Périls & Princesses

JEU DE RÔLE DE CONTES DE FÉES

Qualités

DÉTERMINATION

GRÂCE

ESPRIT

ARMURE

POINTS DE CŒUR

MAX

ACTUELS

Dés de Cœur

NOM

PRONOMS

MARRAINE FÉÉRIQUE

MES POSSESSIONS

○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○	○
○○	
○○	
○○	
○○	

ARME	DÉ DMG
○	
○	
○○	
○○	

Pièces d'Argent

TALENTS

Feuille de personnage pour Périls & Princesses, publié par La Loutre Rôliste. Usage personnel autorisé.
Tous droits réservés. www.laloutreroliste.com

Dés de Don :

MON DON : MON NIVEAU :

APTITUDES INNÉES

APTITUDES SPÉCIALES

Niveau 1

Niveau 2

Niveau 3

Niveau 4

Malédictions & Blessures

- ☐ Fatiguée (Détermination)
- ☐ Étourdie (Grâce)
- ☐ Confuse (Esprit)

Trauma : ☐ ☐ ☐

Feuille de personnage pour Périls & Princesses, publié par La Loutre Rôliste. Usage personnel autorisé.
Tous droits réservés. www.laloutreroliste.com

Test de Qualité

Obtenez **votre stat ou moins** pour réussir. 20 échoue toujours. 1 réussit toujours.

Avantage : lancez deux d20 et prenez le résultat le plus bas.
Désavantage : lancez deux d20 et prenez le résultat le plus élevé.

Dés de Don (DD)

Un d6 par niveau. À utiliser pour invoquer une Aptitude Spéciale ou de la magie.
Choisissez le nombre de DD à lancer.
Sur un 1-2-3, vous gardez les DD.
Sur un 4-5-6, ils sont épuisés et sont récupérés après un Repos.
Doubles sur les DD : lancez le dé sur la table des Mésaventures.

Dés de Cœur (DC)

Un d4 par niveau. Deux utilisations :
1. Regagner des PC lors d'un Pique-Nique.
2. Modifier le test manqué d'une amie avec le résultat obtenu.

Combat

À votre tour, vous pouvez :
1. **Vous déplacer** À Proximité.
2. Effectuer une **action**

Vous pouvez **Réagir** une fois par round pendant le tour de n'importe qui.

Attaque

Attaque au corps à corps : **Détermination**
Attaque à distance : **Grâce**
Si vous réussissez, lancez les dés de dommages. Si vous obtenez un 1, le résultat est un Succès Critique.

Défense

Pour éviter les attaques ennemies : **Grâce**
Soustrayez la Valeur d'Armure du total des dommages.
Un résultat de 20 est un Succès Critique pour l'ennemi.

Maux

Les Maux vous donnent un Désavantage :
- **Fatiguée** (**Détermination**)
- **Étourdie** (**Grâce**)
- **Confuse** (**Esprit**)