

Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison
Alex	Arthur	0	+4	4	Première mission
Bernard	Bob	0	+4	4	—
Charles	Cédric	0	+4	4	—
Denis	David	0	+4	4	—
Alex	Arthur	4	-4	0	Exige (*2) une augmentation de Force (1 rang : 2 PA)
Bernard	Bob	4	-6	-2	Exige (*2) une augmentation du pouvoir Pollen (1 rang : 3 PA)
Charles	Cédric	4	-2	2	Exige (*2) une augmentation du talent Baratin (1 rang : 1 PA)
Alex	Arthur	0	+1	1	Deuxième mission
Bernard	Bob	-2	+3	1	—
Charles	Cédric	4	+5	9	—
Denis	David	4	+3	7	—
Alex	Arthur	1	+4	5	Troisième mission
Bernard	Bob	1	+2	5	—
Charles	Cédric	9	+2	11	—
Denis	David	7	+4	11	—
Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison

Explication des colonnes :

- **Joueur** : nom du joueur.
- **Personnage** : nom du personnage.
- **PA** : total des points d'administration avant modification.
- **+/-** : modificateur de point d'administration.
- **PA** : total des points d'administration après modification.
- **Raison** : raison de la modification des points d'administration.

Pour expliquer l'utilisation du tableau de gestion des PAs prenons un exemple.

- Joueur **Alex**, personnage **Arthur** ange de Laurent.
- Joueur **Bernard**, personnage **Bob** ange de Novalis.
- Joueur **Charles**, personnage **Cédric** ange de Marc.
- Joueur **Denis**, personnage **David** ange de Janus.

Ils ont assez bien réussi leur première mission (**4 PA**) sans qu'aucun se démarque plus que les autres. Dans la deuxième **Charles/Cédric** a très bien géré des discussions/négociations (**5 PA**), **Alex/Arthur** lui a faillit faire capoter la mission (**1 PA**) et les deux autres se sont assez bien débrouillé (**3 PA**). Dans la troisième **Denis/David** a fait rentrer le groupe discrètement dans une base gardée (**4 PA**), **Alex/Arthur** s'est rattrapé en réussissant à détruire lors du combat final un démon de combat (**4 PA**) et les deux autres se sont bien débrouillé (**2 PA**).

Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison

Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison

Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison

Joueur	Personnage	PA	+/-	PA	Raison
--------	------------	----	-----	----	--------