

Annexe

Table des voyages

Paragraphe	Clé 1	Clé 2	Oui, allez au...	Allez au...
Chapitre 1				
117	Potion de Vision nocturne / torche		601	620
117	Potion de vision nocturne / torche	x	Lancez 1D6 : 1-2 : 201 3-4 : 301 5-6 : 401	501
Chapitre 2				
Chapitre 6				
613				Lancez 1D6 : 1-6 : 620
623				Lancez 1D6 : 1-6 : 620

Bestiaire

Démon des maladies	Assaut : 8	Défense : 8	Vie : 2	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : maladie (si meurt d'une attaque de mêlée, le personnage perd 1 point de force).		
Contact, position 1	Récompenses : Dent purulente			

Démon du froid	Assaut : 10	Défense : 10	Vie : 1	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 2	Récompenses : Œil de démon du froid, gourdin			

Démon du froid, majeur	Assaut : 20	Défense : 20	Vie : 3	Niveau : 1
Démon	Aptitudes :	1 : brise glaciale (provoque les dégâts à vous et à vos compagnons)		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Contact, position 2	Récompenses : Œil de démon du froid, massue			

Démon du feu	Assaut : 10	Défense : 10	Vie : 1	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du feu		
Contact, position 2	Récompenses : écaille de démon du feu, épée			

Démon du feu, arbalétrier	Assaut : 13	Défense : 8	Vie : 1	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
		Permanent : immunisé aux dégâts du feu		
Distance, position 3	Récompenses : écaille de démon du feu, arbalète			

Gorille des roches	Assaut : 10	Défense : 5	Vie : 1	Niveau : 1
Animal, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 1		Permanent :		
Récompenses : Fourrure grise				

Loup des glaces	Assaut : 6	Défense : 10	Vie : 1	Niveau : 1
Animal, Minion	Aptitudes :	1 : Morsure de glace (+3 points de dégâts de froid)		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 1		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Récompenses : Croc de glace				

Possédé du froid	Assaut : 8	Défense : 8	Vie : 1	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 :		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 1		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Récompenses :				

Shaman du froid	Assaut : 8	Défense : 12	Vie : 1	Niveau : 1
Démon, Minion	Aptitudes :	1 : Regard de glace (Assaut +3)		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 2		Permanent : immunisé aux dégâts du froid		
Récompenses : Gris-gris, gourdin				

Tarentule géante	Assaut : 5	Défense : 8	Vie : 1	Niveau : 1
Animal, Minion	Aptitudes :	1 : Poison (+3 points de dégâts)		
Type d'attaque		2 :		
Contact, position 1		Permanent :		
Récompenses : Venin, yeux d'araignée.				

Alchimie

Ingrédient 1	Ingrédient 2	Ingrédient 3	Résultat : potion de
Lichen luminescent	Os		Vision nocturne
Os	Champignon (couleur au choix)	Fourrure grise	Force
Os	Champignon (couleur au choix)	Œil de démon du froid	Force
Os	Champignon (couleur au choix)	Croc de glace	Adresse
Champignon (couleur au choix)	Champignon (couleur différente)		Soin léger
Minuscule araignée	Champignon marron		Patte d'araignée
Venin ou dent purulente	Yeux d'araignée		poison
Minuscule araignée	Yeux d'araignée	Os	Araignée
Fourrure grise	Yeux d'araignée	Lichen luminescent	Volonté
Œil du démon du froid	Os	Glace maudite	Libération des glaces
Glace maudite	Ambre		Exorcisme
Croc de glace	Champignon blanc		Protection contre le froid
Croc de glace	Stalagmite de givre		Gelure
Dent purulente	Champignon blanc		Guérison des maladies

Liste des potions :

Adresse : permanent. Votre Adresse augmente de 2 points.

Araignée : temporaire. Vous transforme en araignée inoffensive.

Force : permanent. Votre Force augmente de 2 points.

Exorcisme : permanent. Permet d'exorciser un Possédé du froid ou un Enragé du feu. En cas de combat, l'adversaire est vaincu automatiquement.

Gelure : temporaire. Pour un combat, votre arme inflige 1 dégât de froid supplémentaire.

Guérison des maladies : permanent. Annule la perte de points d'attributs à cause des maladies.

Libération des glaces : permanent. Libère des glaces un être vivant statufié.

Patte d'araignée : temporaire. Vous permet de marcher sur les murs et les plafonds.

Poison : temporaire. Pour un combat, votre arme inflige 1 dégât de poison supplémentaire.

Protection contre le froid : temporaire. Annule la perte de point d'Adresse dû au froid.

Soin léger : permanent. Vous récupérez 10 points d'Endurance, ne peut dépasser votre maximum.

Vision nocturne : temporaire. Vous voyez dans le noir complet.

Volonté : permanent. Votre Volonté augmente de 2 points.

Equipement

Nom de l'équipement : emplacement et/ou type de l'équipement, effet, pièces d'or gagnées lors d'une vente.

Armure en cuir : Armure. Protection 2. 3 po.

Bottes en cuir usés : Bottes. Protection 1. - po.

Bottes en cuir : Bottes. Protection 2. 1 po.

Chapka en fourrure : Casque. Protection 1. 1 po.

Gants en cuir usés : Gants. Protection 1. - po.

Gants en cuir : Gants. Protection 2. 1 po.

Masque d'écaille : Casque. Protection 1, vos attaques gagnent +1 au combat. 5 po.

Veste en cuir : Armure. Protection 1. 2 po.

Tenu chaude : Armure. Protection 1, protège du froid. 3 po.

Ecu en bois : Main, bouclier. Protection 1. 2 po.

Arbalète : Main. Arme à distance +1. 3 po.

Couteau : Main, épée. Arme de contact. 1 po.

Épée : Main, épée. Arme de contact +1. 3 po

Griffe : Main. Arme de contact +1. 3 po.

Gourdin : Main. Arme de contact. - po.

Hache : Main, hache. Arme de contact +2. 5 po.

Hachette : Main, hache. Arme de contact +1. 2 po.

Hachoir : Main, hache. Arme de contact +1. 2 po.

Marteau à deux (du Grand Georges) : arme à deux mains. Arme de contact +3. Si vous frappez avec, pour 1 point de Ferveur, vous pouvez tuer tous vos ennemis dans l'Arène ou autour de vous. 20 po.

Petit arc en os : Main, arc. Arme à distance. 2 po.

Objets de valeur :

Bracelet d'argent : 5 po.

Bracelet de force : 2 po.

Collier avec une dent de dragon : 2 po.

Collier de perle : 2 po.

Gris-gris : 1 po.

Fiche de personnage

Nom : *Bénédicta*

Niveau :

Attributs :

Adresse :

Force :

Volonté :

Points d'endurance :

max : (Force + Volonté) x 10

Points de ferveur :

Equipement :

Casque :

Armure :

Gants :

Bottes :

Main droite :

Main gauche :

Protection

Dégâts

Type

Contact / Distant

Contact / Distant

Or :

Sac à dos :

Inventaire :

Vous pouvez mettre dans votre inventaire des potions, des ingrédients, de l'équipement ou tout autre chose.

-

-

-

-

-

-

Potions :

-

-

-

-

-

-

-

Ingrédients :

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

-

Feuille de route

Nomades :

Nombre de nomades sauvés :

J'ai sauvé : (notez le nom des nomades que vous avez sauvés mais que vous ne prenez pas comme compagnons)

Compagnons : 3 compagnons maximum

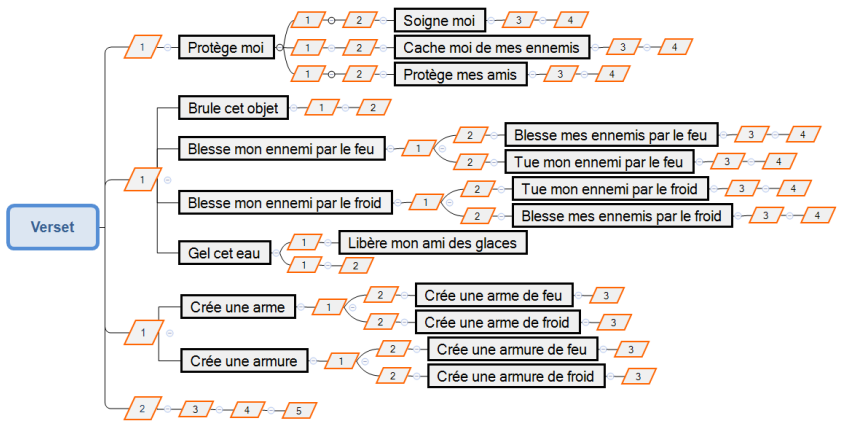
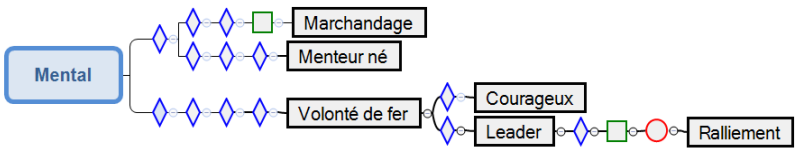
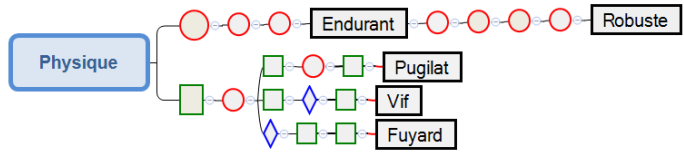
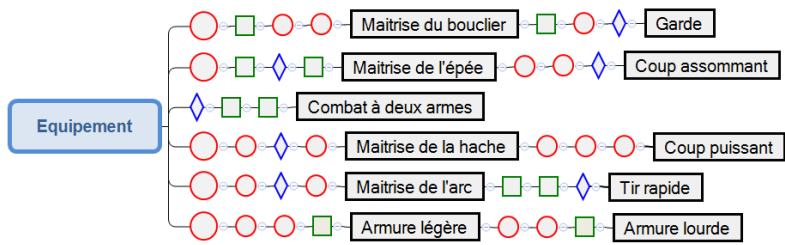
Nom : Vie : Bonus :

1 -

2 -

3 -

Mots clés :



Cocher un losange bleu augmente la Volonté de 2 points. Une case verte augmente l'Adresse et un cercle rouge accroît la Force.

Cocher une case orange donne autant de points de ferveur que le nombre indiqué.

Cocher la case d'une maîtrise permet de l'acquérir.

Maîtrise : si votre héros est équipé de cette arme, vous pouvez relancer un jet au combat. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Combat à deux armes : vous pouvez vous battre avec une arme dans chaque main. Dans ce cas, vous effectuez un jet de combat comme d'habitude mais les dégâts de vos armes s'additionnent.

Garde : vous n'êtes jamais surpris au combat.

Coup assommant : vous réussissez automatiquement toutes les épreuves pour assommer une personne.

Coup puissant : vous infligez 1 dégât supplémentaire lorsque vous êtes équipé d'une arme.

Tir rapide : si vous avez le droit à une attaque libre à distance, vous pouvez tirer deux fois sur un adversaire.

Armure légère : vous gagnez 2 points de protection supplémentaire lorsque vous portez une armure.

Armure lourde : vous gagnez 3 points de protection supplémentaire lorsque vous portez un ensemble complet (casque, gants, bottes et armure).

Endurant : vous réussissez automatiquement toutes les épreuves pour résister à la fatigue.

Robuste : vous gagnez 2 points de protection.

Pugila : vous infligez 1 dégât supplémentaire.

Vif : vous pouvez attaquer un adversaire quel que soit sa position.

Fuyard : vous réussissez automatiquement vos épreuves pour fuir.

Marchandage : le coût de vos achats diminue de 10% (arrondie au supérieur), vos ventes augmentent de 10% (arrondie à l'inférieur).

Menteur né : vous pouvez relancer un jet de Volonté pour convaincre une personne. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Volonté de fer : vous pouvez relancer un jet de Volonté pour ne pas avoir peur. Le nouveau résultat doit être pris en compte.

Courageux : vous ne perdez pas de dé à la suite d'un échec lors d'une épreuve de Volonté.

Leader : doublez le bonus de vos compagnons.

Ralliement : vos compagnons ne risquent plus de mourir lors d'un combat.

Protège-moi : augmente votre protection de 5 pour un combat.

Protège mes amis : pour 1 point de Ferveur, annule la perte d'un point de Vie d'un compagnon.

Cache-moi de mes ennemis : vous rend invisible et silencieux auprès de vos ennemis. Coute 1 point de Ferveur / ennemi.

Soigne-moi : vous regagnez tous vos points d'endurance ou vous annulez la perte de points d'attributs.

Brûle cet objet : brûle un objet.

Blesse mon ennemi par le feu : provoque 1 point de dégât de feu à un ennemi.

Blesse mes ennemis par le feu : provoque 1 point de dégât de feu à tous les ennemis.

Tue mon ennemi par le feu : un ennemi est vaincu par le feu, quel que soit son nombre de point de vie.

Blesse mon ennemi par le froid : provoque 1 point de dégât de froid à un ennemi.

Blesse mes ennemis par le froid : provoque 1 point de dégât de froid à tous les ennemis.

Tue mon ennemi par le froid : un ennemi est vaincu par le froid, quel que soit son nombre de point de vie.

Gel cet eau : une étendu d'eau est gelée.

Crée une arme : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât.

Crée une arme de feu : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât. Celle-ci provoque en plus 1 point de dégât de feu.

Crée une arme de froid : crée une arme de votre choix provoquant 1 point de dégât. Celle-ci provoque en plus 1 point de dégât de froid.

Crée une armure : crée un objet de votre choix accordant une protection de 1.

Crée une armure de feu : crée un objet de votre choix (armure, gants, casque ou bottes) accordant une protection de 1. De plus, il vous immunise contre le feu.

Crée une armure de froid : crée un objet de votre choix (armure, gants, casque ou bottes) accordant une protection de 1. De plus, il vous immunise contre le froid.