

# Yakumak

## Ranger Esquimau

Force : 14 (+2)  
 Intelligence : 14 (+2)  
 Sagesse : 12 (+1)  
 Constitution : 12 (+1)  
 Habileté : 16 (+3)  
 Charisme : 14 (+2)  
 Beauté : 14 (+2)

HP : 20      AC : 16  
 Initiative : + 3



Armures : Veste de fourrure épaisse.

Armes :      - lance/ harpon : +7 DG 1-8+3  
               - Arc : +7 DG 1-6+2

Métier : pisteur esquimau

Race : humain (stock : 2 pierres max)

Taille : 1m70 cm

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

Capacités : (+ bonus de pierres)	- discrétion : +6
- perception: +7	- Skier : +12
- Pister + 7	- Sauter : +8
Langages :	- Escalade : +5
- Commun	- Médecine : +5
- Elfe	- Connaissance / voie de la nature : +5

Dons et pouvoirs :

-	-
---	---

Matériel divers :

- Vêtements d'esquimau.	- Une corde / skis / un sac à dos / un couteau.
- Armes	

Sauvegardes :

Fortitude	+ 5
Réflexe	+ 5
Volonté	+ 3

Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +5	Vertes (V) +10	Glace (G) +15	Neiges (G)+15	Oranges (O) +5	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	0	1	2	2	1	0



# Turlupin

## Lutin du printemps

<p>Force : 6 (-2)          Intelligence : 16 (+3)          Sagesse : 12 (+1)          Constitution : 10 (+0)          Habileté : 20 (+5)          Charisme : 14 (+2)          Beauté : 14 (+2)</p> <p>HP : 6            AC : 17          Initiative : + 4</p>	
---	--

Armures : -

Armes : - bâton enchanté : +3 DG – enracine celui qu'il touche (fortitude DC 15 pour s'extraire des racines) coût : V.

Métier : Jardinier

Age : -

Race : lutin du printemps (stock : 5 pierres max)

Taille : 70 cm

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

<p>Capacités : (+ bonus de pierres)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- perception: +5</li> </ul> <p>Langages :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commun</li> <li>- Elfe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discrétion : +8</li> <li>- Art de la magie : +10</li> <li>- Surfer : +5</li> <li>- Sauter : +5</li> </ul>
---	--

### Dons et pouvoirs :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evasion (familier)</li> <li>- Enchevêtrement : 1V (1-6 créatures)</li> <li>- Protection contre le froid 1</li> <li>- Parler aux animaux 1</li> <li>- Lumière 1</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chance VV (permet de réussir une sauvegarde ou de la faire réussir à quelqu'un)</li> <li>- Faire pousser une plante : 2</li> <li>- Charmer un animal : 2 (même magique ou monstrueux).</li> <li>- Fondre la glace : 1R</li> </ul>
--	--

### Matériel divers :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vêtements de lutin !</li> <li>-</li> </ul>	
---	--

### Sauvegardes :

Fortitude	+1
Réflexe	+8
Volonté	+4

### Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +5	Vertes (V) +15	Glace (G) -5	Neige (V)+15	Oranges (O) +10	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	1	2	0	2	1	Grosse bévée !

## Rôle :

Turlupin attend le printemps et de toute façon, tout est toujours de sa faute ! Il passe son temps à faire bévues sur grosses bêtises ! Mais il cherche aussi les fleurs magiques, car il sait bien que s'il veut revoir la belle saison, il faut les offrir à la dame des neiges pour l'émouvoir et faire fondre son cœur de glace.

Tu débutes le jeu pris dans un piège à loup. C'est Yākumak qui pourra te délivrer. Et comme il a l'air d'un brave compagnon, tu vas décider de l'aider dans sa quête difficile.

Tu as chapardé la baguette de givre à Glaglagla, ta rivale des glaces... Et la baguette s'est cassée, elle ne fonctionne plus qu'à moitié. Mais surtout, son pouvoir de glace t'a fait perdre tous les tiens ! C'est comme cela que tu te retrouves pris au piège. Il n'y a qu'une solution pour s'en débarrasser : l'offrir à un mortel, tu vas donc la donner à Yākumak dès qu'il t'aura libéré. Comme c'est un esquimau, il devrait même pouvoir s'en servir.

Vous êtes également pris dans une tempête de neige, mais tu connais une caverne, non loin d'ici. Tu vas vous guider tous les deux vers ce refuge (évidemment, tu as oublié de quelle caverne il s'agit !)

La quête de Yākumak ne peut se résoudre que d'une manière :

- Ⓒ Pour décrocher la lune, il faut la trouver, et elle est tout au nord, sur la banquise au-delà du palais de la dame des neiges à qui elle appartient. Il faut donc aller au palais de la dame des neiges et la lui demander... Cela ne t'enchanté guère, toi le lutin du printemps, surtout que tu y rencontreras, à coup sûr Glaglagla !
- Ⓒ Il n'y a qu'une manière de mettre la dame des neiges en bonnes dispositions, lui offrir les trois fleurs magiques. Elles poussent chaque année quelque part dans le vaste monde. Tu étais à leur recherche, dans la forêt dans laquelle tu te situes, et après avoir posé la question aux oiseaux et aux souris, tu as la certitude que les trois fleurs ont poussé au pays des neiges. Tu vas donc expliquer à Yākumak que sa quête passe d'abord par ces trois fleurs.
- Ⓒ Si on arrive au palais de la dame des neiges sans les fleurs, elle risque de vous réserver un accueil glacial. En revanche, avec le bouquet, elle sera émue et son cœur de glace fondra, elle sera certainement prête à écouter vos requêtes et le printemps futur sera annoncé.
- Ⓒ Reste qu'il faudra certainement poser des questions à droite à gauche pour savoir où ont poussé ces trois fleurs...

## Risoline

### Lutin du père Noël

<p>Force : 6 (-2)          Intelligence : 14 (+2)          Sagesse : 16 (+3)          Constitution : 10 (+0)          Habileté : 18 (+4)          Charisme : 14 (+2)          Beauté : 14 (+2)</p> <p>HP : 6      AC : 16          Initiative : + 4</p>	
---	--

Armures : -

Armes : - épée jouet : +4 DG 0 / transforme l'arme de l'adversaire en jouet (Volonté DC 15) R

Race : fée stock (5 pierres max)

Taille : 70 cm

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

<p>Capacités : + bonus pierres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Perception : +5</li> </ul> <p>Langages :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commun</li> <li>- Elfe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discrétion : +7</li> <li>- Art de la magie : +10</li> <li>- Conduire un traineau : + 10</li> <li>- Sauter : +3</li> </ul>
---	--

### Dons et pouvoirs :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Evasion (familier)</li> <li>- Transformer un objet en jouet : RR</li> <li>- Protection contre le froid : 1</li> <li>- chocolat : 1 (+1-8HP)</li> <li>- Façonner le bois : 2</li> <li>- Cadeau : RR (pioche une poignée dans le coffre de pouvoir et met à disposition)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invisibilité : 1R (10 min)</li> <li>- Vitesse : 2 (1 min)</li> <li>- Parler aux animaux : 1</li> <li>- Traineau : 1R (invoque un traineau)</li> <li>- Clochette du Père Noël (sommeil 1-6 créatures) : 2</li> </ul>
--	--

### Matériel divers :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vêtements de lutin du père Noël.</li> <li>-</li> </ul>	
---	--

### Sauvegardes :

Fortitude	+1
Réflexe	+6
Volonté	+6

### Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +15	Vertes (V) +10	Glace (G) +5	Neiges (R)+15	Oranges (O) -5	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	2	1	1	2	0	0

## Rôle :

Risoline cherche les rennes du père Noël. C'était bien la peine de les confier à Glaglagla, la lutine de la dame des neiges ! Tornade et Danseuse sont perdues quelque part dans le pays des neiges... Mais par où commencer ? Il faut se dépêcher, Noël ne tardera pas !

Tu viens juste d'arriver à l'auberge de l'an et ce bon *Mangeons et Buvons*, qui ne te refuse jamais rien, t'a laissé prendre un bain dans ses drôles de baignoires !

Qui sait où sont passés Tornade et Danseuse, les deux rennes que tu recherches. Ils manquent à l'appel pour que le Père-Noël puisse passer. Les deux rennes sont quelque part dans le pays des neiges... Mais où ?

De plus, il te fait absolument des décorations de Noël. En effet, afin de pouvoir faire voler tes reines magiques, Tornade et Danseuse, il faut partir d'un sapin décoré. Il te suffira de le faire une seule fois pour que le pouvoir soit actif tout le scénario.

## Donc :

1. **Trouver des décorations de Noël.**
2. **Trouver Tornade et Danseuse.**
3. **Activer le pouvoir de Vol de Tornade et Danseuse en invoquant ton traineau devant un sapin décoré (plus le sapin est grand / magique et beau, plus le pouvoir est efficace).**

Comme il est plus facile de voyager et de chercher à plusieurs, tu comptes bien t'associer à Turlupin et Yakumak dans leur quête et profiter de leur aide pour trouver tes deux rennes échappés. Et si vous pouvez être encore plus, tant mieux !

De plus, tu es sensible à l'histoire de Yakumak, tu ne comptes pas laisser ce garçon sans secours.

## Infos :

- ☞ La dame des neiges est la gardienne de la lune, l'astre clair du pays des neiges lui appartient. Certains affirment qu'elle est son orbe, l'orbe de givre ou orbe de lune...
- ☞ La dame des neiges ne la donnera pas, mais peut-être acceptera-t-elle de la prêter ? Peut-être trouvera-t-elle un moyen de contourner ce qu'a demandé la princesse ?

# Goupil

## Le rusé homme-renard

<p>Force : 12 (+1)          Intelligence : 16 (+3)          Sagesse : 10(+0)          Constitution : 10 (+0)          Habileté : 16 (+3)          Charisme : 14 (+2)          Beauté : 12(+1)</p> <p>HP : 18      AC : 16          Initiative : + 3</p>	
---	--

Armures : -

Armes : morsure ou arme +5 DG 1-6+1

Attaque sournoise : + 1-6

Assomme DC 10+DG d'attaque sournoise. Coût : O.

Race : Homme renard (stock : 3 pierres max)

Taille : 1 m 70.

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

<p>Capacités : (+ bonus pierres)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- perception : +10</li> <li>- crochetage : +8</li> </ul> <p>Langages :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Commun</li> <li>- Elfe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- discrétion : +7</li> <li>- Luger : + 5</li> <li>- Sauter : +6</li> <li>- Bluff / négociation : +8 (effet limité)</li> <li>- Vol/escamotage : +5</li> </ul>
---	---

### Dons et pouvoirs :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beau parleur : OO (équivalent de suggestion affectant jusqu'à 5 personnes (ou masse s'il s'agit d'un discours)).</li> <li>- Entourloupe : 1O (suggestion, 1 personne.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Invisibilité dans les ombres: 1O (10 min)</li> <li>- Vitesse : 1 (1 min)</li> <li>- Parler aux animaux : 1</li> <li>- Rapine dans la caisse de pouvoir : O (prend 3 pierres au hasard).</li> </ul>
--	---

### Matériel divers :

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vêtements d'homme renard.</li> </ul>	
---	--

### Sauvegardes :

Fortitude	+3
Réflexe	+6
Volonté	+3

### Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +10	Vertes (V) +5	Glace (G) -5	Neiges (O)+15	Oranges (O) +15	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	1	1	0	2	2	0

## Rôle :

Goupil n'a pas envie que Mangeons et Buvons apprenne qu'il chapardait dans sa cave, et comme c'est un gai compagnon...

Inutile de présenter Goupil, le rusé homme-renard !

Cela fait longtemps que tu n'es pas partie pour une grande aventure, et ce sera une excellente occasion de te faire bien voir par *Mangeons et Buvons*, de quoi avoir une bonne place gratuite à la table de l'auberge de l'an. Et, bien entendu, en échange de ton aide, tes nouveaux et anciens compagnons, Turlupin, Risoline et Yakumak, sauront rester discret quant à tes petits larcins dans la cave !

Au début du jeu, tu es en train de chaparder du saucisson, du jambon, du fromage et quelques chopines dans la cave de l'auberge de l'an ! Et tu te fait surprendre par les trois lurons.

## Infos :

- ☞ La dame des neiges est la gardienne de la lune, l'astre clair du pays des neiges lui appartient. Certains affirment qu'elle est son orbe, l'orbe de givre ou orbe de lune...
- ☞ La dame des neiges ne la donnera pas, mais peut-être acceptera-t-elle de la prêter ? Peut-être trouvera-t-elle un moyen de contourner ce qu'a demandé la princesse ?



## Mangeons et Buvons !

Troll à deux têtes, aubergiste.

Force : 20 (+5) /18 (+4)  
 Intelligence : 8 (-1) /12 (+1)  
 Sagesse : 12 (+1) /8 (-1)  
 Constitution : 16 (+3)  
 Habileté : 12(+1) /14 (+2)  
 Charisme : 10 (+0)  
 Beauté : faut voir...

HP : 50      AC : 18  
 Initiative : Jet de « convaincre l'autre tête que c'est ÇA qu'il faut faire ! »  
 Dès que les deux têtes sont d'accord ! I : +1.



Armures : -

Armes :      - main droite – casserole en fonte : +8 DG 1-8+ 5  
                  - Main gauche - grosse cuiller en bois : +7 DG 1-6 + 4

Race : Troll à 2 têtes (2 pierres / 2 pierres)

Taille : 2.50 m.

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

Capacités : (+ pierres de pouvoir)

- perception: +6/+6
- Cuisiner : +10

Langages :

- Commun
- troll

- Discrétion : +0
- Luger comme une grosse vache: + 4
- Sauter : +4
- Convaincre l'autre tête que c'est ÇA qu'il faut faire ! : +1 / +1. (Il doit y avoir au moins 4 points d'écart pour que l'autre tête accepte la décision. Chaque décision perdue donne +3 cumulatif au prochain jet (mettre un marqueur).)

Dons et pouvoirs :

- Piocher dans le **sac à malices** : 1
- Taper fort : 1 (+5/+5)
- Taper très fort : 2 (+10/+10)
- **Potion du troll** : 2

- Manger comme un goinfre et boire comme un trou : 1
- Régénération : VV (+5HP/rd jusqu'au max).

Matériel divers :

- Vêtements de troll aubergiste.

**Sac à malices** : 1(mis dedans) / pioche un objet aléatoire.  
**Si une combinaison de 3 pierres noires et/ou blanches sont mises dans le sac, il se déchire et devient inutilisable.**

Sauvegardes :

Fortitude	+8
Réflexe	+4
Volonté	+2/+0

Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +5	Vertes (V) +15	Glace (G) -5	Neiges (N)+10	Oranges (O) +15	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	1	2	0	1	2	0

## Rôle :

Ce n'est pas facile d'être un troll à deux têtes, Mangeons et Buvons passent leur temps à se disputer ! Chaque fois qu'il faut prendre une décision d'importance il faut **CONVOAINCRE L'AUTRE TÊTE QUE C'EST CA QU'IL FAUT FAIRE !**

Heureusement, la plupart du temps, vous arrivez à vous entendre.

Une des têtes contrôle le bras droit et l'autre le bras gauche, il en va de même pour le reste du corps, mais vous arrivez à marcher sans tomber... en général.

Mangeons et Buvons a une livraison à faire chez la Dame des neiges : une belle boîte de chocolats Yâlo de chez Gargarandra et ses marmottes. Lorsqu'il apprend que des voyageurs vont se rendre à son palais, il décide de les accompagner.

Mangeons et Buvons n'a pas de traîneau, mais il a deux orignaux qui peuvent en tirer un. Il est un gai compagnon qui ne se dispute qu'avec lui-même, c'est un bon troll !

Il attrape donc son sac à malices, de quoi réaliser quelques potions trolls pour la route et en avant l'aventure !

## Infos :

☞ Mangeons et Buvons a entendu parler de ces satanées fleurs magiques. Il se demande si ses cousins, les trolls du mont de l'étoile rouge, n'en ont pas une... Il lui semble bien que si...

Mais avec ses deux têtes, il n'est jamais sûr de rien !

☞ Les cousins du mont de l'étoile rouge ? Ils sont un peu bizarres... Il va falloir demander le chemin de l'entrée de leur caverne dans un des villages du pays des neiges.

# Trotte - Ski

## Camarade troll des glaces dissident

Force : 15 (+2)  
 Intelligence : 14 (+2)  
 Sagesse : 10(+0)  
 Constitution : 16 (+3)  
 Habileté : 14 (+2)  
 Charisme : 14 (+2)  
 Beauté : faut voir...

HP : 35      AC : 18  
 Initiative : + 2



Armures : -

Armes : - marteau et faucille de glace : +7/+7 DG 1-6+2.

Race : Troll des glaces (stock : 3 pierres max)

Taille : 2.2 m

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

Capacités : (+ pierre de pouvoir)	- discrétion : +5
- Perception : +5	- Skier et trotter: + 10
Langages :	- Sauter : +9
- Commun	- Négociation / bluff : +5
- troll	- Discuter doctrine : +10
	- Chanter à la gloire de l'étoile rouge : +8

Dons et pouvoirs :

- Taper fort : 1 (+5/+5)	- Régénérer : G (tout)
- Flèche de givre (2d6) : 1	- Boire <b>une vodka</b> à la santé des camarades : +1 pierre aléatoire.
- Parler aux créatures de l'hiver : 1	- Camarades de l'étoile rouge : RR – Tous les camarades piochent une pierre. Si elle excède le stock, elle doit être employée sur la prochaine action.
- Façonner la glace 2	
- Pour la gloire de l'étoile rouge : 1R (+5 à tous les camarades pour la prochaine action).	

Matériel divers :

- Vêtements de glace.	
-----------------------	--

Sauvegardes :

Fortitude	+5
Réflexe	+4
Volonté	+4

Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) +15	Vertes (V) +5	Glace (G) +15	Neiges (N)+10	Oranges (O) -5	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	2	1	2	1	0	0

Rôle :

Trotte-ski est un camarade troll dissident ! Il est, tout de même, convaincu des bienfaits de la doctrine de l'étoile rouge, et de tout cœur avec les camarades de tous les pays ! C'est juste que les autres ne comprennent pas ses idées novatrices et la nécessité de les exporter.

Trotte-ski a un vague cousinage avec Mangeons et Buons, aussi, en attendant d'être réintégré parmi les camarades, ce qui ne tardera guère, autant partir à l'aventure avec lui. Cette petite Risoline, qui semble aimer le rouge est certainement sauvable, elle ne doit pas être complètement vendue à l'infâme capital... Mangeons et Buons, patrons de l'auberge de l'an... c'est une autre histoire. Manquerait plus qu'ils commercent avec le grand exploitateur capitaliste Gargarandra, qui fait trimer de pauvres kobolds et de pauvres marmottes pour mieux compter ses pièces d'or !

Tu es bien connu dans les cavernes populaires des camarades trolls des glaces, mais tu espères jouer sur l'ambiguïté de ta libération annoncée (mais jamais effective) pour passer inaperçu. Evidemment, avec le 9ième Gosplan, ils en ont profité pour tout réorganiser pendant que tu étais dans le goulag-prison, tu ne reconnais plus rien ! Il va falloir que tu en touches un mot au comité central, le camarade secrétaire général Trollnine se croit tout permis !

S'il y en a dont il faut se méfier, ce sont mes membres du Comité des Gros Trolls : ceux-là, ils cognent dur, et ils sont complètement vendus à Trollnine.

En avant pour l'aventure avec tes nouveaux compagnons, ça te changera de ton goulag !

# Glaglagla

## Lutine des glaces

Force : 6 (-2)  
 Intelligence : 14 (+2)  
 Sagesse : 14 (+2)  
 Constitution : 12 (+1)  
 Habileté : 18 (+4)  
 Charisme : 14 (+2)  
 Beauté : 14 (+2)

HP : 8            AC : 17  
 Initiative : + 4



Armures : -

Armes :        - stalactite de glace magique : +2 DG 1-4.  
                  - Boule de neige : +5 DG 1-4 (subdual).

Race : fée        (stock : 5 pierres max)

Taille : 1 m

Capacité : total (rang + bonus de caractéristique + bonus spécial)

Capacités : (+ pierres de pouvoir)	
- Perception : +5	- discrétion : +7
Langages :	- Art de la magie : +10
- Commun	- Skier : +10
- Elfe	- Sauter : + 5

### Dons et pouvoirs :

- Evasion (familier)	- Flèche de givre (2d6) : 1
- Gel (paralysie DC 16) 1G	- Disparaître dans la neige : 2 (jusqu'à réapparition – pas d'action possible sauf mouvement)
- Protection contre le froid : 1	- Créer de la glace / neige : G
- Parler aux créatures de l'hiver : 1	- Fondre la glace : 2
- Façonner la glace 2	

### Matériel divers :

- Vêtements de lutin !	
-	

### Sauvegardes :

Fortitude	+1
Réflexe	+7
Volonté	+5

### Les pierres de pouvoir :

Types de perles	Rouges (R) -5	Vertes (V) +5	Glace G) +15	Neiges (G) +15	Oranges (O) +10	Noires (violet) -10
Valeur en pouvoir magique	0	1	2	2	1	0

# Le sac à malice

Un objet commun quelconque (celui qui est recherché)	Un objet commun quelconque (celui qui est recherché)	Un objet commun quelconque (celui qui est recherché)	Un objet commun quelconque (celui qui est recherché)	Un objet commun quelconque (celui qui est recherché)
La fougère de givre. Une des trois fleurs magiques du pays des neiges.	Une massue troll : DG : 1-12	Un tronc d'arbre (avec racines !) DG : 2-12	Hache de bataille : DG : 1-10	Etoile du matin taille troll : DG : 1-3 * D6+force.
Boule de feu (explose au rd suivant – peut être lancée) 8D6	Boule de feu (explose au rd suivant – peut être lancée) 10D6	Boule de feu (explose au rd suivant – peut être lancée) 6D6	Eclair (foudroie au rd suivant – peut être lancée) 10 D6	Eclair (foudroie au rd suivant – peut être lancée) 5 D6
Grosse salière Arme improvisée +1	Gros poivrier Arme improvisée +2	Petite bouteille de Smirnov (+1d8HP)	Petite bouteille de Zubrowska (+1d8 hP)	Petite bouteille de Moskovskaya (+1d8HP)
Grosse bouteille de Loch-Lang. (+2d8 HP)	Toile d'araignée géante. Se déploie au round suivant.	Un chaudron Arme improvisée +3	Un flocon de gel. Gèle celui qui l'attrape 1-4 rounds.	Un flocon de gel. Gèle celui qui l'attrape 1-4 rounds.
Un sac de pièces d'or : 5-50 GP	Une boîte de chocolats Yalo à livrer à la dame des neiges.	Un sac de pièces d'argent : 5-50 SP	Un sac de bijoux : 100-1000 GP	Une bombe naine. Explose immédiatement 10d6 de zone (rayon 3m).
Une bombe naine. Explose dans 1 round 10d6 de zone (rayon 3m).	Un gros poisson pas frais. Arme improvisée +1	Un cuissot de sanglier gelé. Arme improvisée +2	Une petite poignée de pierres de pouvoir ! Tout le monde peut se servir !	De la soupe bien chaude/gelée, dans un chaudron. Restaure jusqu'à 2 pierres à un troll.
Une potion troll.	Une hutte en bois.	Une potion troll.	Une potion troll.	Une potion troll.

## Les potions trolls :

Dé 10	Effet
1	Réchauffe – résistance au froid.
2	Vodka (+2d8 HP)
3	Donne de pustules violettes.
4	Résistance au feu/froid/acide etc... (10 HP/rd)
5	Permet de voler.
6	Transforme en gobelin.
7	Change la nature homme / femme de la voix. Permet de parler aux animaux.
8	Piment crache flamme : 1 souffle à 3d6 y compris celui qui souffle.
9	Antidote : Annule les effets des potions et poisons – régénère.
10	Effet au choix du troll (dans la liste ou autre).

Durée des effets : une heure maximum.