Infernum

Fiches et aides de jeu à imprimer

Les Fondations de l'Imaginaire

Qui êtes-vous?

Talent

Fléaux

Tourments

Malédiction

La lune

Relique

Barda

Fiche de

Odor

Valeur du défi

3d6+6



Fléaux 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 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 est le défi ici ?
Difficulté :

Quel est le défi ici ?
Difficulté :

Quel est le défi ici ?
Difficulté :

Quel est le défi ici ?
Difficulté :

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.

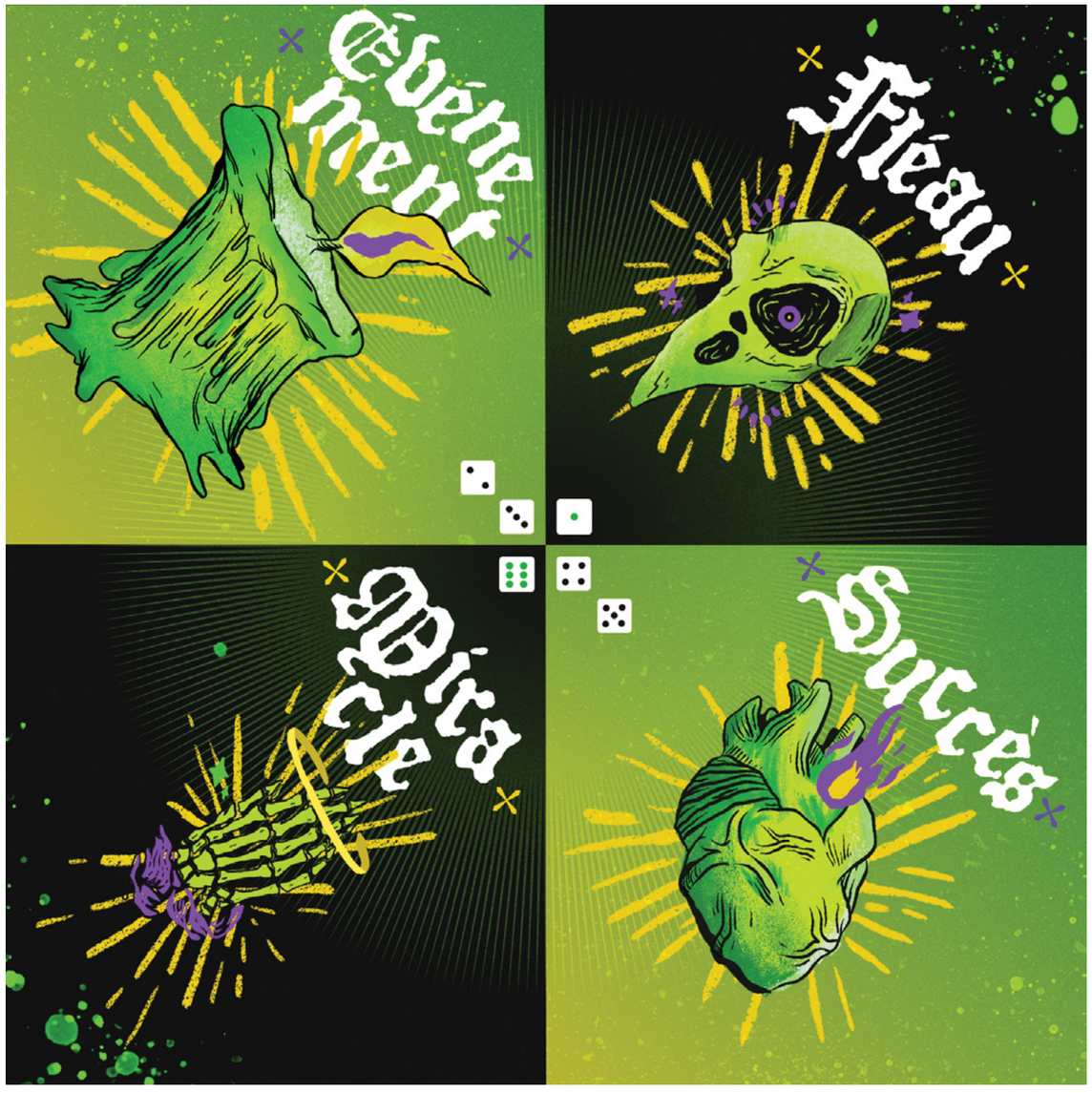
idées infærnales

- n. ESPOIR
  - ○ Oui, et...
  - v. FAIRE
- n. BLESSURE
  - × Non
  - v. AUGMENTER
- n. ENNEMI
  - ○ Oui, mais...
  - v. CACHER
- n. SUCCÈS
  - ○ Oui
  - v. ACCEPTER
- n. VOIE
  - × Non, mais...
  - v. PACIFIER
- n. ÉCHEC
  - ○ Oui, et...
  - v. COMMENCER
- n. MALADIE
  - ○ Oui
  - v. TROUVER
- n. FOYER
  - × Non, et...
  - v. CONQUÉRIR
- n. SOIN
  - × Oui, et...
  - v. MOURIR
- n. ALLIANCE
  - × Non...
  - v. JUGER
- n. ATTENTION
  - ○ Oui
  - v. FINIR
- n. ILLUSION
  - × Non, et...
  - v. DÉCROÎTRE
- n. ENVIRONEMENT
  - ○ Oui, mais...
  - v. IGNORER
- n. POUVOIR
  - × Non
  - v. DÉCOUVRIR
- 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. DÉCHU
  - × Non, mais...
  - v. GUIDER
- n. PEUR
  - × Non, et...
  - v. OPPRIMER
- n. VIDE
  - ○ Oui...
  - v. CONTRÔLER
- n. MENSONGE
  - × Non, mais...
  - v. SAVOIR
- n. CONFRONTATION
  - ○ Oui
  - v. PROTÉGER
- n. TEST
  - × Non, et...
  - v. AIDER
- n. COLÈRE
  - × Non
  - v. PRENDRE
- n. VOYAGE
  - × Non, et...
  - v. PLANIFIER
- n. FOI
  - ○ Oui, et...
  - v. EXPOSER
- n. INDICE
  - × Non
  - v. STOPPER
- n. RICHESSES
  - ○ Oui, mais...
  - v. PERDRE
- n. PROBLÈME
  - × Non, et...
  - v. FAIRE
- n. BÊTE
  - × Non
  - v. GAGNER
- n. RAGE
  - × Non, mais...
  - v. VOLER
- n. DANGER
  - ○ Oui, mais...
  - v. POURSUIVRE

- FAITES VOTRE JET D'**ACTION AVEC 3D6** ·
- LA VALEUR DES DÉS RÉVÈLE CE **QUI SE PASSE** ·
- LEURS POSITIONS VOUS INSPIRENT **DES IDÉES** ·



- n. PIÈGE
  - ○ Oui
  - v. RÊVER
- n. VÉRITÉ
  - × Non, mais...
  - v. TRAHIR
- n. EMBUSCADE
  - ○ Oui, et...
  - v. ERRER





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.



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.