

PITS AND PERILS

NOM _____

CLASSE _____

ALIGNEMENT _____

NIVEAU

POINTS DE VIE

ARMURE

XP _____ / _____

MOUVEMENT

MAGIE/FOI

CARACTÉRISTIQUES

- FORCE
- INTELLIGENCE
- SAGESSE
- DEXTÉRITÉ
- CONSTITUTION
- CHARISME

INVENTAIRE

CAPACITÉS

ACIR

7+ SUR 2D6

CARAC	NO CARAC
-------	----------

ROUTINE

-- 2D6

DIFFICILE

2D6 2D6-2

TRÈS DIFFICILE

2D6-2 2D6-5

SAUVEGARDE

7+ SUR 2D6

*1 SI CARACTÉRISTIQUE APPROPRIÉE

COMBAT GUERRIER +1 AU JET / ARMES À DEUX MAINS & AMBIDEXTRIE +1 DÉCÂTS

1-6	7-8	9	10	11	12
RATÉ !	+1 À UN ALLIÉ	1 DÉCÂT	2 DÉCÂTS	3 DÉCÂTS	4 DÉCÂTS
			MAX NON COMBATTANT		

PITS AND PERILS

NOM _____

CLASSE _____

ALIGNEMENT _____

NIVEAU

POINTS DE VIE

ARMURE

XP _____ / _____

MOUVEMENT

MAGIE/FOI

CARACTÉRISTIQUES

- FORCE
- INTELLIGENCE
- SAGESSE
- DEXTÉRITÉ
- CONSTITUTION
- CHARISME

INVENTAIRE

CAPACITÉS

ACIR

7+ SUR 2D6

CARAC	NO CARAC
-------	----------

ROUTINE

-- 2D6

DIFFICILE

2D6 2D6-2

TRÈS DIFFICILE

2D6-2 2D6-5

SAUVEGARDE

7+ SUR 2D6

*1 SI CARACTÉRISTIQUE APPROPRIÉE

COMBAT GUERRIER +1 AU JET / ARMES À DEUX MAINS & AMBIDEXTRIE +1 DÉCÂTS

1-6	7-8	9	10	11	12
RATÉ !	+1 À UN ALLIÉ	1 DÉCÂT	2 DÉCÂTS	3 DÉCÂTS	4 DÉCÂTS
			MAX NON COMBATTANT		