

FEUILLE D'AVENTURE

DISCIPLINES KAÏ

NOTES

1
2
3
4
5
6 6 ^e Discipline : seulement si vous avez accompli avec succès votre mission dans le 1 ^{er} volume.

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.

SAC À DOS (8 objets maximum, repas compris)

OBJETS	REPAS
Vous pouvez abandonner ou échanger l'un ou l'autre de ces objets, sauf pendant un combat.	- 3 P.E. si vous n'avez pas de repas lorsqu'il vous faut manger.

OBJETS SPÉCIAUX

BOURSE
(50 Pièces
d'Or maximum)

HABILETÉ

ENDURANCE

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

DÉTAIL DES COMBATS

ENDURANCE

ENDURANCE

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI

LOUP SOLITAIRE	QUOTIENT D'ATTAQUE	ENNEMI



P.H. = POINTS D'HABILETÉ

P.E. : POINTS D'ENDURANCE