



La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

Total
de départ =

ENDURANCE

Total
de départ =

CHANCE

Total
de départ =

FLÈCHES

(max. 6)

OR

ÉQUIPEMENT

CALENDRIER

Tonnerdi

Lunedi

Flammedi

Terradi

Eoledi

Maredi

Haltadi

PLANTES

CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

Habilité =

Endurance =

