

## SOLUCE LA GUERRE DES SORCIERS

### EQUIPEMENTS :

#### Au départ :

1 Baguette de sorcier ; 4 Repas ; 1 Carte de l'Empire de Chadakine (Objet Spéciale) ; 2 flacons vides (pochette à herbes) ; 1 fiole de Salpêtre (pochette à herbes) ; 1 fiole de Soufre (pochette à herbes), 1 Talisman magique (+2 pts de volonté). (Ou reste de l'équipement de l'aventure précédente)

#### Pendant l'aventure :

34 (+2 fioles vides, +1 fiole de salpêtre, +1 fiole de soufre, +1 mortier et 1 pilon, +1 briquet à mèche d'amadou, +1 brin de zakuks, +1 racine de Déméridil) ; 15 (+1 potion d'invulnérabilité) ; 29 (+1 rouleau de corde, +1 outre, +1 briquet à mèche d'amadou, +1 épée, +1 cor de combat) ; 312 (+1 brin de Laumspur) ; 331 (2 fioles de Laumspur, +1 potion d'Alether, +2 graines de Tamara, +1 potion de Calacene, +1 potion de musto, +1 potion de Thémeris, +1 potion d'acide Azeran) ;

### MAGIES MINEURES SUGGEREES :

Sorcellerie, Envoûtement, La Communication avec les Elements, Alchimie, Evocation, Psychomancie. (+1 bonus 2ième aventure)

### MAGIES SUPERIEURES SUGGEREES :

Thaumaturgie, Théurgie, Necromancie, Physiurgie, Télérgie .

### NOTES :

35 (-2pts de volonté) ; 104 (-2pts de volonté, -1pt d'endurance) ; 112 (-1pt de volonté) ; 167 (-2pts de volonté) ; 209 (-4pts de volonté, -3pts d'endurance) ; 88 (-2pts de volonté) ; 64 (-2pts de volonté) ; 165 (-1pt de volonté) ; 314 (-1pt de volonté) ; 312 (+4pts d'endurance) ; 300 (+4pts d'endurance, +3 pts de volonté) ; 328 (+8pts d'endurance, +9pts de volonté) ; 145 (-1pt de volonté) ; 125 (moins la moitié des pts d'endurance, -1pt de volonté) ; 316 (-3pts de volonté) ;

## **PARAGRAPHE**

**1-6-326-50-239-172-257-213-227-35-105-140-201-260-298-10-15-34-49-57-29-76-84-90-98-118-207-142-279-121-218-104-112-158-167-209-268-47-88-64-240-101-170-165-186-37-250-352-238-86-317-75-321-282-354-343-312-331-359-300-254-358-242-330-347-275-351-328-191-39-92-145-320-125-310-5-316-360.**