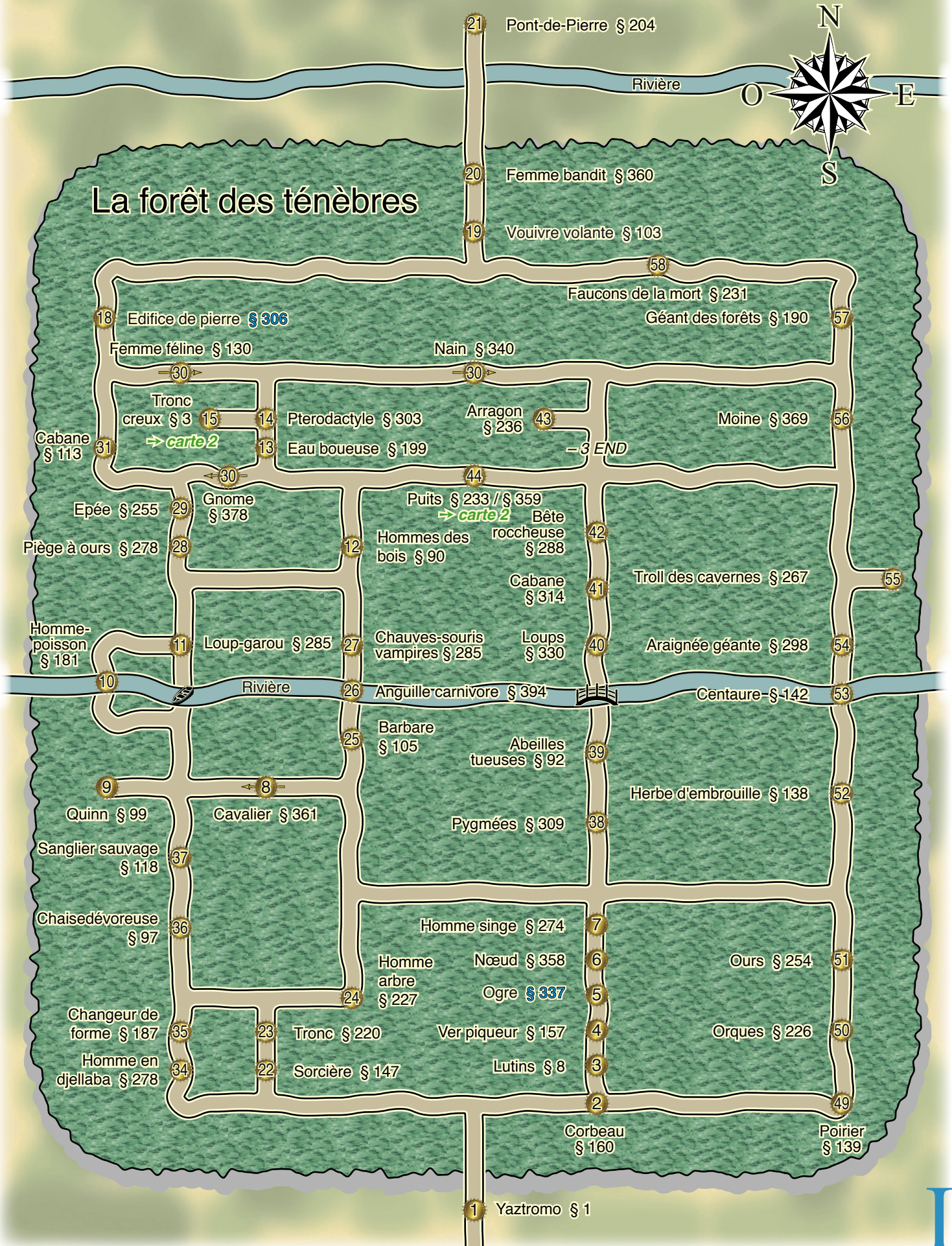


La Forêt de la malédiction

Carte 1



La Forêt de la malédiction

Carte 2

Plan des souterrains



Légende explicative

18

Référence au résumé

§ 306

Emplacement d'une partie du marteau G

Texte en orange

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien entre les cartes

<p>7</p>	<p>274</p>	<p>Homme singe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Poursuivre:</u> NORD <u>Grimper:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Sauter:</u> - 3 ENDURANCE / NORD <u>Attaquer:</u> - 2 force d'attaque <p>HOMME SINGE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Essayer bracelet:</u> + 1 force d'attaque NORD <u>Redescendre:</u> NORD <u>Fuir:</u> - 3 ENDURANCE NORD
<p>8</p>	<p>361</p>	<p>Cavalier:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Se cacher:</u> OUEST <u>Faire face:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Engager conversation:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Engager conversation:</u> + belladone / OUEST <u>Attaquer / Voler or:</u> <p>PREMIER CHIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Première paire: CHIEN DE CHASSE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 CHIEN DE CHASSE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 Deuxième paire: CHIEN DE CHASSE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 HOMME MASQUÉ: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> OUEST</p>
<p>9</p>	<p>99</p>	<p>Quinn:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Retourner bifurcation:</u> Est <u>Entrer:</u> Jouer au bras de fer: <ul style="list-style-type: none"> <u>Refuser:</u> Est <u>Accepter:</u> Brassard de force <ul style="list-style-type: none"> <u>Non:</u> Lancer 2 dés 3 fois <ul style="list-style-type: none"> <u>Si > HABILITÉ:</u> - 2 CHANCE / - 10 pièces d'or ou - 1 objet / EST <u>Si 3 fois ≤ HABILITÉ:</u> + poudre lévitation EST <u>Oui:</u> + poudre lévitation / EST
<p>10</p>	<p>181</p>	<p>Homme-poisson:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Remonter les marches:</u> NORD avec barque <u>Traverser chute:</u> HOMME-POISSON: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <p><u>Vainqueur:</u> NORD</p>
<p>11</p>	<p>285</p>	<p>Loup-garou: LOUP-GAROU: HABILITÉ 8 / ENDURANCE: 9</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Pas de blessure:</u> + 1 CHANCE / NORD <u>Blessure:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Non:</u> - 3 ENDURANCE <u>Oui:</u> - 2 ENDURANCE / NORD <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE NORD <u>Tenter chance:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Chance:</u> NORD
<p>12</p>	<p>90</p>	<p>Hommes des bois:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Tenter chance:</u> <ul style="list-style-type: none"> <u>Chance:</u> NORD <ul style="list-style-type: none"> <u>Poursuivre:</u> NORD <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} HOMME DES BOIS: HAB. 5 / END. 5 2^E HOMME DES BOIS: HAB. 6 / END. 4 <u>Vainqueur:</u> + clef d'argent / NORD <u>Fuir:</u> NORD <u>Malchance:</u> - 3 ENDURANCE

<p>18</p>	<p>306</p>	<p>Edifice de pierre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: NORD Examiner: Clef d'argent <p>Non:</p> <ul style="list-style-type: none"> Chemin: NORD Défoncer porte: Lancer deux dés <p>Oui:</p> <ul style="list-style-type: none"> Chemin: NORD Descendre: Chemin: NORD Allumer chandelle: Chemin: NORD Déplacer couvercle: Poudre de lévitation Non: NORD Oui: Eau bénite Non: GOULE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 7 Oui: + tête marteau G + 25 pièces d'or NORD Paralyse: FIN DU JEU Vainqueur: + tête marteau G + 25 pièces d'or NORD <p><i>Si ≤ CHANCE et ≤ HABILITÉ: Chemin: NORD</i></p> <p><i>Si > CHANCE OU HABILITÉ: Chemin: NORD</i></p>
<p>19</p>	<p>103</p>	<p>Vouivre volante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se hâter: NORD Voir de plus près: Tenter chance: <p>Malchance: - 4 ENDURANCE</p> <p>Chance: Flûte</p> <p>Non:</p> <ul style="list-style-type: none"> VOUVRE VOLANTE HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 Vainqueur: + 10 pièces d'or + gantelet de fer + couteau à lancer + anneau d'or <p>Oui:</p> <ul style="list-style-type: none"> Essayer gantelet: +1 force d'attaque Repartir: NORD Passer anneau: - 2 force d'attaque
<p>20</p>	<p>360</p>	<p>Bandits:</p> <ul style="list-style-type: none"> Donner: - 5 objets / NORD Combattre: FEMME BANDIT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 <p>Première paire:</p> <ul style="list-style-type: none"> BANDIT A: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 BANDIT B: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 <p>Deuxième paire:</p> <ul style="list-style-type: none"> BANDIT A: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 BANDIT B: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 <p>Vainqueur: + 2 pièces d'or / NORD</p>
<p>21</p>	<p>204</p>	<p>Pont-de-Pierre: Manche + tête marteau G</p> <ul style="list-style-type: none"> Oui: VAINQUEUR DU JEU Non: Tenter chance: <p>Malchance: FIN DU JEU</p> <p>Chance: Recommencer le jeu au début, § 1</p>

<p>22</p>	<p>147</p>	<p>Sorcière: → <u>Poursuivre</u>: NORD → <u>Poursuivre</u>: NORD → <u>Parler</u>: - 1 CHANCE → <u>Tirer épée</u>: <u>Jeter coup d'œil</u>: → <u>Entrer</u>: → <u>Tirer épée</u>: <u>Bandeau de concentration</u></p> <p><u>Non</u>: - Provisions → <u>Repartir</u>: NORD <u>Oui</u>: Tenter chance: → <u>Chance</u>: → <u>Fouiller</u>: → <u>Ramasser</u>: + Œil d'ambre + 1 CHANCE / NORD → <u>Malchance</u>: - Provisions → <u>Repartir</u>: NORD → <u>Chance</u>: → <u>Fouiller</u>: → <u>Reprendre chemin</u>: NORD</p>
<p>23</p>	<p>220</p>	<p>Tronc: → <u>Poursuivre</u>: NORD → <u>Repartir</u>: NORD → <u>Passer la main</u>: - 1 ENDURANCE → <u>Essayer casque</u>: + 1 force d'attaque / NORD</p>
<p>24</p>	<p>227</p>	<p>Homme arbre: - 1 ENDURANCE → <u>Fuir</u>: OUEST → <u>Combattre</u>: Capsules de feu → <u>Oui</u>: NORD → <u>Combattre</u>: Capsules de feu → <u>Non</u>: HOMME ARBRE: HAB. 8 / END. 8 → <u>Non</u>: HOMME ARBRE: HAB. 8 / END. 8 → <u>Vainqueur</u>: NORD → <u>Non</u>: HOMME ARBRE: HAB. 8 / END. 8 → <u>Fuir</u>: OUEST</p>
<p>25</p>	<p>105</p>	<p>Barbare: → <u>Poursuivre</u>: NORD → <u>Retourner au chemin</u>: NORD → <u>Quitter chemin</u>: → <u>Délivrer</u>: BARBARE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur</u>: NORD</p>
<p>26</p>	<p>394</p>	<p>Anguille carnivore: → <u>Traverser sur pierres</u>: NORD → <u>Traverser dans l'eau</u>: ANGUILE CARNIVORE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur</u>: NORD</p>
<p>27</p>	<p>325</p>	<p>Chauves-souris vampires: Gousse d'ail → <u>Oui</u>: NORD → Gousse d'ail → <u>Non</u>: 1^{ER} VAMPIRE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 2^E VAMPIRE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 3^E VAMPIRE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur</u>: NORD</p>
<p>28</p>	<p>278</p>	<p>Piège à ours: Tenter chance: → <u>Malchance</u>: - 4 ENDURANCE → <u>Bottes à bondir</u> → Tenter chance: → <u>Chance</u>: - 2 ENDURANCE → <u>Bottes à bondir</u> <u>Oui</u>: NORD <u>Non</u>: - 3 pièce d'or / NORD</p>
<p>29</p>	<p>255</p>	<p>Epée: → <u>Continuer</u>: NORD → <u>Si > HABILITÉ</u>: NORD → <u>Arracher épée</u>: Lancer 2 dés → <u>Si ≤ HABILITÉ</u>: + 2 HABILITÉ / NORD</p>

<p>30</p>	<p>378</p>	<p>Gnome: → <u>Poursuivre:</u> OUEST → <u>Converser:</u> → <u>Poursuivre:</u> OUEST → <u>Réveiller:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>Payer:</u> - 5 pièces d'or ou - 1 objet OUEST <u>Jeter carotte:</u> → <u>S'excuser:</u> → <u>Chemin:</u> OUEST - 2 CHANCE → - 10 pièces d'or ou - 1 objet</p>
<p>31</p>	<p>113</p>	<p>Cabane: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Rejoindre chemin:</u> NORD → <u>Jeter coup d'œil:</u> → <u>Mettre main:</u> → <u>Chercher:</u> + 5 pièces d'or / + dent dragon / + potion force (+ 5 END.) / + 1 CHANCE NORD → <u>Casser vase:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Ressortir:</u> → <u>Retourner chemin:</u> NORD <u>Potion Tranquillité</u> <u>Oui:</u> + 1 CHANCE NORD → <u>Non:</u> - 3 chance NORD</p>
<p>32</p>	<p>130</p>	<p>Femme féline: → <u>S'enfuir:</u> - 1 CHANCE / EST → <u>Fuir:</u> EST → <u>Combattre:</u> FEMME FÉLINE: HABILITÉ 8 / END. 5 → <u>Vainqueur:</u> + 2 boucles d'oreilles / EST</p>
<p>33</p>	<p>340</p>	<p>Nain: → <u>Le pousser et s'enfuir:</u> EST → <u>Repartir:</u> EST → <u>Attaquer:</u> NAIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 5 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Boire:</u> + 3 END / EST → <u>Converser:</u> - 1 CHANCE → <u>Repartir:</u> EST</p>
<p>34</p>	<p>206</p>	<p>Homme en djellaba: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Repartir:</u> NORD → <u>Venir en aide:</u> → <u>Libérer:</u> - toutes pièces or ou - 2 objets / NORD</p>
<p>35</p>	<p>187</p>	<p>Changeur de forme: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Repartir:</u> NORD → <u>Converser:</u> → <u>CHANGEUR DE FORME: HAB. 10 / END. 10</u> → <u>Vainqueur:</u> → <u>Goûter champignon:</u> → <u>Repartir:</u> NORD → <u>Attaquer:</u> → <u>Goûter champignon:</u> → <u>Repartir:</u> NORD Total HAB. devient total CHANCE et vice-versa / NORD</p>
<p>36</p>	<p>97</p>	<p>Chaise dévoreuse: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>S'asseoir:</u> - 4 ENDURANCE / NORD</p>
<p>37</p>	<p>118</p>	<p>Sanglier sauvage: SANGLIER SAUVAGE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> + anneau d'or (= 10 pièces d'or) / + 1 CHANCE NORD</p>

<p>38</p>	<p>309</p>	<p>Pygmées: Tenter chance → <u>Malchance:</u> Antipoison → <u>Non:</u> – tout l’or / NORD → <u>Chance:</u> → <u>Oui:</u> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Attaquer:</u> PYGMÉE A: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 PYGMÉE B: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Vainqueur:</u> + 6 pièces d’or / NORD → <u>Fuir:</u> NORD</p>
<p>39</p>	<p>92</p>	<p>Abeilles tueuses: → <u>S’enfuir:</u> – toutes provisions / NORD → <u>Potion contrôle insectes:</u> NORD → <u>Combattre:</u> 1^{ER} ESSAIM: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 3 2^E ESSAIM: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 3^E ESSAIM: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> NORD</p>
<p>40</p>	<p>330</p>	<p>Loups: 1^{ER} LOUP: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 2^E LOUP: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 3^E LOUP: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> + collier incrusté or (= 15 pièces d’or) / NORD</p>
<p>41</p>	<p>314</p>	<p>Cabane: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Entrer:</u> → <u>Cheminée:</u> + anneau serti (= 15 pièces d’or) / + 2 CHANCE / NORD → <u>Coffre:</u> → <u>Fracasser:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> – 1 ENDUR. / NORD → <u>Quitter:</u> NORD → <u>Quitter:</u> NORD → <u>Malhabile:</u> – 1 ENDUR.</p>
<p>42</p>	<p>288</p>	<p>Bête rocheuse: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Aller voir:</u> BÊTE ROCHEUSE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 11 → <u>Fuir:</u> NORD → <u>Vainqueur:</u> + 2 morceaux de pierre / NORD</p>
<p>43</p>	<p>236</p>	<p>Arragon: → <u>Retour bifurcation:</u> EST puis NORD → <u>Entrer:</u> Oeil d’Ambre → <u>Oui:</u> + 5 pièces d’or / EST puis NORD → <u>Non:</u> → <u>Tirer épée:</u> + 5 pièces or / EST puis NORD → <u>Donner:</u> – 10 pièces d’or / – 2 objets / – 1 CHANCE / EST puis NORD</p>
<p>44</p>	<p>233 359</p>	<p>Puits: → <u>Poursuivre:</u> EST ou OUEST en fonction de la provenance → <u>Voir puits:</u> → <u>Chemin:</u> EST ou OUEST en fonction de la provenance → <u>Jeter pièce:</u> – 1 pièce d’or → <u>Chemin vers l’ouest:</u> OUEST → <u>Descendre échelle:</u> → <u>Chemin vers l’est:</u> EST → <u>Tenter chance:</u> → <u>Chance:</u> → <u>Suivre tunnel:</u> NORD sur la carte 2 → <u>Malchance:</u> → <u>Casque</u> → <u>Non:</u> – 2 END. → <u>Remonter:</u> → <u>Oui:</u> → <u>Remonter:</u> → <u>Suivre tunnel:</u> NORD sur la carte 2 → <u>Chemin vers l’ouest:</u> OUEST → <u>Remonter:</u> → <u>Chemin vers l’est:</u> EST</p>

<p>45</p>	<p>151</p>	<p>Gremlin: → <u>Retour bifurcation:</u> OUEST sur la carte 2 → <u>Entrer:</u> GREMLIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 – 3 force d’attaque <u>Vainqueur:</u> + médaillon en or (= 9 pièces d’or) / OUEST sur la carte 2</p>
<p>46</p>	<p>81</p>	<p>Gremlin: <u>Tenter chance:</u> → <u>Malchance:</u> – 4 ENDURANCE → <u>Retour bifurcation:</u> SUD sur la carte 2 → <u>Chance / Entrer:</u> 1^{ER} GREMLIN: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 3 2^E GREMLIN: HABILITÉ 3 / ENDURANCE 2 – 3 force d’attaque <u>Vainqueur:</u> + 3 pièces d’or / SUD sur la carte 2</p>
<p>47</p>	<p>270</p>	<p>Gremlin: → <u>Demi-tour:</u> NORD sur la carte 2 → <u>Soulever couvercle:</u> <u>Tenter chance:</u> → <u>Malchance:</u> – 2 ENDURANCE → <u>Chance:</u> GREMLIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 3 – 3 force d’attaque <u>Vainqueur:</u> + lingot d’or (= 28 pièces d’or) / – 1 objet NORD sur la carte 2</p>
<p>48</p>	<p>398</p>	<p>Puits: → <u>Saisir jambe:</u> → <u>Chemin vers l’ouest:</u> OUEST (en surface) → <u>Chemin vers l’est:</u> EST (en surface) → <u>Attendre:</u> GREMLIN: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 – 3 force d’attaque <u>Vainqueur:</u> → <u>Fouiller:</u> + pain (= 4 ENDURANCE) + 1 CHANCE → <u>Chemin vers l’ouest:</u> OUEST (en surface) → <u>Quitter:</u> → <u>Chemin vers l’est:</u> EST (en surface)</p>
<p>49</p>	<p>329</p>	<p>Poirier: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Cracher et poursuivre:</u> NORD → <u>Oui:</u> NORD → <u>Goûter:</u> → <u>Manger:</u> Antipoison → <u>Non:</u> – 3 ENDURANCE / NORD</p>
<p>50</p>	<p>226</p>	<p>Orques: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Fuir:</u> NORD → <u>Aller voir:</u> 1^{ER} ORQUE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 2^E ORQUE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> + pièces d’or + sifflet en bois + 2 ENDURANCE / NORD</p>
<p>51</p>	<p>254</p>	<p>Ours: → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Aller voir:</u> OURS: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> + fléchette en argent (= 5 pièces d’or) / + 1 CHANCE / NORD</p>
<p>52</p>	<p>138</p>	<p>Herbe d’embrouille: <u>Potion contrôle plantes</u> → <u>Oui:</u> NORD → <u>Non:</u> – 3 ENDURANCE / NORD</p>

