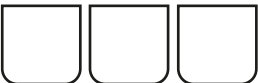




Ton sac

Inventaire

Message
royal



Niveau 1



Niveau 2

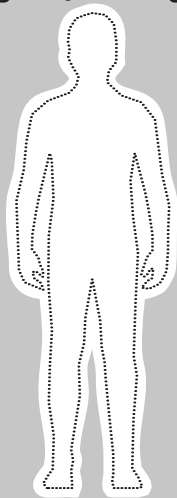


∞ Niveau 3



Alec

L'écuyer robuste



BONUS





Ton sac

Inventaire

BONUS

Message
royal

Dague Bronze



Niveau 1

Niveau 2

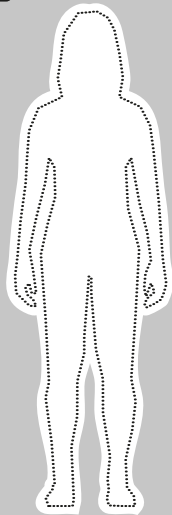


∞ Niveau 3



Mia

L'acrobate rusée





XP

L'expérience d'Alec

Pour chaque point d'XP gagné dans ton aventure, tu peux cocher une case d'une expérience, à partir du niveau 1, en respectant l'ordre croissant.

BONUS



VIGUEUR :

- Niveau 1
Commence l'aventure avec 6 Cœurs au lieu de 5.

- Niveau 2
Gagne un cœur sur chaque carte 0.

- Niveau 3
Une fois dans ton histoire, si tu n'as plus de cœur, regagne tout tes cœurs de début de partie et continue ton aventure sans recommencer au début du chapitre.



COMBAT :

- Niveau 1
Une fois dans ton aventure, annule une blessure d'un combat.

- Niveau 2
Une fois par chapitre, annule une blessure d'un combat.

- Niveau 3
Annule une blessure d'un combat.



ÉPREUVE PHYSIQUE :

- Niveau 1
Une fois dans l'histoire, annule une blessure d'une épreuve physique.

- Niveau 2
Une fois par chapitre, annule une blessure d'une épreuve physique.

- Niveau 3
Annule une blessure d'une épreuve physique.



A
Fragment de RUBIS :
Gagne 1 XP

A
Fragment d'ÉMERAUDE :
Gagne 1 XP

A
Fragment de SAPHIR :
Gagne 1 XP

A
Fragment d'AMÉTHYSTE :
Gagne 1 XP



INVENTAIRE :

- Niveau 1
Permet d'ajouter un emplacement supplémentaire dans ton sac (le sac peut contenir jusqu'à 9 objets).

- Niveau 2
Permet d'ajouter deux emplacements supplémentaires dans ton sac (le sac peut contenir jusqu'à 11 objets).

- Niveau 3
Permet de ne plus supprimer d'objet de ton sac (le sac peut contenir une infinité d'objets).



LANCER DE PIÈCE :

- Niveau 1
Permet de relancer la pièce 1 fois.

- Niveau 2
Permet de relancer la pièce 2 fois.

- Niveau 3
Permet de choisir la face de la pièce.



GRIMPEUR :

- Niveau 1
Une fois dans l'histoire, permet de se déplacer vers le haut mais tu perds un cœur.

- Niveau 2
Une fois par chapitre, permet de se déplacer vers le haut mais tu perds un cœur.



RÉSISTANCE AU FROID :

- Ne perds pas de cœur à cause du froid.



XP

L'expérience de Mia

Pour chaque point d'XP gagné dans ton aventure, tu peux cocher une case d'une expérience, à partir du niveau 1, en respectant l'ordre croissant.



Fragment de RUBIS :
Gagne 1 XP



Fragment de SAPHIR :
Gagne 1 XP



Fragment d'ÉMERAUDE :
Gagne 1 XP



Fragment d'AMÉTHYSTE :
Gagne 1 XP



VIGUEUR :

- Niveau 1
Commence l'aventure avec 6 cœurs au lieu de 5.
- Niveau 2
Gagne un cœur sur chaque carte 0.
- Niveau 3
Une fois dans ton histoire, si tu n'as plus de cœur, regagne tout tes cœurs de début de partie et continue ton aventure sans recommencer au début du chapitre.



COMBAT :

- Niveau 1
Une fois dans ton aventure, annule une blessure d'un combat.
- Niveau 2
Une fois par chapitre, annule une blessure d'un combat.
- Niveau 3
Annule une blessure d'un combat.



ÉPREUVE PHYSIQUE :

- Niveau 1
Une fois dans l'histoire, annule une blessure d'une épreuve physique.
- Niveau 2
Une fois par chapitre, annule une blessure d'une épreuve physique.
- Niveau 3
Annule une blessure d'une épreuve physique.



INVENTAIRE :

- Niveau 1
Permet d'ajouter un emplacement supplémentaire dans ton sac (le sac peut contenir jusqu'à 9 objets).
- Niveau 2
Permet d'ajouter deux emplacements supplémentaires dans ton sac (le sac peut contenir jusqu'à 11 objets).
- Niveau 3
Permet de ne plus supprimer d'objet de ton sac (le sac peut contenir une infinité d'objets).



LANCER DE PIÈCE :

- Niveau 1
Permet de relancer la pièce 1 fois.
- Niveau 2
Permet de relancer la pièce 2 fois.
- Niveau 3
Permet de choisir la face de la pièce.



GRIMPEUR :

- Niveau 1
Une fois dans l'histoire, permet de se déplacer vers le haut mais tu perds un cœur.
- Niveau 2
Une fois par chapitre, permet de se déplacer vers le haut mais tu perds un cœur.



RÉSISTANCE AU FROID :

- Ne perds pas de cœur à cause du froid.