

## Ta Fenille d'Aventure



## CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE

HABILETÉ

Total de départ = ENDURANCE.

Total de départ = CHANCE

Total de départ = Habileté = Endurance = Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ OR

BIJOUX

**POTIONS** 

**ÉTAT DE VOS PROVISIONS** 

Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

Habileté = Endurance = Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =

Habileté =

Endurance =



