus implique une réussite partielle : l'action réussit, mais implique une difficulté ou une perte du côté de l'instigateur (outils cassés, l'action fait un bruit pas possible, l'instigateur perd deux points de santé pendant la résolution, etc…).
- Un **total de 3** ou plus implique un échec simple : l'effort de l'instigateur n'aboutit à rien de concluant.
- Un **total de 2** ou moins, ou le fait de **garder un dé ayant fait 1** implique un échec critique : l'action échoue et un évènement néfaste vient ponctuer ledit échec (voir « réussite partielle » pour les conséquences).

OPPOSITION

Le système de difficultés implique que le personnage s'oppose a un environnement statique (gravir une montagne, crocheter une serrure, se souvenir de la solution a un problème mathématique, etc…). Lorsque deux créatures s'opposent, la difficulté du jet correspond au résultat obtenu par l'adversité. Il faut que le joueur dont il est question fasse autant (ou plus) pour l'emporter. Battre l'adversité de quatre points ou plus implique une réussite exceptionnelle, là où échouer de quatre points ou plus implique un échec significatif. Il n'y a pas de réussite partielle sur un jet d'opposition. En tant que MJ, dans le doute, considérez qu'un personnage ou un PNJ a toujours le droit a un jet d'opposition pour éviter des effets néfastes d'une capacité manifestée par son opposition (généralement en utilisant les divisions de l'aspect « résister »).

COOPÉRATION

Lorsqu'un personnage s'attèle à une tâche durant laquelle il pourrait raisonnablement être aidé, le MJ peut annoncer une possibilité de coopération. Il doit alors définir combien d'aides l'instigateur du jet pourrait recevoir (généralement entre une et trois). Chaque aide confère un bonus de +1 au jet de résolution du personnage voulant accomplir l'action (pour un maximum absolu de +3).

AVANTAGE ET DÉSAVANTAGE

Disposer de l'avantage sur jet de dé standard (3d10) implique de défausser les deux plus petits pour garder le meilleur. Avoir le désavantage implique de défausser les deux dés dont les valeurs sont les plus élevées. Peuvent donner l'avantage a un personnage :

- Le fait d'avoir au moins l'un de ses traits pouvant s'appliquer à l'action intentée. Par exemple, un héros disposant du trait « grande puissance musculaire » utilisant sa brutalité pour casser une porte disposera de l'avantage.
- Les circonstances de l'action sont également un facteur. Tirer au pistolet sur une créature entravée ou sans la moindre forme de couvert peut donner l'avantage au héros maniant ledit pistolet.
- Utiliser quelque chose qui constitue la faiblesse d'une créature peut donner au héros l'avantage sur ses jets en opposition avec ladite créature, comme par exemple porter un crucifix pour combattre un vampire.
- Peuvent donner le désavantage à un personnage :
- Sa faiblesse. Si elle peut s'appliquer à l'action en cours, elle donnera le désavantage à son porteur (par exemple, un héros « frêle » tentant de casser une porte en utilisant sa brutalité).
- Les circonstances de l'action sont également un facteur. Tirer au pistolet sur une créature dans le brouillard alors qu'il fait nuit donnera probablement le désavantage au tireur.
- Être privé d'outils adaptés lors de la résolution d'une action associée impliquera probablement le désavantage sur le jet permettant de la réussir. Par exemple, utiliser « discrétion » pour crocheter une serrure sans disposer d'outils de serrurier.

Bien évidemment, les circonstances donnant l'avantage et le désavantage s'annulent, le MJ gardant le dernier mot sur la question.

CONFRONTATION

Lorsque la diplomatie échoue, il faut souvent en venir aux mains. Durant la confrontation, on appelle « tour » l'action d'un seul participant, et « round » un tour de jeu complet (laissant a chaque participant la possibilité de jouer leur tour). Un round dure six secondes.

Par défaut, le Néant et ses sbires agissent en premier, vient ensuite le tour des héros, et tout à la fin du round le tour des adversaires n'ayant rien a voir avec le néant.
Lorsque le tour d'un des participant à la rixe arrive, ce dernier à le droit de faire deux actions. Il peut sprinter puis frapper, lancer deux pouvoirs successivement, effectuer une retraite puis se cacher, désarmer un adversaire proche puis le frapper avec son arme, etc…

Quoi qu'il arrive, les rounds s'enchaînent jusqu'à ce que l'opposition soit vaincue, ait fuit ou se rende.

LE REPOS

Passer au moins quatre heures au calme, à dormir ou pratiquer une activité réconfortante permet à un héros d'effectuer un repos court. Chaque repos court rend à un personnage les utilisation de ses pouvoirs et cinq points de santé. Passer douze heures à dormir ou pratiquer une activité réconfortante permet à un héros de récupérer les utilisations de ses pouvoirs ainsi que dix points de santé. Tout repos interrompu par une scène d'action est considéré comme nul et non-avenu.

POINTS DE SANTÉ, MORT ET RENAISSANCE.

Un héros tombant à zéro de santé tombe inconscient, et est envoyé aux portes de la mort. Après une minute (dix rounds) il décède si personne ne lui porte les premiers secours (un jet de « génie » impliquant au moins une réussite partielle. Un personnage ainsi soigné reste inconscient pendant une heure avant de se relever avec un point de santé. Il suffit d'une action pour achever une créature mourante.

Un personnage rendant son dernier souffle cesse d'exister sur Prime. Le joueur dudit personnage a le droit d'en recréer un selon les règles décrites plus haut. Attention : pendant que le héros est remplacé par le multivers, le Néant a la droit d'appliquer un modificateur majeur à la dimension Prime. S'il arrive à appliquer six modificateurs ou plus suite à la mort de plusieurs personnages, il détruit le monde et la campagne se solde par un échec.

AUTRES DANGERS

Il n'y a pas que le combat dans la vie, et moult danger peuvent se dresser sur la route des héros alternatifs. A l'appréciation du MJ, chaque danger se voit associer une division pour éviter d'en subir les effets, et des effets en cas d'échec. Ci-dessous, quelques exemples :

- **Maladie grave :** « Vigueur » pour éviter -1 à toutes les actions pendant deux semaines.
- **Chute de quinze mètres :** « Discrétion » pour éviter cinq points de dégâts.
- **Piège à ours :** « Vigilance » pour éviter trois points de dégâts et une immobilisation temporaire.
- **Sérum de vérité :** « Vigueur » pour éviter un impossibilité de mentir pour la prochaine heure.
- **Filet :** « Brutalité » pour éviter d'être immobilisé jusqu'au début du prochain round.

EQUIPEMENT

Si seuls les objets fétiches donnent des bonus directs, être bien équipé permet améliore le champ d'action des personnages des joueurs. Disposer d'outils permet d'effectuer certaines actions spécialisées sans malus (crochetage, forge, électronique, mécanique, etc…). Certaines armes vous permettent de délivrer votre base de dégâts à distance (comme un arc ou un pistolet). Enfin, certaines armures vous permettent de réduire les dégâts subits d'un point au maximum, en échange d'une mobilité réduite (faiblesse supplémentaire). Par défaut, on considère que chaque alternatif possède suffisamment de pièces d'équipement pour faire briller ses compétences, un set d'objets qu'il aurait pu porter sur lui avant d'être attiré sur Prime par le multivers.

PROGRESSION

A la fin de chaque séance, il appartient au MJ d'attribuer à ses joueurs d'un à trois points de progression. Ces derniers peuvent être dépensés comme il suit :

- Gagner +1 dans aspect coûte cinq points, pour un maximum de +3 dans un même aspect.
- Gagner +1 dans un domaine coûte deux points, pour un maximum de +5 dans un même domaine.
- Gagner +1 de santé coûte un point, pour un maximum de 30 points de santé.
- Gagner +1 à sa base de dégâts coûte trois points, pour un maximum de +5 au total.

LE NÉANT

En tant qu'antagoniste principal, le Néant va être interpréter par le MJ. Quel que soit le ton de la campagne, le grand rien est toujours défini par les traits suivants :

- Le néant peut **corrompre** toute personne dotée d'une faible résolution, la forçant à accomplir des actions destructrices pour la dimension Prime. Mettre fin a une telle possession implique de tuer la créature affectée, ou de la confronter a quelque chose de très important pour elle (lui présenter son enfant chéri, lui faire cadeau d'un whisky haut de gamme, etc…). Le néant ne peux jamais corrompre les héros.
- Le néant peut **manifester des néanites**, des humanoïdes faits d'antimatière ne pouvant vivre que dans environnement tombant en décrépitude (ville en ruine, désert, zone arctique, etc…). Un néanite a dix points, de santé, +4 à tous ses jets et une base de dégâts de 4. Dans les zones particulièrement sinistrées, il peut manifester des néanites supérieurs, qui disposent de pouvoirs similaires à ceux des héros, des bonus en points de santé ou aux dégâts.
- Le néant a **une faiblesse**, décidée en secret par le MJ au début de la campagne. Il peut s'agir d'un matériau (orichalque, fer froid…) ; d'un certain type d'énergie (feu, électricité, corrosion, froid) ; voir d'un certain type d'objet, ou d'une certaine forme d'émotion. Découvrir la faiblesse du Néant doit être l'un des points-clés de la campagne.
- Jusqu'à une fois par séance de jeu, le néant peut **« améliorer » un effet destructeur** délivré par l'une des créatures de Prime. S'il ne peut pas démolir un immeuble, il peut faire en sorte que les ouvriers posant des explosifs pour détruire un vieil immeuble en posent trop et fassent tomber tout le pâté de maison.

Pour défaire le Néant, il faut, armé d'un objet permettant voyager entre les dimensions, se rendre dans le lieu le plus entropique de Prime. Une fois sur place, le groupe devra combattre une créature épique pour le destin du multivers tout entier, un monstre aux capacités surpuissantes leur offrant une opposition dantesque. Cette grande Incarnation ne peut être endommagée que par sa faiblesse. C'est après avoir triomphé que la campagne de Crisis Prime prendra fin : le multivers est sauvé, chacun est de nouveau absorbé dans son monde d'origine, à l'exception de l'un des alternatifs, qui restera sur place, adoubé par le multivers pour devenir le nouveau Héros de Prime.

Si tous les héros sont vaincus durant la confrontation finale, le Néant détruit le multivers et la campagne se solde par un échec.

Crédit photos : Pixabay / Sony Pictures Animation (Spiderman : Into the Spiderverse)

Crisis Prime

Personnage : _____

Description, race et genre : _____

Aspects, domaines et divisons

		Physique	+	Mental	+	Social	+	Sensoriel	+	Mystique	+
S'imposer	+	Brutalité	+	Génie	+	Présence	+	Observation	+	Offensif	+
Être subtil	+	Discrétion	+	Stratégie	+	Bagout	+	Investigation	+	Utilitaire	+
Résister	+	Vigueur	+	Résolution	+	Empathie	+	Vigilance	+	Défensif	+

Effets supplémentaires : _____

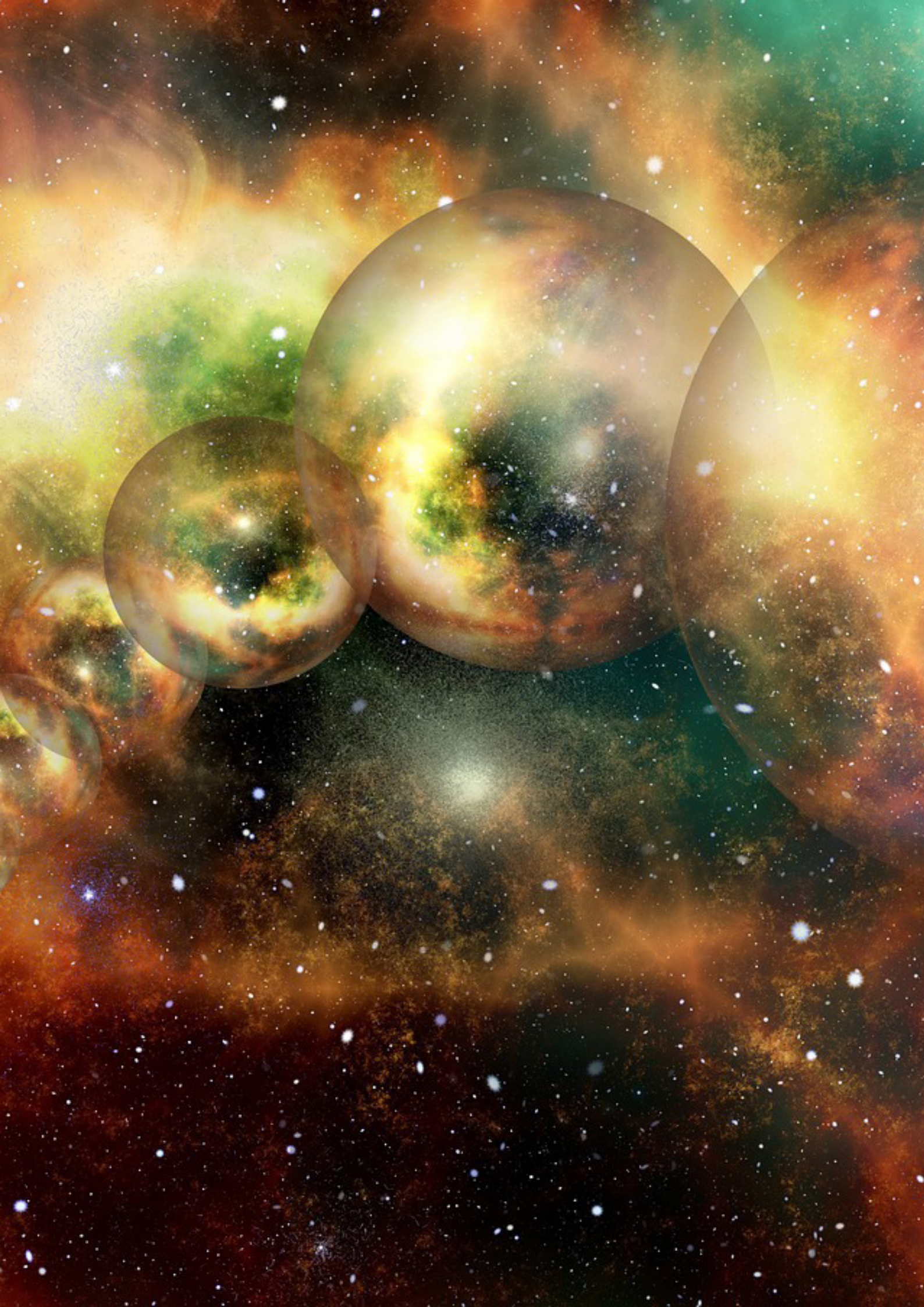
Santé et conditions

Points de santé	/

Effets et conditions : _____

Pouvoirs & capacités

Base de dégâts	

Equipement & objets fétiches

Points de progression	/