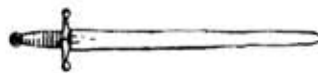


La Feuille d'Aventure



HABILETÉ Total de départ = Habilité de départ = (Total - 3)	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
---	--	---------------------------------------

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

PEUR Peur Maximale = Total de Peur : (= 0 au début de l'aventure)
--

NOTES

CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =
Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =	Habilité = Endurance =