



# ROLE PLAYING GAME

**PERIL AT  
ICEWINTER PALACE**

**A9**



# ROLE PLAYING GAME

## INSTRUCTIONS

The goal of a RPG is to have fun as your group has an adventure through a scenario told by your GM. You're not playing yourself, you're playing a character with *skills that aren't yours, but are now yours*.

This RPG system is very simple: your GM will announce an attribute challenge, and you roll two six-sided dice. **If it's less than the number, it fails. If it's the number or more, it succeeds.** Simple as that. If you want more challenge, don't rely on a dollar store RPG!

This system is designed to be loose, and *the scenario in this book is meant to be adapted to fit the story as it evolves*. Have a great time playing it!

### GENERIC THE SAMPLE



#### HUMAN ADVENTURER, 6'2", 21 YEARS

Ever since "Gen" was young, they wanted to seek the ultimate tangible reward, but was not prepared to discover that it was actually love of their friends the whole time!

Gen is still quite a greenhorn, and while they have a lot of physical power, lacks finesse and grace. In the quite moments, Gen enjoys playing card games.

**STR 5 INT 7** **HP (10)**

**DEX 8 WIS 5**

**CON 4 CHA 2** **GP**

#### SKILLS

Archery, song and dance, unusual sense of hearing, sword fighting with non-dominant hand, sewing

#### GEAR

Quiver of Fire Arrows, curved sword from Arhakia, buckler shield, bag of holding (50 kilos), snappy hat

#### ADDITIONAL GEAR

## ATTRIBUTES

**STR:** your muscle strength

**DEX:** dexterity- how well you can actually use your STR

**CON:** constitution, or more aptly, health and stamina

**INT:** intelligence

**WIS:** wisdom- more like perception and senses

**CHA:** charisma- how charming and social are you?

**HP:** hit points. Your starting amount is in white in that box

**GP:** gold pieces- roughly, how much loot you have

Your **SKILLS** are special abilities that might not be common amongst average adventurers. How effective they are are largely situational in the scenario.

**GEAR** is what you start out with on hand beyond average camping and normal adventuring supplies.

## GLOSSARY

**GM:** *Game Master*, tells story, resolves combat

**PC:** *Player Character*, person playing a character

**1D6:** a single six-sided die

**Crit:** rolling a 12 (success) or 2 (failure)

# ROLE PLAYING GAME

## PERIL AT ICEWINTER PALACE

**A9**

Our grand story begins at the Green Dragon Inn, a popular chain of inexpensive lodges throughout the land- this one is located just outside the capital of Icewinter, Corvaalta, with its glorious, breathtaking castle. Our heroes have been traveling together for the past 2 weeks, banding together to get through the difficult terrain of the Icewinter Tundra. Each of them has a motive in this inhospitable land (revenge, relic hunting, scholarly pursuit, guild qualification test), and they've found that they enjoy their respective companies.

*(Passages in the grey boxes are flavor text you can read to the PCs if you wish.)*

The evening crowd has begun to filter into the inn's common room for dinner and drinks. Some of the guests are shady and up to No Good. Others just look like it. You all order the mutton, and as your about to sink your teeth into the sheep flesh, the door swings open, and a royal retinue rush into the room, securing it, and ushering the seedy inhabitants out, as well as the owner, barman, bar wench, and the chef, until the only ones left are you.

The captain of the Royal Family will then enter, and brusquely pull up a heavy armchair to the table. He's toying with an ugly-looking dagger after he plops a bag of coins onto the table in front of the party.

**"You have quite the reputation. Were you aware of that? News of your slaying of a den of were-[polar] bears has reached me, as well as several maimed brigands, who've limped all the way to Corvaalta. Look, I'll cut to the chase. We need your help."**

The captain will outline that the Royal Family has recently been captured. Well, not all of them, but the most important ones, and that the succession line is looking dangerously close to being secured by House Thrallthaim, lead by Count Dasvind, which it is rumored to have dangerous connections to the Iffrit of the firey kingdom of Baashtoorj in the south. He'll also explain that the captors are indeed known to be a troop of Yehti, which have been terrorizing the land for quite sometime. Large, blue gorilla-like apes with bushy white coats, which have the capacity for speech, strategy, and a taste for intelligent flesh.

The captain will first offer compensation (the coins), and if refused, will up the take to several rare jewels and legendary weapons. If still refused, he will threaten the party's lives. Basically, this is the hook, and the PC's need to take it!

But if the party wants to explore Corvaalta first, he will object, but not strongly enough to prevent them from getting supplies, exploring, stealing, or whatever they could possibly need in the metropolitan limits. If you're comfortable weaving a story of their time in Corvaalta, do not hesitate to— it's just outside the purview of this supplement!

*(Corvaalta is your standard fantasy Big City, with plenty of muggers, grifters, conmen, merchants, politicians, and other vice-related beings. It's mostly human, but there's the occasional not-human there. Corvaalta is big enough to get lost in, but the center is an opulent palace, with high spires, grand ballrooms, and a deep dungeon.)*

The Yehti were seen fleeing into the Noshtavaa Forest, so prompt your PCs to go in that direction.

The Noshtavaa Forest is gigantic, and the enormous evergreens, dappled with caps of fresh snow, grow thickly against each other, so much that often sunlight is blocked. Up ahead is a signpost. On it are three arrows. One says "The Wolf Way," another says "The Eagle Way," and the third says "The Snake Way."

In truth, any of these ways will lead to the next major location, but each will provide a little challenge.

**Wolf:** the party will be beset by a pack of Dire Wolves. They're tough, and smarter than normal Dire Wolves (which themselves are smarter than wolves or dogs). The pack has the party size x2.

**Eagle:** a very large bird (maybe an eagle) will swoop down, and steal a pack of food from the party, along with all the gear not directly in their hands! The bird will protect its nest, and will not graciously turn over its prey.

**Snake:** a large snake statue will be found in a clearing, and will ask 10 riddles. Answer wrong, and it will automatically teleport a party member back to the signpost.

After taking path, they will arrive to a wide chasm. This is where you'd bring out the map.

The canyon is at last 40 feet wide, and seems bottomless. It stretches out for miles and miles, and the only way across seems to be an ancient stonework bridge... which is being patrolled by rotating sentries of Yehti. Some are arms, many aren't, but as an average Yehti stands about four meters tall, much of it raw, seething muscle...

Further exploring will reveal that there's a fallen evergreen that fell in the right place to make a makeshift bridge. There's a 50-50 chance that the tree is a lot more rotted than it looks like on the surface!

Arguably, the safer route might be trying to get around the Yehti, or even engaging in a fight! Fighting a Yehti is hard, and it's best to only fight one at a time, optimally. Their punches (if unarmed) will leave quite a bruise and a drop in HP.

However the party deals with the challenge, they'll eventually cross, and reach a dilapidated temple decorated with rough (but golden!) statues of fallen Yehti warriors. There's no guards outside, as they're all inside watching their king, RAW-RAW, performing a ceremony.

RAW RAW is standing in the center of a circle made up of about 20 chanting Yehti, singing an eerie song in his harsh, guttural language. He's short for a Yehti, but he is respected nonetheless, garbed in an opulent crushed-velvet cape, with gold bangles on his wrists, and a golden crown perched on his angry head. He is bobbing and weaving, a macabre dance around the terrified Royal Family of Ice-winter, who've been roughly lashed to a stone column that supports the roof of the temple. In RAW RAW's hand is a glowing scepter, which grows brighter the longer he continues his song.

If RAW RAW finishes his song, the Royal Family will be transformed, one by one, into Yehti! If this happens, one of them, now a Yehti, will notice the party, and a brawl will ensue (through RAW RAW will evade any engagement). The Royals will flee to a corner and avoid the fight entirely- they've apparently still kept their wits.

If the party is successful in destroying the non-Royal Yehti, the transformed Yehti will revert back to their human form, and RAW RAW will disappear through a secret chamber, and close off the entrance with a large, unmoveable rock, carrying young Princess Mahline and Prince Aqutaa struggling in his arms. If a fight ensued without the Royal Family being altered, RAW RAW will still rush off with the children. The remaining Royals will accompany the party back to Corvaalta relatively unharmed.

As RAW RAW shuts the door, he clearly curses in a course, guttural bark the word "Dasvind."

The party won't be able to open the passage, and if they aren't able to deduce what Dasvind means, the party will return to the Green Dragon empty-handed, or with the remaining Royals. The captain will be waiting, but instead of chastising the party, will order them to accompany him to the Palace, as they need every sword-wielding/magic-casting individual they can get! RAW RAW has broken in, and is holding Count Dasvind, Princess Mahline, and Prince Aqutaa hostage!

The captain will rush you to the Palace, and will let you into a servant's entrance. Feel free to embellish the maze-like hunt for the Throne Room where the captives are being held. Sprinkle in a few encounters with Ifriti warriors and knights dressed in the livery of House Thralthaim...

Finally, you reach the Throne Room. As you push wide the sturdy oak doors, you are greeted by the corpse of RAW RAW, and a trail of his blood oozing toward Count Dasvind! A scrawny, balding man of about 50, he holds RAW RAW's scepter over his head, and does not seem to notice you as he starts advancing toward the scared royal children, who cower behind their father's throne!

Obviously, the correct course of action is to kill Dasvind immediately with his back turned to them. But that'd be less interesting than what Dasvind casts on himself...

Suddenly, Dasvind's body starts to expand and elongate! Right before your horrified eyes, the man's skin bursts into scales and thick fur, and wings sprout from his back! His face lengthens, and large, sinister teeth eek out of his bloodied gums, and a set of horns erupts from the top of his balding head! He has transformed into an Ice Dragon, and finally notices you...

Dasvind can still communicate vocally, and you can improvise a long-winded speech about betraying his cousin's kingdom to the Iffrit Kingdom in exchange for power and control over the people who rejected his plans for collaboration with the Dark Lord of the Western Marches.

The ensuing battle should reward the PCs with ingenious plans to foil the dragon's scheme. Force your PCs to find a different solution that doesn't use direct combat, like poking his eyes and pushing him into the moat where he freezes to death (fur doesn't protect from negative degree water), or forcing him to eat his own tail and then get really confused about where he starts and ends.

Something along those lines.

Eventually, the dragon will be stopped, the Royal Family reunited, and the party richly rewarded.

As the congratulatory feast drew into the inky night, the sky suddenly shines with an aurora borealis. Everyone ooo's and aww's at this beautiful display of majesty in the heavens. But no one notices that you've all slipped off. You got your treasures, but you still have much more left to do, and that, is best done with friends.

– The End –



**Scenario and Characters:** Denny Heisman

**Graphic Design:** Hillary Bunkowicz

**Character Illustration:** Steve Robbins

**Box Illustration:** Dianna Perkins

**ROLE PLAYING GAME - 2020**

“Peril at Icwinter Palace” © Hilliard & Brock Int’l, Inc.

**IMPORTED BY / IMPORTÉ PAR**

**IN U.S.A / AUX É.-U.:**

Hilliard & Brock Int’l, Inc.

343 Aberdeen, MN 55113

**In Canada / Au Canada**

DTSC Imports Burnaby, BC V5g 4p3

Made in China / Fabriqué en Chine





**Scénario et personnages:** Denny Heisman  
**Conception graphique:** Hillary Bunkowicz  
**Illustration du personnage:** Steve Robbins  
**Illustration de la boîte:** Dianna Perkins

**JEU DE RÔLE - 2020**

“Péril au Palais d’Icewinter” © Hilliard & Brock Int’l, Inc.

**IMPORTED BY / IMPORTÉ PAR**

**IN U.S.A./AUX É.-U.:**

Hilliard & Brock Int’l, Inc.

343 Aberdeen, MN 55113

**In Canada / Au Canada**

DTSC Imports Burnaby, BC V5g 4p3

Made in China / Fabriqué en Chine

le sceptre de RAW RAW au-dessus de sa tête, et ne semble pas vous remarquer alors qu'il commence à avancer vers les enfants royaux effrayés, qui se recroquevillent derrière le trône de leur père!

De toute évidence, la ligne de conduite correcte est de tuer Dasvind lui tourna immédiatement le dos. Mais ce serait moins intéressant que ce que Dasvind se jette sur lui-même...

Soudain, le corps de Dasvind commence à se dilater et à s'allonger! Juste devant vos yeux horrifiés, la peau de l'homme éclate en écailles et en fourrure épaisse, et des ailes jaillissent de son dos! Son visage s'allonge et de grandes dents sinistres jaillissent de ses gencives ensanglantées, et un ensemble de cornes éclate du haut de sa tête chauve! Il s'est transformé en drag-on de glace et vous remarque enfin...

Disvind peut toujours communiquer vocalement, et vous pouvez improviser un discours de longue haleine sur la trahison du royaume de son cousin au Royaume Iffrit en échange du pouvoir et du contrôle sur les personnes qui ont rejeté ses projets de collaboration avec le Seigneur des Ténébres des Marches occidentales.

La bataille qui s'ensuit devrait récompenser les PJ avec plans ingénieux pour déjouer le plan du drag-on. Forcez vos PC à trouver une solution différente qui n'utilise pas de combat direct, comme piquer ses yeux et le pousser dans les douves où il gèle à mort (la fourrure ne protège pas de l'eau à un degré négatif), ou forcer lui de manger sa propre queue et ensuite être vraiment confus sur l'endroit où il commence et se termine. Quelque chose dans ce sens.

Finalement, le dragon sera arrêté, la famille royale réunie et la fête richement récompensée.

Alors que la fête de félicitations approchait dans la nuit d'encre, le ciel brille soudain avec une aurore boréale. Tout le monde ooo et aww à cette belle démonstration de majesté dans les cieux. Mais personne ne remarque que vous êtes tous trompés. Vous avez vos trésors, mais il vous reste encore beaucoup à faire, et c'est mieux avec des amis.

- La fin -

sa langue dure et gutturale. Il est court pour un Yehiti, mais il est néanmoins respecté, vêtu d'une opulente cape de velours écrasé, avec des bracelets en or aux poignets et une couronne dorée perchée sur son tête en colère. Il danse et tisse, une danse macabre autour de la terrifiée famille royale de glace. l'hiver, qui a été brutalement attaché à une pierre colonne qui soutient le toit du temple. Dans RAW, la main de RAW est un sceptre brillant, qui devient plus brillant plus il continue sa chanson.

Si RAW termine sa chanson, la famille royale sera transformé, un par un, en Yehiti! Si ce

arrive, l'un d'eux, maintenant un Yehiti, remarquera la fête, et une bagarre s'ensuivra (grâce à RAW RAW échappera à tout engagement). Les Royals s'enfuiront vers un coin et éviter le combat entièrement - ils ont apparemment toujours gardé leur esprit. Si le groupe réussit à détruire le Yehiti non royal, le Yehiti transformé reviendra à sa forme humaine, et RAW RAW disparaîtra dans une chambre secrète et fermera l'entrée avec un gros rocher immobile, transportant la jeune princesse Mahline et le prince Aquataa se débattant dans ses bras. Si un combat s'ensuivait sans que la famille royale soit modifiée, RAW RAW continuerait de se précipiter avec les enfants. le les Royals restants accompagneront la partie à Corvaalta relativement indeme.

Alors que RAW RAW ferme la porte, il maudit clairement dans un cours, aboie guttural le mot «Dasvind».

Le groupe ne pourra pas ouvrir le passage, et s'ils ne sont pas en mesure de déduire ce que Dasvind signifie, le groupe retournera au Dragon vert les mains vides, ou avec les Royals restants. Le capitaine sera attendre, mais au lieu de châtier la fête, leur ordonner de l'accompagner au Palais, car ils ont besoin de chaque individu maniant l'épée idéal qu'ils peuvent obtenir! RAW RAW a fait irruption eût en otage le comte Dasvind, la princesse Mahline et le prince Aquataa!

Le capitaine vous conduira au Palais et vous laissera entrer dans l'entrée d'un domestique. N'hésitez pas à embellir la chasse aux allures de labyrinthe pour la salle du trône où les captifs sont détenus. Parsemez de quelques rencontres avec des guerriers et chevaliers iffriti vêtus de la livrée de la maison Thrallthaim...

Enfin, vous atteignez la salle du trône. Alors que vous poussez largement les portes en chêne robuste, vous êtes accueilli par le cadavre de RAW RAW, et une traînée de son sang suintant vers le comte Dasvind! Homme maigre et chauve d'environ 50 ans, il tient

est bloquée. Devant nous se trouve un panneau. Il y a trois flèches. L'un dit «The Wolf Way», un autre dit «The Eagle Way» et le troisième dit «The Snake Way».

En vérité, l'un de ces moyens mènera au prochain emplacement majeur, mais chacun fournira un petit défi.

**Wolf:** la fête sera assaillie par une meute de Dire Wolves. Ils sont durs et plus intelligents que les Dire Wolves normaux (qui sont eux-mêmes plus intelligents que les loups ou les chiens). Le pack a la taille du groupe x2.

**Aigle:** un très gros oiseau (peut-être un aigle) descendra et volera un paquet de nourriture de la fête, ainsi que tout le matériel qui ne se trouve pas directement dans leurs mains! L'oiseau protégera son nid et ne retournera pas gracieusement ses proies.

**Serpent:** une grande statue de serpent se trouve dans l'undéagement, et demandera 10 énigmes. Répondez mal et il téléportera automatiquement un membre du groupe vers le panneau.

Après avoir pris le chemin, ils arriveront dans un large gouffre. C'est ici que vous sortez la carte.

Le canyon mesure enfin 40 pieds de large et semble Moins. Il s'étire sur des kilomètres et des kilomètres, et le seul chemin à travers semble être un ancien pont en pierre... patrouillé par rotation sentinelle de Yeh-ti. Certains sont des armes, beaucoup ne le sont pas, mais comme un Yeh-ti moyen mesure environ quatre mètres de haut, en grande partie du muscle brut et bouillonnant...

Une exploration plus approfondie révélera qu'il y a un feuillage persistant tombé au bon endroit pour faire un pont de fortune. Il y a 50 à 50 chances que l'arbre soit beaucoup plus pourri qu'il n'y paraît en surface! On peut dire que la route la plus sûre pourrait être de contourner la Yeh-ti, ou même de se battre! Combattre un Yeh-ti est difficile, et il vaut mieux ne combattre qu'un à la fois, de manière optimale. Leurs coups de poing (s'ils ne sont pas armés) laisseront tout à fait une ecchymose et une baisse de HP.

Quelle que soit la façon dont le groupe relève le défi, ils finiront par traverser et atteindre un temple délabré décoré de statues brutes (mais dorées!) de guerriers Yeh-ti tombés. Il n'y a pas de gardes à l'extérieur, car ils sont tous à l'intérieur en train de regarder leur roi, RAW-RAW, effectuer une cérémonie. RAW RAW se tient au centre d'un cercle composé d'une vingtaine de chants Yeh-ti, chantant une chanson étrange dans

Le capitaine de la famille royale entrera alors et tirera brusquement un lourd fauteuil sur la table. Il joue avec un poignard à l'air laid après avoir déposé un sac de pièces sur la table devant la fête.

«Vous avez toute la réputation. En étiez-vous conscient? La nouvelle de votre assassinat d'une manière d'ours [polaires] m'est parvenue, ainsi que plusieurs brigands mutiles, qui ont boté jusqu'à Corvaalta. Écoutez, je vais aller droit au but. Nous avons besoin de votre aide.»

Le capitaine soulignera que la famille royale a récemment capturé. Eh bien, pas tous, mais les plus importants, et que la ligne de succession semble dangereusement proche d'être sécurisée par la maison Thralithaim, dirigée par le comte Dasvind, qui aurait des liens dangereux avec l'effrit du royaume ardent de Baashtoorj au sud. Il expliquera également que les ravisseurs sont en effet connus pour être une troupe de Yehiti, qui terrorisent la terre depuis un certain temps. Grands singes bleus semblables à des gorilles avec des pelages blancs touffus, qui ont la capacité de parler, de stratégie et un goût pour la chair intelligente.

Le capitaine offrira d'abord une compensation (les pièces) et, en cas de refus, augmentera la prise de plusieurs bijoux rares et armes légendaires. S'il refuse toujours, il menacera la vie du parti. Fondamentalement, c'est le crochet, et le PC doit le prendre! Mais si le parti veut explorer Corvaalta en premier, il s'opposera, mais pas assez fortement pour les empêcher de s'approvisionner, d'explorer, de voler ou tout ce dont ils pourraient avoir besoin dans les limites métropolitaines. Si vous êtes à l'aise de tisser une histoire de leur séjour à Corvaalta, n'hésitez pas à - c'est juste en dehors de la portée de ce supplément!

*(Corvaalta est votre grande ville de fantaisie standard, avec beaucoup d'agresseurs, de voleurs, d'escrocs, de marchands, de politiciens et d'autres êtres liés au vice. C'est principalement humain, mais il y a parfois des non-humains là-bas. Corvaalta est assez grand pour se perdre dans , mais le centre est un palais opulent, avec de hautes flèches, de grandes salles de bal et un donjon profond.)*

Les Yehiti ont été vus fuyant dans le Noshtavaa Bois, invitez donc vos PC à aller dans cette direction.

La forêt de Noshtavaa est gigantesque, et les énormes arbres à feuillage persistant, tachetés de chapeaux de neige fraîche, poussent les uns contre les autres, à tel point que souvent la lumière du soleil

# JEU DÈ RÔLE

## PÉRIL AU PALAIS D'ICEWINTER

A9

Notre grande histoire commence au Green Dragon Inn, une chaîne populaire de pavillons bon marché à travers le pays - celui-ci est situé juste à l'extérieur de la capitale de Icewinter, Coraata, avec son magnifique château à couper le souffle. Nos héros voyagent ensemble depuis 2 semaines, se regrouper pour traverser le terrain difficile de la toundra Icewinter. Chacun d'eux a un motif dans cette terre inhospitalière (vengeance, chasse aux reliques, recherche savante, test de qualification de guide), et ils ont découvert qu'ils apprécient leurs entre-prises respectives.

*(Les passages dans les cases grises sont du texte de saveur que vous pouvez lire sur les PC si vous le souhaitez.)*

La foule du soir a commencé à s'infiltrer dans la salle commune de l'auberge pour le dîner et les boissons. Certains des invités sont ombragés et jusqu'à No Good. D'autres y ressemblent. Vous commandez tous le mouton, et alors que vous êtes sur le point de plonger vos dents dans la chair de mouton, la porte s'ouvre, et une suite royale se précipite dans la pièce, la sécurité et fait sortir les habitants minables, ainsi que le propriétaire, le barman, bar wench, et le chef, jusqu'à ce que les seuls qui restent sont vous.

# JEU DE RÔLE INSTRUCTIONS

Le but d'un RPG est de s'amuser pendant que votre groupe part à l'aventure à travers un scénario raconté par votre GM. Vous ne jouez pas vous-même, vous jouez un personnage avec des compétences qui ne sont pas les vôtres, mais qui sont maintenant à vous.

Ce système RPG est très simple: votre MJ annoncera un défi d'attribut et vous lancerez deux dés à six faces. S'il est inférieur au nombre, il échoue. Si c'est le nombre ou plus, il réussit. Aussi simple que cela. Si vous voulez plus de défi, ne comptez pas sur un RPG à un dollar!

Ce système est conçu pour être lâche, et le scénario de ce livre est censé être adapté pour s'adapter à l'histoire au fur et à mesure qu'elle évolue. Amusez-vous bien à y jouer!

## LES ATTRIBUTS

**STR:** votre force musculaire  
**DEX:** dextérité - dans quelle mesure vous pouvez réellement utiliser votre STR

**CON:** constitution, ou plus justement, santé et endurance

**INT:** intelligence

**WIS:** sagesse - plus comme perception et sens

**CHA:** charisme - comment êtes-vous charmant et social?

**HP:** points de dommage. Votre montant de départ est en blanc dans cette case


**GP:** pièces d'or - à peu près, combien de butin vous avez

Vos **COMPÉTENCES** sont des capacités spéciales qui pourraient ne pas être courantes chez les aventuriers moyens. Leur efficacité est largement situationnelle dans le scénario. **Fournitures** est ce que vous commencez avec sous la main au-delà fournitures de camping et d'aventures normales.

## GLOSSAIRE

**GM:** *Maître du jeu*; raconte l'histoire, résout le combat  
**PC:** *Personnage du joueur*; personne jouant un personnage  
**1D6:** un seul dé à six faces  
**Crit:** lancer un 12 (succès) ou 2 (échec)

**GÉNÉRER L'EXEMPLE**



**AVENTURIER HUMAIN, 68 . 81 ANS**

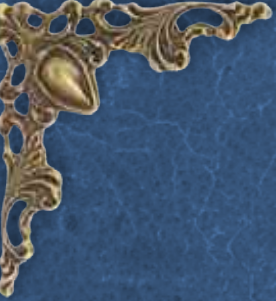
Depuis que «Gen» était jeune, ils voulaient chercher la recompense tangible ultime, mais ils n'ont pas pu à deux. Gen est toujours un greenhorn, et bien qu'ils aient beaucoup de puissance physique, manque de finesse et de grâce. Dans les moments tranquilles, Gen aime jouer aux jeux de cartes.

<b>STR</b>	<b>5</b>	<b>INT</b>	<b>5</b>	<b>HP</b>	(10)
<b>DEX</b>	<b>6</b>	<b>WIS</b>	<b>4</b>	<b>GP</b>	
<b>CON</b>	<b>9</b>	<b>CHA</b>	<b>2</b>		

**COMPÉTENCES**  
 Tir à l'arc, chant et danse, audition inhabituelle, combat à l'épée avec une main non dominante, couture

**Fournitures**  
 Carquois de flèches de feu, épée incurvée d'Arhala, boudrier bouclier, sac de tenue (50 kilos), chapeau vit

**Fournitures supplémentaires**



**A9**

**PÉRIL AU  
PALAIS D'ICEWINTER**

# **JEU DE RÔLE**

