APERÇU GRATUIT

Session 4 · Le pacte de la rivière

Double page de session, à remplir pendant ou juste après la partie.

DATE	JOUEURS	DURÉE	PERSONNAGES PRÉSENTS

Résumé : le groupe a accepté l'aide du passeur contre la promesse de ne pas toucher au sanctuaire. Deux joueurs ont voté contre.

Décisions prises : rendre la clé au conseil, garder la carte du marais, ne rien dire à l'aubergiste.

Personnage	Évolution	Objet conservé
Mira	Peur du feu (malus -1)	Lampe sourde
Tao	Allié du passeur	Carte du marais
Bran	Blessure soignée	Anneau du conseil

Extrait 1 sur 2 · document complet : PDF A4, 32 pages
© 2026 JeuMatch · usage personnel

APERÇU GRATUIT

Carte de campagne

Une page pour garder la trace des lieux et des rencontres.

Chaque lieu visité reçoit une croix et une note courte. Les traits relient les lieux dans l’ordre de l’histoire.

Les personnages secondaires sont notés avec leur statut : allié, neutre, hostile, disparu.

Lieu	Statut	Personnage rencontré
Le gué	Exploré	Le passeur
Sanctuaire	Interdit	La gardienne
Village haut	Allié	L’aubergiste

Extrait 2 sur 2 · document complet : PDF A4, 32 pages
© 2026 JeuMatch · usage personnel