

La Cité des Voleurs

§ xxx Emplacement d'un objet indispensable

xx Référence au résumé



Sixième étage § 207

Cinquième étage § 197

Quatrième étage § 65

Troisième étage § 310

Deuxième étage § 77

Premier étage § 21 / § 339

Entrée du château § 217



Monstre § 201 47

Poissonnières § 256

Navire pirate § 171



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Porte de la cité:</p> <ul style="list-style-type: none"> Nicodème: <ul style="list-style-type: none"> Acheter: <ul style="list-style-type: none"> 5 pièces: - 5 pièces 10 pièces: - 10 pièces NORD 15 pièces: - 15 pièces NORD Affronter: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ HAB.: NORD Si > HABILITÉ: <ul style="list-style-type: none"> Se laisser emmener: <ul style="list-style-type: none"> Payer: - 10 pièces d'or <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6 2^E GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 5 Vainqueur: + 2 pièces d'or / + laissez-passer / NORD Ne pas prêter attention: <ul style="list-style-type: none"> Jeter seau: <ul style="list-style-type: none"> Combattre: - 3 force d'attaque <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6 2^E GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 Vainqueur: + 2 pièces d'or / + laissez-passer / NORD Examiner: + 1 CHANCE <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 2^E GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 Vainqueur: + 2 pièces d'or / + laissez-passer / NORD Butin volé: <ul style="list-style-type: none"> Coupes maudites: <ul style="list-style-type: none"> Entrer ville: NORD Acheter conseils: - 3 pièces d'or / + conseils NORD Se ruer: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: NORD Malchance: - 2 ENDURANCE Attaquer: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur en max. 6 assauts: NORD Vainqueur en plus de 6 assauts: <ul style="list-style-type: none"> PREMIER GARDE DE LA VILLE: HAB. 6 / END. 6 DEUXIÈME GARDE DE LA VILLE: HAB. 7 / END. 5 Vainqueur: NORD
<p>2</p>	<p>116</p>	<p>Herboristerie:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: NORD Entrer: <ul style="list-style-type: none"> Renseignements: <ul style="list-style-type: none"> Quitter boutique: NORD Curatif: - 4 pièces d'or / + 1 dé END. + 1 CHANCE / NORD À fumer: - 1 pièce d'or / - 2 ENDUR. Nicodème: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: NORD Payer: - 1 pièce Attaquer: HOMME ORQUE <ul style="list-style-type: none"> HABILITÉ 8 / ENDURANCE 5 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Oindre blessures: + 1 dé ENDURANCE Fouiller: + 11 pièces d'or / NORD Quitter boutique: NORD Retourner: <ul style="list-style-type: none"> Repartir: NORD
<p>3</p>	<p>93</p>	<p>Taverne:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: NORD Entrer: <ul style="list-style-type: none"> Parler aubergiste: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: NORD Attaquer: TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + informations / NORD Trois nains: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: NORD Jouer: ± pièces d'or / NORD Trois hommes: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ HABILITÉ: + bracelet insecte NORD Si > HABILITÉ: - 5 pièces d'or NORD Deux lutins: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} LUTIN: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 5 2^E LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 Vainqueur: + 9 pièces d'or / + chaîne en argent avec crâne d'ivoire / NORD

<p>4</p>	<p>296</p>	<p>Voleurs: PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> + 16 pièces d'or / + fiole</p> <p>↳ <u>Quitter:</u> NORD ↳ <u>Boire:</u> - 3 CHANCE / NORD</p>
<p>5</p>	<p>105</p>	<p>Maison:</p> <p>↳ <u>Continuer:</u> NORD ↳ <u>Approcher:</u> Tenter chance ↳ <u>Chance:</u></p> <p>↳ <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE / LOUP: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 ↳ <u>Vainqueur:</u> + clef métallique / + 1 CHANCE</p> <p>↳ <u>Regagner rue:</u> NORD ↳ <u>Clef métallique:</u> ↳ <u>Forcer:</u> Lancer 2 dés ↳ <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> ↳ <u>Si > HABILITÉ:</u> NORD</p> <p>↳ <u>Franchir porte:</u> → <u>Monter:</u> ↳ <u>Crocheter serrure:</u> Tenter chance deux fois ↳ <u>Chance 2x:</u> + 1 CHANCE + 25 pièces + bouclier ↳ <u>Malchance 1x:</u> - 2 ENDURANCE ↳ <u>Malchance 2x:</u> - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ ↳ <u>Crocheter:</u> ↳ <u>Quitter:</u> NORD</p> <p>↳ <u>Fouiller:</u> → <u>A:</u> Tenter chance ↳ <u>B:</u> + 12 pièces ↳ <u>C:</u> - 2 HABILITÉ - 2 CHANCE ↳ <u>Chance:</u> - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ ↳ <u>Malchance:</u> ↳ <u>FRANCHIRPORTE:</u> voir à gauche ↳ <u>Monter:</u> Autre gobelet: voir A, B ou C ↳ <u>Tirer épée:</u> LUTIN DE FEU: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 4</p> <p>↳ <u>Sauter:</u> Tenter chance ↳ <u>Malchance:</u> - 1 HABILITÉ NORD ↳ <u>Chance:</u> NORD</p> <p>↳ <u>Vainqueur:</u> ↳ <u>Sinon:</u> - 3 ENDURANCE Lancer 2 dés ↳ <u>Si > HABILITÉ:</u> Tenter chance ↳ <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> NORD ↳ <u>Malchance:</u> - 5 ENDURANCE NORD ↳ <u>Chance:</u> NORD</p> <p>↳ <u>Chaîne en argent avec crâne d'ivoire:</u> NORD</p>
<p>6</p>	<p>95</p>	<p>Serrurier:</p> <p>↳ <u>Continuer:</u> OUEST ↳ <u>Entrer:</u> → <u>Nicodème:</u> → <u>Tuer:</u> + informations / OUEST ↳ <u>Passé-partout:</u> - 10 pièces d'or + passé-partout OUEST ↳ <u>Aide:</u> PREMIER CHIEN-LOUP: HABILITÉ 7 / ENDUR. 7 DEUXIÈME CHIEN-LOUP: HABILITÉ 7 / ENDUR. 5 ↳ <u>Vainqueur:</u> → <u>Continuer:</u> OUEST ↳ <u>Fouiller:</u> + 3 pièces d'or / + passé-partout / + 1 CHANCE OUEST</p>
<p>7</p>	<p>300</p>	<p>Flèches:</p> <p>↳ <u>Suivre instructions:</u> - 10 pièces d'or / - 2 CHANCE / NORD ↳ <u>Continuer à avancer:</u> - 1 dé x 3 ENDURANCE / - 2 CHANCE → <u>Poursuivre:</u> NORD ↳ <u>Entrer:</u> + 2 ENDURANCE par flèche / - 1 HABILITÉ / NORD</p>

<p>8</p>	<p>112</p>	<p>Lézardine: → Continuer: NORD → Quitter: NORD</p> <p>→ Entrer: → Scorpion d'or: + Scorpion d'or + 2 CHANCE → Quitter: NORD</p> <p>→ Scorpion d'argent: + Scorpion d'argent + 1 ENDURANCE lors de combats → Monter: → Sinon: → Acheter: → Santé: - 6 pièces d'or + Scorpion d'argent + 2 CHANCE + 1 ENDURANCE lors de combats NORD</p> <p>→ Quitter: NORD</p> <p>Scorpion: LÉZARDINE: HABILITÉ 8 ENDURANCE 8</p> <p>→ Vainqueur: + 4 pièces d'or → Fuite: NORD → Quitter: NORD</p> <p>→ Scorpion de cuivre: + Scorpion cuivre / - 1 HABILITÉ / NORD</p>
<p>9</p>	<p>334</p>	<p>Gardes: → Laissez-passer: NORD</p> <p>→ Sinon: PREMIER GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4 DEUXIÈME GARDE DE LA VILLE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6</p> <p>→ Vainqueur: + 7 pièces d'or / + trousseau clefs / + pain rassis / NORD</p>
<p>10</p>	<p>227</p>	<p>Bottes: → Continuer: EST</p> <p>→ Essayer bottes: + 1 HABILITÉ / EST</p>
<p>11</p>	<p>17</p>	<p>Dément: → Continuer: EST</p> <p>→ S'arrêter: DÉMENT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5</p> <p>→ Vainqueur: → Continuer: EST</p> <p>→ Prendre: + boule de verre / EST</p> <p>→ Fracasser: → Continuer: EST</p> <p>→ Mettre casque: + 1 force attaque / + 1 CHANCE / EST</p>
<p>12</p>	<p>161</p>	<p>Ogre: → Continuer: NORD → Quitter: NORD</p> <p>→ Pénétrer: → Franchir porte: → Parler: → Partager: - 2 provisions</p> <p>→ Attacker: → Refuser: Tirer épée: Obéir: NORD</p> <p>→ Quitter: NORD</p> <p>→ OGRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9</p> <p>→ Vainqueur: → Fuite: NORD</p> <p>→ Éventrer boîte: + 15 pièces d'or / + 2 pierres précieuses / + gant de soie → Quitter: NORD</p> <p>→ Essayer gant: - 2 HABILITÉ / NORD</p>
<p>13</p>	<p>282</p>	<p>Petit garçon: → Continuer: NORD → Avancer: NORD</p> <p>→ Parler: → Boire: - 3 pièces d'or / + 1 ENDURANCE / NORD</p>

<p>14</p>	<p>247</p>	<p>Nains: Tenter chance → <u>Malchance:</u> – tout l’or / OUEST → <u>Chance:</u> → <u>Repartir:</u> OUEST → <u>Poursuivre:</u> – tout l’or / – 2 CHANCE / OUEST</p>
<p>15</p>	<p>396</p>	<p>Fleuriste: → <u>Continuer:</u> OUEST → <u>Quitter:</u> OUEST → <u>Entrer:</u> → <u>Voir:</u> + Fleur de M^{me} Pipe / – objet <i>ou</i> arme <i>ou</i> 2 nourriture / OUEST</p>
<p>16</p>	<p>24</p>	<p>Joaller: → <u>Continuer:</u> OUEST → <u>Demander prix:</u> • Anneau d’invisibilité: 10 pièces • Anneau de feu: 8 pièces • Anneau de glace: 7 pièces Acheter puis OUEST → <u>Entrer:</u> → <u>Vendre:</u> → <u>Accepter:</u> – 2 pierres précieuses → <u>Marchander:</u> → <u>Accepter:</u> + 9 pièces d’or → <u>Quitter:</u> OUEST → <u>Attaquer:</u> JOAILLER HABILITÉ 9 ENDURANCE 8 → <u>Quitter:</u> OUEST → <u>Fuir:</u> OUEST → <u>Vainqueur:</u> + 3 bagues à pierreries / + 13 pièces d’or / OUEST</p>
<p>17</p>	<p>148</p>	<p>Place du Marché: – 1 pièce d’or / – 1 objet / échanger 1 pièce contre nourriture (+ 2 ENDUR.) → <u>Continuer:</u> NORD → <u>L’écouter:</u> → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Payer:</u> – 3 pièces / + 2 CHANCE / NORD</p>
<p>18</p>	<p>398</p>	<p>Homme au torse nu: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Se mesurer à lui:</u> ± 5 pièces d’or / NORD</p>
<p>19</p>	<p>52</p>	<p>Stand d’armes: Possibilité d’acheter</p> <ul style="list-style-type: none"> • Poignard de Jet 4 pièces • Corde d’escalade 2 pièces • Croc de boucher 2 pièces • Lance en fer 1 pièce • Lanterne 3 pièces <p>puis NORD</p>
<p>20</p>	<p>200</p>	<p>Voyante extralucide: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Entrer:</u> → <u>Payer:</u> – 2 pièces d’or / + informations / NORD</p>
<p>21</p>	<p>117</p>	<p>Serpents: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Attaquer:</u> SERPENTS: HABILITÉ 5 / ENDURANCE: 5 → <u>Vainqueur:</u> NORD → <u>Trouver refuge:</u> → <u>Se ruer vers la porte:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> NORD → <u>Malchance:</u> – 4 ENDURANCE / NORD</p>
<p>22</p>	<p>31</p>	<p>Unijambiste: → <u>Descendre escalier:</u> NORD → <u>Lui parler:</u> – 2 pièces d’or / NORD</p>

<p>23</p>	<p>329</p>	<p>Nicodème: + conseils / mission nécessite: • de se faire tatouer une licorne sur le front; • une flèche d'argent; • des perles noires; • des cheveux de sorcière; • une fleur de lotus.</p> <p style="text-align: right;">puis NORD</p>
<p>24</p>	<p>238</p>	<p>Homme en cape:</p> <pre> graph LR A[Homme en cape] --> B[Continuer: EST] A --> C[Ouvrir porte:] B --> D[Quitter:] C --> D C --> E[Jouer:] E --> F[Lancer 1 dé:] F --> G[2 à 6: + 20 pièces d'or] F --> H[1: FIN DU JEU] D --> I[Rue de la Bougie: EST] D --> J[Rue du Port: OUEST] I --> K[↑] J --> K K --> L[↑] </pre>
<p>25</p>	<p>139</p>	<p> Vieilles femmes:</p> <pre> graph LR A[Vieilles femmes] --> B[Continuer: EST] A --> C[Entrer:] B --> D[Quitter: EST] C --> D C --> E[Donner jouet: - 1 objet] E --> F[Manger soupe:] F --> G[Recrachier: EST] F --> H[Avaler: + 4 ENDURANCE / EST] </pre>
<p>26</p>	<p>375</p>	<p>Bays:</p> <pre> graph LR A[Bays] --> B[Retourner à la rue du Port: OUEST] A --> C[Grimper:] C --> D[Jouer: Lancer 2 dés] D --> E[Si > HABILITÉ: - 2 objets / OUEST (rue Port)] D --> F[Si ≤ HABILITÉ:] F --> G[+ 8 pièces d'or / + potion contrôle esprit] F --> H[+ flûte en argent / + 2 ENDURANCE / + craie] F --> I[+ bandeau pour œil / OUEST (rue du Port)] </pre>
<p>27</p>	<p>91</p>	<p>Mendiant:</p> <pre> graph LR A[Mendiant] --> B[Poursuivre chemin: OUEST] A --> C[Donner pièce: - 1 pièce d'or / + 1 CHANCE / OUEST] </pre>
<p>28</p>	<p>326</p>	<p>Chiens sauvages: PREMIER CHIEN SAUVAGE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 DEUXIÈME CHIEN SAUVAGE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 3</p> <pre> graph TD A[Chiens sauvages] --> B[Vainqueur:] A --> C[Fuite: NORD puis OUEST] B --> D[Si non: NORD puis OUEST] B --> E[Fleur de Madame Pipe: + 10 pièces / NORD puis OUEST] </pre>
<p>29</p>	<p>180</p>	<p>Seigneur Azzur:</p> <pre> graph TD A[Seigneur Azzur] --> B[Voir:] A --> C[Se cacher: OUEST] B --> D[S'écarter: - 1 ENDURANCE / OUEST] B --> E[Rester: Tenter chance] E --> F[Chance: OUEST] E --> G[Malchance: - 3 ENDURANCE / OUEST] </pre>
<p>30</p>	<p>171</p>	<p>Navire pirate:</p> <pre> graph TD A[Navire pirate] --> B[Remonter rue: NORD] A --> C[Monter à bord:] C --> D[Passerelle:] C --> E[Échelle:] D --> F[Redescendre: NORD] D --> G[Attaquer: PIRATE: HABILITÉ 7] E --> G E --> H[Pirate: Tenter chance] H --> I[Malchance:] H --> J[Chance:] I --> K[Escalier vers ponts inférieurs:] J --> K G --> L[Vainqueur: ENDURANCE 5] L --> M[Quitter: NORD] K --> M </pre> <p style="color: green;">voir page suivante</p>

		<p>Escalier vers ponts inférieurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> Porte gauche: <ul style="list-style-type: none"> S'emparer: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: 1^{ER} PIRATE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 Chance: 2^E PIRATE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 3^E PIRATE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4 <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + 2 CHANCE Fuite: + 6 perles noires Refermer: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: NORD Porte droite: <ul style="list-style-type: none"> Refermer: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: NORD Se cacher: <ul style="list-style-type: none"> Le surprendre: + information Quitter: NORD
31	256	<p>Poissonnières:</p> <ul style="list-style-type: none"> Revenir bifurcation: EST (rue du Sabot) Parler aux femmes: + information / EST (rue du Sabot)
32	216	<p>Lutin:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: EST S'arrêter: LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 Vainqueur: + 2 pièces d'or / + gousse d'ail / + vieux osselets / EST
33	317	<p>Boutique de bougies:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entrer: possibilité d'acheter des bougies à 1 pièce d'or Continuer: EST <ul style="list-style-type: none"> Quitter: EST Voir: - 2 objets / - 5 pièces d'or / EST
34	280	<p>Orfèvre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: EST Entrer: <ul style="list-style-type: none"> Parler: <ul style="list-style-type: none"> Pas payer: - toutes provisions / + flèche d'argent / EST Payer: - 10 pièces d'or / + flèche d'argent / EST Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 3 ENDURANCE - tous les objets en argent / EST Chance: ORFÈVRE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 8 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Passe-partout: + 2 gobelets en argent + calice en argent + cuillère en argent / EST Sinon: EST Quitter: NORD
35	246	<p>Homme:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: EST Payer: - 2 pièces d'or / + 3 ENDURANCE / + 1 CHANCE / EST

<p>36</p>	<p>363</p>	<p>Egouts: → <u>Poursuivre:</u> EST → <u>Poursuivre:</u> EST → <u>Soulever:</u> → <u>Descendre:</u> → <u>Tunnel sud:</u> → <u>Sinon:</u> → <u>Tunnel nord:</u> → <u>Bracelet insecte:</u> → <u>MILLE PATTES GÉANT</u> HABILITÉ 10 ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> PREMIER RAT: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 DEUXIÈME RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 TROISIÈME RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> → <u>Revenir:</u> → <u>Revenir:</u> → <u>Enlever herse:</u> <u>Continuer:</u> → <u>Revenir:</u> → <u>Revenir:</u> → <u>Enlever herse:</u> <u>Sinon:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU <u>Chance:</u> → <u>SORCIÈRE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7</u> <u>Vainqueur: + cheveux de sorcière</u> <u>Potion de contrôle mental: + cheveux de sorcière</u> <u>Regagner rue: EST</u> → <u>Glisser main: + miroir</u></p>
<p>37</p>	<p>44</p>	<p>Vagabonds: → <u>Poignard de jet:</u> Lancer 2 dés → <u>Si ≤ HABILITÉ: NORD</u> → <u>Sinon:</u> → <u>Si > HABILITÉ:</u> PREMIER VAGABOND: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 DEUXIÈME VAGABOND: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 TROISIÈME VAGABOND: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur: + 1 pièce d'or / NORD</u></p>
<p>38</p>	<p>372</p>	<p>Reine Serpent: → <u>Poursuivre: NORD</u> → <u>Impôts:</u> → <u>Ouvrir: + 12 pièces d'or / + 1 CHANCE NORD</u> → <u>Entrer:</u> → <u>Chiffons:</u> → <u>Quitter: NORD</u> → <u>Apporter fleurs:</u> → <u>Voir: - 4 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ</u> REINE SERPENT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 <u>Donner un nom:</u> → <u>Ne sait pas: - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ</u> REINE SERPENT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur: + 12 pièces d'or / + 1 CHANCE / NORD</u> <u>Borryman:</u> → <u>Sinon:</u> → <u>Porte d'entrée: - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ</u> <u>Azzur:</u> → <u>Porte d'entrée: - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ</u> <u>Madame Pipe:</u> → <u>Porte d'entrée: - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ</u> <u>Objet en argent: - objet en argent + 2 pièces d'or NORD</u> <u>Fleurs: - fleurs + 2 pièces d'or NORD</u> <u>Attaquer: REINE SERPENT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7</u> <u>Vainqueur: + 12 pièces d'or / + 1 CHANCE / NORD</u> <u>Fuite: NORD</u> <u>Vainqueur: + 12 pièces d'or + 1 CHANCE / NORD</u></p>
<p>39</p>	<p>127</p>	<p>Voleurs: → <u>Porter secours:</u> PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 <u>Continuer: NORD puis EST</u> <u>Vainqueur:</u> → <u>Boire un verre: + 5 ENDURANCE / NORD puis EST</u> <u>Continuer: NORD puis EST</u></p>
<p>40</p>	<p>348</p>	<p>Petits hommes: → <u>Continuer: EST puis NORD</u> → <u>Malchance: - 3 ENDURANCE / EST puis NORD</u> → <u>Interpeller: Tenter chance</u> → <u>Chance: EST puis NORD</u></p>

<p>41</p>	<p>76</p>	<p>Forgeron:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Entrer:</u> → <u>Attaquer:</u> FORGERON: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> - 4 CHANCE / NORD → <u>Conversation:</u> → <u>Quitter:</u> NORD → <u>Acheter:</u> - 20 pièces d'or / + cotte de mailles / + 2 HABILITÉ / NORD
<p>42</p>	<p>115</p>	<p>Fugitif:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Remettre aux gardes:</u> + 5 pièces d'or / NORD → <u>Briser chaînes:</u> → <u>Rattrapé pour eux:</u> + 5 pièces d'or / NORD → <u>Pot de vin:</u> → <u>Donner objet:</u> - objet / NORD → <u>Pas d'objet:</u> - 5 pièces d'or / NORD
<p>43</p>	<p>222</p>	<p>Jardin public:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Continuer:</u> NORD PUIS OUEST → <u>Sortir:</u> NORD PUIS OUEST → <u>Entrer:</u> - 1 pièce d'or → <u>Cueillir:</u> → <u>Anneau de feu:</u> + fleur de lotus NORD puis OUEST → <u>Sinon:</u> BÊTES-FEUILLES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> + fleur de lotus / NORD puis OUEST
<p>44</p>	<p>133</p>	<p>Jeune vendeur:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>S'engager dans l'allée:</u> Sud → <u>Acheter fruits:</u> → <u>Prunes:</u> - 1 pièce d'or / + 1 ENDURANCE / OUEST → <u>Pommes:</u> - 1 pièce d'or / - 1 ENDURANCE / OUEST
<p>45</p>	<p>182</p>	<p>Tatoueur:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Payer tatouage:</u> - 10 pièces d'or / + <u>tatouage licorne</u> / NORD puis OUEST → <u>Peux pas payer:</u> vendre quelques objets → <u>Toujours impossible de payer:</u> NORD puis OUEST → <u>Payer tatouage:</u> - 10 pièces d'or / + <u>tatouage licorne</u> / NORD puis OUEST
<p>46</p>	<p>307</p>	<p>Gardes:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Grimper arbre:</u> - 1 HABILITÉ → <u>Cotte de mailles:</u> - cotte de mailles / - 2 HABIL. → <u>Les croiser:</u> → <u>Sinon:</u> → <u>S'enfuir:</u> FIN DU JEU → <u>Sinon:</u> → <u>Affronter:</u> FIN DU JEU → <u>Laissez-passer:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Répondre Non:</u> → <u>Se laisser chasser:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Répondre Oui:</u> → <u>Payer:</u> - tout l'or sauf 1 pièce → <u>Corde à grimper:</u> → <u>Objets nécessaires et tatouage:</u> NORD → <u>Répondre Oui:</u> → <u>Refuser:</u> GRINCHEUX: HAB. 10 / END. 11 GROSNEZ: HAB. 9 / END. 10 → <u>Refuser:</u> → <u>Vainqueur:</u> → <u>Objets nécessaires et tatouage:</u> NORD → <u>Refuser:</u> → <u>Fuite:</u> - bouclier / - 1 HABILITÉ → <u>Objets nécessaires et tatouage:</u> NORD

<p>47</p>	<p>201</p>	<p>Monstre: + 2 ENDURANCE / Lancer un dé: <u>1:</u> ORQUE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 <u>2:</u> SERPENT GÉANT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 <u>3:</u> LOUP: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 <u>4:</u> PYGMÉE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 <u>5:</u> HOMME-SINGE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>6:</u> TROLL DES CAVERNES: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 Vainqueur: → <u>Sinon:</u> NORD → <u>Combattu Homme-singe:</u> + chouette d'or / NORD</p>
<p>48</p>	<p>217</p>	<p>Entrée du château: 1^{ER} CHIEN DE LUNE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 2^E CHIEN DE LUNE: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 9 Vainqueur: → <u>Enfoncer porte:</u> - 1 HABILITÉ → <u>Voyageur perdu:</u> MONTER → <u>Tirer corde:</u> → <u>Attaquer:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Anneau de glace:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Miroir:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Flèche argent:</u> → <u>Monter:</u> MONTER → <u>Passé-partout:</u> → <u>Bouclier Tour:</u> - 1 HABILITÉ / MONTER → <u>Bouclier Licorne:</u> + 1 HABILITÉ / MONTER → <u>Monter:</u> MONTER</p>
<p>49</p>	<p>21 339</p>	<p>Premier étage: → <u>Verrouiller porte et dormir:</u> FIN DU JEU → <u>Explorer la tour:</u> MONTER</p>
<p>50</p>	<p>77</p>	<p>Deuxième étage: → <u>Monter au troisième étage:</u> MONTER → <u>Ouvrir la porte:</u> → <u>Ail:</u> MONTER → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
<p>51</p>	<p>310</p>	<p>Troisième étage: → <u>Monter à l'étage suivant:</u> MONTER → <u>Escalier:</u> MONTER → <u>Ouvrir la porte:</u> → <u>Sinon:</u> → <u>Entrer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU / <u>Chance:</u> MONTER → <u>Chouette d'or:</u> MONTER</p>
<p>52</p>	<p>65</p>	<p>Quatrième étage: → <u>Continuer à monter:</u> MONTER → <u>Escalier:</u> MONTER → <u>Porte blanche:</u> → <u>Sarcophage:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Sinon:</u> MOMIE: HABILITÉ 7 ENDUR. 12 → <u>Porte noire:</u> → <u>Sarcophage:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Sinon:</u> MOMIE: HABILITÉ 7 ENDUR. 12 → <u>S'approcher coffre:</u> → <u>Anneau œil d'or:</u> voir page suivante → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Escalier:</u> MONTER → <u>Quitter:</u> → <u>Examiner:</u> → <u>+ anneau œil d'or</u> + 2 CHANCE → <u>Lanterne:</u> → <u>Anneau de feu:</u> → <u>+ anneau œil d'or</u> + 2 CHANCE → <u>Vainqueur:</u></p>

