

SOLUCE LES PORTES DE L'AU-DELA:

EQUIPEMENTS :

Au départ :

Aucun.

Pendant l'aventure :

21 (objets des anciennes aventures, +1 pourpoint en cuir, 3 fioles de potion curative, 5 onguents, 2D6*10p d'or) ; 41 (objets au choix : +1 fourmilier artificiel, 1 cliquet) ; 2 (+1 carnet de sortilèges) ; 9 (+1 épée Excalibur junior) ; 43 (+1 anneau sonore) ; 6 (+1 torche) ; 125 (+10p d'or) ; 68 (+1 potion curative [6 doses]) ; 94 (+50p d'or, +1 sortilège lumineux) ; 136 (+1 clef des portes sinistres) ; 132 (+1 flacon "tue-herbes" [3 doses]) ; 130 (total or *2) ; 141 (antidote [6 doses]) ; 144 (+1 talisman contre les monstres-errants) ; 107 (+150p d'or, +1 bouclier) ; 142 (+1 sortilège de résurrection) ; 157 (+1 amulette de téléportation) ; 172 (+1 paire de lunettes) ; 182 (+1 baguette à boule de feu) ; 191 (+1 bidon d'huile) ;

NOTES :

127 (aide du Djinn) ; 158 (aide carotte-vampire) ;

PARAGRAPHE

Prologue-8-40-55-1-21-41-2-9-3-25-10-32-43-44-27-18-22-6-28-24-57-59-65-125-65-90-105-82-97-68-97-115-134-97-100-136-80-72-132-80-133-66-101-127-133-92-130-123-112-145-158-92-77-104-141-69-138-71-74-129-78-118-93-121-79-88-106-144-76-107-87-113-142-87-150-151-157-187-172-190-175-182-162-154-179-191-200-201.