La Feuille d'Aventure

Les Portes Interdites

	Total de départ	Score actuel
Force	FOR	
Endurance	END	
Psychisme	PSI	
Résistance	RES	
Dextérité	DEX	

Si votre Endurance ou votre Résistance vient à être égal à zéro et si aucune précision particulière ne vous est donnée, rendez-vous au **219*** / **250**** (pour END = 0), ou au **233*** / **223**** (pour RES = 0)

* *L'Horreur dans la Vallée* ** *Terreur hors du Temps*

Table des Conflits

DÉFENSEUR \ ATTAQUANT	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**A**	**A**	**A**	**A**	**A**
3	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**A**	**A**	**A**	**A**
4	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**A**	**A**	**A**
5	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**A**	**A**
6	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**A**
7	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**
8	**–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**	**10**
9	**–**	**–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**	**9**
10	**–**	**–**	**–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**	**8**
11	**–**	**–**	**–**	**–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**7**
12	**–**	**–**	**–**	**–**	**–**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**

A : Attaquant victorieux **–** : Attaquant vaincu

Équipement

Combat

ARMES	Dommage END / RES
Poings	2 / –

Attention : au cours d'un combat, si vous faites un double 1 en lançant les dés les points de Dommage infligés à un adversaire sont multipliés par deux.

Rencontres

Adversaire	FOR	END	PSI	RES	DEX	Dommage

Notes