

LDVELH : Le Serpentaire

1, Fuir de RIVELAC

280, 62, 79, 64 => accéder à mon équipement au complet

49, s'enfuir avec un cheval du Duc

109 ; 213, prisonnier de la *Taverne du Cochon qui Hurle*

67, 27, dans la cuisine, une fleur Trempeglace

12, S'enfuir avec mon cheval

55 ; l'Auberge du Chat Vert

Gant des Royas

=> Acheter des rations

26 ; Brise, fief du seigneur Théos

221 ; bague rouge

125, GRIREMPART

170, s'infiltrer dans Grirempart => 157, les glyphes

165, 132, affronter les nobles devant la bâtisse du comte de Nacre, Ecaille noire

173, aider le grand argentier => 177, Bourse en cuir

178

260 ; Par la route principale

203 ; Par les chemins de traverse

238 ; Le hameau infesté ; 274 ; dent géante

237 ; La rencontre avec Nicomède l'Alchimiste et Arzo le disciple

192 ; La forteresse de PENITENCE assiégée

195 ; ABBAYE DE SAINT-PENELAS

241 ; Retour à RIVELAC

186 ; Les catacombes de la Chapelle de Rivelac

Numéros cachés dans les illustrations

Numéro de l'illustration	N° caché	Objectif/objet obtenu
1, le père empoisonné	120	+1 point de Destin
55, à l'auberge du Chat Vert	107	Evite de se faire démasquer dans l'auberge du Chat Vert
118, dans le couloir avec le garde	83	Distraire le garde, +2 points de Manipulation
136, chez Fleurion Basset, le débiteur	172	Bourse en cuir , +2 points de Manipulation
144, place du marché de Grirempart	267	Accéder à la boutique ésotérique, +2 points de Destin
158, Autel en pierre, sous Grirempart	129	Noter des Glyphes , +1 point de Destin
170, au pied des murailles de Grirempart	157	Accéder aux souterrains de Grirempart
181, sur les murailles de Pénitence	204	Survivre indemne aux projectiles
195, L'Abbaye de Saint-Penelas	182	Passer par le toit
213, Prisonnier & ligoté sur une chaise	22	Tenter de crocheter la serrure des menottes
250, Le marquis tend son arbalète	176	Eviter son tir d'arbalète, +2 points de Capacité
257, Sur le toit de la chapelle en feu	111	Les Errants s'enflamment
260, les hommes du Duc sur le pont	223	Rencontrer la meute de loups
284, sur les remparts de Rivelac	286	Assommer le garde
297, à l'assaut des balistaires	271	Faire exploser la baliste et les soldats

Objets spéciaux

Lieu	Type d'objet	Effet/Fonction
107, sur la selle du cheval	Gant des Royas	4 ; évite de se faire démasquer dans l'auberge du Chat Vert
221, à Brise, chez le seigneur Théos	Bague rouge	169, 127 ; révélations sur les Sangs Noirs
170, s'infiltrer sous Grirempart	Glyphes	186, 295 ; + 1 point de Destin + 3 points de trophée d'aventure
136, 177 ou 172, Grirempart, détrousser le débiteur du grand argentier	Bourse en cuir	+ 3 points de trophée d'aventure
132, Grirempart, les 2 nobles devant la demeure du comte de Nacre	Ecaille noire	149=>143 ; le héros a déjà affronté les 2 nobles
274, Le hameau infesté ; La Chimère nous la remet	Dent géante	300 ; révèle qu'elle empêche les Sangs Noirs de se régénérer

Herbes pour l'alchimie

N° de l'illustration	Bruma Noctae	Rose des Prés	Astorianne	Bostélie	Bruyère ardente	Perle de Noix	Pièces d'or
8		X					4
12				X			2
26	X		X			X	
36		X	X		X		
49					X		
55		X					
80	X						
88			X				2
144					X		
164							2
178		X	X	X			

195			X				
200						X	
203		X					
208	X			X			
221		X		X			3
260				X	X		