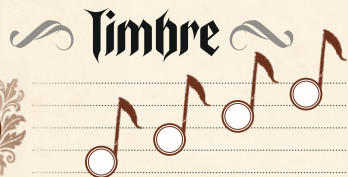


Personnage

Nom
 Peuple
 Clé
 Gamme
 Ton



☐ harmonieux
☐ faux
☐ Dissonant

Peste

Pouvoirs

type



Potentiel

☐
☐
☐
☐

Atouts



Potentiel



Maîtrises magiques

harmonique prerequisite



Potentiel



Personnage

Harmoniques

Conscience



Nuit

ACTION SCÉLÉRATE



Âme

ACTION SOCIALE



Nature

ACTION PHYSIQUE



Esprit

ACTION MENTALE



Étincelle

ACTION PERCEPTIVE



Max



Complications

☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐
☐ ☐ ☐

(pensez à en créer pour préserver vos jetons)

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :

Il est possible de dépenser 1 jeton (réserve collégiale ou conscience) pour :		Résultat et succès	
Avant le lancer	Transformer 1 action en action collégiale	1-3	0
	Produire 1 effet magique	4-7	1
	Compenser 1 niveau de maîtrise magique manquant	8-11	2
	Remplacer 1 dé harmonique par 1D20 merveilleux	12-15	3
Après le lancer	Mobiliser 1 atout supplémentaire	16-19	4
	Relancer tout ou partie de ses dés	20	5