

SOLUCE LE VOYAGE DE L'EFFROI:

EQUIPEMENTS :

Au départ :

Aucun.

Pendant l'aventure :

44 (+1 dague rouillée) ; 150 (arme et armures au choix) ; 7 (+1 sortilège de Claquemur [page 287] ; 62 (1000p d'or) ; 17 (+1 stylet empoisonnée) ; 9 (+1 potion curative [6 doses], 1 pot d'onguent [5 doses], +1 fiole de quinine [anti-malaria] ; 74 (objets au choix :) ; 123 (+1 potion curative [3 doses], 1 potion anti-poison, 1 bouée) ; 76 (+1 clef en or) ; 173 (+1 montgolfière) ; 94 (+1 clef en or) ; 73 (+1 gourdin) ; 144 (+1 cuirasse magique) ; 148 (+1 dague magique, +1 clef en or) ; 183 (+2D6*50p d'or) ; 164 (+1 clef en or) ; 168 (+1 clef en or) ; 163 (+1 clef en or, +100p d'or, + grog) ; 161 (+1 clef en or) ; 201 (+1 clef en or) ; 200 (+1 clef en or, +1 parchemin de transformation) ; 99 (+1 clef en or) ; 178 (+3500p d'or) ;

NOTES :

56 (+2D6 de pts de VIE) ; 176 (prochain combat dégats /2)) ; 156 (total de pts de VIE au max) ; 193 (aide mangouste) ;

PARAGRAPHE

1-2-15-30-40-70-44-8-18-139-150-13-7-62-72-17-24-9-74-67-95-5-113-10-137-49-39-112-140-123-39-65-76-39-61-126-84-173-97-41-56-39-120-87-160-80-110-89-176-104-94-160-39-88-59-42-75-39-12-19-23-73-38-131-48-27-32-107-29-144-32-68-34-45-148-103-128-199-162-183-162-177-162-199-169-191-101-115-156-83-164-115-101-191-169-199-109-117-124-167-193-79-179-168-142-163-102-161-85-129-201-147-165-155-200-118-111-127-81-99-127-170-178-122-153-196-203.