

Le Château des ténèbres

Légende explicative



Référence au résumé



Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert Lien à l'intérieur du résumé



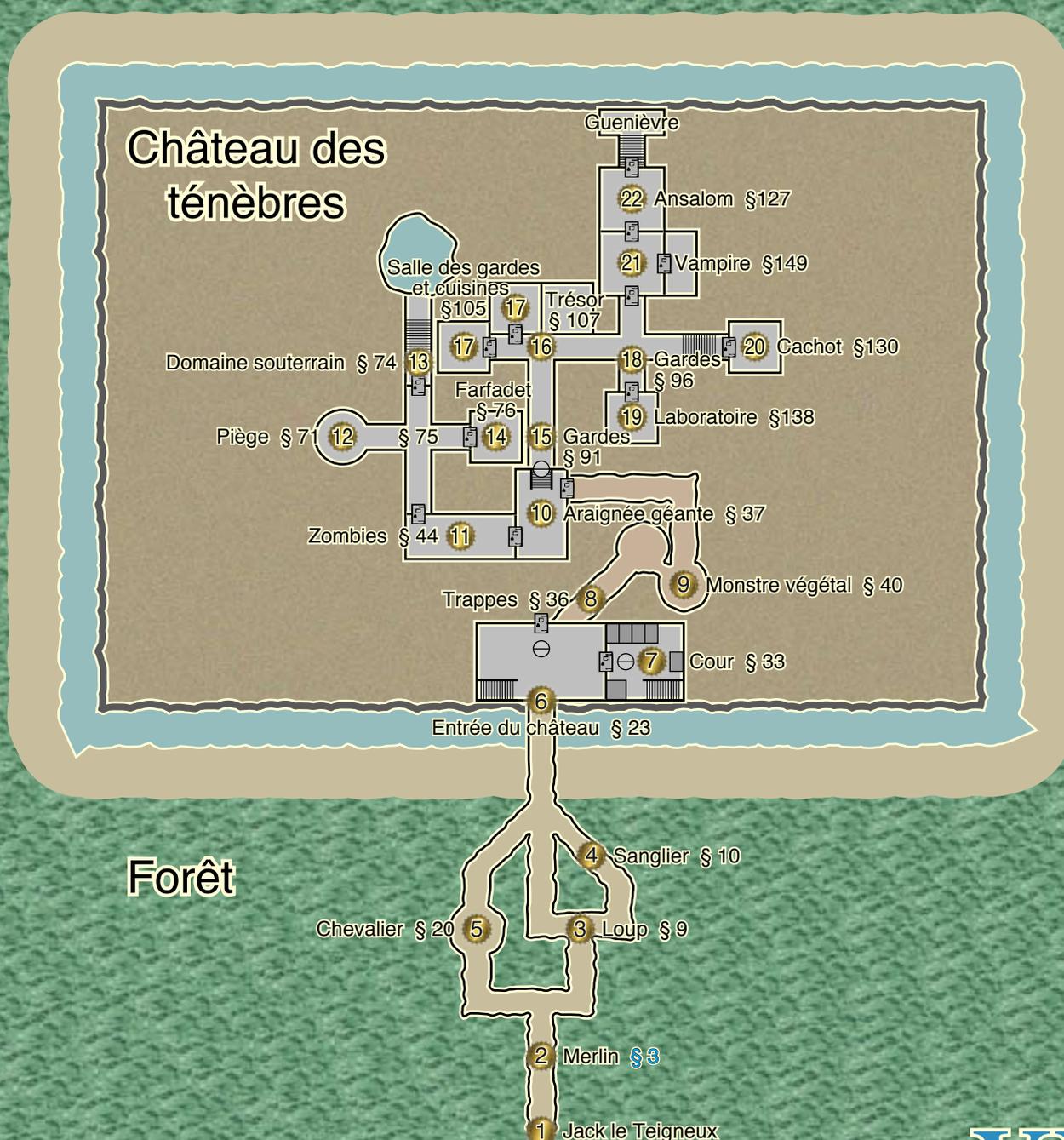
Porte



Trappe



Escaliers



<p>1</p>	<p>Intro</p>	<p>Jack le Teigneux: JACK LE TEIGNEUX: VIE 20 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0</p> <p>Pip perd 10 points de VIE: Récupération VIE perdue 2</p> <p>Jack perd 10 points de VIE: Récupération VIE perdue 2</p>
<p>2</p>	<p>3</p>	<p>Merlin:</p> <p><u>Partir:</u> + épée <i>Excalibur Junior</i> (+ 5 DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES aux ennemis) + pourpoint peau dragon (- 3 DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES à soi-même) + 3 fioles avec 6 doses chacune de potion curative (+ 2 dés VIE)</p> <p><u>Se sauver:</u></p> <p><u>Prononcer à haute voix:</u> → <u>Acquiescer:</u> + 10 Doigts de feu (10 DOMMAGES) / + 2 Boules de feu (75 DOMMAGES) / + rouleau de corde / + crampons d'escalade / + 6 torches / + lanterne / + 4 bidons huile / + briquet amadou / + sandwiches / + 2 pommes / + feuilles parchemin / + plume d'oie / + encre / + dague (2 DOMMAGES) / + 5 doses baume (+ 3 VIE) / + ail / + miroir / + marteau / + clous / + scie / + aimants</p> <p>Sentier de droite: 3 Sentier de gauche: 5</p>
<p>3</p>	<p>9</p>	<p>Loup:</p> <p><u>Amadouer:</u> Lancer un dé → 3 à 6: Revenir puis sentier gauche: 5</p> <p><u>Combattre:</u> LOUP: VIE 20 / DOMM. SUPP. 3</p> <p> → 1 ou 2: Continuer à droite: 4</p> <p> → 3 à 6: Continuer à gauche: 6</p> <p> → 3 à 6: 4</p> <p> → 1 à 3: FIN DU JEU</p> <p><u>Vainqueur:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Se sauver:</u> Lancer un dé → 1 à 3: FIN DU JEU</p>
<p>4</p>	<p>10</p>	<p>Sanglier: SANGLIER: VIE 25 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 4</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> 6</p> <p>→ <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>5</p>	<p>20</p>	<p>Chevalier:</p> <p>→ <u>Combattre:</u> 6</p> <p>→ <u>Parler poliment:</u> 6</p>
<p>6</p>	<p>23</p>	<p>Entrée du château:</p> <p><u>Se précipiter:</u> - moitié VIE → <u>AVANCER À PAS COMPTÉS:</u></p> <p><u>Porte nord:</u> 8</p> <p><u>Bavarder poules:</u> Lancer 2 dés</p> <p> → 11 ou 12: Charrettes et tonneaux: Lancer 2 dés</p> <p> → 7 à 10: - moitié VIE</p> <p> → 1 à 6: FIN DU JEU</p> <p> → 1 à 4: FIN DU JEU</p> <p> → 5 à 8: - 10 VIE</p> <p> → 9 à 12: -</p> <p><u>Goûter cidre:</u></p> <p><u>Porte à double battant:</u> 7</p> <p><u>Goûter vin:</u> Lancer 2 dés</p> <p> → 7 à 12: - moitié VIE</p> <p> → 1 à 6: FIN DU JEU</p>

<p>7</p>	<p>33</p>	<p>Cour:</p> <ul style="list-style-type: none"> Baraque verrouillée: 1^{ER} MOLOSSE: VIE 20 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 2^E MOLOSSE: VIE 20 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 3 → Vaincu: FIN DU JEU Poteau de torture: Lancer dés <ul style="list-style-type: none"> Amical: + conseil 8 Sinon: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> 1 à 9: FIN DU JEU 10 à 12: Déraciner: 8 Bâtiments de pierre: Refaire choix: → 10 à 12: + conseil Fouiller: 8 Porte entrebâillée: VIEILLARD: VIE 25 / DOMM. SUPP. 0 → Vaincu: FIN DU JEU Gravir escaliers: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> 9 à 12: 6 Avancer à pas comptés 5 à 8: - 10 VIE 6 Avancer à pas comptés 1 à 4: FIN DU JEU <p>Vainqueur: + diamant sur bague (= 170 pièces d'or) Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> 10 à 12: + conseil 7 à 9: + 1 Doigt de feu ou + 25 VIE 2 à 6: + code en décalant de 2 lettres d'alphabet: «Frappez quatre fois pour réveiller le vampire» <p>Vainqueur: + 50 pièces d'or Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>8</p>	<p>36</p>	<p>Trappes: - 5 VIE si tombé par trappe / Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 à 4: FIN DU JEU 5 à 10: - 20 VIE 9 11 ou 12: 9
<p>9</p>	<p>40</p>	<p>Monstre végétal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Autre grotte: Fouiller: MONSTRE VÉGÉTAL: VIE 35 / DOMM. SUPP. 4 Fouiller: Ouverture: → Vainqueur: + 10 pièces d'or 10 Vaincu: FIN DU JEU
<p>10</p>	<p>37</p>	<p>Araignée géante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir porte: <ul style="list-style-type: none"> Porte ouest: 11 Gravir escalier: - 1 dé VIE → Se hisser: → Réaction amicale: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Amical: Accepter: → Vainqueur: Explorer / Examiner: SERPENT: VIE 12 / DOMM. SUPP. 0 → Reprendre fouilles: 15 Frapper porte: → Vaincu: FIN DU JEU Enfoncer porte: - 3 VIE Bondir: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> 7 à 12: 1 à 6: → Vainqueur: Explorer / Examiner: SERPENT: VIE 12 / DOMM. SUPP. 0 → Reprendre fouilles: 15 7 à 12: 1 à 6: → Vaincu: FIN DU JEU Combattre / Sinon: ARAIGNÉE: VIE 33 / DOMM. SUPP. 3 Sortir: → Vaincu: FIN DU JEU

<p>11</p>	<p>44</p>	<p>Zombies: 1^{ER} ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 2^E ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 3^E ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 4^E ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 5^E ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 6^E ZOMBIE: VIE 1 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0</p> <p>Vaincu: FIN DU JEU Vainqueur: + anneau d'argent</p> <p>12 13 14</p>
<p>12</p>	<p>71</p>	<p>Piège: + code en décalant d'une lettre d'alphabet: «Pour faire apparaître la porte il faut vous rendre au soixante-et-un»</p> <p>Se rendre au § 61: 13 14</p> <p>Actionner levier: Lancer 2 dés 2 à 5: → 6 à 12: Lancer 2 dés 2 à 9: → 10 à 12: - moitié des points de VIE / Lancer 2 dés</p> <p>Ouvrir coffre: Lancer 2 dés 2 à 6: + 200 pièces d'or + gousse d'ail 7 à 12: + 200 pièces d'or</p>
<p>13</p>	<p>74</p>	<p>Domaine souterrain: Lancer deux dés</p> <p>2 ou 3: → Barque: → Temple: 4 à 12: → Autre direction: 12 13 14 Île: S'abstenir: 12 13 14 Boire: Total initial VIE + 25 / + pierre de chance (+ 3 ou - 3 aux lancers de dés) 12 13 14</p> <p>Caverne: Entrer: Frapper une fois: FIN DU JEU Frapper deux fois: FIN DU JEU Frapper trois fois: FIN DU JEU Frapper quatre fois: Dire vérité: FIN DU JEU Vanter poésie: Composer un poème + 1 pièce d'or par vers ≤ dix vers: + canard magique (aller au § 119) > dix vers:</p>
<p>14</p>	<p>76</p>	<p>Farfadet: Continuer: Avancer: - 4 VIE Revenir: 12 13 14 Réaction amicale: Lancer 2 dés 10 à 12: + 50 pièces d'or / + pièce de cuivre Lancer 2 dés 2 à 9: → Boule de feu ou Doigt de feu: FARFADET: VIE 40 / DOMM. SUPP. 0 Combattre: ADVERSAIRE INVISIBLE: VIE 40 / DOMM. SUPP. 0 Autre réaction amicale: - 4 VIE</p> <p>Vainqueur: 12 13 14 Vaincu: FIN DU JEU</p> <p>2: 12 13 14 3 ou 4: + Sortilège curatif (= total de départ VIE) 12 13 14 5 ou 6: + Sortilège téléportage (aller au § 14 en gardant objets) 7 ou 8: + Sortilège mort (tue adversaire) 12 13 14 9 ou 10: + Sortilège hypnose (bloque adversaire) 12 13 14 11 ou 12: + Sortilège antidote (anti-poison) 12 13 14</p>

<p>15</p>	<p>91</p>	<p>Gardes: Lancer 2 dés → 2 à 6: → 1^{ER} GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 → 7 à 12: → 2^E GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 Vainqueur: 16 Vaincu: FIN DU JEU</p>
<p>16</p>	<p>107</p>	<p>Trésor: → Examiner murs: GARDE: VIE 20 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 Ouest: 17 Est: 18 Nouveau choix: → Vainqueur: → Vaincu: FIN DU JEU 2 ou 3: → Porte secrète: Lancer 2 dés → 4 à 12: + 500 pièces d'or / + 61 rubis + 25 émeraudes / + 77 diamants 17 18</p>
<p>17</p>	<p>105</p>	<p>Salles des gardes et cuisines: → Porte de droite: Lancer deux dés → 2 à 6: FIN DU JEU → Porte du fond: 16 → 7 à 12: 16</p>
<p>18</p>	<p>96</p>	<p>Gardes: → Affronter: 1^{ER} GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 → Vaincu: FIN DU JEU 2^E GARDE: VIE 15 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 2 → Vainqueur: Revenir: 16 → Pénétrer: 19 Couloir est: 20 Tout droit: 21</p>
<p>19</p>	<p>138</p>	<p>Laboratoire: → Explorer: Lancer 2 dés → 10 à 12: + boule de cristal 18 → Cercle magique: → 7 à 9: + baguette magique (paralysante) 18 → 2 à 6: 18 Quitter: 18 DÉMON INVISIBLE: VIE 40 / DOMM. SUPP. 5 Fuir: → Vaincu: → Vainqueur: → FIN DU JEU</p>
<p>20</p>	<p>130</p>	<p>Cachot: → Subtiliser clefs: Lancer 2 dés → 7 à 12: 18 → Retourner: 19 20 21 → 2 à 6: GARDE: VIE 20 / DOMM. SUPP. 2 → Vaincu: FIN DU JEU → Vainqueur: 18</p>
<p>21</p>	<p>149</p>	<p>Vampire: → Pénétrer: → Sinon: VAMPIRE: VIE 35 / DOMMAGES SUPPLÉMENTAIRES 0 → Ail: → Porte est: → Vainqueur: → Perdu 2 assauts: FIN DU JEU Revenir: 19 20 21 → Porte nord: 22</p>
<p>22</p>	<p>127</p>	<p>Ansalom: 1^{ER} MOLOSSE: VIE 25 / DOMM. SUPP. 4 → Vainqueur: ANSALOM: VIE 150 / DOIGTS DE FEU 10 2^E MOLOSSE: VIE 35 / DOMM. SUPP. 4 → Vaincu: FIN DU JEU → Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU</p>