

## SOLUCE LE ROYAUME ELFIQUE DE GEBORGENHEIT :

### EQUIPEMENTS :

#### Au départ :

Aucun.

#### Pendant l'aventure :

182 (+1 plastron en cuir bouilli, +1 cape, +1 chaperon, +1 épée courte, +3 Repas, +1 briquet à amadou, +1 trousse de crochetage) ; 105 (+1 Repas) ; 168 (+1 fibule [213]) ; 18 (+1 porc) ; 78 (+1 ventouse du chaos [10]) ; 107 (+1 bouteille de vin) ; 215 (+1 laissez-passer) ; 141 (+1 collier de chiendu chaos [58]) ; 252 (+1 paire de lunettes du chaos [120]) ; 143 (+1 chope à bière).

### OR :

64 (+1p d'or) ; 182 (+5p d'or) ; 205 (-1p d'or) ; 77 (-2p d'or) ; 71 (+2p d'or) ; 119 (+2p d'or) ; 97 (+22p d'or) ; 101 (-16) ; 222 (+5p d'or) ;

### CARACTERISTIQUE PERFECTIONNEE :

Force : +1 (Prologue) ;

Charisme : +1 (182) ; +1 (89) ; +1 (138) [+1 au total] ;

Perception : +1 (1) ; +1 (182) ; +1 (182) [+1 au total] ; +1 (139) ; +1 (19) ; +1 (237) [+1 au total] ; +1 (189) ;

Intellect : +1 (139) ; +1 (105) ; +1 (152) [+1 au total] ; +1 (240) ; +1 (206)

Agilité : +1 (182) ; +1 (78) ; +1 (139) [+1 au total] ; +1 (216) ; +1 (202) ;

### COMPETENCES :

Discrétion ; Crochetage ; Acrobatie ; Marchandage.

### NOTES :

41 (dessin sur la main) ; 118 (Noter reine [Xérés]) ; 269 (énigme [7]) ; 83 (montrer liste [-30]) ; 18 (quête des cochons perdus) ; 161 (-1p d'or, berceuse pour l'ange [+30]) ; 108 (+4pts de Vitalité) ; 198 (-1 Repas) ; 252 (énigme [DANGER 80]) ; 206 (-1pt de Vitalité) ;

## **PARAGRAPHE**

**1-64-251-182-139-105-41-60-19-168-118-269-70-110-99-264-83-110-216-18-110-33-123-165-213-161-110-48-78-110-107-215-44-32-96-116-10-141-32-108-120-205-198-77-2-184-193-46-89-279-71-155-23-103-208-189-38-113-138-119-84-97-27-152-252-80-45-101-211-9-14-222-234-202-162-86-201-34-206-143-12-178-240-173-98.**

Erreta : après la rencontre avec Carmina, il manque la possibilité de retourner au 110.