

FEUILLE D'AVENTURE

POINTS DE VIE DE LOUP* ARDENT

FORCE	RAPIDITÉ	ENDURANCE	COURAGE	CHANCE	MAGNÉTISME	SÉDUCTION	HABILITÉ
FOR	RAP	END	COU	CHA	MAG	SÉD	HAB
TOTAL DE DÉPART DE POINTS DE VIE			TOTAL ACTUEL				
PV							

COMBATS

INITIATIVE (RAP+COU+CHA)	COUP GAGNANT (BASE: 7)	DOMMAGES (FOR/8)	ASSAUTS (END/10)
ARMES (DOMMAGES)		ARMURE (PROTECTION)	

ÉQUIPEMENT

NOTES

MAGIE

POINTS DE POUVOIR

- SORTILÈGES
- ARMURE (25)
- BOULE FEU (15)
- CRYPTES (10)
- DARD EMPOISONNÉ (25)
- INVISIBILITÉ (30)
- PARALYSIE (30)
- RÉSURRECTION (50)
- RETOUR EN ARRIÈRE (10)
- TEMPS RETROUVÉ (20)
- XÉNOPHOBIE (15)

DÉTAIL DES COMBATS

ADVERSAIRE

FOR	CHA	INITIATIVE	PV
RAP	MAG	COUP GAGNANT	
END	SÉD	DOMMAGES	
COU	HAB	POUVOIR	
ASSAUTS			SPÉCIAL

ADVERSAIRE

FOR	CHA	INITIATIVE	PV
RAP	MAG	COUP GAGNANT	
END	SÉD	DOMMAGES	
COU	HAB	POUVOIR	
ASSAUTS			SPÉCIAL

ADVERSAIRE

FOR	CHA	INITIATIVE	PV
RAP	MAG	COUP GAGNANT	
END	SÉD	DOMMAGES	
COU	HAB	POUVOIR	
ASSAUTS			SPÉCIAL

ADVERSAIRE

FOR	CHA	INITIATIVE	PV
RAP	MAG	COUP GAGNANT	
END	SÉD	DOMMAGES	
COU	HAB	POUVOIR	
ASSAUTS			SPÉCIAL