black trinity

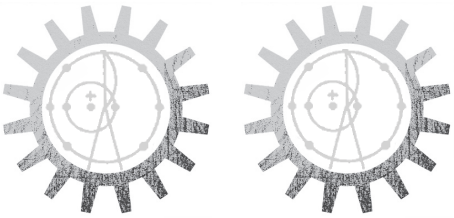
CORPUS MECHANICA

www.misterfrankenstein.com

APTITUDES

- AGIR ☐
- CONNAÎTRE ☐
- ENDURER ☐
- FORCER ☐
- REMARQUER ☐
- S'IMPOSER ☐
- SAVOIR-FAIRE ☐
- SE BATTRE ☐
- SE CONTRÔLER ☐
- VISER ☐

ACTION	NOMBRE DE DÉS À 4 OU +
FACILE	RÉUSSITE AUTOMATIQUE
RELATIVEMENT FACILE	1
MOYENNE	2
DIFFICILE	3
TRÈS DIFFICILE	4
IMPOSSIBLE	ÉCHEC AUTOMATIQUE



RESSOURCE **SANTÉ**

RELANCE
relance un dé.

REGAIN
regagne 1 point de Santé.

INFORMATIONS PERSONNELLES

ARMES

PIED, POING, TÊTE ..... (1 D / X D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... (D / D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... (D / D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

black trinity

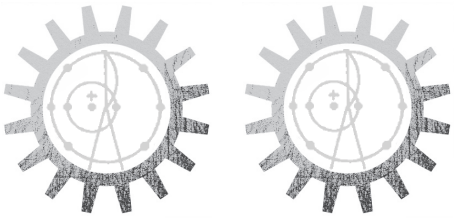
CORPUS MECHANICA

www.misterfrankenstein.com

APTITUDES

- AGIR ☐
- CONNAÎTRE ☐
- ENDURER ☐
- FORCER ☐
- REMARQUER ☐
- S'IMPOSER ☐
- SAVOIR-FAIRE ☐
- SE BATTRE ☐
- SE CONTRÔLER ☐
- VISER ☐

ACTION	NOMBRE DE DÉS À 4 OU +
FACILE	RÉUSSITE AUTOMATIQUE
RELATIVEMENT FACILE	1
MOYENNE	2
DIFFICILE	3
TRÈS DIFFICILE	4
IMPOSSIBLE	ÉCHEC AUTOMATIQUE



RESSOURCE **SANTÉ**

RELANCE
relance un dé.

REGAIN
regagne 1 point de Santé.

INFORMATIONS PERSONNELLES

ARMES

PIED, POING, TÊTE ..... (1 D / X D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... (D / D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)

..... (D / D)
(nombre de dés à lancer/dés à relancer)