Infernum

Fiches et aides de jeu à imprimer

Les Fondations de l'Imaginaire

QUI ÊTES-VOUS?

TALENT

FLÉAUX

TOURMENTS

MALÉDICTION

LACUNE

RELIQUE

BARDA



FICHE DE

COLOSSE

VALEUR DU DÉFI

✦ 3D6+6 ✦



FLEAUX DU COLOSSE

♦ ♥

♠ ♣



À Quoi Ressemble L'Entrée de la Faille ?

Nombre de Défis :
(2D6 ou 3D6)

Quelle est la Rédemption (Artefact Légendaire) de la Faille :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel

Diffic

Quel

Diffic

Quel

Diffic

Quel

Diffic

Quel

Diffic

est le défi ici ?

ulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

est le défi ici ?

ulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

est le défi ici ?

ulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

est le défi ici ?

ulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

Quel est le défi ici ?

Difficulté :

est le défi ici ?

ulté :

La difficulté de chaque défi est de :
1D6 en temps normal,
2D6 pour l'avant-dernier,
3D6 pour l'ultime Défi.





FICHE DE

Territoires & Domaines

Pour chaque hexagone, piochez une carte pour découvrir les caractéristiques du territoire 𝔗. Si vous utilisez les règles relatives aux domaines, notez également la carte qui représente chaque domaine 𝔇.


n. ESPOIR
Oui, et...
v. FAIRE
n. BLESSURE
Non
v. AUGMENTER
n. ENNEMI
Oui, mais...
v. CACHER
n. MALADIE
Oui
v. TROUVER
n. FOYER
Non, et...
v. CONQUÉRIR
n. SOIN
Oui, et...
v. MOURIR
n. ALLIANCE
Non...
v. JUGER
n. TEMPS
Oui, mais...
v. BLOQUER
n. RUMEUR
Non, mais...
v. VENGER
n. ACCORD
Oui, et...
v. COPIER
n. DOULEUR
Oui, mais...
v. CHANGER
n. CONFRONTATION
Oui
v. PROTÉGER
n. TEST
Non, et...
v. AIDER
n. COLÈRE
Non
v. PRENDRE
n. VOYAGE
Non, et...
v. PLANIFIER
n. BÊTE
Non
v. GAGNER
n. RAGE
Non, mais...
v. VOLER
n. DANGER
Oui, mais...
v. POURSUIVRE
INFÆR
• FAITES VOTRE JET D'ACTION AVEC 3D6 •
• LA VALEUR DES DÉS RÉVÈLE CE QUI SE PASSE •
• LEURS POSITIONS VOUS INSPIRENT DES IDÉES •

ÉPG

NALES •

n. SUCCÈS
○ Oui
v. ACCEPTER

n. VOIE
× Non, mais...
v. PACIFIER

n. ÉCHEC
○ Oui, et...
v. COMMENCER

n. ATTENTION
○ Oui
v. FINIR

n. ILLUSION
× Non, et...
v. DÉCROÎTRE

n. ENVIRONEMENT
○ Oui, mais...
v. IGNORER

n. POUVOIR
× Non
v. DÉCOUVRIR

n. DÉCHU
× Non, mais...
v. GUIDER

n. PEUR
× Non, et...
v. OPPRIMER

n. VIDE
○ Oui...
v. CONTRÔLER

n. MENSONGE
× Non, mais...
v. SAVOIR

n. FOI
○ Oui, et...
v. EXPOSER

n. INDICE
× Non
v. STOPPER

n. RICHESSES
○ Oui, mais...
v. PERDRE

n. PROBLÈME
× Non, et...
v. FAIRE

good

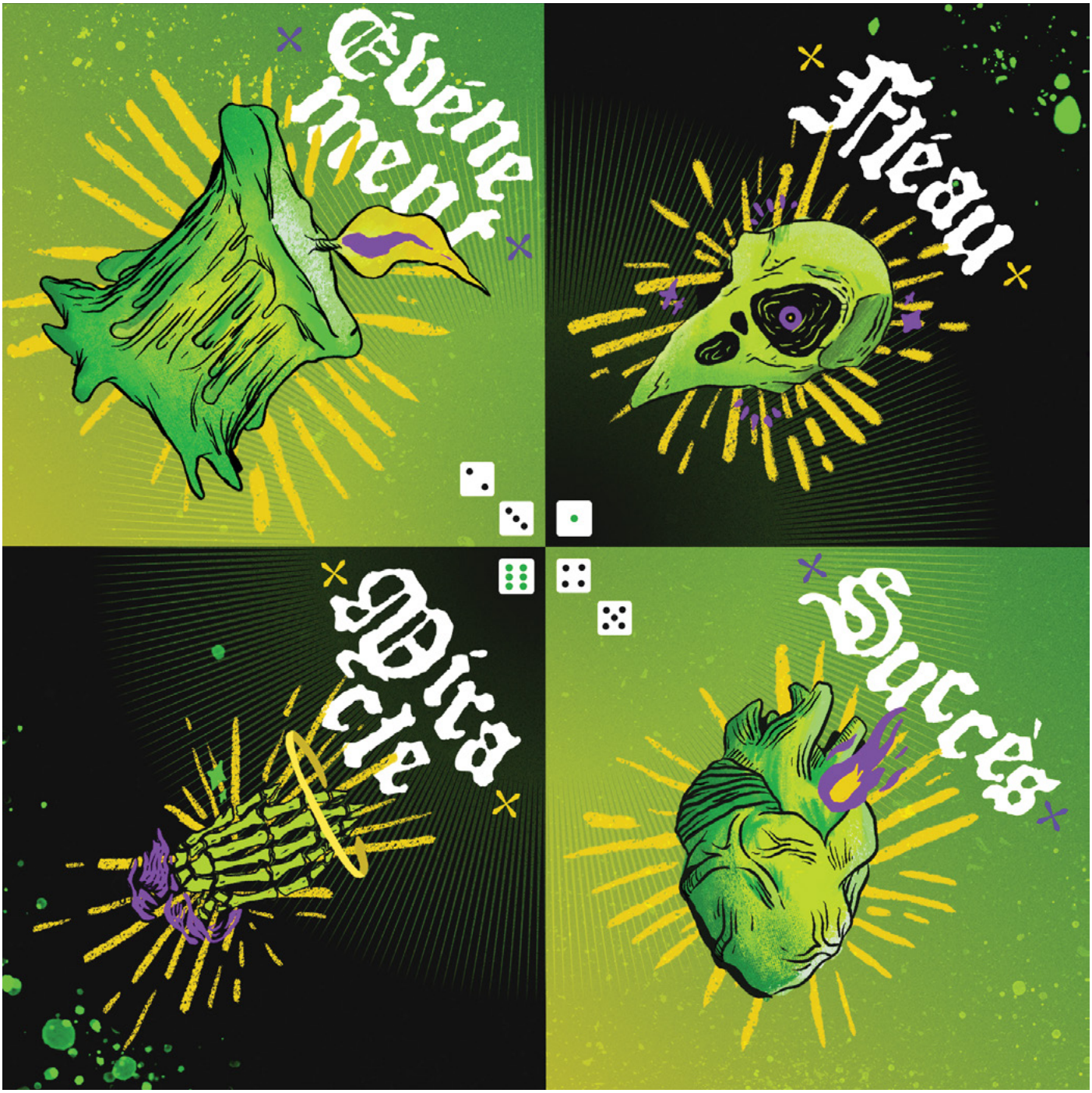


bye

n. PIÈGE
○ Oui
v. RÊVER

n. VÉRITÉ
× Non, mais...
v. TRAHIR

n. EMBUSCADE
○ Oui, et...
v. ERRER


Échec
Fléau
Mort
Succès

La Clé



Quelqu'un a utilisé le pouvoir de la clé : cela signifie qu'il est nécessaire de mettre le récit en pause ou d'en changer un élément. Une fois la fiction ajustée, le joueur qui a tourné la clé peut la retourner pour indiquer que tout lui convient désormais.

La Clé



Si un joueur pense que le récit prend une tournure qui le met mal à l'aise,
IL LUI SUFFIT DE TOURNER LA CLÉ.

Il n'a jamais à s'en justifier.