

BRAQUAGES À PATTE ARMÉE

CASIER
JUDICIAIRE

**PORTRAIT
ROBOT**

NOM :

SURNOM :

RACE :



POINTS DE SUSPICION

13 points = pris en flag !

ARCHÉTYPE CRIMINEL

+ TRAIT POSITIF

— TRAIT NÉGATIF

ÉQUIPEMENT

RAPPEL DES JETS DE DÉS

- 7 ou +** ÉCHEC : vous obtenez 2 points de suspicion et vous devez passer par une autre pièce en la déterminant au hasard.
- 5 ou 6** RÉUSSITE MAJEURE : vous réussissez sans complications et sans gagner de points de suspicion.
- 4 ou -** RÉUSSITE FAIBLE : vous réussissez, mais vous obtenez également 1 point de suspicion. Vous pouvez choisir de lancer le dé Push.