

FEUILLE D'ADVENTURE

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

NIVEAU

CRÉDITS

Somme
de départ =

OXYGÈNE

Total
de départ =

ÉQUIPEMENT ET NOTES

CASES DES RENCONTRES AVEC LES MONSTRES

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

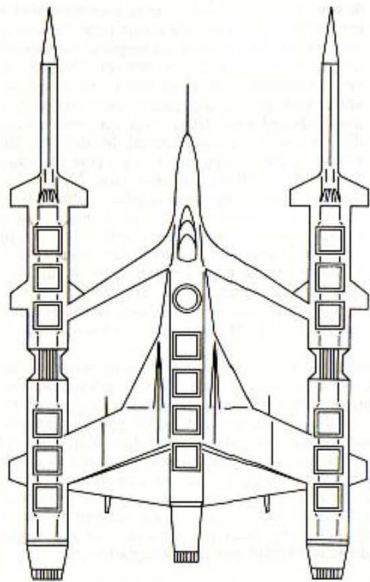
Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

Habileté =
Endurance =

FEUILLE DE COMBATS SPATIAUX

Le Météore : Lasers 4, Écrans 12



CASES DES COMBATS ENTRE VEHICULES

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

VAISSEAUX ENNEMIS

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =

Niveau =

Lasers =

Écrans =