

Le Château des âmes damnées

Carte 1

Légende explicative

4

Référence au résumé

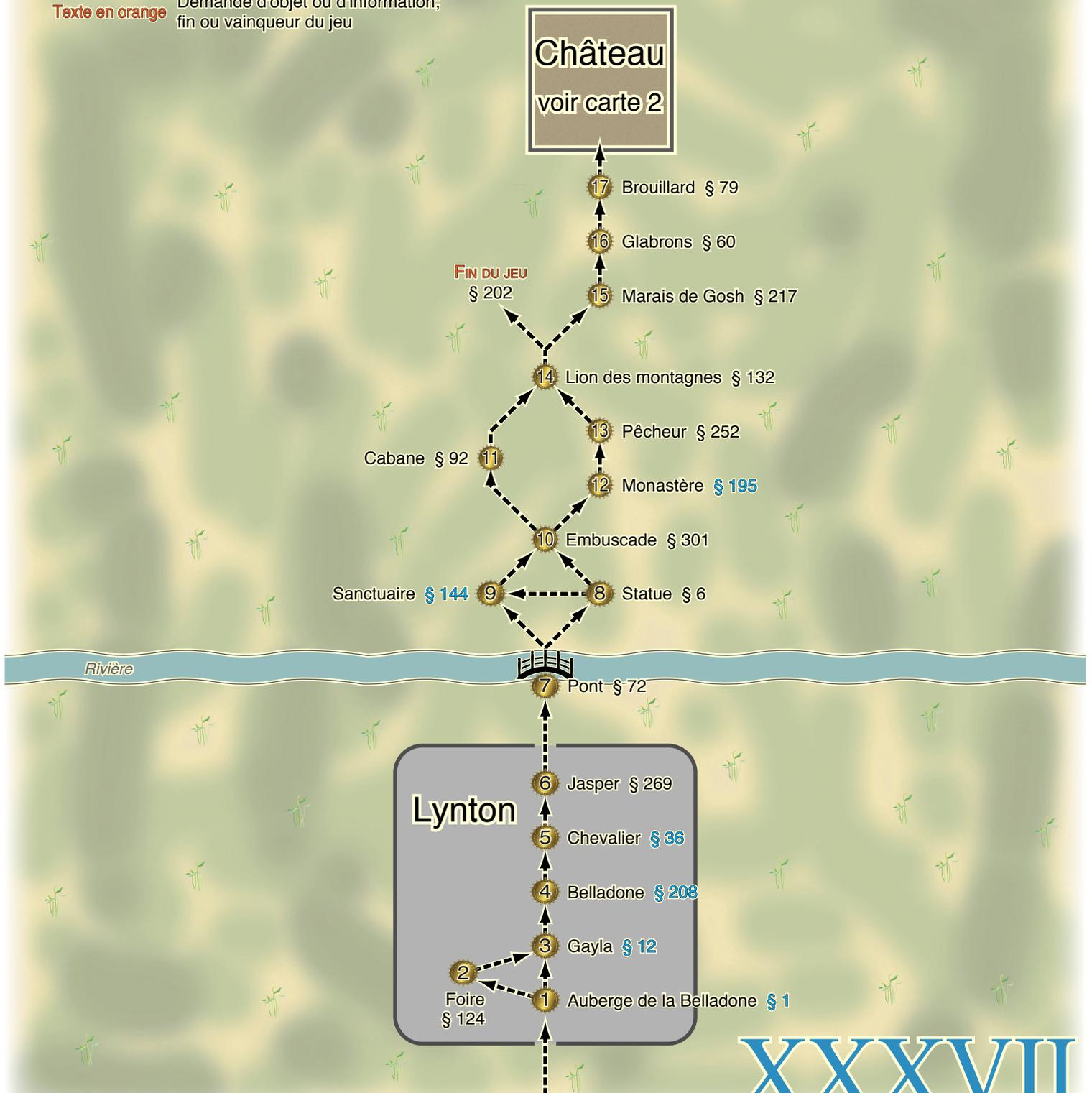
§ 208

Emplacement d'un objet recherché:

1. Larme d'Elvira
2. Fleur de belladone
3. Boule de cristal
4. Fragment d'armure de chevalier
5. Cendres d'un saint
6. Cheveux de nonne

Texte en orange

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu



Le Château des âmes damnées

Carte 2

Légende explicative



Référence au résumé

§ 208

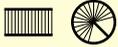
Emplacement d'un objet recherché

Texte en orange

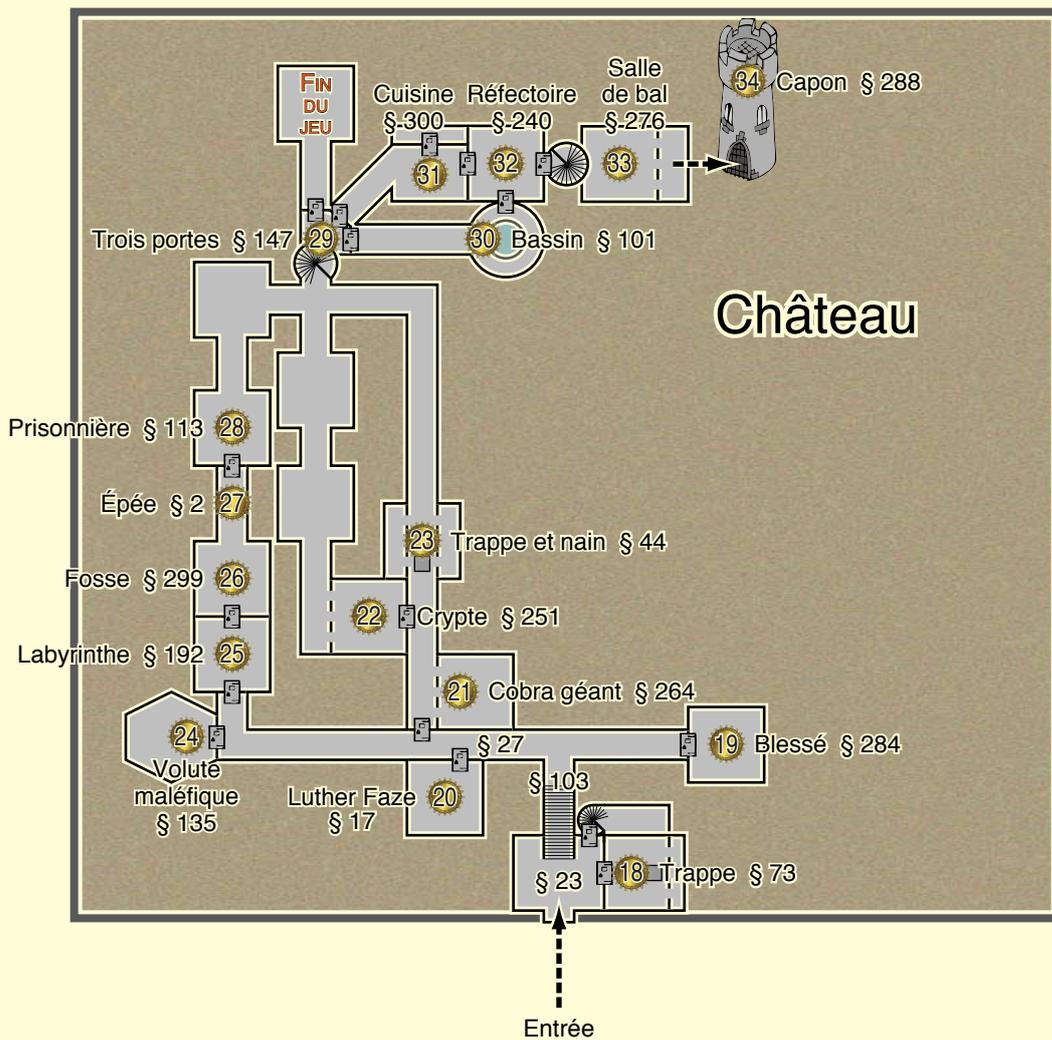
Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

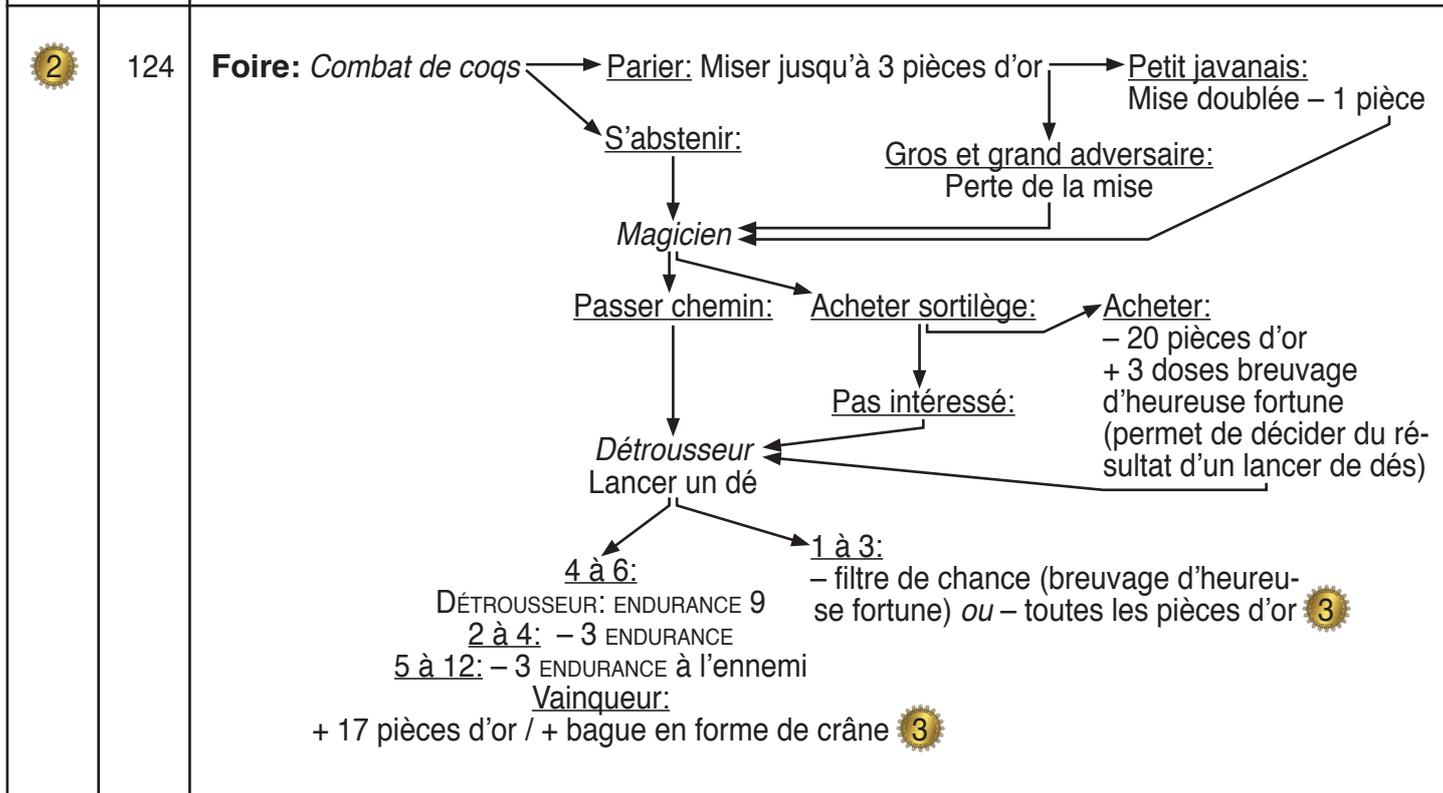
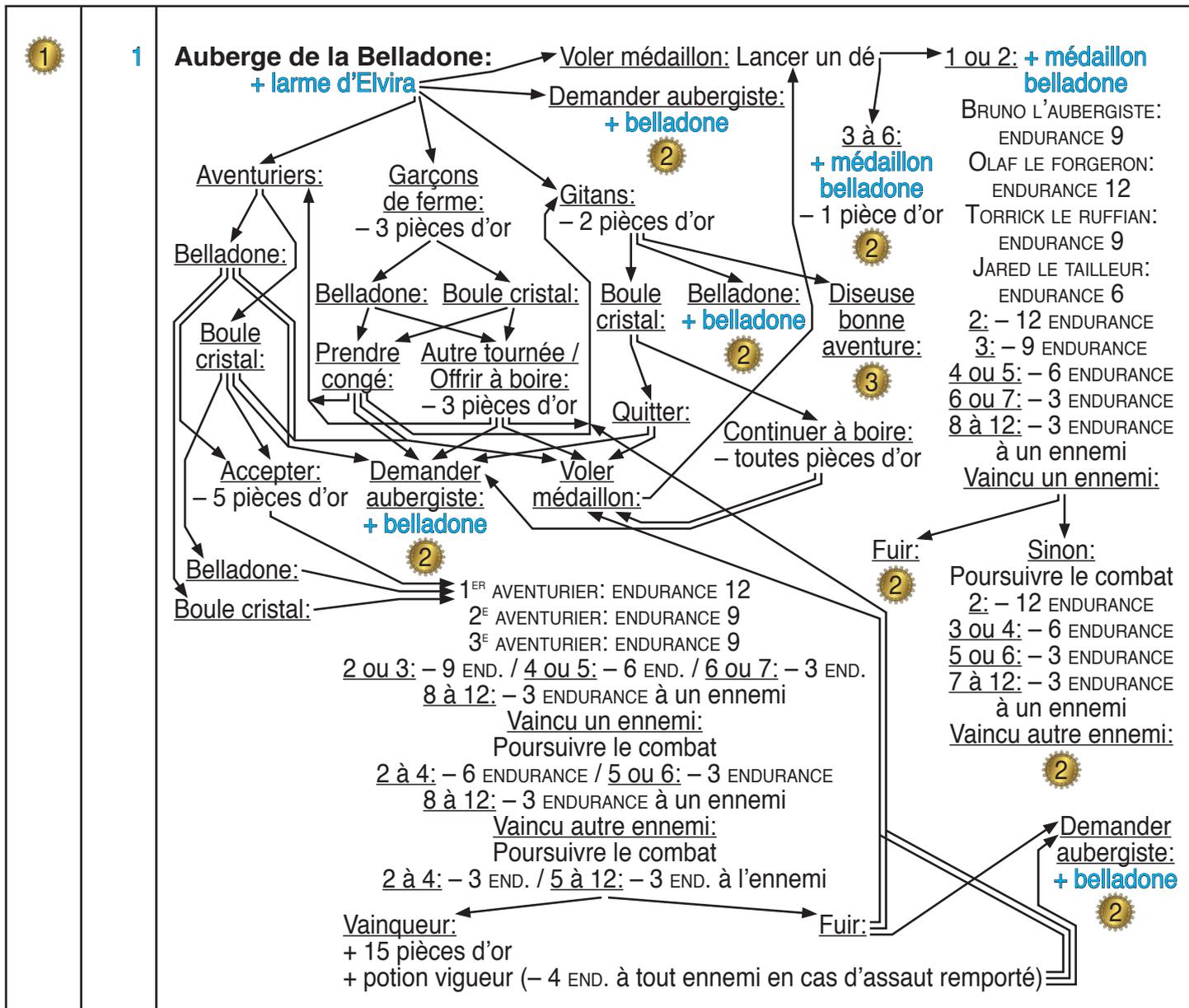


Porte



Escaliers





| | | |
|----------|------------|--|
| <p>3</p> | <p>12</p> | <p>Gayla:</p> <ul style="list-style-type: none"> Lire l'avenir: - 1 pièce d'or / - 1 total de départ d'ENDURANCE / + boule cristal 4 Lire son propre avenir: 1^{ER} GITAN: END. 12 / 2 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 2^E GITAN: END. 12 / 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi Prendre un verre: + boule cristal 4 Voler boule cristal: + boule cristal Lancer deux dés Si ≤ PSI: 4 Si > PSI: - 1 point lors des prochains lancers de dés 4 |
| <p>4</p> | <p>208</p> | <p>Belladone:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Voler médaillon: Lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> 1 ou 2: + médaille belladone 3 à 6: + médaille belladone S'adresser aubergiste: + belladone Tournoi: 5 Rothgar: + fragment armure 6 <p>BRUNO L'AUBERGISTE: END. 9 RANVIL LE CATCHEUR: END. 15 2 ou 3: - 6 ENDURANCE 4 ou 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 END. à un ennemi Vaincu un ennemi: Poursuivre le combat 2 à 4: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur:</p> |
| <p>5</p> | <p>36</p> | <p>Chevalier:</p> <ul style="list-style-type: none"> Exposer mission: + fragment armure 6 Ôter son caque: PREUX CHEVALIER: ENDURANCE 15 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE Ruse: + 3 pièces d'or Payer 1 ou 2 pièces: - 1 ou 2 pièces d'or + fragment armure 6 Payer 3 pièces: - 3 pièces d'or + fragment armure 6 Vainqueur: + fragment armure 6 Demander grâce: - épée (- 1 ENDURANCE à chaque lancer de dés) + fragment armure 6 <p>7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</p> |
| <p>6</p> | <p>269</p> | <p>Jasper: + 2 ENDURANCE / + 4 doses de potion de guérison (+ 4 ENDURANCE par dose) + informations / + talisman</p> <ul style="list-style-type: none"> Épée: 7 Sinon: - 15 pièces d'or ou - 1 dose potion de guérison / + épée 7 |
| <p>7</p> | <p>72</p> | <p>Pont:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'acquitter du péage: - 4 pièces d'or Ignorer et traverser: <ul style="list-style-type: none"> Payer amende: - 7 pièces d'or Affronter: <ul style="list-style-type: none"> GARDIEN DU PONT: ENDURANCE 12 2 à 7: - 3 ENDURANCE / 8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: + 16 pièces d'or / + poudre de Spidipinpin (+ 1 force d'attaque à chaque assaut durant un combat) + amulette de jade en forme de corne 8 Reprendre route: 8 Demander endroit: 9 |

| | | |
|-----------|------------|--|
| <p>8</p> | <p>6</p> | <p>Statue: → <u>Regarder:</u> + bouquet de fleurs → <u>Inspection / Attendre:</u> Lancer un dé</p> <p>→ <u>Poursuivre route:</u> 10</p> <p>→ <u>Déposer pièce:</u> - 1 pièce d'or → <u>Repartir:</u> 10</p> <p>→ <u>Poursuivre route:</u> 10</p> <p>→ 4 à 6: 9</p> <p>→ 1 à 3: 10</p> |
| <p>9</p> | <p>144</p> | <p>Sanctuaire: → <u>Rester:</u> → <u>Sinon:</u> + cendres de saint 10</p> <p>→ <u>Poursuivre route:</u> 10</p> <p>→ <u>Meurtre sur conscience:</u> ANGE EXTERMINATEUR: ENDURANCE 15</p> <p>2 à 6: - 3 ENDURANCE</p> <p>7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p><u>Vainqueur:</u> + cendres de saint 10</p> |
| <p>10</p> | <p>301</p> | <p>Embuscade: → <u>Rescousse du garde:</u> MAJI DENT DE CHIEN: ENDURANCE 9</p> <p>→ <u>Cribler brigands de flèches:</u> PACOUL L'AIGRI: ENDURANCE 9</p> <p>→ <u>Ne pas se mêler:</u> 11</p> <p>→ <u>Lancer un dé 5 fois</u></p> <p>→ <u>Obtenu 3 à 5 fois ≥ à 3:</u> 12</p> <p>→ <u>Sinon:</u> KNOT LE BARBARE: ENDURANCE 12</p> <p>GRÉGOIRE LE FOURBE: ENDURANCE 6</p> <p>FRED LE FOU: ENDURANCE 9</p> <p>BOZO-BEURK: ENDURANCE 9</p> <p>2: - 12 ENDUR. / 3 ou 4: - 9 ENDUR.</p> <p>5 ou 6: - 6 END. / 7 ou 8: - 3 END.</p> <p>9 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi</p> <p>→ <u>Fuir:</u> 11</p> <p>→ <u>Vaincu un ennemi:</u> Poursuivre le combat</p> <p>2 ou 3: - 9 ENDURANCE</p> <p>4 ou 5: - 6 END. / 6 ou 7: - 3 END.</p> <p>8 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi</p> <p>→ <u>Fuir:</u> 11</p> <p>→ <u>Vaincu un ennemi:</u> Poursuivre le combat</p> <p>2 à 4: - 6 ENDUR. / 5 ou 6: - 3 END.</p> <p>7 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi</p> <p>→ <u>Fuir:</u> 11</p> <p>→ <u>Vaincu un ennemi:</u> Poursuivre le combat</p> <p>2 à 4: - 3 ENDURANCE</p> <p>5 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</p> <p>→ <u>Fuir:</u> 11</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> 12</p> <p>→ <u>Fuir:</u> 11</p> |
| <p>11</p> | <p>92</p> | <p>Cabane: → <u>S'y rendre:</u> → <u>Se joindre:</u> → <u>Sommeil des braves:</u> OGRE GRULL: ENDUR. 15</p> <p>→ <u>Planter camp en plein air:</u> + 1 ENDURANCE 14</p> <p>→ <u>Monter la garde:</u> 2 à 6: - 3 ENDURANCE</p> <p>7 à 12: - 3 END. à l'ogre</p> <p>→ <u>S'esquiver par fenêtre:</u> - 1 objet principal - toutes les pièces d'or 14</p> <p>→ <u>Dégainer:</u> OGRE GRULL: ENDUR. 12</p> <p>2 à 6: - 3 ENDURANCE</p> <p>7 à 12: - 3 END. à l'ogre</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> + 5 pièces d'or + anneau de lumière / + potion bleue (boire au § 95: + 6 END.) 14</p> |

| | | |
|-----------|------------|---|
| <p>12</p> | <p>195</p> | <p>Monastère: Annulation d'éventuels sorts / Rétablissement ENDURANCE de départ</p> <p style="text-align: center;"> Sinon: + cheveux de nonne 13 </p> <p style="text-align: right; color: orange;"> Amulette de jade en forme de corne: FIN DU JEU </p> |
| <p>13</p> | <p>252</p> | <p>Pêcheur:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Saluer: → Aider: + anneau de lumière 14 → Passer chemin: 14 → Passer sans mot: 14 |
| <p>14</p> | <p>132</p> | <p>Lion des montagnes:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dégainer épée: LION DES MONTAGNES: ENDURANCE 8 2 à 7: - 3 ENDUR. / 8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi → Grimper falaise: → Rester là: 15 → Attendre / Aider: + information 15 → Vainqueur: 15 → Fuite dès troisième assaut: 15 |
| <p>15</p> | <p>217</p> | <p>Marais de Gosh:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Examiner boule: → S'approcher arbre: 16 → Passer chemin: → Passer chemin: 16 → Vérifier sac / Ouvrir sac à dos: → Poursuivre route: 16 → Retourner à Lynton: FIN DU JEU |
| <p>16</p> | <p>60</p> | <p>Glabrons:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Jeter épée: - épée (- 1 point à chaque lancer de dés) / + 1 ENDURANCE 17 → Allumer lanterne: FIN DU JEU → Anneau de lumière: + 1 ENDURANCE 17 |
| <p>17</p> | <p>79</p> | <p>Brouillard:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Fixer château du regard: → Cendres de saint: - cendres de saint → Larme d'Elvira: - larme → Potion guérison: - potion → Autre stratégie: → Objet: → Larme d'Elvira: - larme → Chemins détournés: → Fermer yeux: → Belladone: → 1^{ER} CHONCHON: ENDURANCE 6 → Boule cristal: CHÂTEAU (voir carte 2) → 2^E CHONCHON: ENDURANCE 6 → 3^E CHONCHON: ENDURANCE 6 → 2 à 5: - 2 END. / 6 à 12: - 3 END. à un ennemi → Vainqueur en max. 7 assauts: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> → Si > PSI: - 1 dé ENDUR. à chaque blessure CHÂTEAU (voir carte 2) → Si ≤ PSI: → Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> → 3 à 6: + bracelet de foudre CHÂTEAU (voir carte 2) → 1 ou 2: CHÂTEAU (voir carte 2) → Dès 8 assauts: <ul style="list-style-type: none"> → Si vainqueur en max. 2 assauts, abat d'une flèche: → Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> → 3 à 6: + bracelet de foudre CHÂTEAU (voir carte 2) → 1 ou 2: CHÂTEAU (voir carte 2) → Vainqueur après plus de 2 assauts: CHÂTEAU (voir carte 2) |

| | | |
|-----------|------------|---|
| <p>18</p> | <p>73</p> | <p>Trappe: → Traverser pièce: → S'emparer torche: → Le laisser: ESCALIER § 103 → Retourner vers escalier: ESCALIER § 103 → Allumer lanterne: ESCALIER § 103 → Le libérer: → Refuser: ESCALIER § 103 → Accepter: FIN DU JEU</p> |
| <p>19</p> | <p>284</p> | <p>Blessé: → Entrer: → Adresser parole: → Trouvé charade: 20 21 24 → Regagner palier: 20 21 24 → Objet: 20 21 24 → Sinon: FIN DU JEU</p> |
| <p>20</p> | <p>17</p> | <p>Luther Faze: → Frapper: + informations → Sinon: → Cendres de saint: + infos → Autre porte: 21 → Fragment armure et Cheveux nonne: + pointe de flèche trafiquée → Sinon: → Autre porte: 21 → Bout du couloir: 24 → Sinon: → Bout du couloir: 24</p> |
| <p>21</p> | <p>264</p> | <p>Cobra géant: → Examiner masque: COBRA GÉANT: ENDUR. 12 → Si > PSI: FIN DU JEU → Avancer couloir: 22 → 2: Lancer deux dés → Si ≤ PSI: 22 3 à 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Fuir: 22 → Vainqueur: → Mordu par cobra: Lancer 4 dés Sinon: Si ≤ ENDURANCE: → Sinon: Si > ENDURANCE: FIN DU JEU Ouvrir sur place: → Traîner dans couloir: → Reprendre exploration: 22 → Potion de force: 22 → Sinon: FIN DU JEU → Ouvrir coffre: 22</p> |
| <p>22</p> | <p>251</p> | <p>Crypte: → Ouvrir porte: → Examiner sarcophage: → Ouvrir sarcophage: → Coiffer couronne: FIN DU JEU → Passer chemin: 23 → Traverser pièce: 29 → Reprendre chemin: 23</p> |
| <p>23</p> | <p>44</p> | <p>Trappe et nain: → Ouvrir trappe: AUTOMATE: ENDURANCE 12 → Vainqueur en max. 6 assauts: → Au septième assaut: Vainqueur → Sortir par petite porte: → Pourfendre à l'épée: - 3 ENDURANCE → Tirer rideau: - 2 points lors du 1^{er} assaut → Courir vers porte: → Vainqueur: + montre 29 NAIN: ENDURANCE 10 / 2 à 5: - 3 ENDUR. / 6 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi → Fuite: 29</p> |

| | | |
|-----------|------------|--|
| <p>24</p> | <p>135</p> | <p>Volute maléfique: → Pénétrer: → Alcôve: → Bracelet de foudre: VOLUTE MALÉFIQUE: ENDURANCE 12 2 à 5: - 3 ENDUR. 6 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemie</p> <p>Passer chemin: 25 Regagner couloir: 25</p> <p>Sinon: - 4 ENDURANCE 25</p> <p>Fuir: 25</p> <p>Vainqueur: + épée (- 4 END. à tout ennemi en cas d'assaut remporté) 25</p> |
| <p>25</p> | <p>192</p> | <p>Labyrinthe: + 8 flèches rouges / Suivre les directions suivantes pour sortir du labyrinthe: Entrée (§ 153) → Nord (§ 170) → Ouest (§ 249) → Sud (§ 93) → Est (§ 70) → Est (§ 25) → Sud (§ 197) → Ouest (§ 130) → Nord (§ 271) Sortie 26</p> |
| <p>26</p> | <p>299</p> | <p>Fosse: → S'approcher fosse: → Tendre corde: FIN DU JEU</p> <p>Quitter la pièce: 27</p> <p>Passer chemin: 27</p> |
| <p>27</p> | <p>2</p> | <p>Épée: → S'emparer épée: + épée 28</p> <p>Poursuivre chemin: 28</p> |
| <p>28</p> | <p>113</p> | <p>Prisonnière: → Compatissant: + bourse en peau de chat (+ 2 PSI) / + 3 pièces d'argent 29</p> <p>Quitter: 29</p> |
| <p>29</p> | <p>147</p> | <p>Trois portes: → Porte plaque de cuivre: FIN DU JEU</p> <p>Porte plaque de bronze: 31</p> <p>Porte plaque de plomb: 30</p> <p>Équipement: Boule cristal: 3 pièces d'argent</p> |
| <p>30</p> | <p>101</p> | <p>Bassin: → Bassin: → Autre arme: → Poudre Spidipinpin: + 1 point à chaque assaut</p> <p>Porte plaque de cuivre: FIN DU JEU</p> <p>Porte plaque de bronze: 31</p> <p>Épée: ONDINE: END. 9 2 à 7: - 3 END. 8 à 12: - 3 END. à l'ennemie Lancer 2 dés à chaque assaut perdu: Si > PSI: - 1 PSI</p> <p>Anneau lumière: - 3 ENDURANCE</p> <p>Lanterne: Vainqueur: → Déboucher bouteille:</p> <p>Si PSI à zéro: FIN DU JEU</p> <p>Force: ENDUR. remis au niveau de départ ou + 1 ENDURANCE de départ</p> <p>Connaissance: + information</p> <p>Adresse: + 1 HABILITÉ</p> <p>Sinon: + bouteille</p> <p>Porte bronze: 31</p> <p>Porte cuivre: FIN DU JEU</p> <p>Porte gauche: 32</p> |

| | | |
|-----------|------------|---|
| <p>31</p> | <p>300</p> | <p>Cuisine: → <u>Inspecter resserre:</u> + yeux de lézard / + orteils de grenouille / + filets de serpents des marais / + langue de chien au vinaigre / + persil / + poivre rouge / + sel (max. + 3 objets) 32</p> <p><u>Pièce suivante:</u> 32 → <u>Chauderon:</u> → <u>Goûter:</u> Lancer 5 dés → <u>Si ≤ PSI:</u> - 1 ENDURANCE - 1 total départ ENDUR. → <u>Si > PSI:</u> FIN DU JEU <u>Quitter:</u> 32</p> |
| <p>32</p> | <p>240</p> | <p>Réfectoire: → <u>Cheminée:</u> PEAU D'OURS: END. 12 / 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>→ <u>Porte:</u> 33</p> <p><u>Vainqueur:</u> + peau d'ours ou + hache 33</p> <p><u>Fuite:</u> 33</p> |
| <p>33</p> | <p>276</p> | <p>Salle de bal: → <u>Peau d'ours:</u> → <u>Quitter:</u> 34</p> <p>→ <u>Sinon:</u> Lancer 6 dés → <u>Si > ENDURANCE:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Si ≤ ENDURANCE:</u> 34</p> <p>→ <u>Accéder masque:</u> → <u>Autre technique:</u> → <u>Quitter:</u> 34</p> <p>→ <u>Chauder canif:</u> Lancer un dé → <u>5 ou 6:</u> → <u>Sel:</u> → <u>Objet:</u> → <u>Toucher masque:</u> → <u>Quitter:</u> 34</p> <p>→ <u>1 à 4:</u> - canif (si pas d'épée: - 2 END. à tout ennemi en cas d'assaut remporté) 34</p> <p>→ <u>Fleur belladone:</u> - belladone 34</p> <p>→ <u>Larme d'Elvira:</u> - larme 34</p> <p>→ <u>Œil de lézard:</u> - œil lézard 34</p> |
| <p>34</p> | <p>288</p> | <p>Capon: Lancer 2 dés → <u>Si ≤ PSI:</u> → <u>Déposé belladone ou larme d'Elvira sur masque:</u></p> <p>→ <u>Si > PSI:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 24 2 à 8: - 3 ENDURANCE 9 à 12: - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Larme d'Elvira:</u> → <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 24 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Explications Luther Faze:</u> → <u>Cendres de saint:</u> VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 12 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u> VAINQUEUR DU JEU</p> |