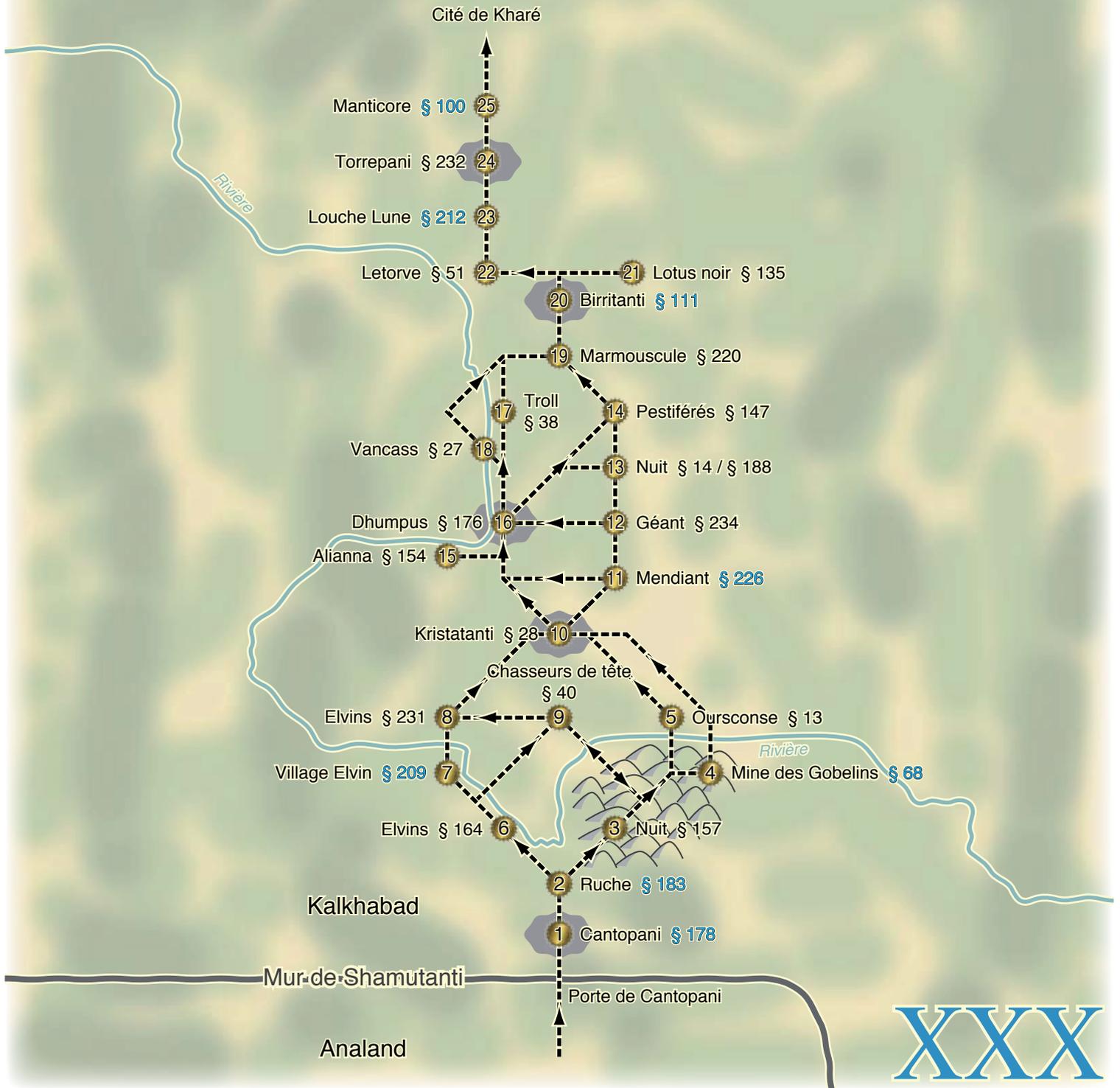


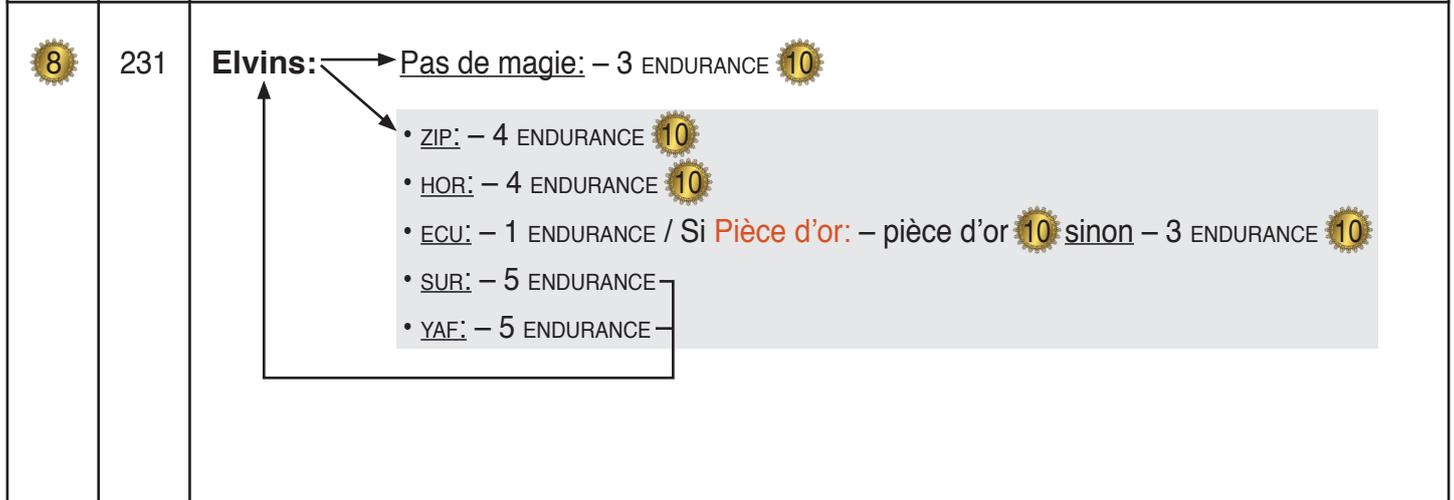
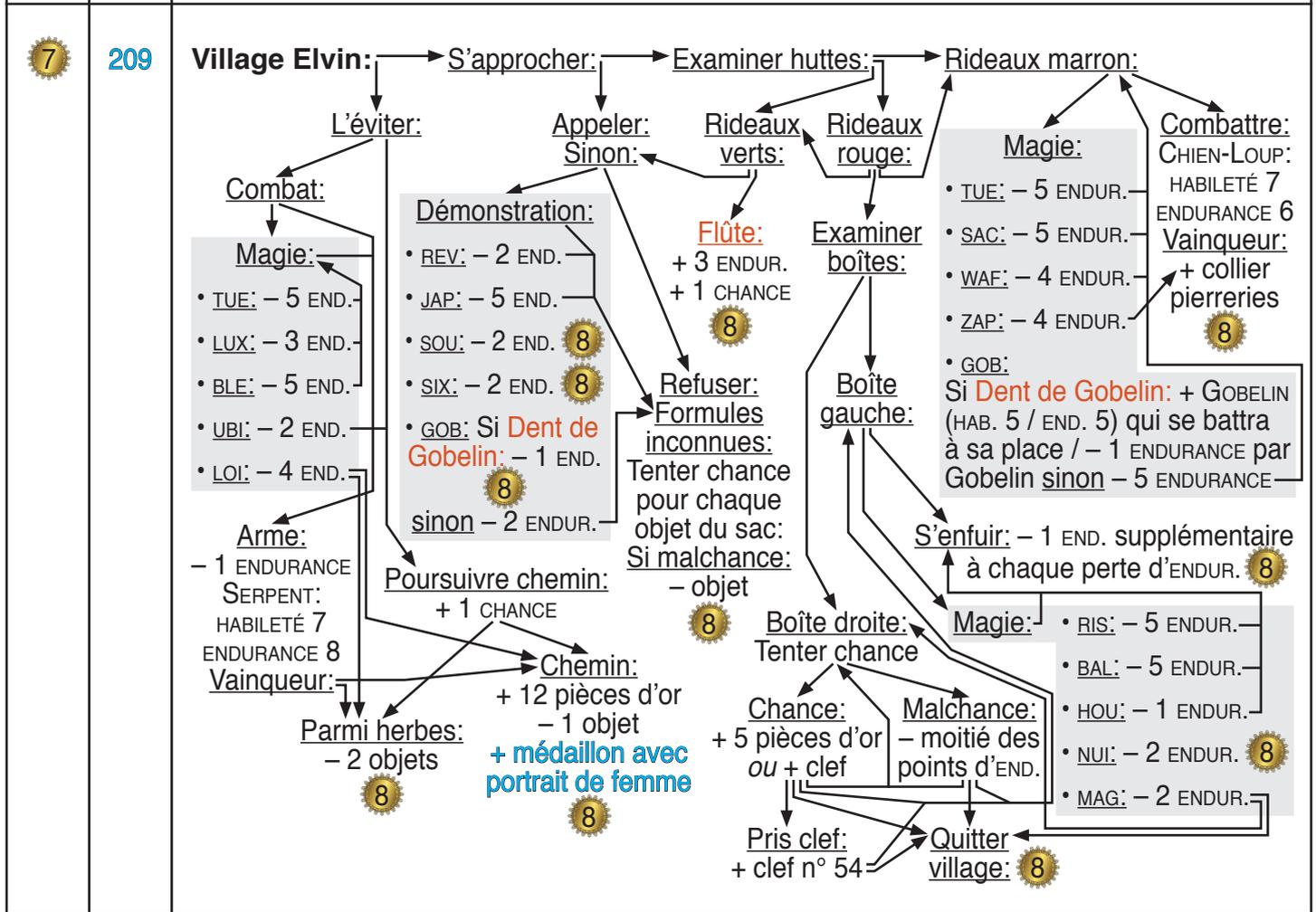
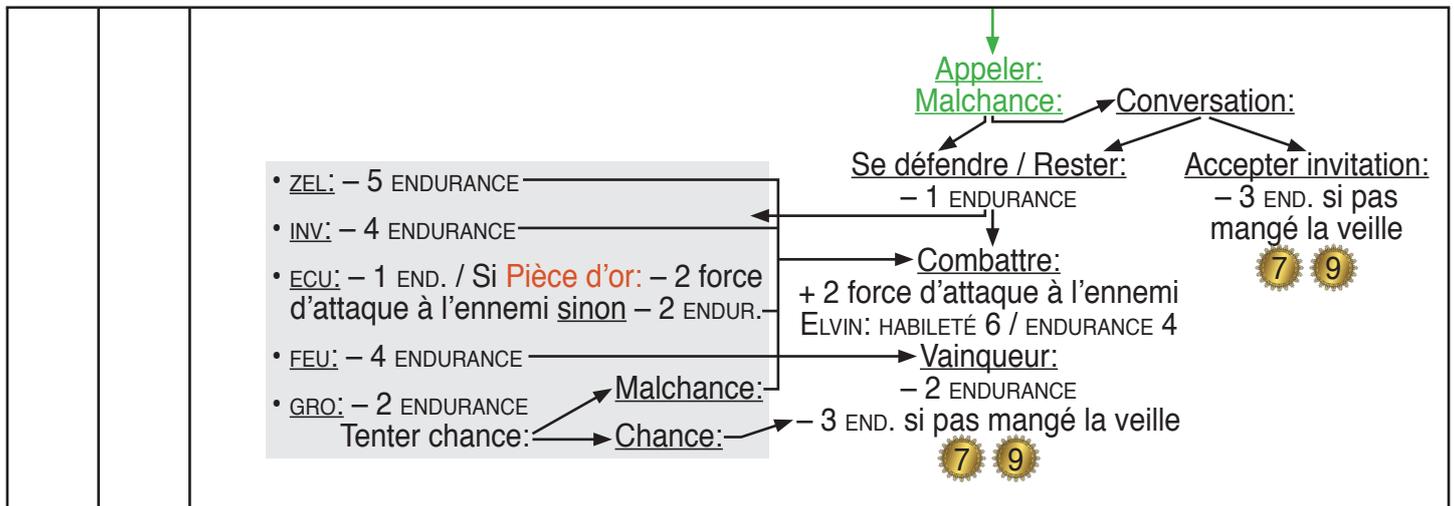
Les Collines maléfiques

Légende explicative

-  Référence au résumé
-  § 183 Emplacement d'un objet intéressant
-  Texte en orange Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
-  Texte en vert Lien à l'intérieur du résumé
-  Village



<p>1</p>	<p>178</p>	<p>Cantopani:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Marchand: Possibilité d'acheter <ul style="list-style-type: none"> • Potion (jus myrtibelle) 4 pièces d'or • Glaive (+ 1 force attaque) 2 dés pièces d'or • Flûte (en bambou) 1 dé pièces d'or • Hache (avec nombre 233) 2 dés ou 7 pièces d'or • Dents (dont 4 de Gobelins) 3 pièces d'or • Bijou (en glace qui fond) 10 pièces d'or → Chercher chemin: <ul style="list-style-type: none"> → Besoin provisions: → Refuser: → Payer: - 2 pièces d'or + conseils → Auberge: + 2 repas pour 2 pièces d'or → Poursuivre chemin: 2 → S'asseoir: - 1 pièce d'or + 2 ENDURANCE 2 → Ne rien acheter: 2 → Examiné 3 objets: <ul style="list-style-type: none"> → Connaître achats: + détails sur articles → Obéir et donner sac: - tous les objets et pièces d'or - 2 ENDURANCE 2 → Combattre: <ul style="list-style-type: none"> → 1^{ER} BANDIT: HABILITÉ 7 ENDURANCE 6 → 2^E BANDIT: HABILITÉ 7 ENDURANCE 8 → Vainqueur: 2 <p>• BAM: - 5 ENDURANCE</p> <p>• LOI: - 6 ENDURANCE</p> <p>• INV: - 4 ENDURANCE</p> <p>• JIG: - 1 END. / Si Flûte bambou: 2 sinon - 3 END.</p> <p>• HOR: - 4 ENDURANCE 2</p>
<p>2</p>	<p>183</p>	<p>Ruche: + informations / + page 102 d'un livre de magie</p> <ul style="list-style-type: none"> → Bourdonnement: → Vallée: 6 → Collines: 3 → Poursuivre chemin: <ul style="list-style-type: none"> → 5 ou 6: + cire d'abeille + miel (1 repas) → 1 à 4: - 1 à 4 END. → Examiner: Lancer 1 dé
<p>3</p>	<p>157</p>	<p>Nuit:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Repos et manger: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) - toutes les provisions → Poursuivre chemin: <ul style="list-style-type: none"> → Camper: - 1 repas (+ 1 ou 2 ENDURANCE) Lancer un dé + 2 points: <ul style="list-style-type: none"> • 3: CHIEN-LOUP: HAB. 5 / END. 7 • 4: LOUP-GAROU: HAB. 8 / END. 9 • 5 à 8: néant → Marcher de nuit: - 2 ENDURANCE / Lancer un dé: <ul style="list-style-type: none"> • 1 ou 2: CHAUVESOURIS GÉANTE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 • 3: CHIEN-LOUP: HAB. 5 / END. 7 • 4: LOUP-GAROU: HAB. 8 / END. 9 • 5 ou 6: néant → Malchance: <ul style="list-style-type: none"> • BAL: - 5 ENDUR. / Combattre • COL: - 3 ENDUR. / Combattre • EMU: - 5 ENDUR. / Combattre • GRO: - 2 END. / Tenter chance • LOI: - 4 ENDURANCE → Chance: → Vainqueur ou pas d'ennemi: + 1 ou 2 ENDURANCE - 3 END. si pas mangé la veille 4 9
<p>4</p>	<p>68</p>	<p>Mine des Gobelins:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Grotte: <ul style="list-style-type: none"> → Ouvrir porte: <ul style="list-style-type: none"> → Combattre: <ul style="list-style-type: none"> • BAM: - 5 END. • TEL: - 4 END. • ZAP: - 4 END. • YAE: - 5 END. • FIL: - 1 ENDUR. / Si Cire abeille: - 4 END. à chaque assaut perdu par Gobelins sinon - 3 ENDURANCE → Gobelins: HABIL. 7 / ENDUR. 6 → Vainqueur: → Gauche: → Droite: voir page suivante → Repartir: voir page suivante → Rejoindre chemin: 5



<p>9</p>	<p>40</p>	<p>Chasseurs de tête: → <u>Continuer / Poursuivre chemin:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Se restaurer:</u> → <u>Rester:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Malchance:</u></p> <p><u>Attendre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • RIS: - 5 ENDURANCE • SOU: - 2 ENDURANCE • FEU: - 4 ENDURANCE • REV: - 1 ENDURANCE • EMU: - 5 ENDURANCE <p><u>Aide Libra:</u> Lancer un dé</p> <p>1 ou 2: 4 3 ou 4: 5 5 ou 6: 8</p> <p><u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
<p>10</p>	<p>28</p>	<p>Kristatanti: → <u>Auberge:</u> → <u>Chambre ou repas:</u> - 2 pièces d'or et + 3 ENDURANCE si repas</p> <p><u>Taverne:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Boire avec vieil homme:</u> - 1 pièce d'or + infos sur chemin + bomba (double la prise d'ENDUR. lors de repas) + 2 CHANCE <u>Boire avec jeune homme:</u> - 1 pièce d'or <p><u>Prix trop élevés:</u> → <u>Dormir belle étoile:</u> - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) + 1 ENDURANCE - 3 ENDURANCE si pas mangé la veille</p> <p><u>Manger sans chambre:</u> → <u>Passer la nuit:</u> - 3 pièces d'or + 5 ENDURANCE - 3 ENDURANCE si pas mangé la veille</p> <p><u>Chemin \$ 226:</u> 11 <u>Chemin \$ 125:</u> 15 16</p> <p><u>Chemin \$ 226:</u> 11 <u>Chemin \$ 125:</u> 15 16</p>
<p>11</p>	<p>226</p>	<p>Mendiant: → <u>Donner mendiant:</u> - 1 pièce d'or / + clef n° 206 → <u>Tout droit:</u> 12</p> <p><u>Char à bœufs:</u> + 1 CHANCE → <u>Aider:</u> + 1 repas 12 → <u>Poursuivre chemin:</u> 12</p> <p><u>Ouest:</u> → <u>Revenir puis nord:</u> 12</p> <p><u>Pénétrer bois:</u> 12</p> <p><u>Alianna:</u> 15 <u>Dhumpus:</u> 16</p>
<p>12</p>	<p>234</p>	<p>Géant: → <u>Grotte de gauche:</u> + cailloux / + tabouret (mais - tous les autres objets)</p> <p><u>Poursuivre chemin:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> 13 16</p> <p><u>Grotte de droite:</u> → <u>Combat:</u> GÉANT DES COLLINES: HABILITÉ 9 ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> + 8 pièces d'or + partie du géant (p. ex. dents)</p> <ul style="list-style-type: none"> • TUE: - 5 END. / FIN DU JEU • INV: - 3 END. / FIN DU JEU • MOU: - 4 END. / - 3 HAB. au Géant • GRO: - 2 END. / HAB. doublée durant ce combat • OGR: - 1 END. / Si Dent géant: + GÉANT (HAB. 8 / END. 8) qui se battra à sa place sinon FIN DU JEU <p><u>Autre grotte:</u> → <u>Poursuivre chemin:</u> 13 16</p> <p><u>Malchance:</u> → <u>Parler:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Sinon:</u> 13 16 <u>Manger pain:</u> + 2 ENDURANCE 13 16</p>

<p>13</p>	<p>14 188</p>	<p>Nuit: → <u>Camper:</u> - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) / Lancer un dé + 2 points:</p> <p><u>Marcher toute la nuit:</u> - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) - 2 ENDURANCE - 3 ENDURANCE si pas mangé la veille</p> <p>• BAL: - 5 ENDUR. / Combattre → 3: CHIEN-LOUP: HAB. 5 / END. 7 • COL: - 3 ENDUR. / Combattre → 4: LOUP-GAROU: HAB. 8 / END. 9 • EMU: - 5 ENDUR. / Combattre → 5 à 8: néant • LOI: - 4 ENDURANCE → Malchance: → Chance: • GRO: - 2 END. / Tenter chance → + 1 ou 2 ENDURANCE - 3 END. si pas mangé la veille</p>
<p>14</p>	<p>147</p>	<p>Pestiférés: → <u>Essayer de parler:</u> → <u>Entrer:</u> → <u>Quitter:</u> → <u>Frapper autre porte:</u> → <u>Tendre main:</u> + peste - 3 ENDURANCE chaque matin</p> <p><u>Poursuivre chemin:</u> → 19</p> <p>• HOU: - 1 ENDURANCE • BAL: - 5 ENDURANCE • FAM: - 5 ENDURANCE • DOC: - 1 ENDURANCE Si Jus myrtibelle: + info 19 sinon • HOR: - 4 ENDURANCE 19</p>
<p>15</p>	<p>154</p>	<p>Alianna: → <u>Entrer maison:</u> → <u>Porter secours / Libérer:</u> → <u>Clef n° 111:</u> 111 - 10 = § 101 • BLE: - 5 ENDURANCE • BAM: - 5 ENDURANCE • FOR: - 1 ENDURANCE • FIL: - 1 END. / Si Cire abeille: - 2 points au lancer de dés sinon • CLE: - 2 ENDURANCE</p> <p><u>Repartir:</u> → 16</p> <p><u>Voler:</u> → <u>Fouiller:</u> → + malédiction - 2 HABILITÉ + sable + 2 pièces d'or → 16</p> <p><u>Magie:</u> → <u>Épée:</u> → <u>Briser serrure:</u> → Lancer 2 dés Si ≥ HABILITÉ: - 1 HABILITÉ → <u>Quitter:</u> → 16 Si < HABILITÉ: - 1 HABILITÉ → <u>Magie:</u> + colle + tampons à nez (+ 2 force attaque à l'épée) + 7 pièces d'or → <u>Combats à l'épée:</u> + brassard de Ragnar + 7 pièces d'or → <u>Combattre:</u> GOLEM DE BOIS: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6 → <u>Vainqueur:</u> → 16</p> <p>• BIS: - 3 ENDURANCE • LOU: - 5 ENDURANCE • JIG: - 1 END. / Si Flûte bambou: 16 sinon - 2 ENDUR. • LEN: - 2 END. / HAB. Golem = 4 durant quatre assauts • FEU: - 4 ENDURANCE 16</p> <p><u>Clef n° 54:</u> 54 - 10 = § 44</p>
<p>16</p>	<p>176</p>	<p>Dhumpus: → <u>Auberge:</u> Si repas: - 3 pièces d'or et + 3 ou 2 ENDURANCE → <u>Quitter village:</u> → 13</p> <p><u>Villageois:</u> → <u>Se présenter:</u> → <u>Donner arme:</u> + 2 CHANCE - 1 ENDURANCE - arme (- 4 HAB.) → 13</p> <p><u>Donner travail:</u> → <u>Passer chemin:</u> Possibilité d'acheter: • Épée: - 6 p^{ces} d'or / + épée / - 3 END. aux ennemis lors d'assaut remporté • Calotte: - 4 pièces d'or / + calotte • 3 repas: - 6 pièces d'or / + 3 repas</p> <p><u>Intéressé:</u> voir page suivante</p> <p><u>Coucher:</u> - 3 pièces d'or + 2 ENDURANCE → <u>Chemin collines:</u> → 14</p> <p><u>Chemin vers bois:</u> Si repas: - 1 repas / + 2 END. → 17 18</p>

		<p>Intéressé: → Pas de magie: + 3 pièces d'or → Chemin collines: 14 → Chemin vers bois: Si repas: - 1 repas / + 2 ENDUR. 17 18</p> <ul style="list-style-type: none"> • FIG.: - 5 ENDURANCE • FOU.: - 5 ENDURANCE • FOR.: - 1 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> • GRO.: → • FIG.: - 1 END.
<p>17</p>	<p>38</p>	<p>Troll: - 2 ENDURANCE / Lancer un dé ou tenter chance → Chance: 19 → 1 ou 2: 19 → 3 ou 4: 19 → 5 ou 6: TROLL: HABILITÉ 8 ENDURANCE 7 Vainqueur: 19</p> <ul style="list-style-type: none"> • LUX.: - 3 ENDURANCE • LAM.: - 5 ENDURANCE • TUE.: - 5 ENDURANCE • MOU.: - 4 END. / - 4 HABILITÉ au Troll durant quatre assauts, voire plus • ECU.: - 1 END. / Si Pièce d'or: - 1 pièce d'or / - 2 force attaque au Troll sinon
<p>18</p>	<p>27</p>	<p>Vancass: → Répondre: → Ignore: Tenter chance → Chance: Choisir l'un des 3 noms → Revenir: 17 → Allina: - 2 END. / - 1 CHANCE 17 → Allanna: - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE 17 → Alianna: → Kristatanti, Birritanti, Dhumpus: - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE 17 → Cantopani, Gorretanti, Dhumpus: - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE 17 → Cantopani, Kristatanti, Dhumpus: + conseils / + 1 CHANCE 19</p>
<p>19</p>	<p>220</p>	<p>Marmouscule: → Parler: → Autoriser: + Marmouscule 20 → Voyager seul: + Marmouscule 20</p> <ul style="list-style-type: none"> • EMU.: - 5 ENDURANCE • SUR.: - 5 ENDURANCE • HOU.: - 1 ENDURANCE • SIX.: - 2 ENDURANCE • MUR.: - 4 ENDURANCE
<p>20</p>	<p>111</p>	<p>Birritanti: → Chutes de Cristal: → Payer: - 3 pièces d'or / HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE à niveau initial</p> <p>Quitter village: → Taverne: → Quelque chose pour lui: → Hache (aller au § 233): + 2 ENDURANCE / + laissez-passer gratuit aux Chutes de Cristal / + informations Appeler Vik si besoin + épée / + 3 CHANCE</p> <p>→ Bière: - 2 pièces d'or + infos / + 2 END. + 1 CHANCE → Autre chose:</p> <p>→ Auberge / Sinon: Si manger: - 4 pièces d'or et + 2 ou 1 ENDUR. → Offrir objet: - objet / + infos + 2 ENDURANCE + 1 CHANCE</p> <p>→ Passer nuit: - 5 pièces d'or / + 3 ENDURANCE - 3 END. si pas mangé la veille 21 22</p>

<p>21</p>	<p>135</p>	<p>Lotus noir:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>FIN:</u> - 5 ENDURANCE • <u>SUD:</u> - 5 ENDURANCE • <u>VEN:</u> - 1 ENDURANCE • <u>MAG:</u> - 2 ENDURANCE • <u>DEV:</u> - 2 ENDURANCE <p>Revenir: 22 <u>Tout droit:</u> FIN DU JEU</p>
<p>22</p>	<p>51</p>	<p>Letorve: - 1 repas (+ 2 ENDURANCE)</p> <p>Combattre: ASSASSIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>LOU:</u> - 5 ENDURANCE • <u>ECU:</u> - 1 ENDURANCE • <u>ZAP:</u> - 4 ENDURANCE • <u>TUE:</u> - 5 ENDURANCE • <u>FIX:</u> - 1 ENDURANCE <p>Engager conversation: →</p> <p>Vainqueur: + 3 pièces d'or 23</p> <p>Laisser en vie si END. ennemi ≤ 3: + ami Débuter <i>La Cité des pièges</i> au § 79 + 2 CHANCE 23</p>
<p>23</p>	<p>212</p>	<p>Louche Lune:</p> <p>Savoir ce qu'elle veut: Répondre invitation: →</p> <p>Attendre: + 1 ENDURANCE / + 1 CHANCE</p> <p>Échanger tasses: →</p> <p>Page 102 livre magie: 24</p> <p>Sinon: 24</p> <p>Se débarrasser du Marmouscule: (page 102 + page 103 = § 205) - Marmouscule 24</p> <p>Poursuivre chemin: →</p> <p>Continuer: Tenter chance</p> <p>Malchance: FIN DU JEU Chance: →</p> <p>Pas de magie: FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>ZIP:</u> - 5 END. / FIN DU JEU • <u>COL:</u> - 1 END. / FIN DU JEU • <u>LAM:</u> - 5 END. / FIN DU JEU • <u>FIG:</u> - 5 END. / FIN DU JEU • <u>DEV:</u> - 2 END. / FIN DU JEU
<p>24</p>	<p>232</p>	<p>Torrepani:</p> <p>Auberge: Si manger: - 3 pièces d'or et + 2 ou 1 ENDURANCE →</p> <p>Villageois: - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) →</p> <p>Dormir: - 3 END. si pas mangé la veille + 4 ENDURANCE</p> <p>Rester éveillé: - 3 END. si pas mangé la veille</p> <p>Quitter village: - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) →</p> <p>Dormir: - 5 pièces d'or</p> <p>Fuite: - 2 ENDURANCE 25</p> <p>Accepter mission: 25</p>

25

100

