





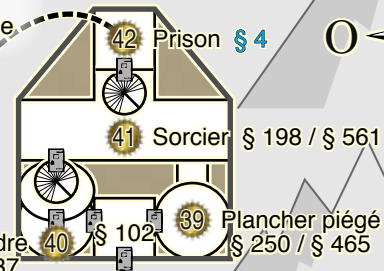
La Couronne des rois

Légende explicative

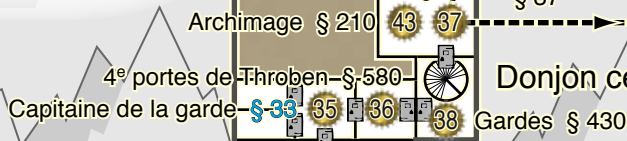
-  Référence au résumé
-  **§ 339** Emplacement d'une information ou d'un objet indispensable
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé
-  Porte / Double porte de Throben
-  Escaliers en colimaçon



Tour des prisons

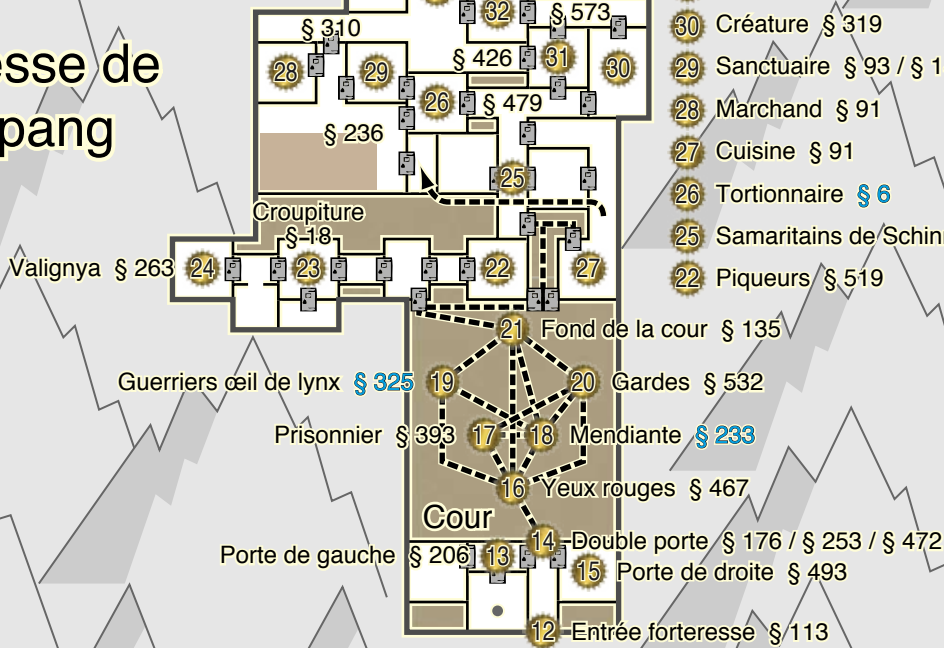


Donjon central



- 33 3° portes de Throben **§ 124**
- 32 Croupiture **§ 194**
- 31 Gobelins **§ 517**
- 30 Créature **§ 319**
- 29 Sanctuaire **§ 93 / § 140**
- 28 Marchand **§ 91**
- 27 Cuisine **§ 91**
- 26 Tortionnaire **§ 6**
- 25 Samaritains de Schinn **§ 538**
- 22 Piqueurs **§ 519**

Forteresse de Mampang



Haut Xamen

- 3 Grotte éloignée **§ 534**
- 2 Grotte du milieu **§ 136**
- 1 Petite grotte **§ 222 / § 404**
- § 237 / § 1**

<p>1</p> <p>222 404</p>	<p>Petite grotte:</p>	<p>Faire face:</p> <ul style="list-style-type: none"> • DOC: - 1 END. / Si Potion médicinale: END. à niveau initial • VUE: - 1 ENDURANCE / Si Globe cristal: + vision • UBI: - 2 ENDURANCE <p>Grotte milieu: 2</p> <p>Grotte éloignée: 3</p> <p>Dégainer arme:</p> <ul style="list-style-type: none"> • WAF: - 1 END. / Si Perruque verte • BIS: - 1 END. / Si Miroir cadre or <p>Explorer:</p> <p>Repas:</p> <p>Sinon: - 1 repas et + 1 ou + 2 ENDURANCE</p> <p>Installer nuit: + 2 END. ou - 3 END. si pas mangé la veille + poudre de pierre / + 3 cailloux</p> <p>Déboucher: + parchemin (déduire 20 du n° § à la prochaine personne qui pourrait le déchiffrer)</p> <p>Pont de cordes: 4</p> <p>Sentier de droite: 6</p>
<p>2</p> <p>136</p>	<p>Grotte du milieu:</p>	<p>S'aventurer:</p> <ul style="list-style-type: none"> Dormir: FIN DU JEU Repos et repas: Explorer: <p>Petite grotte: 1</p> <p>Troisième grotte: 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • BIS: - 1 END. / Si Miroir cadre or: - 4 END. sinon - 2 END. • VOL: - 1 END. / Si Médailon incrusté: - 2 END. sinon - 3 END. • LEN: - 2 ENDURANCE / - 3 HABILITÉ à l'ennemi si combat • WAF: - 1 ENDURANCE / Si Perruque verte sinon - 2 ENDURANCE • SOU: - 3 ENDURANCE <p>Prendre repas:</p> <p>Affronter: OURSCONSE: HABILITÉ 7 ENDURANCE 6</p> <p>Fuite: 1 3</p> <p>Remporté 2 assauts: - 2 HABILITÉ</p> <p>Poursuivre combat</p> <p>Vainqueur: - 1 repas / + 2 ENDUR. + poudre de pierre + 3 cailloux</p> <p>Pont de cordes: 4</p> <p>Sentier de droite: 6</p>
<p>3</p> <p>534</p>	<p>Grotte éloignée:</p>	<p>Attirer attention:</p> <p>Autre abri: 1 2 3</p> <p>Attaquer:</p> <p>Autre grotte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Petite grotte: 1 Grotte du milieu: 2 <p>Repas: - 1 repas et + 1 OU + 2 ENDURANCE + 2 ENDURANCE + poudre de pierre + 3 cailloux</p> <p>Pont de cordes: 4</p> <p>Sentier de droite: 6</p>
<p>4</p> <p>298</p>	<p>Pont de cordes:</p>	<p>Tenter chance:</p> <ul style="list-style-type: none"> Malchance: Chance: 5 Revenir sur ses pas: 6 Persévérer: Lancer deux dés <p>Si ≤ HABILITÉ: 5</p> <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p>

<p>5</p>	<p>380</p>	<p>Hommes-oiseaux:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examiner nid: → Inspecter nid: FIN DU JEU Poursuivre sentier: → Appeler créature: - 2 ENDURANCE S'abriter: → Combattre: HOMME-OISEAU: HABILITÉ 9 ENDURANCE 11 Vainqueur: 7 <p>• WAF: - 1 ENDURANCE / Perruque verte sinon - 3 ENDURANCE</p> <p>• VOL: - 1 ENDURANCE / Médaille incrusté sinon - 2 ENDUR.</p> <p>• FIX: - 1 ENDURANCE / Branche jeune chêne sinon - 2 END.</p> <p>• FEU: - 4 ENDURANCE 7</p> <p>• BOF: - 2 ENDURANCE 7</p>
<p>6</p>	<p>339</p>	<p>Satyes-femelles:</p> <ul style="list-style-type: none"> Déjà rencontré semblable créature: → Faire part découverte: → Décliner invitation: 7 Sinon: → Dégainer arme: → S'enfuir: Tenter chance → Chance: 7 Obéir: → Garder secret: 7 Analand: → Accepter: → Parler de Sh'himbli: → Passé nuit dans grotte: → Poursuivre chemin: 7 Traduire parchemin: § 545 - 20 = § 525 Les objets ne seront pas échangés, mais offerts 7 Raconter: + informations (+ lance) Déduire 30 au \$ pour appeler Colletus Attendre: LOUP: HABILITÉ 7 ENDUR. 9 Vainqueur: 7 Sorcier: + potion eau de feu / + anneau perles / + joyau solaire / + pendule cuivre / + paire tampons nez / + globe cristal / + poudre jaune à échanger contre objet(s) 7 Guerrier: + 1 à 4 fruits curatifs (+ 4 ENDURANCE) à échanger contre objet(s) → Bouteille: + génie: déduire 80 au \$ pour appeler génie lorsque ** 7 Poursuivre chemin: 7 Dire adieu: Malchance: Lancer 2 dés deux fois → 2 à 6: - 3 END. 7 → Double: FIN DU JEU → 7 à 12: 7 Tenter chance: → Chance: 7
<p>7</p>	<p>441</p>	<p>Anfractuosité:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'arrêter: - 1 repas / + avertissement de Colletus / + 2 ENDURANCE 8 Poursuivre chemin: 8
<p>8</p>	<p>539</p>	<p>Crevasse:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examiner: → • DOC: - 1 END. / Si Potions médicinales ou Jus de myrtibelle: ENDURANCE à niveau initial Tout droit: 9 S'élancer: FIN DU JEU • FOR: - 1 END. / Si Eau de feu 9 sinon • UBI: - 2 ENDURANCE / S'élancer: FIN DU JEU / Renoncer: 9 • VEN: - 1 END. / Si Trompe à vent → Renoncer: 9 • BIS: - 2 ENDURANCE / FIN DU JEU → Sinon: FIN DU JEU / S'élancer: FIN DU JEU

<p>9</p>	<p>59</p>	<p>Pont: → Continuer sentier: → Escalader: - 1 ENDURANCE 10 → Traverser pont: → Revenir à la corde: 8 EXAMINER → Pont de bois: Traverser: Appeler Colletus: FIN DU JEU \$ 183 - 30 = \$ 153 Don guérison: → Forteresse Mampang: + potion médicinale / + eau bénite + calotte / + 1 total initial CHANCE CHANCE augmentée à 8 points 11 Sinon: → Faire appel pouvoirs: Passé nuit avec cadavre: → Lance: + lance bénie Sinon:</p>
<p>10</p>	<p>551</p>	<p>Éboulements: → • PUE: - 1 END. / Si Tampons à nez: FIN DU JEU sinon - 2 END. / FIN DU JEU → • VEN: - 1 END. / Si Trompe à vent: FIN DU JEU sinon - 2 END. / FIN DU JEU → • ZIP: - 1 END. / Si Anneau métal vert: FIN DU JEU sinon - 3 END. / FIN DU JEU → • ROC: - 3 ENDURANCE / FIN DU JEU → • MUR: - 4 ENDURANCE 11 Franchir crevasse: FIN DU JEU Se précipiter: FIN DU JEU</p>
<p>11</p>	<p>411</p>	<p>Gardes: - 1 HABILITÉ → Pas à pas: Tenter chance → Malchance: GARDE: HAB. 7 / END. 2 → Se précipiter: → Chance: → Vivant après 2 assauts: Poursuivre combat, puis: 2^E GARDE: HABILITÉ 8 ENDURANCE 6 Vainqueur: FIN DU JEU → Passer arme: Tenter chance → Continuer: - 1 repas (+ 1 ou 2 END.) → Vainqueur en ≤ 2 assauts: 2^E GARDE: HABILITÉ 8 ENDURANCE 6 Vainqueur: + 2 pièces or + corne à échanger contre 3 objets + 1 repas Chance: + 2 pièces d'or + corne à échanger contre 3 objets + 1 repas Fidèle déesse Libra: + mot de passe (déduire 92 du n° § pour en faire usage) Sinon: → Passé nuit dans grotte avec traces de sabots: + maladie: impossible de récupérer ENDUR. et usage limité magie 12 Sinon: 12</p>
<p>12</p>	<p>113</p>	<p>Entrée forteresse: + 2 END. (- 3 END. si pas mangé la veille) → Frapper: → Attendre: • VOL: - 1 END. / Si Médaillon incrusté → Sauter et entrer: → Attendre: • INV: - 1 END. / Si Anneau perles → Attendre: • CLE: - 2 ENDURANCE → Attendre: • WAF: - 1 ENDUR. → Attaquer: 1^{ER} GARDE: HAB. 7 / END. 7 2^E GARDE: HAB. 6 / END. 7 3^E GARDE: HAB. 7 / END. 8 4^E GARDE: HAB. 8 / END. 7 Vainqueur: 13 14 15 • BOU: - 1 END. → • NUI: - 4 END. → Si > HAB.: Si ≤ HAB.: FIN DU JEU • FOL: - 4 END. / vaincu 1 garde • MOU: - 4 END. / vaincu 1 garde • TEL: - 1 END. / Calotte sinon - 2 END. • ECU: - 1 END. / Si 1 pièce d'or: - 2 force d'attaque aux gardes sinon - 2 END. 13 14 15</p>

<p>13</p>	<p>206</p>	<p>Porte de gauche: → Rester prudent: Tenter chance → Malchance: 14 15</p> <p>À la volée: - 2 ENDURANCE</p> <p>Chance:</p> <p>Doubles portes: 14</p> <p>Porte en face: 15</p> <p>Porte bout couloir:</p> <p>Porte mur droite: → Ouvrir: - 1 END.</p> <p>Amadouer: → S'enfuir: - 1 HAB. lors du prochain combat 14 15</p> <p>Défier: Malchance:</p> <p>Reprendre conversation: Tenter chance</p> <p>Examiner: Tenter chance</p> <p>Malchance: Chance: - 1 ENDUR. - 1 END. - 1 HAB. puis - 2 END. - 2 HAB.</p> <p>À la main: 1^{ER} ELFE NOIR: HAB. 7 / END. 6 2^E ELFE NOIR: HAB. 7 / END. 7 3^E ELFE NOIR: HAB. 6 / END. 6 Vainqueur: 14 15</p> <p>Chance: → Pénétrer forteresse:</p> <p>Trouver couronne: Homme Analand: § 213 - 40 = § 173</p> <p>Doubles portes: 14</p> <p>Porte autre côté: 15</p> <ul style="list-style-type: none"> • MAG: - 2 ENDURANCE • UBI: - 2 ENDURANCE • SOM: - 3 ENDURANCE • PAN: - 1 END. / Si Petits cailloux: + projectiles pouvant entraîner - 3 ENDUR. aux ennemis sinon - 2 ENDURANCE • PUE: - 1 END. / Si Tampons à nez: 14 15 sinon - 3 END.
<p>14</p>	<p>176 253 472</p>	<p>Double porte: → Porte à droite: 13</p> <p>Autre chose: → Porte à gauche / Autre porte: 15</p> <p>Objet: - 1 dé + 2 ENDURANCE FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • DOC: - 1 END. / Si Plantes médicinales: ENDURANCE à niveau initial • VUE: - 1 END. / Si Globe cristal: sinon • ZIP: - 1 END. / Si Anneau métal vert: sinon • UBI: - 2 ENDURANCE • BLA: - 1 ENDURANCE
<p>15</p>	<p>493</p>	<p>Porte de droite: → Écouter: → Se cacher: GARDE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 Vainqueur: 2^E GARDE: HABILITÉ 7 ENDURANCE 7 Vainqueur:</p> <p>Assommer: - 3 HAB. au 1^{er} garde</p> <p>Doubles portes: 14</p> <p>Porte en face: 13</p> <p>Faire irruption: Surprendre occupants:</p> <p>Arme: 1^{ER} GARDE: HAB. 8 / END. 6 2^E GARDE: HAB. 7 / END. 7 Vainqueur: + clef 16</p> <p>Entrer pièce: + clef 16</p> <p>Doubles portes: 14</p> <ul style="list-style-type: none"> • INV: - 1 END. / Si Anneau perle: 14 sinon - 2 ENDURANCE • RES: - 4 ENDURANCE • COL: - 1 ENDURANCE / Si Pot de colle sinon - 2 ENDUR. • FIL: - 1 END. / Si Cire abeille: - 4 END. perdu par gardes lors de chaque assaut remporté sinon - 2 END. • BLA: - 1 END. / Si Perruque verte: sinon - 2 ENDURANCE <p>Doubles portes: 14</p>

<p>19</p>	<p>325</p>	<p>Guerriers œil de lynx: → S'approcher: → Homme Analand: § 568 – 40 = § 528</p> <p>↳ Les éviter: 21</p> <p>↳ Revêtir: → Ne pas accepter: → Attaquer: → Refuser: → Payer:</p> <p>↳ Protester: FIN DU JEU</p> <p>↳ Kilos à perdre: FIN DU JEU</p> <p>↳ > 5 pièces d'or: – 3 pièces d'or</p> <p>↳ < 5 pièces d'or: → Défier: 21</p> <p>↳ Repartir: 21</p> <p>↳ Affronter avec arme:</p> <p>1^{ER} GUERRIER ŒIL DE LYNX: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4 2^E GUERRIER ŒIL DE LYNX: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 3^E GUERRIER ŒIL DE LYNX: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5</p> <p>Vainqueur: + 20 pièces d'or / récupération éventuelle des pièces payées / + sable / + pot de colle + 3 repas / + anneau métal vert 21</p> <p>Fouiller tortionnaires morts: § 340 – 100 = § 240 + pendentif (CHANCE à niveau initial + 1 point) + conseils / + eau bénite 21</p> <p>S'enfuir: 21</p> <ul style="list-style-type: none"> • NUI: – 4 ENDURANCE • SIX: – 4 ENDURANCE • MAG: – 4 ENDURANCE • TEL: – 1 END. / Si Calotte: 1 ennemi ne peut plus porter de coup <u>sinon</u> – 2 END. • HOP: – 1 END. / Si Poudre jaune: + 3 force attaque <u>sinon</u> – 2 END.
<p>20</p>	<p>532</p>	<p>Gardes: → Voir le jeu: → Homme Analand: § 461 – 40 = § 421</p> <p>↳ Poursuivre chemin: → Combattre:</p> <p>Homme Analand: § 294 – 40 = § 254 21 DOUBLE PORTE</p> <p>1^{ER} GARDE: HAB. 7 / END. 8 2^E GARDE: HAB. 7 / END. 8</p> <p>Vainqueur: FIN DU JEU</p> <p>↳ Renoncer: → Participer: Jouer aux fléchettes en misant 2 pièces d'or 21 DOUBLE PORTE</p> <p>↳ Accepter prêt de 2 pièces d'or: 21 DOUBLE PORTE</p> <p>↳ Sinon: 21 DOUBLE PORTE</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ pour 0 ou 1 garde:</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ pour 3 gardes: 21 DOUBLE PORTE</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ pour 2 gardes: FIN DU JEU</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ pour 3 gardes: 21 DOUBLE PORTE</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ pour 2 gardes: FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • NUI: – 4 ENDURANCE • UBI: – 2 ENDURANCE • TEL: – 1 END. / Si Calotte <u>sinon</u> – 2 END. • FIL: – 1 END. / Si Cire abeille: – 4 END. perdu par gardes lors de chaque assaut remporté <u>sinon</u> – 2 END. • PAN: – 1 END. / Si Petits cailloux: Lancer 2 dés pour trois gardes <u>sinon</u> – 2 END.
<p>21</p>	<p>135</p>	<p>Fond de la cour: → Poteau de métal:</p> <p>↳ Porte coin du mur: 22</p> <p>↳ Double porte:</p> <p>↳ Examiner: → Épée: – 2 ENDURANCE → Hache: – 2 ENDURANCE – objets métalliques – 3 HABILITÉ</p> <p>↳ Imiter: FIN DU JEU</p> <p>↳ Tourner poignée: FIN DU JEU</p> <p>↳ Porte coin cour: 22</p> <ul style="list-style-type: none"> • ZAP: – 4 ENDURANCE • GRO: – 2 ENDURANCE • CLE: – 2 ENDURANCE • PAN: – 1 END. / Si Petits cailloux: 22 <u>sinon</u> • VEN: – 1 END. / Si Trompe à vent <ul style="list-style-type: none"> • DOC: – 1 END. / Si Potions médicinales: END. à niveau initial • DEV: – 2 ENDURANCE • VEN: – 1 END. / Si Trompe à vent: <u>sinon</u> • FOR: – 1 END. / Si Eau de feu: <u>sinon</u> • TEL: – 1 ENDURANCE

<p>22</p>	<p>519</p>	<p>Piqueurs: → Porte de droite: → Porte de gauche: → Enfoncer: → Lancer 2 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> • FIL: - 1 END. / Si Cire d'abeille: - 4 ENDUR. perdu par prochain ennemi pour chaque assaut remporté sinon • WAF: - 1 ENDURANCE • BLA: - 1 ENDURANCE • ZAP: - 4 ENDURANCE • CLE: - 2 ENDURANCE <p>Si > HABILITÉ: - 1 ENDURANCE</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Dégainer arme: → FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • LOI: - 6 ENDURANCE • REV: - 1 ENDUR. / FIN DU JEU • SIX: - 2 END. / Lancer un dé • ROC: - 1 ENDUR. / FIN DU JEU • LEN: - 2 ENDUR. / FIN DU JEU <p>1 à 5: → 23 6: → FIN DU JEU</p>
<p>23</p>	<p>18</p>	<p>Croupiture: → Parler au monstre: → Laisser s'approcher: → FIN DU JEU</p> <p>Se précipiter / Traverser pièce: → Affronter: → CROUPITURE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 9</p> <ul style="list-style-type: none"> • BLA: - 1 END. / Si Perruque verte: FIN DU JEU sinon - 2 END. • BIS: - 1 END. / Si Miroir cadre or: - miroir sinon - 2 END. • LEN: - 2 END. / CROUPITURE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 9 • PUE: - 1 END. / Si Tampons à nez sinon - 3 END. • FOL: - 3 ENDURANCE / FIN DU JEU <p>→ Vainqueur: + épée rouillée (- 1 HABILITÉ et - 1 objet si déjà arme) + bracelet d'os + 2 dents de goblin + 5 pièces d'or</p> <p>→ Perdu 3 assauts: → FIN DU JEU</p> <p>→ Porte autre mur: → Porte en face: → 24</p>
<p>24</p>	<p>263</p>	<p>Valignya: → Pièce vide: - repas / + 1 ou 2 ENDUR. → Rencontré Shadrack: + conseils</p> <p>→ Porte en face: → Sinon: → Cour: → Sinon: → FIN DU JEU</p> <p>→ Donner pièce d'or: - 1 pièce d'or → Boire thé: → FIN DU JEU / Pas soif: → FIN DU JEU</p> <p>→ Demander nom et occupation: → Homme de main: → JAGUAR: HABILITÉ 8 ENDURANCE 7 → END. du Jaguar à 2: → Il accepte: + mot de passe «Alaralaramalana»</p> <p>→ Refuser: Offrir 1, 2 ou 3 pièces d'or → Sinon: → Proposer objet: → Donner objet: - objet → Dégainer arme: + mot de passe «Alaralatanalara» + 10 pièces d'or + 2 CHANCE</p> <p>→ Proposer objet: → Donner objet: - objet → Dégainer arme: + mot de passe «Alaralatanalara» + 10 pièces d'or + 2 CHANCE</p> <p>→ Homme Analand: § 141 - 40 = § 101 → Mot de passe: → Alaralatanalara: → Alaralatalanara: → Alaralamalatana: → Alaralaramalana: → FIN DU JEU</p> <p>→ Mot de passe: → Mot de passe déesse Libra: § 498 - 92 = § 406 → FIN DU JEU</p> <p>→ Clef: → FIN DU JEU</p> <p>→ Autre mot de passe: → FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • BOF: - 2 ENDURANCE • SOU: - 2 ENDURANCE / - objet • VUE: - 1 END. / Si Globe cristal sinon • SOM: - 1 END. / Si Pendule cuivre: +10 pièces d'or + mot de passe «Alaralatanalara» sinon • HOP (= PUE): - 1 END. / Tampons à nez sinon - 3 END.

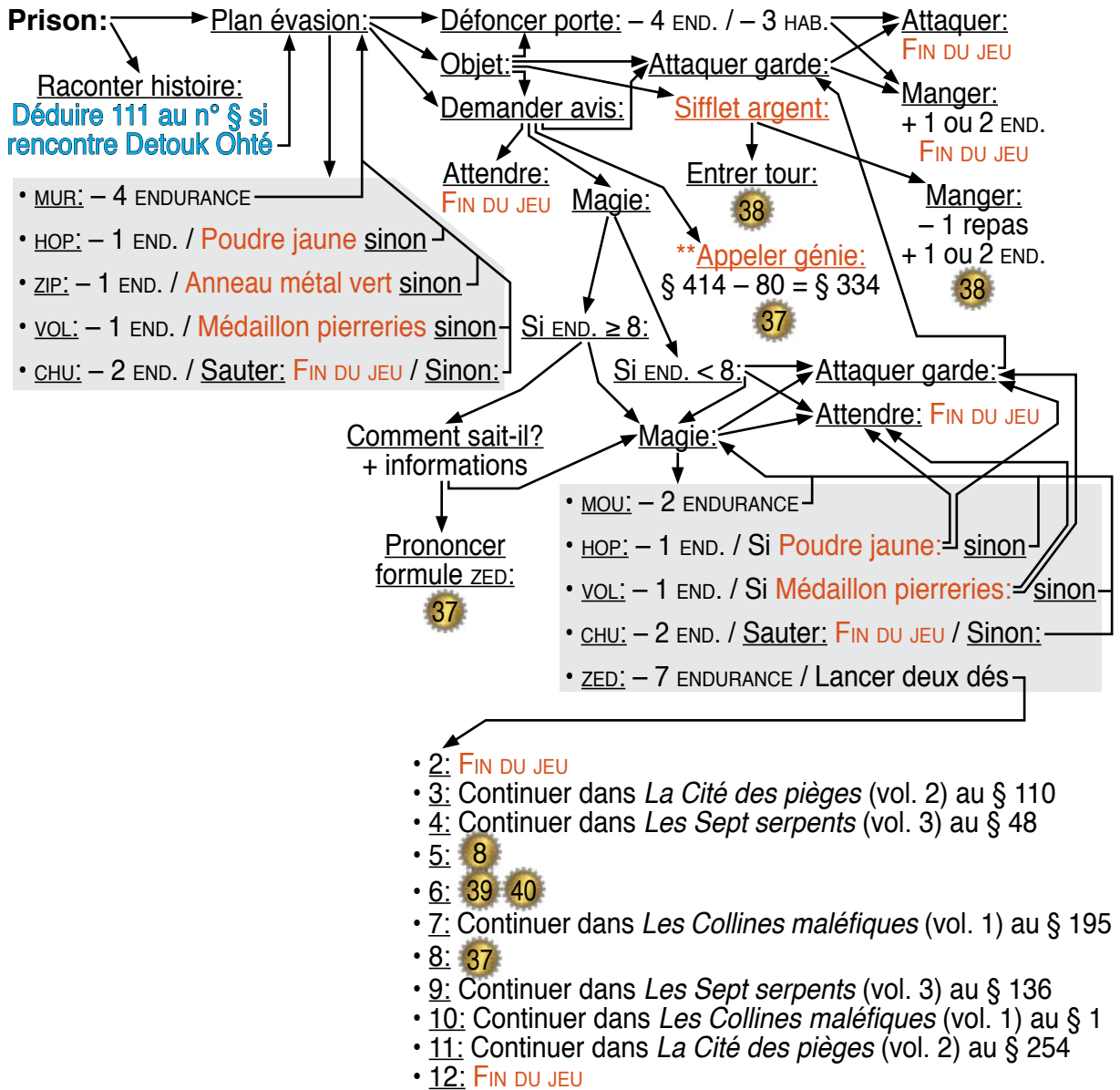
<p>27</p>	<p>179</p>	<p>Cuisine: → <u>Manifester présence:</u> → <u>Gardes ont faim:</u> 28 29 § 140 33</p> <p>→ <u>Traverser furtivement / À manger:</u> → <u>Goûter:</u> HABIL. et ENDUR. à niveau initial Lancer deux dés:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2: FIN DU JEU • 3: - 2 END. / utiliser 2 armes • 4: - 2 HABILITÉ / - 3 ENDUR. • 5: oubli formules magiques • 6: FIN DU JEU à la vue de tout reptile ou batracien • 7: néant • 8: - 2 END. initiale / - 2 END. • 9: - 3 HABILITÉ initiale • 10: Déduire 40 du § quand on déclare «Homme Analand» • 11: - 1 HAB. si pas d'arme • 12: FIN DU JEU <p>→ <u>Quitter:</u> → <u>Persister:</u> → <u>Affronter avec arme:</u> → <u>CUISINIÈRE GOBELINE: HABIL. 7 / ENDUR. 7</u> <u>ENDURANCE ennemie ≤ 3:</u></p> <p>• <u>MAG:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>• <u>SOU:</u> - 2 END. / - 1 objet</p> <p>• <u>DOC:</u> - 1 END. / Si <u>Potions médicinales:</u> + 2 ENDURANCE et + 4 ENDURANCE à l'ennemie <u>sinon</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>• <u>REV:</u> - 1 END. / Si <u>Bracelet d'os:</u> 28 29 33 <u>sinon</u> - 2 END.</p> <p>• <u>BIS:</u> - 1 END. / Si <u>Miroir cadre d'or:</u> FIN DU JEU <u>sinon</u> - 2 END.</p> <p>28 29 33 § 140</p> <p>28 29 33 § 140</p>
<p>28</p>	<p>91</p>	<p>Marchand: → <u>Voler: Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE 33</p> <p>→ <u>Chance:</u> - 1 HABILITÉ / - 2 ENDUR. Lancer un dé</p> <p>↳ <u>Impair:</u> + nid d'oiseau avec œuf d'or 33</p> <p>↳ <u>Pair:</u> + chandelle + chandelle sanglante 33</p> <p>↳ <u>Ouvrir porte au bout du passage:</u> 33</p> <p>↳ <u>Acheter si argent:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Coutelas rouillé:</u> - 3 pièces d'or / - 1 HABILITÉ • <u>2 chandelles:</u> - 2 pièces d'or / + 2 chandelles • <u>Objets pour formules magiques:</u> + bijou en or + poudre jaune / + miroir cadre d'or / + globe cristal / + médaillon pierreries / - 5 pièces d'or si 1 objet / - 8 pièces d'or si 2 objets / - 10 pièces d'or si 3 objets / - 1 pièce d'or supplémentaire pour tout autre objet • <u>Nid avec œuf d'or:</u> - 2 pièces d'or / + nid et œuf • <u>Pièces d'argent:</u> - 4 pièces d'or / - 1 objet 33
<p>29</p>	<p>93</p> <p>140</p>	<p>Sanctuaire: → <u>Quitter et ouvrir autre porte:</u> 28 29 § 140 33</p> <p>→ <u>Pénétrer pour examiner:</u></p> <p>Sanctuaire: → <u>Examiner murs:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Ouvrir boîte:</u> FIN DU JEU</p>
<p>30</p>	<p>319</p>	<p>Créature: → <u>Sonnette:</u> → <u>Ton agressif:</u> → <u>Donjon central:</u> → <u>Suivre indications:</u> 26</p> <p>→ <u>Pousser porte:</u> → <u>S'excuser:</u> → <u>À manger:</u> + 1 ou 2 END. → <u>Porte à côté:</u> 31 32</p> <p>→ <u>Obéir:</u> → <u>Porte en métal:</u> 26</p> <p>→ <u>Dégainer arme:</u> → <u>Menacer:</u> + 4 pièces d'or → <u>Porte couloir:</u> 31</p> <p>→ <u>Quelque chose d'intéressant:</u> → <u>Repartir:</u> → <u>Autre porte:</u> 31 32</p>

<p>31</p>	<p>517</p>	<p>Gobelins: → <u>Dégainer:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> 33</p> <p>→ <u>Courir vers porte / Malchance:</u> GOBELIN MUTANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8</p> <p>• <u>TEL:</u> - 1 END. / Si <u>Calotte:</u> sinon</p> <p>• <u>LUX:</u> - 1 END. / Si <u>Joyau solaire:</u> sinon</p> <p>• <u>HOP:</u> - 1 END. / Si <u>Poudre jaune:</u> 33 sinon</p> <p>• <u>REV:</u> - 1 ENDURANCE</p> <p>• <u>NUI:</u> - 2 ENDURANCE 33</p> <p>Vainqueur en max. 6 assauts: 33</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>32</p>	<p>194</p>	<p>Croupiture: → <u>Vers porte:</u> 33</p> <p>→ <u>Inspecter:</u> → <u>Attendre:</u> → <u>Parler:</u> → <u>S'approcher:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Examiner fiasque:</u> → <u>Quitter:</u> 33</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Arme:</u> CROUPITURE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Arme:</u> → <u>Vainqueur:</u> <u>Perdu 3 assauts:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Arme:</u> → <u>Continuer:</u> → <u>Quitter:</u> 33</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Arme:</u> → <u>Continuer:</u> → <u>Fouiller:</u> + fiasque 33</p> <p>→ <u>Attendre:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Arme:</u> → <u>S'approcher:</u> FIN DU JEU</p> <p>• <u>BOF:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>• <u>ROC:</u> - 1 END. / Si <u>Poudre de pierre:</u> 33 sinon</p> <p>• <u>FOR:</u> - 1 END. / Si <u>Eau de feu:</u> sinon</p> <p>• <u>SOU:</u> - 2 ENDURANCE / - objet</p> <p>• <u>LUX:</u> - 1 END. / Si <u>Joyau solaire:</u> sinon</p>
<p>33</p>	<p>124</p>	<p>3^e portes de Throben: → <u>Double porte:</u> + branche jeune chêne → <u>Se rendre au § 399:</u> 34</p> <p>→ <u>Porte ouvragée:</u> → <u>Traverser brasier:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Porte ouvragée:</u> → <u>Découvrir:</u> → <u>Ne pas perdre de temps:</u> → <u>Porte ouvragée:</u></p> <p>→ <u>Porte ouvragée:</u> → <u>Découvrir:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> → <u>Porte ouvragée:</u></p> <p>→ <u>Porte ouvragée:</u> → <u>Découvrir:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> + 1 force d'attaque → <u>Autre passage:</u> → <u>Porte ouvragée:</u></p> <p>→ <u>Porte ouvragée:</u> → <u>Découvrir:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> + 1 force d'attaque → <u>Autre passage:</u> → <u>Double porte:</u> + morceau bois → <u>Porte ouvragée:</u></p>
<p>34</p>	<p>150</p>	<p>Chambre de la nuit: → <u>Sinon:</u> Labyrinthe, chemin idéal: § 175 • § 554 • § 100 • § 52 35</p> <p>→ <u>Chandelle:</u> → <u>Chandelle sanglante:</u> Labyrinthe sans sortie: FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Chandelle:</u> → <u>Chandelle ordinaire:</u> Labyrinthe, chemin idéal: § 87 ou § 239 • § 262 ou § 341 ou § 359 ou § 488 • § 52 35</p>
<p>35</p>	<p>33</p>	<p>Capitaine de la garde: → <u>Entendre:</u> → <u>Homme Analand:</u> § 508 - 40 = § 468</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Combattre le mal:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Offrir objet:</u> → <u>Rien:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Offrir objet:</u> → <u>3 pièces d'or:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Offrir objet:</u> → <u>Bottes Gascal:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Offrir objet:</u> → <u>Médailon portrait femme:</u> + clef n° 17 36</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Message Archimage:</u> → <u>Lancer deux dés</u></p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Message Archimage:</u> → <u>Lancer deux dés</u> → <u>Si > HABIL.:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Message Archimage:</u> → <u>Lancer deux dés</u> → <u>Si ≤ HABIL.:</u> + clef n° 17 36</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Fuite:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Entendre:</u> → <u>Fuite:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u></p> <p>voir page suivante ↓</p>

<p>38</p>	<p>430</p>	<p>Gardes: → Affronter: GARDE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 6 Vainqueur ou Lance bois béni: FIN DU JEU</p> <ul style="list-style-type: none"> • CHU: - 2 ENDURANCE • INV: - 1 ENDURANCE / Si Anneau de perles: FIN DU JEU sinon - 2 ENDURANCE • FIX: - 1 ENDURANCE / Si Branche de jeune chêne: FIN DU JEU sinon - 2 ENDURANCE • GOB: Si Dents de gobelins: + GOBELIN (HAB. 5 / END. 5) qui se battra à sa place sinon - 2 END. • OGR: - 1 END. / Si Dent de géant: + GÉANT (HAB. 8 / END. 9) qui se battra à sa place sinon - 2 END.
<p>39</p>	<p>250 465</p>	<p>Plancher piégé: → Traverser: → Fouiller paille: → Épée: - épée (- 3 HABILITÉ) 41</p> <p>→ Attendre: → Lance: - lance (- 2 HABILITÉ) 41</p> <p>→ Objet: → Rien: 41</p> <p>Autre porte: 40 → Examiner: + masque noir sculpté → Objet:</p>
<p>40</p>	<p>37</p>	<p>Hydre: → Examiner: → Examiner / Réfléchir: → Attendre: → Combattre: 41</p> <p>→ Courir vers porte: - 2 ENDURANCE 39</p> <p>→ Attaquer: - 1 ENDURANCE HYDRE AUX TÊTES DE DIEUX: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 24</p> <p>→ Remporté premier assaut: - 2 ENDURANCE Poursuivre combat</p> <p>→ Perdu premier assaut: 41</p> <p>→ Blessé créature: - 2 ENDURANCE Poursuivre combat</p> <p>→ Blessé par créature: 41</p> <p>→ Blessé créature: 41</p> <p>Autre porte: 39 → Ouvrir porte: 41 → Poursuivre vers porte: → Attaquer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • BOU: - 1 END. / Si Sable: sinon • VOL: - 1 END. / Si Médailon pierreries: sinon • AMI: - 1 ENDURANCE • GRO: - 2 END. / + 4 HABILITÉ durant ce combat • FEU: - 4 ENDURANCE 41
<p>41</p>	<p>198 561</p>	<p>Sorcier: → Dégainer arme: - arme (- 3 HABILITÉ) 42</p> <p>→ Demander couronne: → Accepter: - arme (- 3 HABILITÉ) 42</p> <p>→ MAG: - 2 ENDURANCE 42</p> <p>→ REV: - 1 ENDURANCE / Bracelet d'os sinon 42</p> <p>→ GOB: Si Dents de goblin: - 1 ENDURANCE par dent sinon 42</p> <p>→ ECU: - 1 END. / Si Pièce d'or: - 2 force d'attaque ennemi sinon</p> <p>→ FIX: - 1 END. / Si Branche jeune chêne 42 sinon</p> <p>→ Dégainer arme: - arme (- 3 HABILITÉ) 42</p> <p>Homme Analand: § 198 - 40 = § 158 § 561 - 40 = § 521</p>

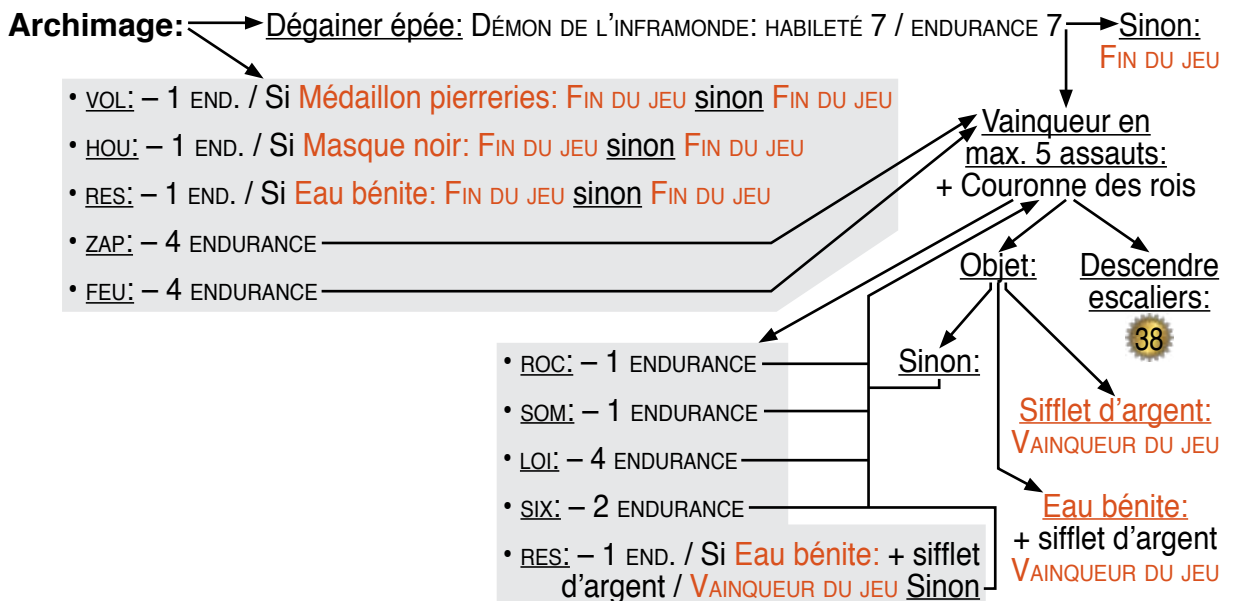
42

4



43

210



Origine		Description des paragraphes cachés	Opération	Utilisation
Intro 27	237 261	Quelqu'un déclare «L'homme d'Analand»	Déduire 40 du n° §	13 § 213 19 § 568 20 § 294, § 461 24 § 141 35 § 508 41 § 198, § 561
1	318	Trouver individu pour déchiffrer parchemin	Déduire 20 du n° §	6 § 545
6	371	Appeler Colletus, le Saint Homme	Déduire 30 du n° §	9 § 183
6	503	Faire appel au génie lorsque ** dans texte	Déduire 80 du n° §	42 § 414
11	439	Faire usage mot de passe déesse Libra	Déduire 92 du n° §	24 § 498 37 § 546
18	27	Fouiller trois tortionnaires morts	Déduire 100 du n° §	19 § 340
26	215 709	Traverser brasier aux 3 ^e portes de Throben	Se rendre au § 399	33 § 41, § 256
35	290 301 445	Utiliser clef ouvrant les 4 ^e portes Throben	Déduire 17 du n° §	36 § 224
42	69	Démasquer Detouk Othé	Déduire 111 du n° §	37 § 321