

# L'Antre des dragons

## Carte 1

### Légende explicative

7

Référence au résumé

§ 10

Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange

Demande d'objet ou de sortilège;  
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé



### 7 Village de la Pierre-qui-Mue



# L'Antre des dragons

## Carte 2

### Légende explicative



Référence au résumé

§ 120

Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange

Demande d'objet ou de sortilège;  
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

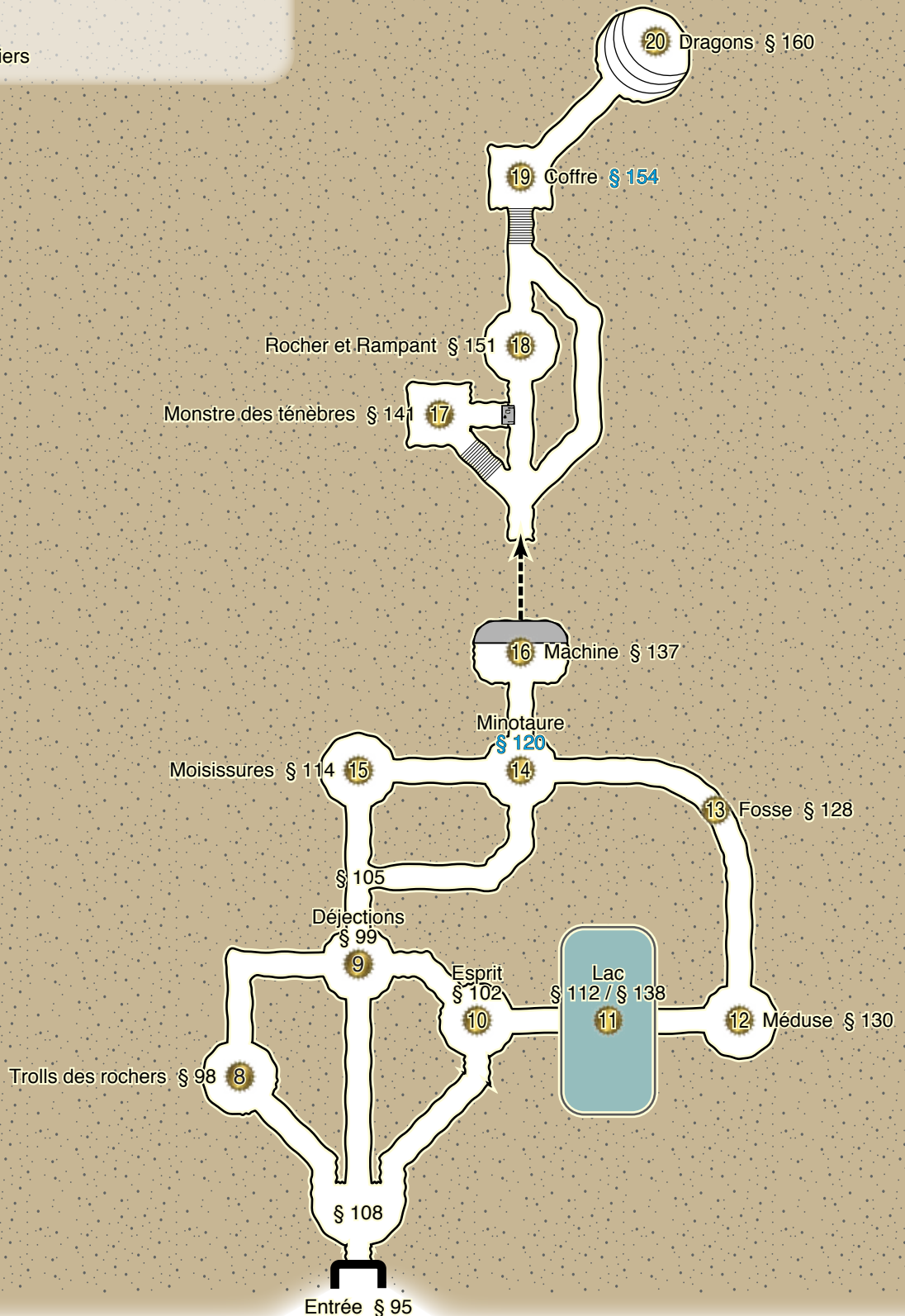
Lien à l'intérieur du résumé



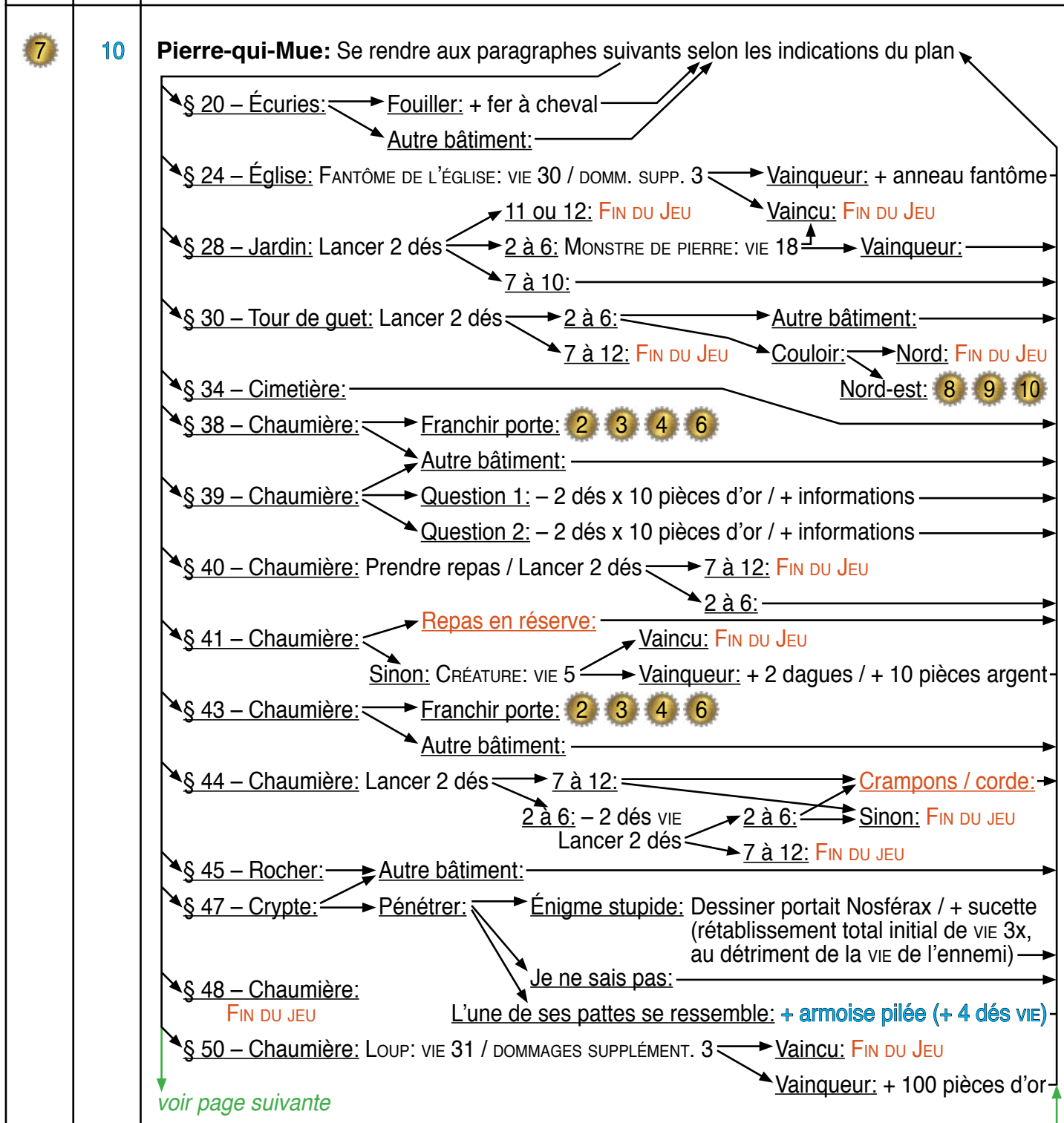
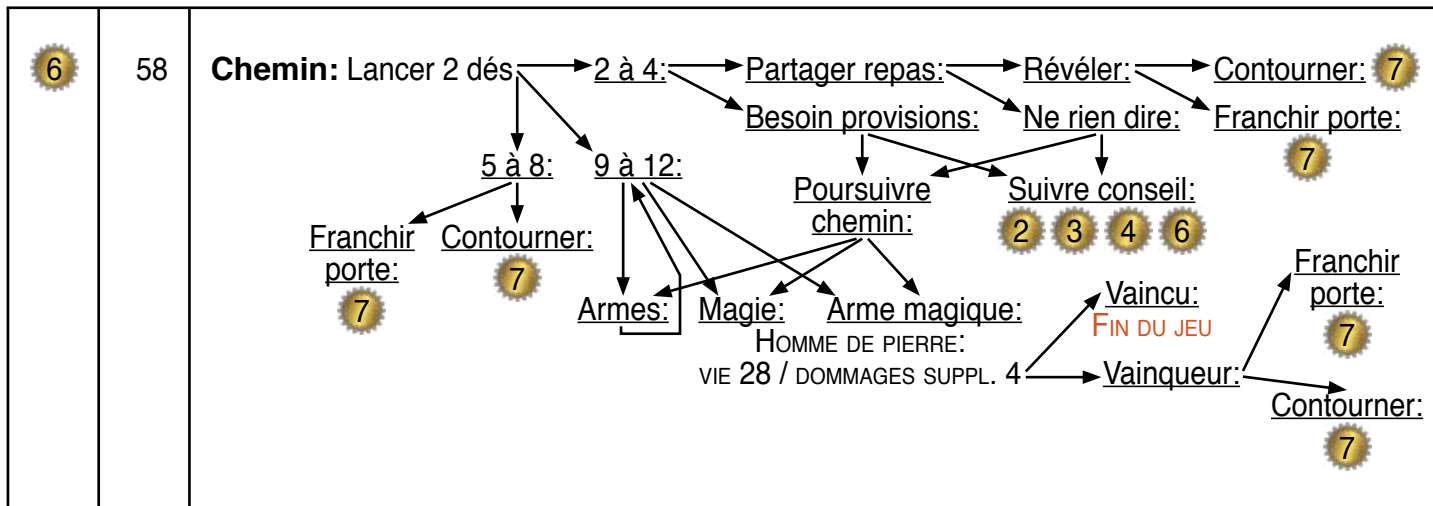
Porte

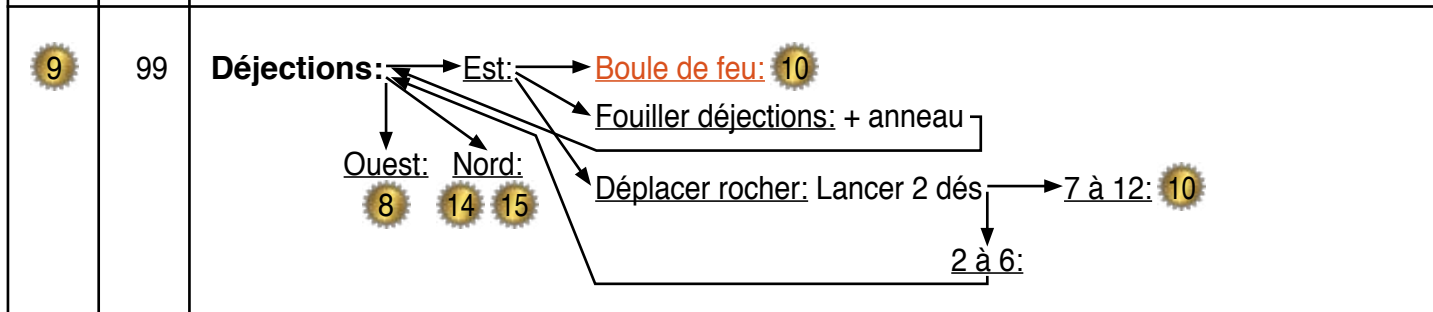
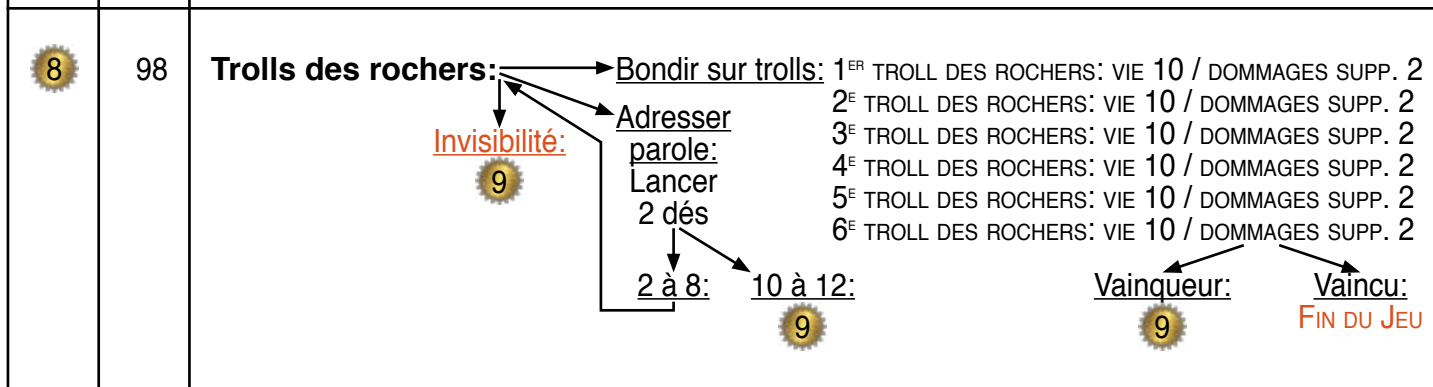
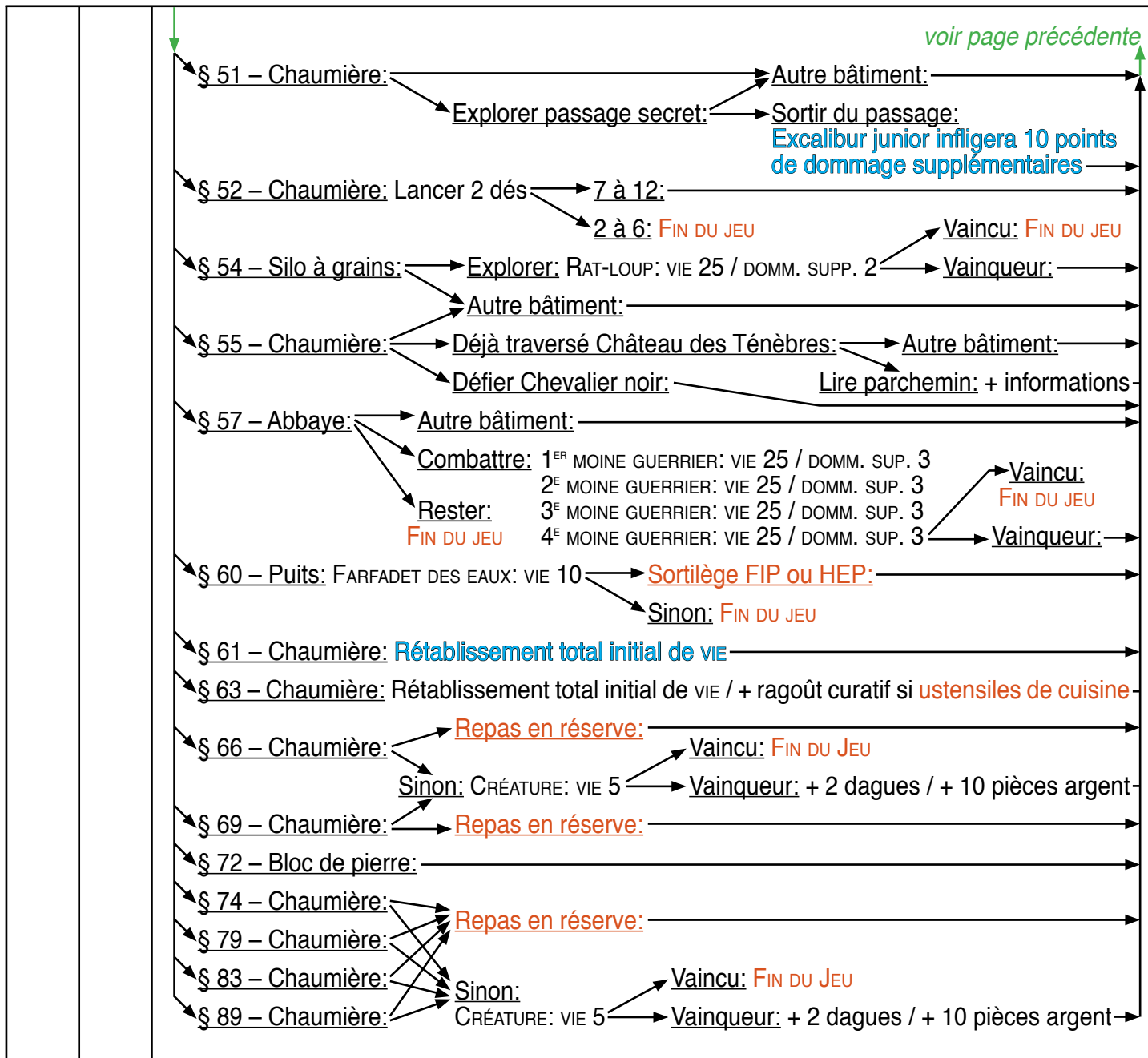


Escaliers



<p>1</p>	<p>Intro</p>	<p><b>Merlin:</b> → <u>Accompli Château des ténèbres:</u> + épée Excalibur junior / + pourpoint en peau de dragon / + objets ramenés du Château des ténèbres</p> <p>↓</p> <p><b>Sinon:</b> + épée Excalibur junior → + 2 dés de pièces d'or / Possibilité d'acheter nourriture, objets, armes et armures / + sortilèges de magie</p> <p style="text-align: center;">             Chemin § 155: <u>2</u>    Chemin § 58: <u>6</u>    Chemin § 65: <u>4</u>    Chemin § 21: <u>3</u> </p>
<p>2</p>	<p>155</p>	<p><b>Impasse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Chemin § 58: <u>6</u></li> <li>→ Chemin § 65: <u>4</u></li> <li>→ Chemin § 21: <u>3</u></li> </ul>
<p>3</p>	<p>21</p>	<p><b>Gouffre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Corde ou crampons ou hache:</u> → Descendre falaise: → Réfléchir: → Tenter aventure: Lancer 2 dés</li> <li>→ Sauter: Lancer 2 dés</li> <li>→ Forêt: <u>4</u> <b>PRENDRE RISQUE</b></li> <li>→ Abattre arbre: Lancer 2 dés</li> <li>→ 2 à 6: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ 2 à 6: → 7 à 12 / 2 à 9: Lancer 2 dés</li> <li>→ 7 à 12: Lancer 2 dés</li> <li>→ 9 à 12: Lancer 2 dés → 2 à 8: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ 2 à 4: <u>4</u> <b>PRENDRE RISQUE</b></li> <li>→ 5 à 7: <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u> <u>6</u></li> <li>→ 8 à 12: <u>6</u></li> <li>→ 7 à 12: Lancer 2 dés → 10 à 12: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ 2 à 6: <b>FIN DU JEU</b></li> </ul>
<p>4</p>	<p>65</p>	<p><b>Bois:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Prendre risque:</u> Lancer 2 dés → 2 à 6: Lancer 2 dés → 7 à 12: → Gourde ou bottes ou luth ou harpe: <u>5</u></li> <li>→ Revenir sur ses pas: <u>2</u> <u>3</u> <u>4</u> <u>6</u></li> <li>→ 7 à 12 / 2 à 6: Lancer 2 dés → 2 à 6: → Sinon: - tous les objets sauf armes et armure <u>5</u></li> <li>→ 7 à 12: LOUP SIFFLEUR: VIE 15 / DOMM. SUPPL. 0</li> <li>→ Vaincu: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ Vainqueur ou Réaction amicale: <u>5</u></li> </ul>
<p>5</p>	<p>11</p>	<p><b>Clairière:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Bavarder avec lapin: LAPIN BANC: VIE 25 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 - 2 force d'attaque durant ce combat</li> <li>→ S'asseoir: → Faire confiance: <u>3</u></li> <li>→ Sinon: → Vainqueur: → Perdu 3 assauts consécutifs: Lancer 2 dés</li> <li>→ Aller au § 11: <u>4</u></li> <li>→ Aller au § 65: <u>4</u></li> <li>→ Vaincu: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ S'enfuir: <u>4</u> <b>PRENDRE RISQUE</b></li> <li>→ 2 à 4: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>→ 5 à 8: Poursuivre combat</li> <li>→ 9: Vainqueur ou fuite</li> <li>→ 10 à 12: <u>4</u> <b>PRENDRE RISQUE</b></li> </ul>





<p>10</p>	<p>102</p>	<p><b>Esprit:</b> – 10 VIE / ESPRIT: VIE 25 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → <b>Vaincu:</b> FIN DU JEU</p> <p style="text-align: center;"><b>Vainqueur:</b></p> <p style="text-align: center;">Sud: 8 9 10    Nord-ouest: 9    Est: 11 § 112</p>
<p>11</p>	<p>112 138</p>	<p><b>Lac:</b> → <b>Canot:</b> Lancer 2 dés → 5 à 12: → <b>Sinon:</b> Lancer 2 dés → <b>Si 11 ou 12:</b> 12</p> <p>→ <b>Nager:</b> POISSON: VIE 10 → 2 à 4: 12 → <b>Sortilège AEP:</b> 12</p> <p><b>Lac:</b> → <b>Canot:</b> 10 → <b>Vaincu:</b> FIN DU JEU    <b>Vainqueur en ≤ 3 assauts:</b> 12</p> <p>→ <b>Si 2 à 10 ou si ≤ VIE:</b> FIN DU JEU    <b>Si résultat x 4 &gt; VIE:</b> Résultat détermine nouveau total initial de VIE 12</p>
<p>12</p>	<p>130</p>	<p><b>Méduse:</b> → <b>Combattre:</b> MÉDUSE: VIE 100 → <b>Vaincu ou perdu 3 assauts d'affilée:</b> FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Invisibilité:</b> → <b>Vainqueur:</b> + 200 000 pièces d'or</p> <p>→ <b>Se défiler:</b> Lancer 2 dés → 2 à 6: → <b>Galerie § 128:</b> 13</p> <p>→ 7 à 12: → <b>Galerie § 138:</b> 11 § 138</p>
<p>13</p>	<p>128</p>	<p><b>Fosse:</b> – 2 dés VIE → <b>Corde et crampons:</b> → <b>Passage § 120:</b> 14</p> <p>→ <b>Sinon:</b> FIN DU JEU    → <b>Passage § 130:</b> 12</p>
<p>14</p>	<p>120</p>	<p><b>Minotaure:</b> MINOTAURE → <b>Minotaure est le premier à perdre 10 VIE:</b></p> <p>→ <b>Pip est le premier à perdre 10 VIE:</b> + cassette (à ouvrir une fois mort en se rendant au § 143: + clef) 13 15 16</p> <p>→ <b>Coffres 1 et 3:</b> + code <sup>1)</sup> Lancer 2 dés → 2 à 5: FIN DU JEU    6 à 12: 13 15 16</p> <p>→ <b>Coffres 1 et 2:</b> 13 15 16 → <b>Coffre 2 et cassette:</b> + clef + antidote venin serpent 13 15 16</p> <p>→ <b>Coffres 2 et 3:</b> + antidote venin serpent + code <sup>1)</sup> 13 15 16 → <b>Coffre 3 et cassette:</b> + clef + code <sup>1)</sup> 13 15 16</p> <p>→ <b>Coffre 1 et cassette:</b> + clef Lancer 2 dés → 2 à 5: FIN DU JEU    6 à 12: 13 15 16</p> <p><sup>1)</sup> Moi, Ethelberg, moine guerrier, m'étant lié d'amitié avec le monstre à tête de taureau affirme que seule la clé contenue dans le coffret peut permettre l'accès à l'antre des cracheurs de feu.</p>
<p>15</p>	<p>114</p>	<p><b>Moisissures:</b> FIN DU JEU</p>
<p>16</p>	<p>137</p>	<p><b>Machine:</b> 1<sup>ER</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    7<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p>2<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    8<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p>3<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    9<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p>4<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    10<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p>5<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    11<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p>6<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3    12<sup>E</sup> NAIN: VIE 10 / DOMM. SUPP. 3</p> <p style="text-align: right;">→ <b>Vaincu:</b> FIN DU JEU</p> <p style="text-align: right;">→ <b>Vainqueur de 10 nains:</b> voir page suivante</p>

		<p style="text-align: right; color: green;">Vainqueur de 10 nains:</p> <p>Clef et 3 leviers vers haut: Nord-ouest: 17</p> <p>Clef et 3 leviers vers bas: 17</p> <p>Clef et 1 levier vers haut, 2 leviers vers bas: 8 9 10</p> <p>Clef et 2 leviers vers haut, 1 levier vers bas: 8 9 10</p> <p>3 leviers vers haut: FIN DU JEU</p> <p>3 leviers vers bas: FIN DU JEU</p> <p>1 levier vers haut, 2 leviers vers bas: FIN DU JEU</p> <p>2 leviers vers haut, 1 levier vers bas: FIN DU JEU</p>
17	141	<p><b>Monstre des ténèbres:</b> MONSTRE: VIE 80 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: + baguette magique 18</p>
18	151	<p><b>Rocher et Rampant:</b> Lancer 2 dés</p> <p>2 à 9: Boule de feu: 10 à 12: Lancer deux dés</p> <p>2 à 9: Baguette magique: - 25 VIE</p> <p>2 à 9: Sinon: FIN DU JEU</p> <p>10 à 12: Lancer deux dés</p> <p>9 à 12: FIN DU JEU</p> <p>2 à 8: RAMPANT: VIE 20</p> <p>Vainqueur: 19</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p>
19	154	<p><b>Coffre:</b></p> <p>Ouvrir coffre: Lire parchemin: + informations sur coffre</p> <p>Mancœuvrer rubis: - 30 VIE</p> <p>Forcer serrure:</p> <p>Soulever couvercle: Lancer 2 dés</p> <p>2 à 4:</p> <p>5 à 12: FIN DU JEU</p> <p>Balayer revers de main: FIN DU JEU</p> <p>Autre arme: - arme</p> <p>Écarter avec Excalibur junior:</p> <p>Boule de feu ou sortilège:</p> <p>Attendre: - 15 VIE</p> <p>5 FORMES à VIE 4 - 15 VIE et - 1 Forme si perte d'un assaut</p> <p>Attaquer: 6 FORMES à VIE 4 - 15 VIE et - 1 Forme si perte d'un assaut</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: + globe du Maître des dragons 20</p>
20	160	<p><b>Dragons:</b> Lancer 2 dés</p> <p>2 à 9: DRAGON DE BRONZE: VIE 150 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 5</p> <p>10 à 12: - globe du Maître des dragons - moitié des points de VIE</p> <p>8 9 10</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU</p>