

LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

FEUILLE D'ADVENTURE

NOM :

Combat

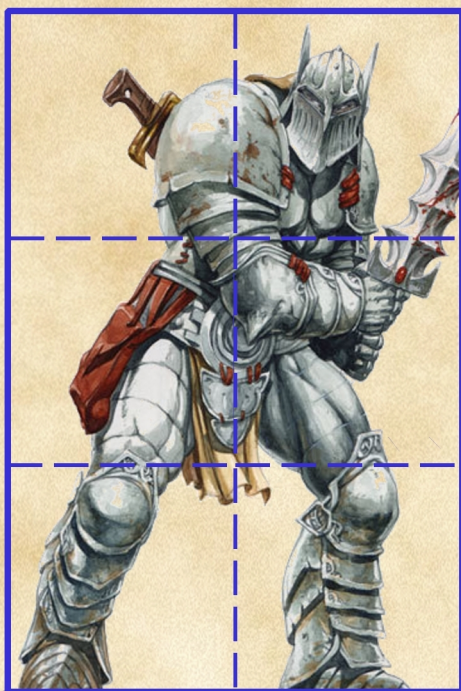
actuelle  initiale

Endurance

actuelle  initiale

Chance

actuelle  initiale



SAC : 6 Trésors max

1	2	3
4	5	6
7	8	9

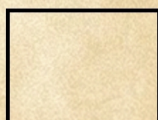
Cochez les clefs à mesure que vous les découvrez, repliez ensuite le coin de la feuille pour les garder secrètes

EPÉE

1 seule équipée ;
ne peut en porter + de 2

CLEF DE L'ÉNIGME

1 au dé de mouvement =
Proposition pour l'énigme



PROVISIONS

+ 4 points d'Endurance, mais passe son tour.
Ne peut recommencer au tour suivant

TOUR DE JEU

1D6 = Mouvement max pour ce tour

Le mouvement cesse quand :

- on pénètre une salle (Rencontre, Trésor seul ou Rien);
- on ramasse un Trésor;
- on interagit avec un aventurier (combat ou tractation).



OR

FUITE

1D6 consultez la table.

1. Fuir un monstre :
retourne sur la case à l'extérieur de la salle.
2. Fuir un aventurier :
s'éloigne de 4 cases dans n'importe quelle direction

TEST DE CHANCE

- 2D6 vs. Chance actuelle
- Score < ou = Chance actuelle : Réussite
- Score > Chance actuelle : Echec
- 1 pt de Chance dans tous les cas

COMBAT

- 2D6+Combat vs 2D6+Combat
- Score plus élevé = victoire
- Egalité = nul
- Dégât => -2 point d'Endurance
- Continue jusqu'à MORT ou FUITE.