

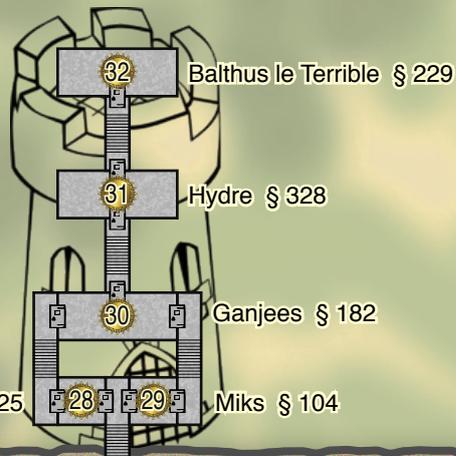
La Citadelle du Chaos

§ **xxx** Passage recommandé pour récolte d'objets ou d'informations

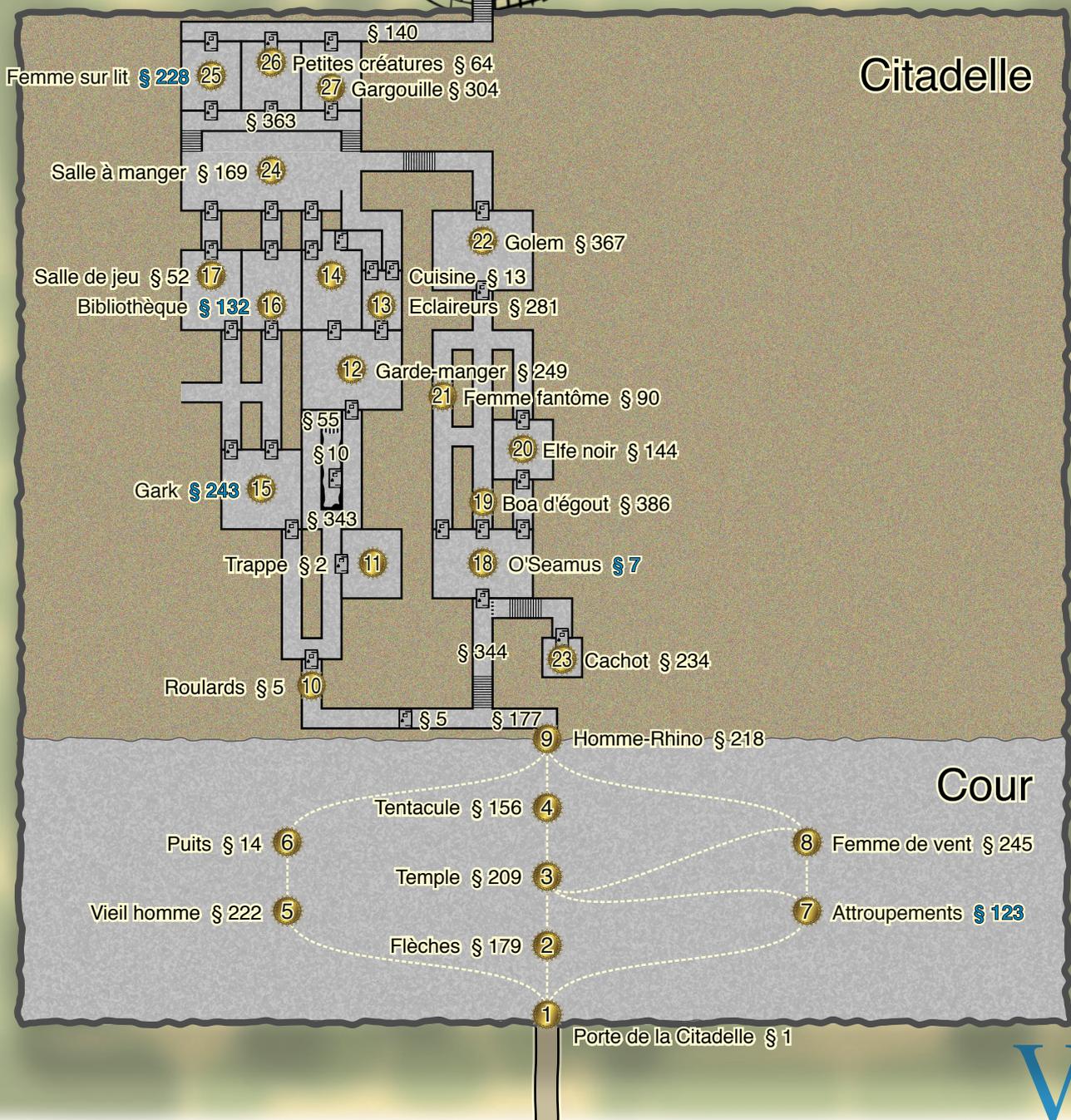
xx Référence au résumé

☐ Porte

▬ Escaliers



Tour noire



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Porte de la Citadelle:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Marchand: → Or du Sot: 2 5 7 → Hospitalité: → Se battre: → Lévitacion: 2 5 7 → Herboriste: → Pincus: → Force: ↓ → Blag: 2 5 7 → Kylltrog: 2 5 7 → Autre nom: Tenter chance → Chance: 2 5 7 → Malchance: ↓ → Combattre: SINGE-CHIEN: HABILITÉ 7 / END. 4 CHEIN-SINGE: HABILITÉ 6 / END. 6 → Vainqueur: 2 5 7 <p>Traverser la cour = 2 Se faufiler vers la tour = 5 Marcher vers les créatures = 7</p>
<p>2</p>	<p>179</p>	<p>Flèches:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Courir: Tenter chance: → Malchance: - 5 ENDURANCE 3 → Continuer: - 4 END. 3 → Protection: 3 → Chance: 3
<p>3</p>	<p>209</p>	<p>Temple:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ouvrir: → Ressortir: 4 → Limpide: → Boire: 4 → Continuer: 4 → Explorer: → Renoncer: → Quitter: 4 → Rouge: - 1 CHANCE 4 → Laitieux: + 2 ENDURANCE 4
<p>4</p>	<p>156</p>	<p>Tentacule:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Feu: 9 → Lévitacion: → Feu: 9 → Tirer épée: TENTACULE: FORCE ATTAQUE 15 / ENDURANCE 2 Vainqueur: 9
<p>5</p>	<p>222</p>	<p>Veil homme:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Porter secours: → Formule endurance: - 2 END. → Repousser: - 2 ENDUR. 6 → Continuer: 6 → Continuer: 6 → Magie: <ul style="list-style-type: none"> → Faiblesse: 6 → Illusion: - 2 END. → Protection: → Combattre: - 2 END. 6
<p>6</p>	<p>14</p>	<p>Puits: Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> → Chance: + baies 9 → Malchance: → Lévitacion: + baies 9 → Sinon: → Force: → Force: + baies 9 → Appeler au secours: FIN DU JEU

<p>7</p>	<p>321</p>	<p>Attroupements:</p> <ul style="list-style-type: none"> Personnages torche: <ul style="list-style-type: none"> 10 pièces: Or du sot: + dague 8 8 pièces: Poursuivre: 8 8 pièces: Bavarder: 8 5 pièces: <ul style="list-style-type: none"> GRAND: HAB. 8 / END. 8 PETIT: HAB. 7 / END. 6 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Petit est mort: + 28 pièces d'or + dague 8 Petit est vivant: + 10 pièces d'or Pile ou face: <ul style="list-style-type: none"> Gagné: + dague 8 Perdu: 8 Créatures feu: <ul style="list-style-type: none"> S'asseoir: + mot de passe Cimeterre Insister: 8 Se hâter: 8 Illusion: 8 Lévitacion: 8 Permission: <ul style="list-style-type: none"> Continuer: 8 Monument: 3 S'asseoir / Combattre: <ul style="list-style-type: none"> NAIN: HAB. 5 / ENDUR. 6 GOBELIN: HAB. 6 / END. 4 ORQUE: HAB. 5 / END. 7 Fuir: 3 Vainqueur: + 8 pièces d'or + clef de cuivre + onguent (= 2 magie) Poursuivre: 8
<p>8</p>	<p>245</p>	<p>Femme de vent:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parler: Tenter chance → Chance: 9 Magie: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: Copie conforme: 9 Illusion: 9 Lévitacion: 9 Aucune formule: 3 Ignorer: <ul style="list-style-type: none"> Colère: 9 Amadouer: Tenter chance Chance: 9 Malchance:
<p>9</p>	<p>218</p>	<p>Homme-Rhino:</p> <ul style="list-style-type: none"> Forcer: - 1 ENDURANCE Frapper: <ul style="list-style-type: none"> Aucun mot de passe: Tenter chance → Chance: 10 Mot de passe: <ul style="list-style-type: none"> Ganjees: Tenter chance → Chance: 18 Kraken: Tenter chance → Chance: 18 Cimeterre: 10 18 Combattre: <ul style="list-style-type: none"> HOMME-RHINO: HAB. 8 / END. 9 Vainqueur: 10 18 Faiblesse: - 2 ENDUR. <ul style="list-style-type: none"> HOMME-RHINO: HAB. 4 / END. 7 Vainqueur: 10 18 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Lévitacion: 10 Force: + 1 dé force attaque <ul style="list-style-type: none"> HOMME-RHINO: HAB. 8 / END. 9 Vainqueur: 10 18
<p>10</p>	<p>5</p>	<p>Roulards:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sonner: <ul style="list-style-type: none"> Chemin indiqué à gauche: 15 Droite: 11 Ouvrir: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> Appeler: <ul style="list-style-type: none"> Chemin indiqué: 15 Droite: 11 Gauche: <ul style="list-style-type: none"> Protection: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} ROULARD: HAB. 7 / END. 6 2^E ROULARD: HAB. 6 / END. 5 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Droite: 11 Gauche: 15 Malchance: Tenter chance: voir page suivante

		<p>Tenter chance:</p> <ul style="list-style-type: none"> Malchance: Lancer dés <ul style="list-style-type: none"> 1, 2 ou 3: -1 x 2 END. 4, 5 ou 6: -2 x 2 END. -3 x 2 END. Chance: <ul style="list-style-type: none"> Illusion: Droite: 11, Gauche: 15 Feu: Droite: 11, Gauche: 15 Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} ROULARD: HAB. 7 / END. 6 2^E ROULARD: HAB. 6 / END. 5 Vainqueur: Droite: 11, Gauche: 15
11	2	<p>Trappe:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre chemin: 12 Ouvrir porte: Cachot 23
12	249	<p>Garde-manger:</p> <ul style="list-style-type: none"> Retourner croisement: Malchance: -1 ENDURANCE Enfoncer: Tenter chance Clef de cuivre: Entrer <ul style="list-style-type: none"> Porte droite: 13 Porte gauche: 14 Manger: <ul style="list-style-type: none"> Fromage: +1 HAB. / +3 END. / +1 CHANCE Fruit: +2 ENDURANCE Prochaine magie inactive Pain: -1 END. Viande: Lancer deux dés 3x <ul style="list-style-type: none"> Si 3 x > HABILITÉ: FIN DU JEU Si > HABILITÉ: -2 ENDUR. Si ≤ HABILITÉ: Troisième fois: <ul style="list-style-type: none"> Porte droite: 13 Porte gauche: 14
13	281	<p>Éclaireurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Seulement passer: <ul style="list-style-type: none"> Porte gauche: 14 Porte droite: 24 Attaquer: Continuer: <ul style="list-style-type: none"> Porte gauche: 14 Porte droite: 24 Parler: +2 END. / +1 CHANCE <ul style="list-style-type: none"> Accepter: <ul style="list-style-type: none"> Balthus: cachot 23 Ganjees: + amulette Deux portes: + infos Fatigué: Niveau initial HABIL. et END. +1 CHANCE Offrir pièces d'or: - pièces d'or Offrir objet: - objet Porte gauche: 14 Porte droite: 24
14	13	<p>Cuisine:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nouveau domestique: 24 Fouiner: <ul style="list-style-type: none"> Egaré: 22 Inspection: <ul style="list-style-type: none"> Placards: + essence Berce 24 Bouillon: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: -2 ENDUR. 24 Malchance: -1 HAB. / -3 END. 24 Viande: <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: FIN DU JEU Magie: -1 formule Chercher abri: <ul style="list-style-type: none"> Placards: + essence Berce 24 Quitter: 24

<p>15</p>	<p>243</p>	<p>Gark: → Revenir et couloir droite: 11</p> <p>→ Entrer: → Tirer épée: GARK: HAB. 7 / END. 11 → Fuite dès 4 assauts: 16 17</p> <p>→ Entrer: → Foncer vers portes: → Vainqueur: + 6 pièces d'or + brosse à cheveux 16 17</p> <p>→ Entrer: → Magie: → Combattre: → Télépathie: → Or du sot: Cachot 23</p> <p>→ S'excuser: → Invité: 16 17</p> <p>→ S'excuser: → Offrir pièces: - 3 pièces d'or 16 17</p> <p>→ S'excuser: → Faiblesse: GARK: HABILITÉ 5 ENDUR. 5 → Copie conforme: GARK: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 11 → Vainqueur: + 6 pièces d'or / + brosse à cheveux 16 17</p>
<p>16</p>	<p>132</p>	<p>Bibliothèque: → Balthus: + infos → Autre livre: Cachot 23</p> <p>→ Balthus: + infos → Quitter: 24</p> <p>→ Tour noire: + infos / + code serrure Balthus = 217 → Quitter: 24</p> <p>→ Créatures du Pic de la Roche: → Calacorms: + infos → Ganjees: → Miks: + infos</p> <p>→ Calacorms: + infos → Quitter: 24</p> <p>→ Ganjees: → Miks: + infos → Autre livre: Cachot 23</p>
<p>17</p>	<p>52</p>	<p>Salle de jeu: → Se sont trompés: Cachot 23</p> <p>→ Jouer: + 2 END. → Dague-Dingue: → Illusion: Quitter 24</p> <p>→ Jouer: + 2 END. → Dague-Dingue: → Jouer: + 2 formules magiques ou + 50 pièces d'or ou + cuirasse enchantée ou FIN DU JEU</p> <p>→ Pique-Six: - 1 pièce d'or ou + 4 pièces d'or → Roc-Bombe: + 36 pièces d'or ou - 2 HAB. et - 4 END. → Quitter: 24</p>
<p>18</p>	<p>7</p>	<p>O'Seamus: → Défoncer: → Protection: → Serrer main: - 1 HAB. → Demander chemin:</p> <p>→ Force: → Ne rien faire: → Attaquer: → Demander avis: + indices</p> <p>→ Défoncer: → Protection: → Serrer main: - 1 HAB. → Demander chemin:</p> <p>→ Force: → Ne rien faire: → Attaquer: → Demander avis: + indices</p> <p>→ Attaquer: → Laiton: → Cuivre: → Bronze: → Demander avis: + indices</p> <p>→ Attaquer: → Faiblesse: + miroir argent + 1 force attaque → Rien: + miroir argent + 1 force attaque → Force: + miroir argent + 1 force attaque</p> <p>→ Attaquer: → Laiton: 21 → Cuivre: 19 → Bronze: 20 → Laiton: 21 → Cuivre: 19</p>
<p>19</p>	<p>386</p>	<p>Boa d'égout: → À gué: → Attaquer: BOA D'ÉGOUT: HABILITÉ 6 / END. 7 → Vainqueur: 21 22</p> <p>→ Corde: → Magie: → Force: + 3 force attaque → Feu: - 2 END. 21 22</p>

<p>20</p>	<p>144</p>	<p>Elfe noir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parler: <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 22 Rouge: + 2 ENDURANCE / + 3 CHANCE 22 Blanc: - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE 22 Rosé: 7 Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> Combattre: <ul style="list-style-type: none"> ELFE NOIR: HAB. 8 / END. 4 Illusion: ELFE NOIR: HAB. 4 / END. 4 Vainqueur: + 8 pièces d'or / + Myriade <ul style="list-style-type: none"> Porte du fond: 22 Explorer: <ul style="list-style-type: none"> Blanc: + magie feu 22 Rouge: <ul style="list-style-type: none"> Protection: 22 Sinon: 22
<p>21</p>	<p>90</p>	<p>Femme fantôme:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parler: + info / + 2 CHANCE 22 Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> Avancer avec épée: <ul style="list-style-type: none"> Baies: FIN DU JEU Miroir: - miroir 22 Feu: - 2 ENDUR. 22 Rien: FIN DU JEU Télépathie: <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre chemin: <ul style="list-style-type: none"> Parler: + info / + 2 CHANCE 22
<p>22</p>	<p>367</p>	<p>Golem:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir: <ul style="list-style-type: none"> Courir: 24 Défoncer: - 1 ENDUR. <ul style="list-style-type: none"> Parler: <ul style="list-style-type: none"> Coffres: <ul style="list-style-type: none"> Courir: 24 Courir: 24 Feu: <ul style="list-style-type: none"> Tirer épée: - 1 HABILITÉ durant combat Golem: HABIL. 8 / ENDUR. 10 Copie conforme: Golem: HAB. 8 / END. 10 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Premier coffret: + clef argent Deuxième coffret: - 1 HABILITÉ Troisième coffret: - 2 ENDURANCE Deuxième coffret: + clef verte <ul style="list-style-type: none"> Troisième coffret: 24 Continuer chemin: 24 Troisième coffret: + homme-araignée 24
<p>23</p>	<p>234</p>	<p>Cachot:</p> <ul style="list-style-type: none"> Parler: <ul style="list-style-type: none"> Magie: <ul style="list-style-type: none"> Aucune formule: FIN DU JEU Or du sot: 7 Télépathie: <ul style="list-style-type: none"> Ennemi attaque: 18 Illusion: <ul style="list-style-type: none"> Invisible: CALACORM: HABIL. 9 / ENDUR. 8 Vainqueur: 18 Manger: + 2 END.
<p>24</p>	<p>169</p>	<p>Salle à manger:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escalier droite: 25 26 27 Examiner tableaux: + 1 CHANCE / - 1 END. <ul style="list-style-type: none"> Escalier droite: 25 26 27 Examiner armures: - 2 END. <ul style="list-style-type: none"> Escalier droite: 25 26 27 Escalier gauche: <ul style="list-style-type: none"> Lévitacion: 25 26 27 Sinon: - 1 HABILITÉ / - 2 ENDUR. 25 26 27

<p>25</p>	<p>228</p>	<p>Femme sur lit:</p> <ul style="list-style-type: none"> Enfoncer: Lancer dé → 1 à 5: - 1 ENDURANCE Force: Lancer dé → Porte milieu: 26 Force: Lancer dé → Porte autre bout: 27 Clef de cuivre: 1 à 3: - 2 END. 4 à 6: 6: Quitter et porte suivante: 26 Offrir cadeau: Protection: FIN DU JEU Offrir cadeau: Porte milieu: 26 Offrir cadeau: Porte autre bout: 27 Miroir argent: Protection: FIN DU JEU Homme-araignée: Porte milieu: 26 Brosse cheveux: Tenter chance → Chance: + Toison d'or 28 Brosse cheveux: Tenter chance → Malchance: 28
<p>26</p>	<p>64</p>	<p>Petites créatures:</p> <ul style="list-style-type: none"> Traverser et quitter: 28 Attaquer: 28 Offrir objet: Porte du fond: 28 Offrir objet: Myriade: 28 Offrir objet: Homme-araignée: 28 Offrir objet: Baies: 28
<p>27</p>	<p>304</p>	<p>Gargouille:</p> <ul style="list-style-type: none"> Porte milieu: 26 Utiliser magie: Feu: - 2 ENDURANCE / Porte milieu 26 Utiliser magie: Faiblesse: 28 Attaquer: Copie conforme: GARGOUILLE: HAB. 9 / END. 10 Objet utile: Miroir: Porte milieu 26 Objet utile: Onguent: - 2 END. / Porte milieu 26 Essence Berce: Tenter chance → Malchance: 28 Essence Berce: Tenter chance → Chance: + 10 pièces d'or 28 Copie perd: 26 Copie vainqueur: Tenter chance → Malchance: 28 Copie vainqueur: Tenter chance → Chance: + 10 pièces d'or 28
<p>28</p>	<p>25</p>	<p>Coffre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Traverser et sortir: 30 Force: Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Force: Tenter chance → Chance: 30 Corde: Lévitacion: 30 Sinon: FIN DU JEU
<p>29</p>	<p>104</p>	<p>Miks:</p> <ul style="list-style-type: none"> Porte de gauche: 28 Formule magique: Illusion: FIN DU JEU Formule magique: Copie conforme: - 2 END. / Tenter chance Parler: Télépathie: Autre porte: 28 Offrir cadeau: Offrir pièces d'or: - toutes les pièces d'or + 1 CHANCE 30 Onguent: Myriade: 30 Battre en retraite: 28 Chance: - 2 ENDUR. → Porte gauche: 28 Malchance: FIN DU JEU

