

\* 1. Choix des **Attributs et Talents** (*Actif / Réactif / Social, D6 en combat indiquant avant l'action : "1" Réactif, "6" Actif*).

\* 2. Déterminer la **Difficulté** (*donnée par le MJ*).

\* 3. Ajouter ou non des **D6** en dépensant de l'Animus (*si l'Animus dépensé est noir, les étapes 5. et 6. sont restreintes aux Attributs noirs*).

\* 4. **Lancer** les Dés.

\* 5. **Activer gratuitement un Attribut** blanc ou noir si le RP l'autorise (*si l'Attribut activé est noir, l'étape 6. sera restreinte aux Attributs noirs*).

\* 6. Dépenser de l'Animus pour **réactiver des Attributs** si le RP l'autorise (*1x / Attribut, dès qu'un Attribut noir est activé, les Attributs blancs sont inaccessibles pour la suite de l'action*).

\* 7. **Résultat**, détermination des conséquences.

\* 1. Choix des **Attributs et Talents** (*Actif / Réactif / Social, D6 en combat indiquant avant l'action : "1" Réactif, "6" Actif*).

\* 2. Déterminer la **Difficulté** (*donnée par le MJ*).

\* 3. Ajouter ou non des **D6** en dépensant de l'Animus (*si l'Animus dépensé est noir, les étapes 5. et 6. sont restreintes aux Attributs noirs*).

\* 4. **Lancer** les Dés.

\* 5. **Activer gratuitement un Attribut** blanc ou noir si le RP l'autorise (*si l'Attribut activé est noir, l'étape 6. sera restreinte aux Attributs noirs*).

\* 6. Dépenser de l'Animus pour **réactiver des Attributs** si le RP l'autorise (*1x / Attribut, dès qu'un Attribut noir est activé, les Attributs blancs sont inaccessibles pour la suite de l'action*).

\* 7. **Résultat**, détermination des conséquences.

\* 1. Choix des **Attributs et Talents** (*Actif / Réactif / Social, D6 en combat indiquant avant l'action : "1" Réactif, "6" Actif*).

\* 2. Déterminer la **Difficulté** (*donnée par le MJ*).

\* 3. Ajouter ou non des **D6** en dépensant de l'Animus (*si l'Animus dépensé est noir, les étapes 5. et 6. sont restreintes aux Attributs noirs*).

\* 4. **Lancer** les Dés.

\* 5. **Activer gratuitement un Attribut** blanc ou noir si le RP l'autorise (*si l'Attribut activé est noir, l'étape 6. sera restreinte aux Attributs noirs*).

\* 6. Dépenser de l'Animus pour **réactiver des Attributs** si le RP l'autorise (*1x / Attribut, dès qu'un Attribut noir est activé, les Attributs blancs sont inaccessibles pour la suite de l'action*).

\* 7. **Résultat**, détermination des conséquences.

\* 1. Choix des **Attributs et Talents** (*Actif / Réactif / Social, D6 en combat indiquant avant l'action : "1" Réactif, "6" Actif*).

\* 2. Déterminer la **Difficulté** (*donnée par le MJ*).

\* 3. Ajouter ou non des **D6** en dépensant de l'Animus (*si l'Animus dépensé est noir, les étapes 5. et 6. sont restreintes aux Attributs noirs*).

\* 4. **Lancer** les Dés.

\* 5. **Activer gratuitement un Attribut** blanc ou noir si le RP l'autorise (*si l'Attribut activé est noir, l'étape 6. sera restreinte aux Attributs noirs*).

\* 6. Dépenser de l'Animus pour **réactiver des Attributs** si le RP l'autorise (*1x / Attribut, dès qu'un Attribut noir est activé, les Attributs blancs sont inaccessibles pour la suite de l'action*).

\* 7. **Résultat**, détermination des conséquences.