



LA VOIE DU CORBEAU

NOM : _____

ESPÈCE : _____ (P. ____)

CADRE DE JEU : _____ (P. ____)

CYCLE DE VIE : _____ (P. ____)

LES TABLES DE TIRAGE D'ÉVÉNEMENTS EN VOL ET AU SOL SONT P. 42-45

PORTRAIT

DESCRIPTION ET NOTES

BLESSURES :

COMPÉTENCES

POUR VOUS SOUVENIR DES COMPÉTENCES DANS LESQUELLES VOUS AVEZ L'AUTORITÉ, SOULIGNEZ-LES

VOYAGE & EXPLORATION

- VOLER
- SAUTILLER
- CHERCHER
- S'ORIENTER

INTERACTION SOCIALE

- FRATERNISER
- SIGNALER
- EFFRAYER
- SÉDUIRE

OUTILS & RITUELS

- PARADER
- CHANTER
- UTILISER UN OBJET
- PRENDRE SOIN DE SOI

COMBAT

- BECQUER
- GRIFFER
- PLONGER
- ÉVITER

OBJETS TRANSPORTÉS

(2 AU MAXIMUM, SAUF MENTION CONTRAIRE)



Les marais

La cascade

La forêt

Un village

La ville

Le château

Un village

La ville portuaire

Les montagnes

L'île

L'épave

Les montagnes

L'église

Le cimetière

Le village

La cascade

Les Brumes

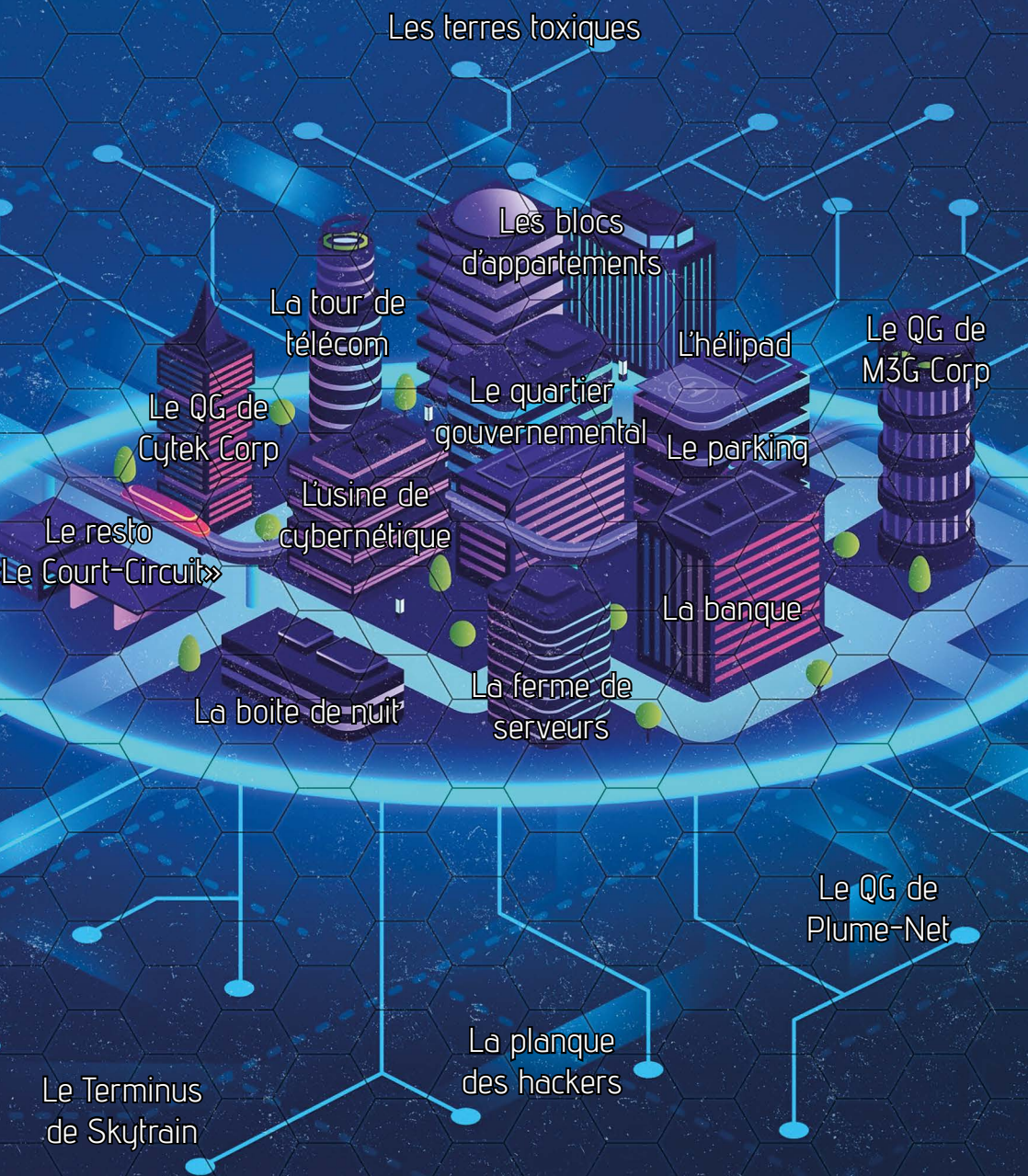
Le château sinistre

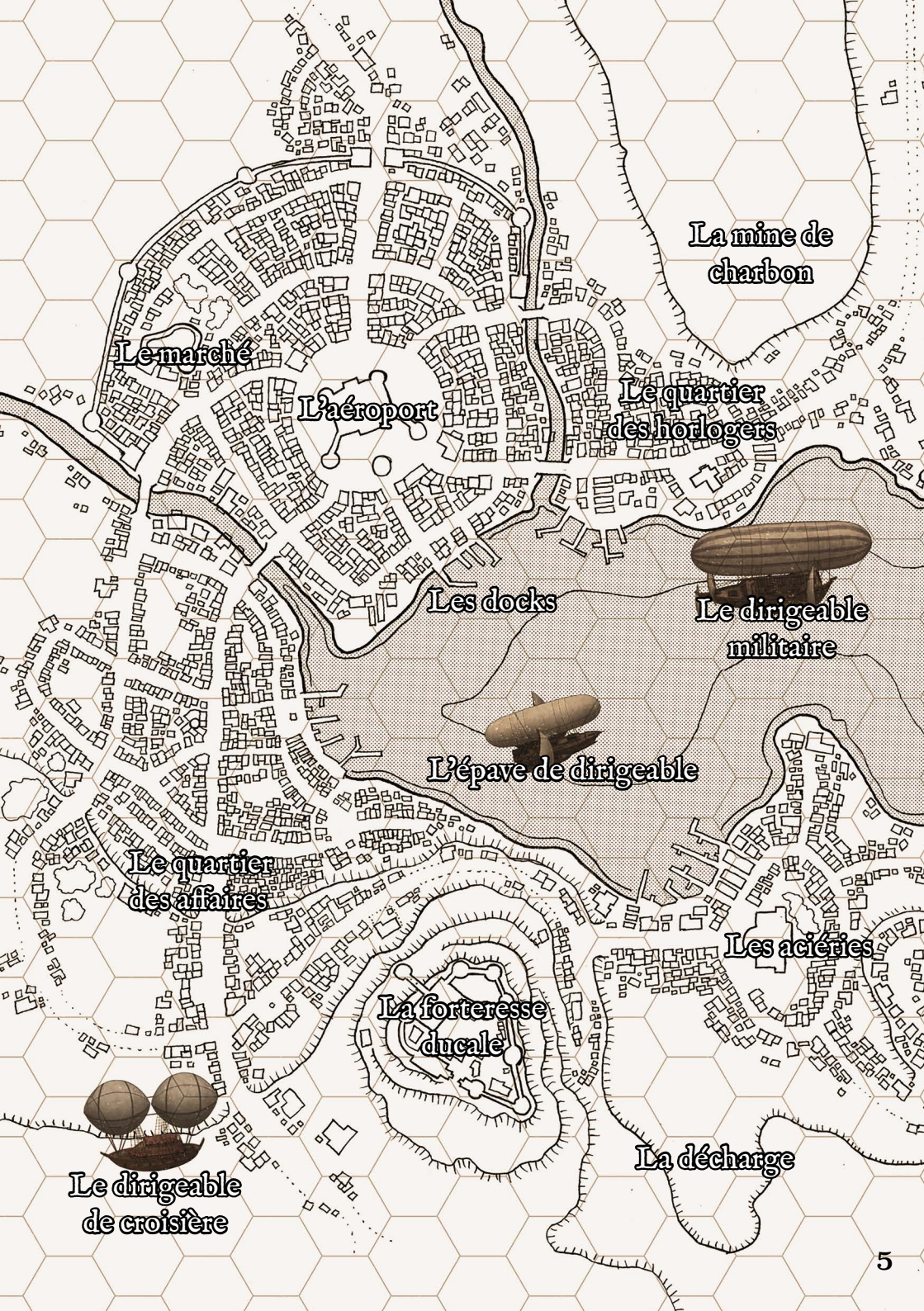
Le lac hanté

La ville fantôme

La forêt morte

Les marais





La mine de
charbon

Le marché

L'aéroport

Le quartier
des horlogers

Les docks

Le dirigeable
militaire

L'épave de dirigeable

Le quartier
des affaires

Les aciéries

La forteresse
ducale

La décharge

Le dirigeable
de croisière



Le parking

La statue

La gare

Le quartier
résidentiel

Le lac de
plaisance

La mairie

La grande rue

Le jardin
public

Le quartier
des affaires

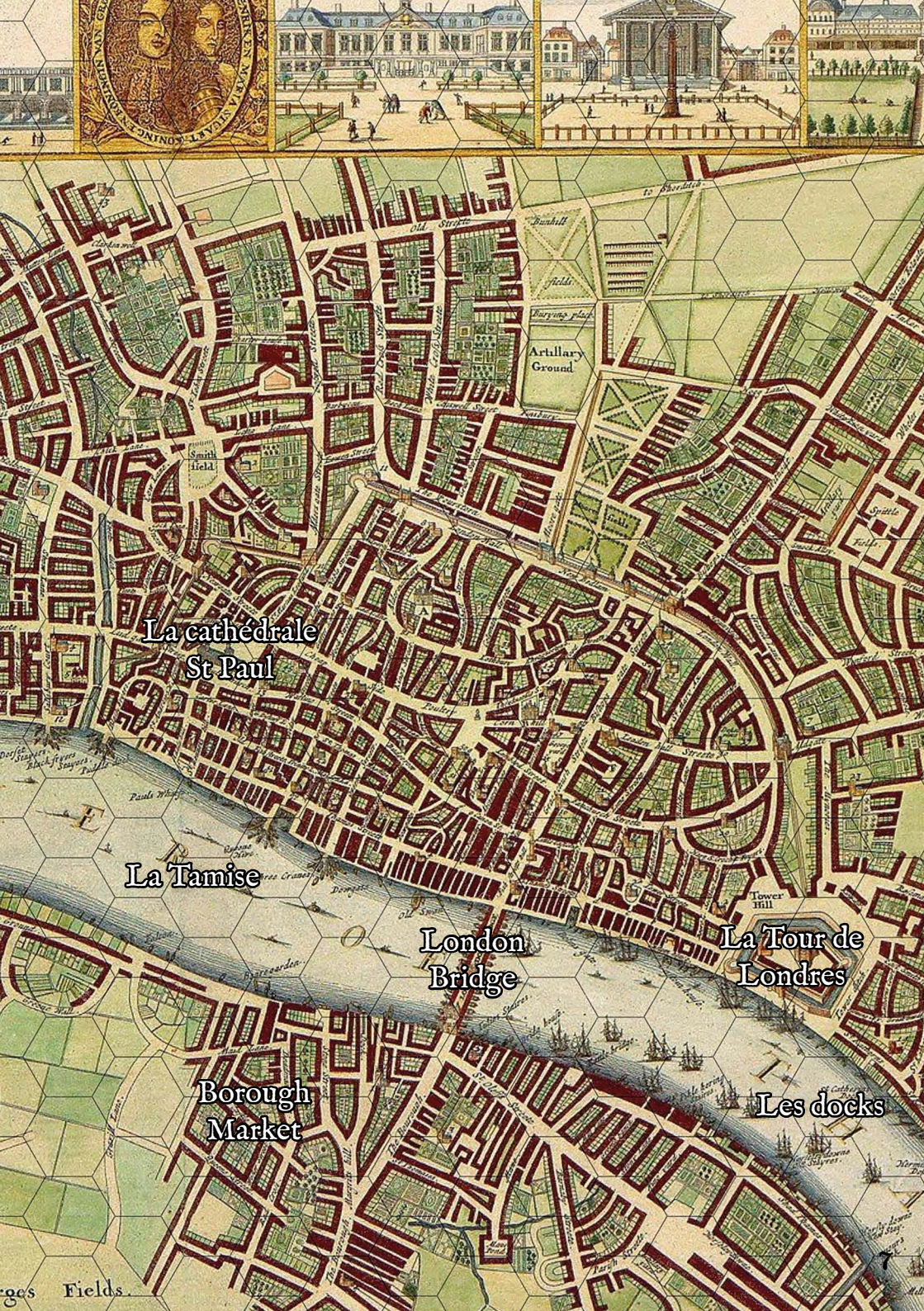
Le centre
commercial

La fontaine

Le parc

La zone
industrielle

Le terrain
de sport



La cathédrale
St Paul

La Tamise

London
Bridge

La Tour de
Londres

Borough
Market

Les docks

Fields

Les accroches du

Les objectifs du

A

2

3

4

5

6

7

8

9

10

V

D

R



Les objets du (cartes rouges)

A

2

3

4

5

6

7

8

9

10

V

D

R



Les objets du (cartes noires)

A

2

3

4

5

6

7

8

9

10

V

D

R

Les personnages du

	 	 
A		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
V		
D		
R		

Les lieux du

	 	 
A		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
V		
D		
R		



