

# La Feuille d'Aventure



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<b>PSI</b> <i>Total de départ =</i>
---	--	--

<b>ÉQUIPEMENT</b> Anneau de Lumière Épée 10 Pièces d'Or Outre pleine d'eau	<b>SORTILEGES</b> 1. Tigre de Feu 2. Confusion 3. Bourrasque 4. Télépathie 5. Bouclier de l'Esprit 6. Mirage 7. Frelons de la Mort 8. Spiritisme 9. Dague Flamboyante 10. Invulnérabilité 11. Esquive
--	--

<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>
<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>	<i>Endurance =</i>