

FEUILLE D'AVENTURE

POUVOIRS MAGIQUES

1
2
3
4
5
6
Si vous avez accompli avec succès votre première mission.

SAC A DOS

1
2
3
4
5
6
7
8
Vous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, sauf pendant un combat.

POCHETTE A HERBES (6 espèces d'herbes maxi.)

1	- 3 P.E. si vous n'avez pas de Repas lorsqu'il vous faut manger.
2	
3	
4	
5	
6	
BOURSE (50 Lukats maximum)	
Réservée au sorcier doté du Pouvoir Magique d'Alchimie	

P.H. = POINTS D'HABILITÉ

HABILITÉ

VOLONTÉ

Peut dépasser votre total de départ.

ENDURANCE

(0 = mort)

Ne peut jamais dépasser votre total de départ.

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE	VOLONTÉ	ENDURANCE	ENNEMI
ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	

ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
------------	--	--------------------	--------

ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
------------	--	--------------------	--------

ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
------------	--	--------------------	--------

ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
------------	--	--------------------	--------

ASTRE D'OR		QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI
------------	--	--------------------	--------

P.E. = POINTS D'ENDURANCE

OBJETS SPÉCIAUX ET LISTE DES ARMES

DESCRIPTION	EFFETS

ARMES (2 armes max. ; la Baguette de sorcier compte pour 1 arme).

1
2
Combat livré sans votre Baguette de sorcier : -6 P.H.
Combat livré sans Arme : -8 P.H.