

Tableau des Déplacements

	Jour 1		Jour 2		Jour 3		Jour 4		Jour 5		Jour 6		Jour 7		Jour 8		Points de contrôle
	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	Elus	Groupes	
<i>Quartier des Trolls</i>																	
<i>Quartier du Donjon</i>																	
<i>Quartier des Elfes</i>																	
<i>Quartier des Magiciens</i>																	
<i>Bas Quartiers</i>																	
<i>Commerçants</i>																	
<i>Paysans</i>																	
<i>Événement</i>																	

Quartier Général

Objets	Pièces d'Or	Repas	
		Contaminé	Sain

Notes

Ordre de déplacement Des Elus

1. Dame du Donjon
BQ/QT/P
2. Pickpocket
QT/P
3. Monstre vagabond
QD/P
4. Aventurier
QT
5. Mage
QT
6. Soldats
7. Elfe sylvain

Déroulement d'une journée

1. Vérifier que les membres ont mangé :
 1. *Les nouveaux membres n'ont pas besoin de manger*
 2. *Ceux qui n'ont pas mangé ont Faim (-1 Force). S'ils avaient déjà Faim ils vont à l'hospice*
 3. *Ceux qui mangent de la nourriture contaminée sont sous Influence de la Magie Noire (sauf indication contraire)*
2. Vérifier les éventuels approvisionnements
3. Activer les éventuels sorts ou objets magiques pour la journée
4. Constituer les groupes pour la journée
 1. *Membres du groupe (dont le porte-parole)*
 2. *Objets et Pièces d'Or affectés à chaque membre*
 3. *Quartier de destination de chaque groupe*
5. Effectuer les déplacements des groupes, en respectant les contraintes sur l'ordre
6. Effectuer les rencontres (sauf mention contraire)
 1. *Une seule rencontre par groupe*
 2. *Les gardes et le pickpocket sont des rencontres obligatoires (avec priorité pour les gardes)*
 3. *Les autres sont facultatives et au choix sur le quartier*
7. Résoudre l'événement de la journée s'il y en a un
 1. *La visite du Légat de Fang n'a pas besoin d'être résolue*
 2. *Penser à effacer l'influence de la Magie Noire à la fin du quatrième jour (après les repas)*
8. Effectuer les déplacements des Elus