

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 COMBATANT | | |

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 COMBATANT | | |