

FEUILLE D'AVENTURE

DISCIPLINES KAI

NOTES

1
2
3
4
5

DISCIPLINES KAI SUPPLÉMENTAIRES

6
6° Discipline : si vous avez accompli avec succès une mission.
7
7° Discipline : si vous avez déjà accompli avec succès deux missions.
8
8° Discipline : si vous avez déjà accompli avec succès trois missions.

SAC A DOS (8 objets max.)

REPAS

1
2
3
4
5
6
7
8

3 P.E. si vous n'avez pas de repas lorsqu'il vous faut manger.

BOURSE
(50 Pièces d'Or maximum)

Peuvent être échangés, sauf pendant un combat.

HABILETÉ

ENDURANCE

Ne peut jamais dépasser votre total de départ. (0 = mort)

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

OBJETS SPÉCIAUX ET LISTE DES ARMES

DESCRIPTION

EFFETS

ARMES (2 armes maximum)

1
2
Combat livré avec une Arme et la Maîtrise de cette arme : + 2 P.H. Combat livré sans Arme : - 4 P.H.



P.H. = POINTS D'HABILETÉ P.E. = POINTS D'ENDURANCE

(Objets Spéciaux indiqués deux pages plus loin)