

Suivi des tours

A chaque tour où les joueurs utilisent une torche ou une lanterne, écris T ou L dans la boîte correspondante. Quand tu as marqué 6 boîtes, dis au joueur de cocher l'usage de sa source de lumière.

Dans un donjon, lance d6 tous les 3 tours :

- **1 : Rencontre.** Tire son type.
- **2 : Présage de rencontre.** Tire son type.

Dans la nature, lance d6 pour les rencontres à l'**aube** et au **coucher du soleil**.

Si tu tires un présage de rencontre, tire d12 pour en savoir l'heure.

Garde de nuit						Garde du matin						Garde de l'après-midi						Garde du soir											

Souris-joueuses

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Nom

FOR	<input type="checkbox"/> Blessée (désav. FOR, DEX)
DEX	<input type="checkbox"/> Folle (désav. VOL)
VOL	<input type="checkbox"/> Encombrée (désav. TOUT)
pv	

Notes