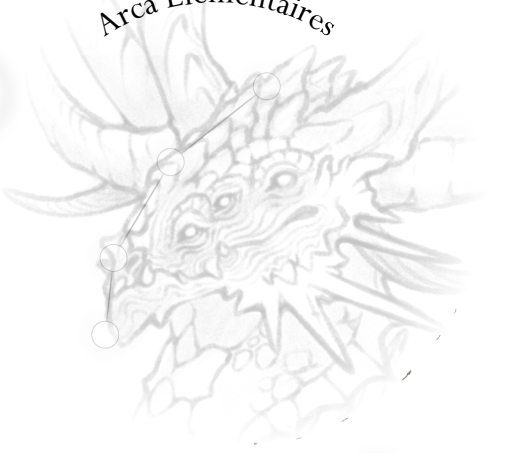
CORPS

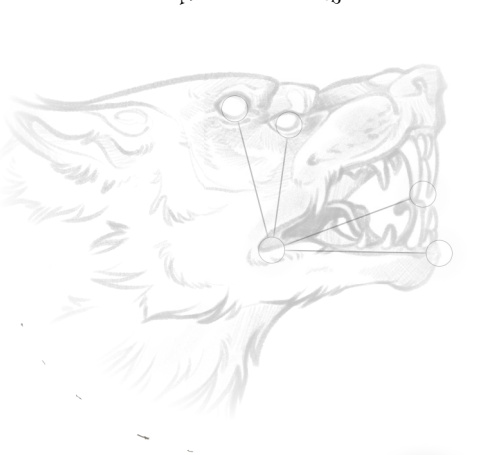
Arca Sombres

Arca Corporelles

Arca Élémentaires



Arca Animales



Don de la Mort
LA FORCE

Don de la Sirène
L'AGILITÉ

AURA

LUCIDITÉ

Don de la Vie
L'ETHER

Don du Génie
LA CRÉATIVITÉ

Don du Dragon
L'ENDURANCE

Don du Loup
LA PERCEPTION

RÉSILIENCE

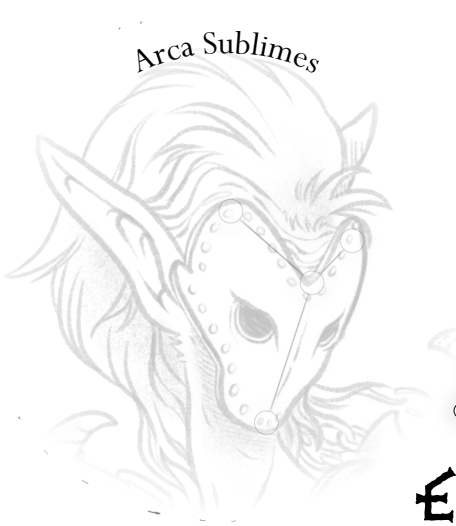
INTUITION

Don du Rêve
LA VOLONTÉ

Don du Temps
L'ERUDITION

Arca Claires

Arca Sublimes



Arca Spirituelles

Arca Complexes

ESPRIT

FICHE D'ÂME

SAVOIRS APPRENTISSAGES

PARTICULARITÉS

Numéro / Surnom

Essence

Qui suis-je ? (Peuple, culte, Es, apparence, etc.)

Possessions / Notes

SACRIFICES

LIENS

Second Souffle : Relance si l'action marque un Lien

CONTRECOUPS

- ○ ○
- ○ ○
- ○ ○
- ○ ○
- ● Organiste

3 Contrecoups = 1 Contrecoup permanent
Possibilités de Contrecoups volontaires

Test : 1d9 + Attribut + Savoirs/Apprentissages + Particularité VS Seuil de Réussite

Débordement par tranche de 3 = 1 Avantage
En combat, 1 Débordement = 1 Blessure de Corps / Esprit (Dépenser 1 point de Résilience pour encaisser à la place d'un allié ou pour survivre à un coup mortel)

Jet d'Arca : 1d9 + Éther + Signature VS Seuil de Réussite (Dépenser 1 point de Lucidité pour remplacer Éther par un autre Attribut)