

### Aide mémoire

#### **Calcul du coût des efforts**

effort	coût
1	3 - avantage
2	5 - avantage
3	7 - avantage
4	9 - avantage
5	11 - avantage
6	13 - avantage

#### **efforts**

- Diminuer la difficulté d'un niveau
- Augmenter les dégâts de 3

#### **jets spéciaux**

- 1 : intrusion du MJ
- 17 : +1 point de dégâts
- 18 : +2 points de dégâts
- 19 : +3 points de dégâts ou effets mineurs
- 20 : +4 points de dégâts ou effets majeur

#### **Compétences**

- E** : *entraîné*, diminue de 1 le niveau la difficulté
- S** : *spécialisé* diminue de 2 le niveau la difficulté

#### **Points d'expériences**

- Avantages immédiats*  
Dépenser **1 XP** permet de relancer le dé
- Avantages à court et moyen terme*  
Dépenser **2 XP**: de gagner une compétence (ou une aptitude) dans une situation précise
- Avantages à long terme*  
Dépenser **3 XP** : un des avantages suivants : **familiarité, contact, maison titre ou fonction, richesse, artefact** :  
Progression du personnage
- Dépenser **4 XP** : avancement

### Aide mémoire

#### **Calcul du coût des efforts**

effort	coût
1	3 - avantage
2	5 - avantage
3	7 - avantage
4	9 - avantage
5	11 - avantage
6	13 - avantage

#### **efforts**

- Diminuer la difficulté d'un niveau
- Augmenter les dégâts de 3

#### **jets spéciaux**

- 1 : intrusion du MJ
- 17 : +1 point de dégâts
- 18 : +2 points de dégâts
- 19 : +3 points de dégâts ou effets mineurs
- 20 : +4 points de dégâts ou effets majeur

#### **Compétences**

- E** : *entraîné*, diminue de 1 le niveau la difficulté
- S** : *spécialisé* diminue de 2 le niveau la difficulté

#### **Points d'expériences**

- Avantages immédiats*  
Dépenser **1 XP** permet de relancer le dé
- Avantages à court et moyen terme*  
Dépenser **2 XP**: de gagner une compétence (ou une aptitude) dans une situation précise
- Avantages à long terme*  
Dépenser **3 XP** : un des avantages suivants : **familiarité, contact, maison titre ou fonction, richesse, artefact** :  
Progression du personnage
- Dépenser **4 XP** : avancement

### Aide mémoire

#### **Calcul du coût des efforts**

effort	coût
1	3 - avantage
2	5 - avantage
3	7 - avantage
4	9 - avantage
5	11 - avantage
6	13 - avantage

#### **efforts**

- Diminuer la difficulté d'un niveau
- Augmenter les dégâts de 3

#### **jets spéciaux**

- 1 : intrusion du MJ
- 17 : +1 point de dégâts
- 18 : +2 points de dégâts
- 19 : +3 points de dégâts ou effets mineurs
- 20 : +4 points de dégâts ou effets majeur

#### **Compétences**

- E** : *entraîné*, diminue de 1 le niveau la difficulté
- S** : *spécialisé* diminue de 2 le niveau la difficulté

#### **Points d'expériences**

- Avantages immédiats*  
Dépenser **1 XP** permet de relancer le dé
- Avantages à court et moyen terme*  
Dépenser **2 XP**: de gagner une compétence (ou une aptitude) dans une situation précise
- Avantages à long terme*  
Dépenser **3 XP** : un des avantages suivants : **familiarité, contact, maison titre ou fonction, richesse, artefact** :  
Progression du personnage
- Dépenser **4 XP** : avancement

### Aide mémoire

#### **Calcul du coût des efforts**

effort	coût
1	3 - avantage
2	5 - avantage
3	7 - avantage
4	9 - avantage
5	11 - avantage
6	13 - avantage

#### **efforts**

- Diminuer la difficulté d'un niveau
- Augmenter les dégâts de 3

#### **jets spéciaux**

- 1 : intrusion du MJ
- 17 : +1 point de dégâts
- 18 : +2 points de dégâts
- 19 : +3 points de dégâts ou effets mineurs
- 20 : +4 points de dégâts ou effets majeur

#### **Compétences**

- E** : *entraîné*, diminue de 1 le niveau la difficulté
- S** : *spécialisé* diminue de 2 le niveau la difficulté

#### **Points d'expériences**

- Avantages immédiats*  
Dépenser **1 XP** permet de relancer le dé
- Avantages à court et moyen terme*  
Dépenser **2 XP**: de gagner une compétence (ou une aptitude) dans une situation précise
- Avantages à long terme*  
Dépenser **3 XP** : un des avantages suivants : **familiarité, contact, maison titre ou fonction, richesse, artefact** :  
Progression du personnage
- Dépenser **4 XP** : avancement