

SOLUCE LA GRIFFE DU VAMPIRE :

EQUIPEMENTS :

Au départ :

+1D9+20p d'or [+Xp d'or aventure précédente], +1 corde, +2 Repas, +1 épée [Vaillance], +1 carte.

Pendant l'aventure :

80 (+2 Repas, +5p d'or) ; 311 (+3 Repas, +100 Rens) ;

EQUIPEMENTS SPECIAUX :

Départ : 1 carquois ; aventure 22 (+1 Talisman de Défiance) ; aventure 22 (+1 amulette en platine, +1 Marteau de guerre Andarin, +1 Gilet en cotte de mailles de Korlinium, +1 Sac de rangement Drodarin, +1 hache "Brise-fantôme") ; 80 (+1 talisman à tête de tigre) ; 228 (+1 boussole siyenne, +1 griffe de Naar) ; 76 (+1 clef rouge) ; 120 (+1 anneau du tigre) ;

POCHETTE A HERBES :

Départ (+1 potion de laumspur) ; 305 (+1 potion d'omaldo) ; 76 (+1 potion de poghlam) ; 311 (+3 potions de laumspur) ;

NOTES :

1 (noter [4]) ; 99 (-1pt d'END) ; 122 (-4pts d'END, -1pt compétence de combat arme Kaï) ; 101 (-1pt d'END) ; 321 (-2pts d'END) ; 72 (-1 griffe de Naar, -2 Repas, -1 corde) ; 181 (-12p d'or) ; 137 (énigme [246]) ; 155 (+3pts d'END) ; 188 (-4pts d'END) ; 192 (-2pts d'END) ;

DISCIPLINES MAGNAKAI :

Grande Discipline de l'Invisibilité, Grande Discipline de la Science des Armes, Grande Discipline de l'Art de la Chasse, Grande Discipline de la Connaissance des Simples, Grande Discipline de l'Élémentalisme, Grande Discipline de l'Alchimie Kaï, Grande Discipline de l'Exploration , Grande Discipline du Nexus, Grande Discipline du Foudroiem Psychique , Grande Discipline de l'Écran Psychique, Grande Discipline du Contrôle Animal .

PARAGRAPHE

**1-225-334-318-49-296-345-203-140-310-80-291-179-349-99-314-130-56-
210-335-4-158-275-293-122-228-305-240-183-342-309-143-329-170-32-151-
101-236-40-176-321-76-346-250-138-245-187-270-277-72-327-201-232-156-
181-118-149-197-120-295-81-227-298-222-211-73-260-89-137-246-311-125-
239-282-144-57-22-229-41-319-14-202-159-241-272-63-322-59-155-206-
184-261-17-127-3-86-166-136-188-200-75-35-344-219-192-68-150-350.**