

# Le Château des âmes damnées

# Carte 1

## Légende explicative

4

Référence au résumé

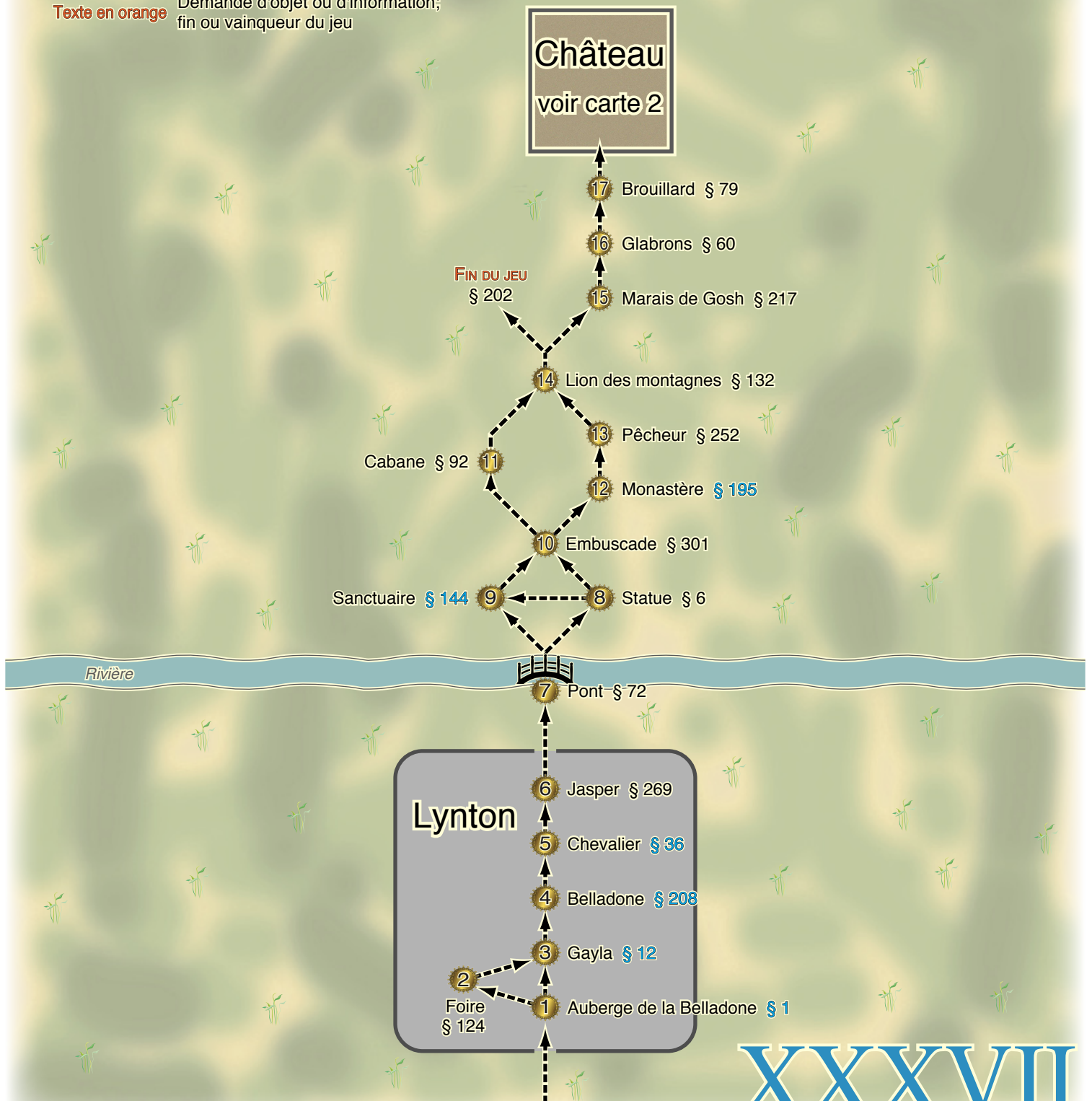
§ 208

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

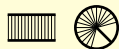
Emplacement d'un objet recherché

Texte en orange

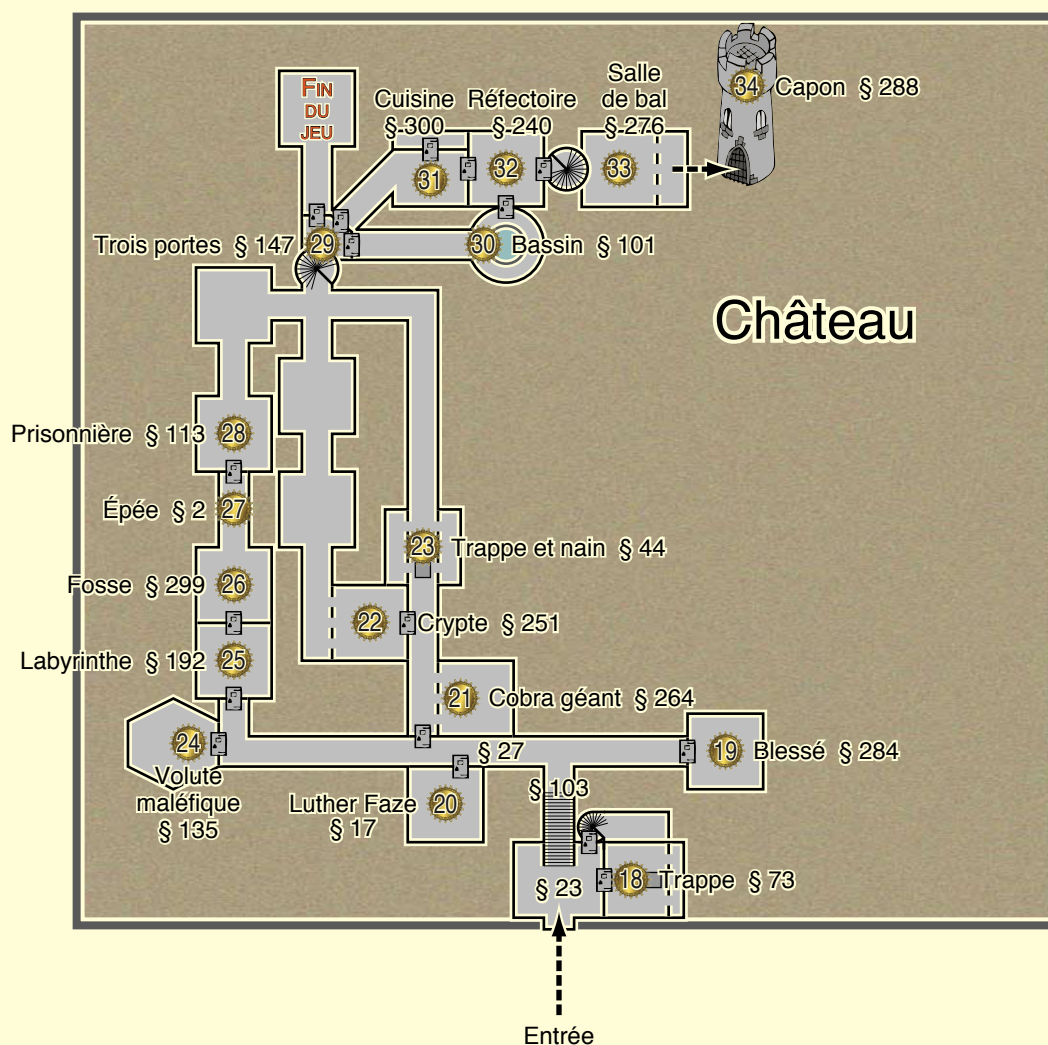
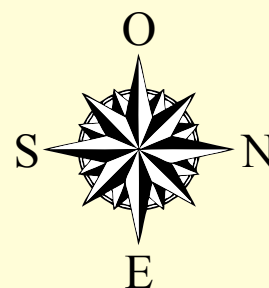
Demande d'objet ou d'information;  
fin ou vainqueur du jeu

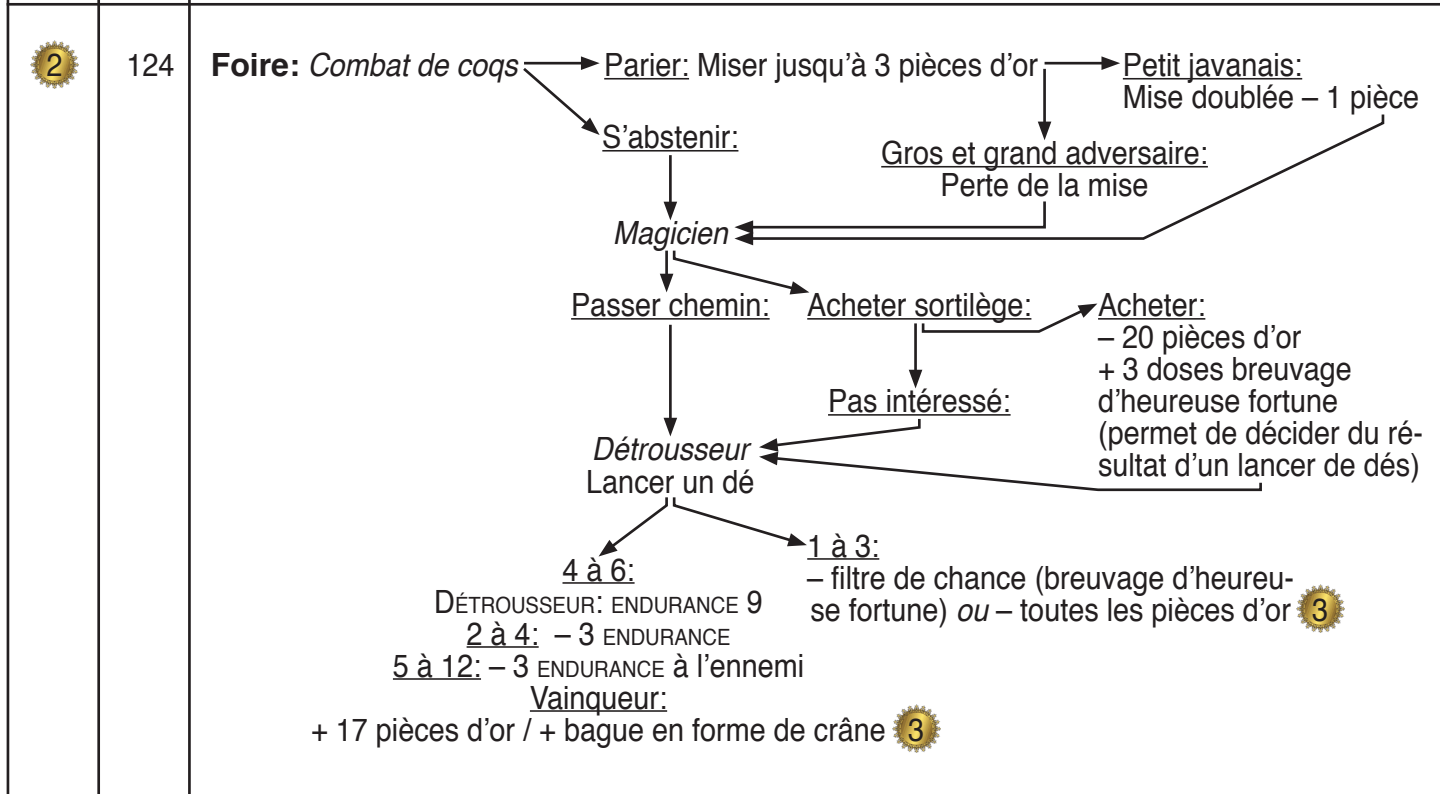
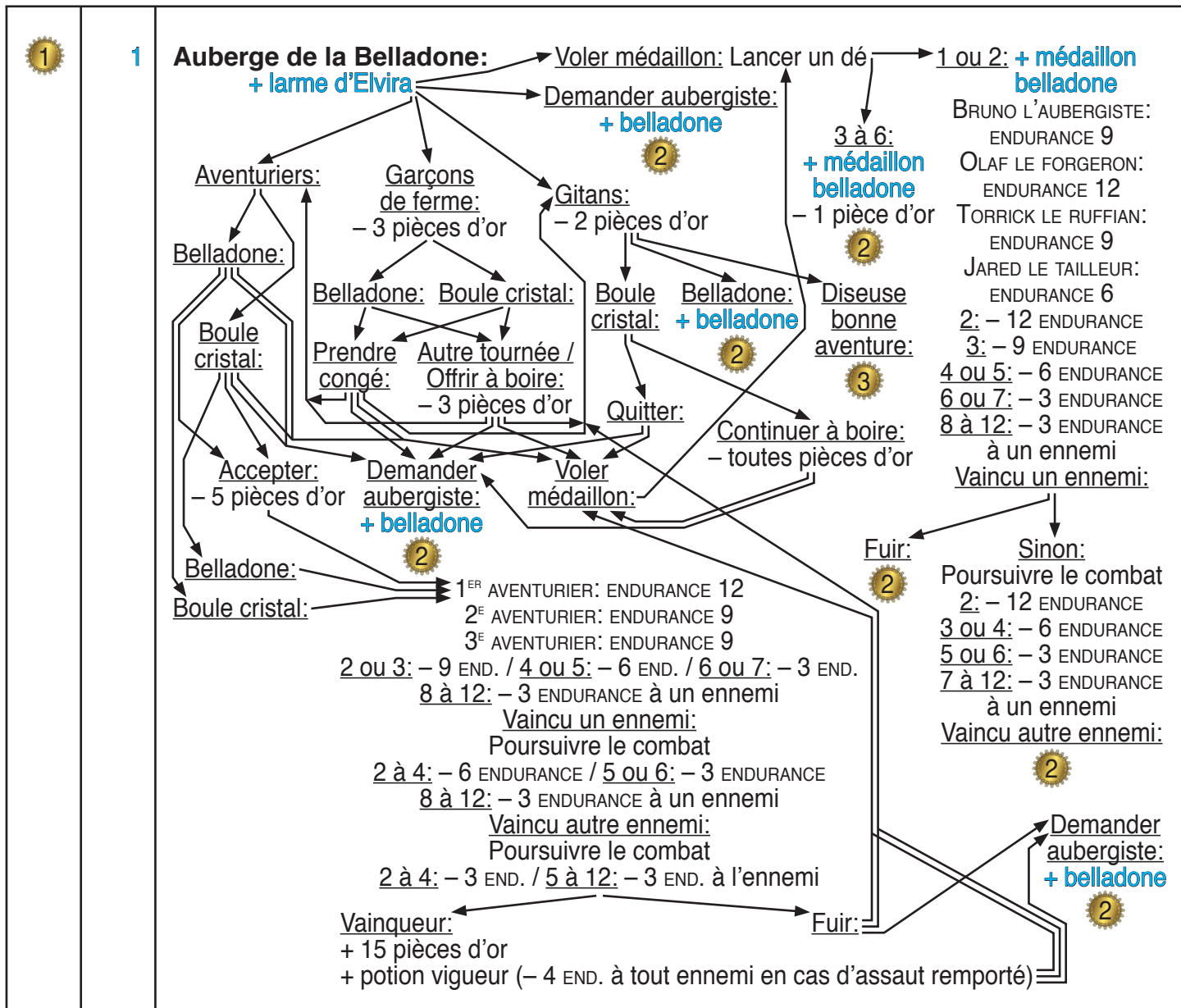


Porte



Escaliers





<p>3</p>	<p>12</p>	<p><b>Gayla:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lire l'avenir: - 1 pièce d'or / - 1 total de départ d'ENDURANCE / + <b>boule cristal</b> 4</li> <li>Lire son propre avenir: 1<sup>ER</sup> GITAN: END. 12 / 2 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi</li> <li>Vainqueur: 2<sup>E</sup> GITAN: END. 12 / 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</li> <li>Prendre un verre: + <b>boule cristal</b> 4</li> <li>Voler boule cristal: + <b>boule cristal</b></li> <li>Lancer deux dés</li> <li>Si ≤ PSI: 4</li> <li>Si &gt; PSI: - 1 point lors des prochains lancers de dés 4</li> </ul>
<p>4</p>	<p>208</p>	<p><b>Belladone:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Voler médaillon: Lancer un dé                 <ul style="list-style-type: none"> <li>1 ou 2: + <b>médaille belladone</b></li> <li>3 à 6: + <b>médaille belladone</b></li> </ul> </li> <li>S'adresser aubergiste: + <b>belladone</b></li> </ul> </li> <li>Tournoi: 5</li> <li>Rothgar: + <b>fragment armure</b> 6</li> </ul> <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><b>Chevalier:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Exposer mission: + <b>fragment armure</b> 6</li> <li>Ôter son caque: PREUX CHEVALIER: ENDURANCE 15 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE</li> <li>Ruse: + 3 pièces d'or</li> <li>Payer 1 ou 2 pièces: - 1 ou 2 pièces d'or + <b>fragment armure</b> 6</li> <li>Payer 3 pièces: - 3 pièces d'or + <b>fragment armure</b> 6</li> <li>Vainqueur: + <b>fragment armure</b> 6</li> <li>Demander grâce: - épée (- 1 ENDURANCE à chaque lancer de dés) + <b>fragment armure</b> 6</li> </ul> <p>7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</p>
<p>6</p>	<p>269</p>	<p><b>Jasper:</b> + 2 ENDURANCE / + 4 doses de potion de guérison (+ 4 ENDURANCE par dose) + informations / + talisman</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Épée: 7</li> <li>Sinon: - 15 pièces d'or ou - 1 dose potion de guérison / + épée 7</li> </ul>
<p>7</p>	<p>72</p>	<p><b>Pont:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>S'acquitter du péage: - 4 pièces d'or</li> <li>Ignorer et traverser:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Payer amende: - 7 pièces d'or</li> <li>Affronter:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>GARDIEN DU PONT: ENDURANCE 12</li> <li>2 à 7: - 3 ENDURANCE / 8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</li> <li>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</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Reprendre route: 8</li> <li>Demander endroit: 9</li> </ul>



<p>8</p>	<p>6</p>	<p><b>Statue:</b> → <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><b>Sanctuaire:</b> → <u>Rester:</u> → <u>Sinon:</u> + cendres de saint 10</p> <p>→ <u>Poursuivre route:</u> 10 → <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><b>Embuscade:</b> → <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> → <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><b>Cabane:</b> → <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</p> <p>→ <u>Monter la garde:</u> 14</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>→ <u>Fuir:</u> 11</p>

<p>12</p>	<p>195</p>	<p><b>Monastère:</b> Annulation d'éventuels sorts / Rétablissement ENDURANCE de départ</p> <p style="text-align: center;">             Sinon: <span style="color: blue;">+ cheveux de nonne</span> <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">13</span> </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><b>Pêcheur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Saluer: → Aider: + anneau de lumière <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">14</span></li> <li>→ Passer chemin: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">14</span></li> <li>→ Passer sans mot: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">14</span></li> </ul>
<p>14</p>	<p>132</p>	<p><b>Lion des montagnes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Dégainer épée: LION DES MONTAGNES: ENDURANCE 8 2 à 7: - 3 ENDUR. / 8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</li> <li>→ Grimper falaise: → Rester là: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15</span></li> <li>→ Attendre / Aider: + information <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15</span></li> <li>→ Vainqueur: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15</span></li> <li>→ Fuite dès troisième assaut: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">15</span></li> </ul>
<p>15</p>	<p>217</p>	<p><b>Marais de Gosh:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Examiner boule: → S'approcher arbre: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">16</span></li> <li>→ Passer chemin: → Passer chemin: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">16</span></li> <li>→ Vérifier sac / Ouvrir sac à dos: → Poursuivre route: <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">16</span></li> <li>→ Retourner à Lynton: FIN DU JEU</li> </ul>
<p>16</p>	<p>60</p>	<p><b>Glabrons:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Jeter épée: - épée (- 1 point à chaque lancer de dés) / + 1 ENDURANCE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">17</span></li> <li>→ Allumer lanterne: FIN DU JEU</li> <li>→ Anneau de lumière: + 1 ENDURANCE <span style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 2px;">17</span></li> </ul>
<p>17</p>	<p>79</p>	<p><b>Brouillard:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Fixer château du regard: → Cendres de saint: - cendres de saint</li> <li>→ Larme d'Elvira: - larme</li> <li>→ Potion guérison: - potion</li> <li>→ Autre stratégie: → Objet: → Larme d'Elvira: - larme</li> <li>→ Chemins détournés: → Fermer yeux: → Belladone: → 1<sup>ER</sup> CHONCHON: ENDURANCE 6</li> <li>→ Boule cristal: CHÂTEAU (voir carte 2) → 2<sup>E</sup> CHONCHON: ENDURANCE 6</li> <li>→ 3<sup>E</sup> CHONCHON: ENDURANCE 6</li> <li>→ 2 à 5: - 2 END. / 6 à 12: - 3 END. à un ennemi</li> <li>→ Vainqueur en max. 7 assauts: Lancer 2 dés             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Si &gt; PSI: - 1 dé ENDUR. à chaque blessure CHÂTEAU (voir carte 2)</li> <li>→ Si ≤ PSI: Lancer 1 dé                     <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 3 à 6: + bracelet de foudre CHÂTEAU (voir carte 2)</li> <li>→ 1 ou 2: CHÂTEAU (voir carte 2)</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>→ Dès 8 assauts:             <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Si vainqueur en max. 2 assauts, abat d'une flèche: → Lancer 1 dé                     <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 3 à 6: + bracelet de foudre CHÂTEAU (voir carte 2)</li> <li>→ 1 ou 2: CHÂTEAU (voir carte 2)</li> </ul> </li> <li>→ Vainqueur après plus de 2 assauts: CHÂTEAU (voir carte 2)</li> </ul> </li> </ul>

<p>18</p>	<p>73</p>	<p><b>Trappe:</b> → 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><b>Blessé:</b> → 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><b>Luther Faze:</b> → 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><b>Cobra géant:</b> → Examiner masque: COBRA GÉANT: ENDUR. 12 → Si &gt; 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: → Si &gt; 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><b>Crypte:</b> → 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><b>Trappe et nain:</b> → Ouvrir trappe: AUTOMATE: ENDURANCE 12 → 2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi + 1 point dès 2<sup>e</sup> assaut, + 2 points dès 3<sup>e</sup> assaut, etc.          → Sortir par petite porte: → Vainqueur en max. 6 assauts: → Au septième assaut: Vainqueur          → Pourfendre à l'épée: - 3 ENDURANCE → Tirer rideau: - 2 points lors du 1<sup>er</sup> 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><b>Volute maléfique:</b> → <b>Pénétrer:</b> → <b>Alcôve:</b> → <b>Bracelet de foudre:</b> 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><b>Labyrinthe:</b> + 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) <b>Sortie</b> 26</p>
<p>26</p>	<p>299</p>	<p><b>Fosse:</b> → <b>S'approcher fosse:</b> → <b>Tendre corde:</b> FIN DU JEU → <b>Quitter la pièce:</b> 27 → <b>Passer chemin:</b> 27</p>
<p>27</p>	<p>2</p>	<p><b>Épée:</b> → <b>S'emparer épée:</b> + épée 28 → <b>Poursuivre chemin:</b> 28</p>
<p>28</p>	<p>113</p>	<p><b>Prisonnière:</b> → <b>Compatissant:</b> + bourse en peau de chat (+ 2 PSI) / + 3 pièces d'argent 29 → <b>Quitter:</b> 29</p>
<p>29</p>	<p>147</p>	<p><b>Trois portes:</b> → <b>Porte plaque de cuivre:</b> FIN DU JEU → <b>Porte plaque de bronze:</b> 31 → <b>Porte plaque de plomb:</b> 30</p> <p>Équipement: Boule cristal: 3 pièces d'argent</p>
<p>30</p>	<p>101</p>	<p><b>Bassin:</b> → <b>Bassin:</b> → <b>Autre arme:</b> → <b>Poudre Spidipinpin:</b> + 1 point à chaque assaut → <b>Épée:</b> → <b>Anneau lumière:</b> - 3 ENDURANCE</p> <p>Porte plaque de cuivre: FIN DU JEU Porte plaque de bronze: 31</p> <p>ONDINE: END. 9 2 à 7: - 3 END. 8 à 12: - 3 END. à l'ennemie Lancer 2 dés à chaque assaut perdu: Si &gt; PSI: - 1 PSI</p> <p><b>Lanterne:</b> → <b>Vainqueur:</b> → <b>Déboucher bouteille:</b> Si PSI à zéro: FIN DU JEU</p> <p>Force: ENDUR. remis au niveau de départ ou + 1 ENDURANCE de départ Connaissance: + information Adresse: + 1 HABILITÉ</p> <p>Sinon: + bouteille Porte bronze: 31 Porte cuivre: FIN DU JEU Porte gauche: 32</p>



<p>31</p>	<p>300</p>	<p><b>Cuisine:</b> → <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) <b>32</b></p> <p><u>Pièce suivante:</u> <b>32</b> → <u>Chauderon:</u> → <u>Goûter:</u> Lancer 5 dés → <u>Si ≤ PSI:</u> - 1 ENDURANCE - 1 total départ ENDUR. → <u>Si &gt; PSI:</u> FIN DU JEU <u>Quitter:</u> <b>32</b></p>
<p>32</p>	<p>240</p>	<p><b>Réfectoire:</b> → <u>Cheminée:</u> PEAU D'OURS: END. 12 / <u>2 à 5:</u> - 3 END. / <u>6 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi</p> <p>→ <u>Porte:</u> <b>33</b></p> <p><u>Vainqueur:</u> + peau d'ours ou + hache <b>33</b></p> <p><u>Fuite:</u> <b>33</b></p>
<p>33</p>	<p>276</p>	<p><b>Salle de bal:</b> → <u>Peau d'ours:</u> → <u>Quitter:</u> <b>34</b></p> <p>→ <u>Sinon:</u> Lancer 6 dés → <u>Si &gt; ENDURANCE:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Si ≤ ENDURANCE:</u> <b>34</b></p> <p>→ <u>Accéder masque:</u> → <u>Autre technique:</u> → <u>Quitter:</u> <b>34</b></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> <b>34</b></p> <p>→ <u>1 à 4:</u> - canif (si pas d'épée: - 2 END. à tout ennemi en cas d'assaut remporté) <b>34</b></p> <p>→ <u>Fleur belladone:</u> - belladone <b>34</b></p> <p>→ <u>Larme d'Elvira:</u> - larme <b>34</b></p> <p>→ <u>Œil de lézard:</u> - œil lézard <b>34</b></p>
<p>34</p>	<p>288</p>	<p><b>Capon:</b> Lancer 2 dés → <u>Si ≤ PSI:</u> → <u>Déposé belladone ou larme d'Elvira sur masque:</u></p> <p>→ <u>Si &gt; PSI:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 24 <u>2 à 8:</u> - 3 ENDURANCE <u>9 à 12:</u> - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u> → <u>Explications Luther Faze:</u> → <u>Cendres de saint:</u> VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ <u>Larme d'Elvira:</u> → <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 24 <u>2 à 6:</u> - 3 ENDURANCE <u>7 à 12:</u> - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u> → <u>Sinon:</u> CAPON: ENDURANCE 12 <u>2 à 6:</u> - 3 ENDURANCE <u>7 à 12:</u> - 3 END. à Capon <u>Vainqueur:</u> VAINQUEUR DU JEU</p>