

Le Gouffre maudit

Carte 1

Légende explicative



Référence au résumé

§ 273

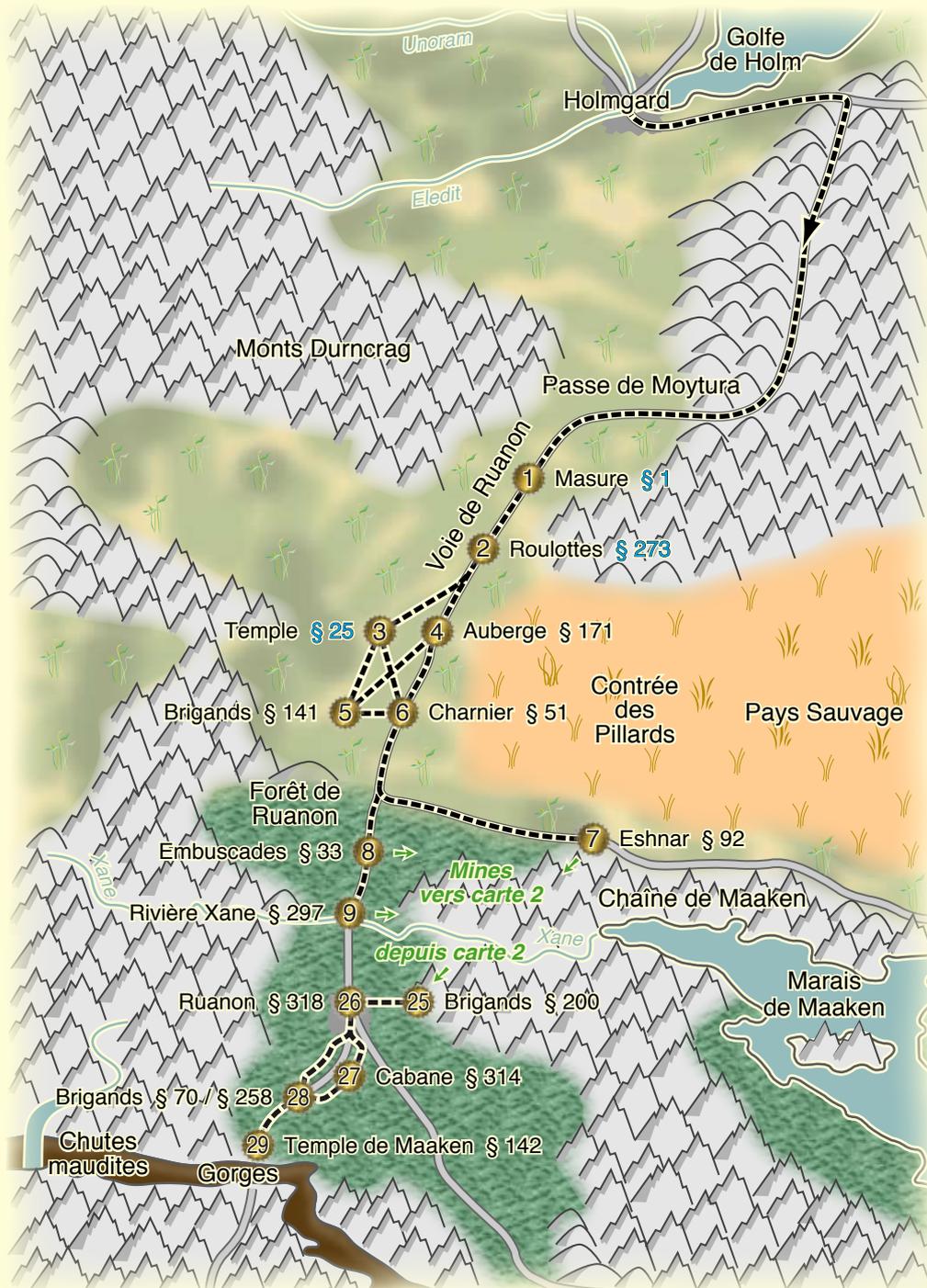
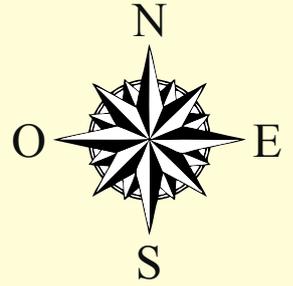
Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange

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

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes



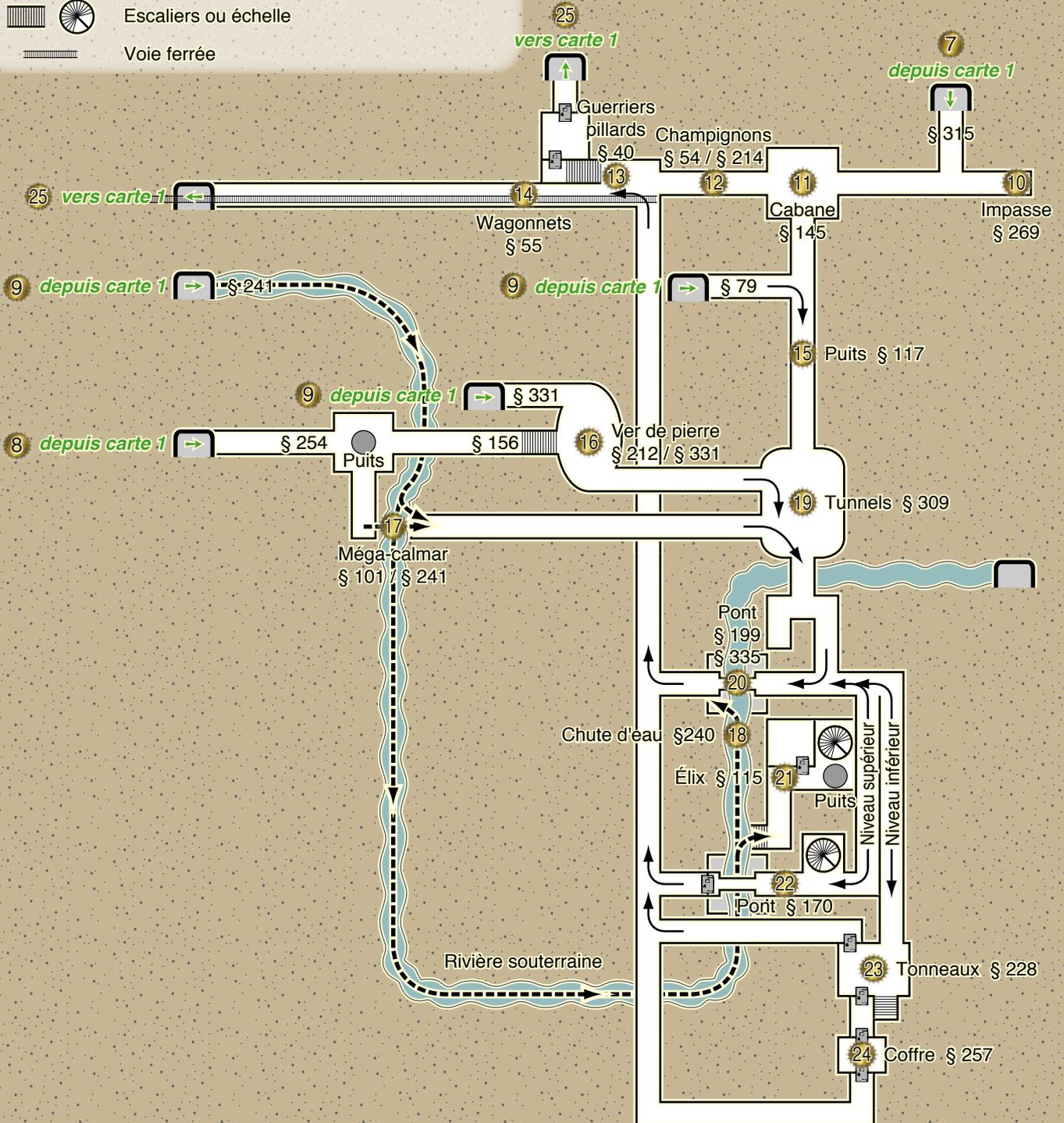
Le Gouffre maudit

Carte 2

Légende explicative

- 2** Référence au résumé
- § 273** Emplacement d'un objet recommandé
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes
-  Porte
-  Escaliers ou échelle
-  Voie ferrée

Mines de Maaken



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Masure: → Examiner maison: → Entrer: + parchemin 2 → Poursuivre chemin: 2 → Dégainer arme: + parchemin 2 → Envoyer hommes: + parchemin 2</p>
<p>2</p>	<p>273</p>	<p>Roulettes: → Poser questions: → Camper: → Poursuivre si Orientation ou Chasse: + épée du Capitaine Rinir Gayal → Laisser passer: - 1 repas (sinon - 3 END.) Table hasard → Continuer: - 1 repas (sinon - 3 END.) Table hasard → Poursuivre acteur: → Grande roulotte: → Le laisser / Petite roulotte: 0 à 4: 3 5 à 9: 4 0 à 4: 4 5 à 9: 3 S'abstenir: - 1 repas (sinon - 3 END.) Table hasard Partager repas: Table hasard 0 à 4: 3 5 à 9: 4 0 à 4: 4 5 à 9: 3</p>
<p>3</p>	<p>25</p>	<p>Temple: → Campement: → Attaquer: + 12 pièces d'or / + 2 repas / + amulette poisson → Poursuivre chemin: 5 → Capturer: + 12 pièces d'or / + 2 repas → Main tendue: + eau bénite Guérison: Sinon: Guérison: - amulette poisson - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 26 Vainqueur: 7 8 0 à 2: Table hasard → 3 à 9: 6</p>
<p>4</p>	<p>171</p>	<p>Auberge: → S'arrêter: Table hasard → Poursuivre chemin: 5 0 à 4: 5 5 à 9: 5 Seigneur Kai: 5 Montrer insigne: → Attaques brigands: + informations → Sommeil: - 1 repas (sinon - 3 END.) → Nouvelles Ruanon: Porte: GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 25 Vainqueur: Table hasard Étage: GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 25 Vainqueur: Table hasard 6 0 à 6: 7 8</p>
<p>5</p>	<p>141</p>	<p>Brigands: - 1 repas (sinon - 3 END.) → Sinon: → Attaquer: - 3 ENDURANCE GUERRIER PILLARD: HABIL. 16 / ENDUR. 25 Guerrier: Table hasard → Séparer groupe: 0 à 4: 6 5 à 9: 7 8 Fuite: GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 26 Galoper sud: - 3 ENDURANCE GUERRIER PILLARD: HABIL. 17 / ENDUR. 25 Vainqueur: Table hasard 3 à 9: 6 0 à 2: 7 8</p>

<p>6</p>	<p>51</p>	<p>Charnier: → Examiner: 7 8 → Communication animale: → Examiner: 7 8 → Poursuivre chemin: 7 8 → Poursuivre chemin: 7 8</p>
<p>7</p>	<p>92</p>	<p>Eshnar: → Taverne: → Poser questions: GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 27 → Sixième sens: → Mal à l'aise: → Continuer: → Obéir instinct: → Sinon: → Communication animale: → Fouiller écuries: - 4 ENDURANCE → Quitter: - 1 ENDURANCE → Glaive de Sommer: 6 à 12: → 0 à 5: FIN DU JEU → Sinon: Table hasard (+ 2 points si Chasse ou Maîtrise psy. matière) → Tout droit: → Sud: + 6 torches + briquet amadou → Gauche: 10 → Droite: 11 → Orientation: 11 → 0 à 4: FIN DU JEU → 5 à 8: - 4 ENDURANCE → 9 à 11: → Ovest: → Changer direction: GUERRIER PILLARD: HABIL. 16 / ENDUR. 24 → Vainqueur: → Vainqueur: - 2 ENDURANCE / Table hasard (+ 3 points si Camouflage)</p>
<p>8</p>	<p>33</p>	<p>Embuscades: → Envoyer éclaireurs: - 1 repas (sinon - 3 END.) → Eshnar: 7 → Lisière forêt: + 1 ENDURANCE → Attendre aube: → Autres éclaireurs: → Poursuivre route: → Grand-Route: → Rester à couvert: → Sentier est: → Grand-Route: 9 → Examiner débris: → Examiner chariot: 9 → Poursuivre chemin: 9 → Sinon: → Orientation: → Revenir sentier: → Grand-Route: 9 → Examiner: 9 → Envoyer hommes: → Intérieur galerie: → Retourner entrée: → Escalader: → Sinon: / Est: → Orientation: → Ovest: → Batta retraite: - 1 ENDURANCE → Engager combat: CHEF BRIGAND: HABILITÉ 19 ENDURANCE 29 → Vainqueur: → Est: 16 → Sud: 17 § 101 → Orientation: 17 § 101 → Est: 16 → Orientation: 17 § 101 → Sud: 17 § 101 → Chemin est / Explorer chemin: → Orientation: → Ovest: → Direction opposée: → Grand-Route: 9 → Examiner: 9 → Entrer mine: → Revenir sentier: → Ressortir: → Examiner: 9 → Continuer: → Orientation: → Ovest: → Direction opposée: → Grand-Route: 9 → Examiner: 9</p>
<p>9</p>	<p>297</p>	<p>Rivière Xane: → Traverser amont: → Traverser: GUERRIER PILLARD: HABIL. 16 / ENDUR. 26 - 2 HABILITÉ durant ce combat → Traverser aval: → Rebrousser chemin: → Rang Guerrier: → Attaque surprise: GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 17 ENDURANCE 28 → Fuite: → Vainqueur: → Poursuivre chemin: → Hangar à bateaux: → voir page suivante</p>

		<p><u>Poursuivre chemin:</u> → <u>Hangar à bateaux:</u></p> <p><u>Continuer:</u> 16</p> <p><u>Fouiller:</u> + pioche / + pelle + hache / + torche + briquet amadou + sablier</p> <p><u>Mettre à l'eau:</u> 17 § 241</p> <p><u>Fuite:</u> Table hasard 5 à 9: FIN DU JEU 0 à 4: → <u>Vainqueur:</u> - 5 ENDURANCE - arme + 5 torches + briquet amadou 15</p>
10	269	Impasse: + pelle / - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 11
11	145	<p>Cabane: → <u>Entrer:</u> + 2 ENDURANCE / + pioche / + pelle → <u>Ouest:</u> 12 § 54</p> <p>→ <u>Poursuivre:</u> → <u>Ouest:</u> 12 § 214</p> <p>→ <u>Sud:</u> 15</p> <p>→ <u>Sud:</u> - 1 repas (sinon - 3 ENDUR.) 19</p>
12	54 214	<p>Champignons: → <u>Guérison et rang Guerrier:</u> 13</p> <p>→ <u>Suivre chemin:</u> DÉMON DES SOUTERRAINS: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 24</p> <p>→ <u>Manger champignons:</u> ↑</p> <p>Champignons: → <u>Courir:</u> DÉMON DES SOUTERRAINS: HABILITÉ 20 / ENDURANCE 20 → <u>Vainqueur:</u> - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p> <p>→ <u>Rebrousser chemin:</u> 15</p>
13	40	<p>Guerriers pillards: → <u>Orientation et rang Aspirant:</u> 14</p> <p>→ <u>Ouest:</u> 14</p> <p>→ <u>Monter escalier:</u> → <u>Revenir voie ferrée:</u> 14</p> <p>→ <u>Camouflage:</u> 14</p> <p>→ <u>Dégainer arme:</u> GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 26</p> <p><u>Vainqueur:</u> + épée / + masse d'armes / + poignard / + marteau de guerre / + 12 pièces d'or / + sac à dos / + 2 repas 25</p>
14	55	<p>Wagonnets: → <u>Se cacher dans chariot:</u> → <u>Sauter vers la droite:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Se cacher dans l'ombre:</u> 25</p> <p>→ <u>Sauter vers la gauche:</u> 25</p> <p>→ <u>Rester:</u> 25</p>
15	117	<p>Puits: → <u>Sinon:</u> Table hasard (+ 3 points si Sixième sens ou Orientation) → <u>0 à 6:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Torche:</u> - objet ou - arme / + 1 ENDURANCE 19</p> <p>→ <u>7 à 12:</u> 19</p>
16	212 331	<p>Ver de pierre: → <u>Communication animale:</u> → <u>Fuir:</u> VER DE PIERRE: HABILITÉ 15 / ENDUR. 38</p> <p>→ <u>Sinon / Autre issue:</u> → <u>Combattre:</u> ↑</p> <p><u>Vainqueur:</u> 19</p>

<p>17</p> <p>241</p> <p>101</p>	<p>Méga-calmar:</p> <p>Méga-calmar:</p>	<p>Autre rive: 19</p> <p>Suivre le cours: Tunnel: Entrer tunnel: 21</p> <p>Poursuivre rivière: Continuer rivière: 18</p> <p>Traverser: Table hasard (+ 3 points si END. > 20 / - 2 points si END. ≤ 12)</p> <p>0 à 6: 7 à 12:</p> <p>Porter secours: Guérison: Table hasard</p> <p>Sinon: Frapper tentacule: Autre patrouilleur: Table hasard</p> <p>Gagner rive: Table hasard</p> <p>MÉGA-CALMAR: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 37 Nombre d'assaut max. déterminé par table hasard (+ 2 assauts si Maîtrise psychique matière). Passé cette limite, - 2 ENDURANCE à chaque assaut supplémentaire. Vainqueur: 19</p> <p>9: FIN DU JEU</p> <p>0 à 4: 5 à 8 / 5 à 9:</p> <p>MÉGA-CALMAR: HABILITÉ 16 ENDURANCE 39</p> <p>Si > 5 assauts: - 2 ENDURANCE 19</p> <p>Vainqueur en ≤ 5 assauts: 19</p>
<p>18</p> <p>240</p>	<p>Chute d'eau: Table hasard</p>	<p>5 à 9: - 3 ENDURANCE / - sac à dos et tout son contenu</p> <p>0 à 4: - sac à dos et tout son contenu</p> <p>Examiner chariot: + 1 repas - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p> <p>Monter pente: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p>
<p>19</p> <p>309</p>	<p>Tunnels: Table hasard (+ 4 points si Camouflage)</p>	<p>8 à 13: Gauche: 20 § 335</p> <p>Orientation: 20 § 335</p> <p>Droite: Table hasard</p> <p>0 à 7: GARDE IVRE: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 29</p> <p>Vainqueur: + épée / + 6 pièces d'or / + 2 repas / + clef en cuivre</p> <p>Fuite: Fuir: Orientation: 20 § 199</p> <p>Abattre étai: Gauche: 20 § 199</p> <p>Sinon: Table hasard (+ 2 points si pioche ou pelle)</p> <p>7 à 11: 20 § 335</p> <p>0 à 6: 1^{ER} GADE DES TUNNELS: HABIL. 16 / ENDUR. 22</p> <p>2^E GADE DES TUNNELS: HABIL. 15 / ENDUR. 21</p> <p>Fuite si vainqueur d'un garde: Vainqueur: + épée / + poignard + 9 pièces d'or / + 2 repas</p> <p>Glaive de Sommer: - 1 ENDURANCE 20 § 335</p> <p>Droite: 1^{ER} GADE DES TUNNELS: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 25</p> <p>2^E GADE DES TUNNELS: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 24</p> <p>3^E GADE DES TUNNELS: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 22</p> <p>Vainqueur: 20 § 199</p>

<p>20</p>	<p>335</p>	<p>Pont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Maîtrise psychique matière: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 Camouflage: Table hasard (+ 3 points si Chasse ou rang Gardien) Attaquer: GARDIEN DU PONT: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 23 <p>0 à 7: Vainqueur / 8 à 12: + 3 pièces d'or / + épée + 1 repas / - 1 repas 13</p> <p>199</p> <p>Pont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Franchir pont: Table hasard (+ 2 points si Chasse) Attaquer: GARDE BLESSÉ: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 12 Vainqueur en ≤ 3 assauts: TIRER CORDE: CHEF DES GARDES: HAB. 20 / END. 30 1^{ER} GARDE DES TUNNELS: HAB. 18 / END. 26 2^E GARDE DES TUNNELS: HAB. 16 / END. 24 Vainqueur: + 8 pièces d'or + 1 repas / - 1 repas 13 Vainqueur en > 3 assauts: Engager combat: OFFICIER DES GARDES: HABILITÉ 20 ENDURANCE 30 Vainqueur: S'abstenir: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 Fuite: Se cramponner: Table hasard (- 3 points si END. < 10 + 3 points si END. > 20) <ul style="list-style-type: none"> 0 à 4: FIN DU JEU 5 à 12: - 2 ENDUR. - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 Sauter: - sac à dos et son contenu <ul style="list-style-type: none"> Examiner chariot: + sac à dos + pelle + 1 repas - 1 repas 13 Monter rampe: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 S'accrocher: - 2 ENDURANCE - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13
<p>21</p>	<p>115</p>	<p>Élix:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attirer gardes: Quitter: Monter: 22 Attaquer: Interroger: Descendre: 23 Fouiller: + 4 pièces d'or / + lance / + glaive / + clef de fer + clef de cuivre / + 2 repas / + potion Laumspur (+ 4 END.) Examiner porte: + fouet Clef de fer: ÉLIX: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 30 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Patrouilleur coincé: Monter: 20 § 335 Pied escalier: Descendre: 20 § 199
<p>22</p>	<p>170</p>	<p>Pont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer: Dégainer arme: Table hasard 7 à 9: FIN DU JEU Emprunter escaliers: - sac à dos et son contenu 23 Sauter: <ul style="list-style-type: none"> Monter rampe: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 Examiner chariot: + sac à dos + 1 repas - 1 repas 13 Fuir: Vainqueur: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13 0 à 6: Combattre: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} GARDE: HAB. 18 / END. 23 2^E GARDE: HAB. 15 / END. 24 3^E GARDE: HAB. 15 / END. 21 4^E GARDE: HAB. 16 / END. 25 5^E GARDE: HAB. 14 / END. 24 6^E GARDE: HAB. 14 / END. 22

<p>23</p>	<p>228</p>	<p>Tonneaux: → Escalier: → Attaquer: GARDE: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 28 Vainqueur: - 1 repas (sinon - 3 END.) 13</p> <p>Porte: → Sinon: → Se rendre: FIN DU JEU</p> <p>Clef de cuivre: 24</p>
<p>24</p>	<p>257</p>	<p>Coffre: → Porte: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p> <p>Examiner coffre: + 2 potions Laumspur (+ 4 ENDURANCE) / + potion Aléther (+ 1 HABILITÉ durant un combat) / + eau bénite / - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p>
<p>25</p>	<p>200</p>	<p>Brigands: → Affronter: PATROUILLE DE BRIGANDS: HABILITÉ 18 / ENDURANCE 35</p> <p>Chasse ou visité Crique-en-Gorn: Fuite: Vainqueur sans perte d'ENDURANCE: Si perdu ENDURANCE: FIN DU JEU</p> <p>Combattre: CHIEN DE GUERRE: HABILITÉ 17 ENDURANCE 25</p> <p>Courir plus vite: Table hasard → 0: FIN DU JEU</p> <p>6 à 9: - 4 ENDURANCE 26</p> <p>1 à 5: - 4 ENDURANCE 26</p> <p>Vainqueur en ≤ 3 assauts: CHIENS DE GUERRE: HABILITÉ 22 / ENDURANCE 35</p> <p>Vainqueur en > 3 assauts: Vainqueur:</p>
<p>26</p>	<p>318</p>	<p>Ruanon: → Parchemin: + informations → Épée du Capitaine Gayal:</p> <p>Sinon: + informations → Sinon: Aider capitaine: Rassembler soldats: Rang de Guerrier: GUERRIER VASSAGONIEN: HABILITÉ 18 / ENDURANCE 25</p> <p>Combattre: Vainqueur: Fuite: Courir vers tour: Le suivre: Tour de guet: GUERRIER VASSAGONIEN: HABIL. 18 / END. 25 Vainqueur:</p> <p>CAVALIER VASSAGONIEN: HABILITÉ 20 / ENDURANCE 28</p> <p>Ennemi perd plus d'ENDURANCE: Rang Aspirant: Sinon: Table hasard (+ 1 point si Maîtrise psy. matière ou armes / + 2 points si Chasse ou 6^e sens)</p> <p>Perdu plus d'END. que l'ennemi: Fuite: 7 à 12: 0 à 6: FIN DU JEU</p> <p>Perdu même END. que l'ennemi: 0 à 3: 4 à 7: 8 à 11: 27 28</p> <p>CAVALIER PILLARD HAB. 17 / END. 24 Vainqueur: Table hasard (+ 2 points si Maîtrise armes)</p> <p>GUERRIER VASSAGONIEN HABIL. 17 / ENDUR. 26 - 4 HABILITÉ les 2 premiers assauts Vainqueur: 27 28</p> <p>Guérison: Monter sommet: Combattre: - 1 END. à chaque assaut si pas de Bouclier psychique: CAPITAINE VASSAGONIEN HABIL. 22 / ENDUR. 28</p> <p>Meurtrière: Table hasard (+ 2 points si Maîtrise armes) 0 à 4: 5 à 11: Fuir: Table hasard (+ 3 points si Chasse) 5 à 12: 0 à 4: - 4 END.</p> <p>Vainqueur: + médaillon Onyx Fuite dès 2^e assaut:</p> <p><i>voir page suivante</i></p>

		<p style="text-align: center;"><u>Le suivre:</u> Table hasard</p> <p>0 à 4: CHIENS DE GUERRE: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 30 Après 2 assauts:</p> <p>5 à 9: CHIENS DE GUERRE VASSAGONIENS: HABILITÉ 18 / ENDURANCE 30 Après 3 assauts:</p> <p>Rassembler soldats: - 1 ENDURANCE GUERRIER PILLARD: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 24 Vainqueur: 27 28</p> <p>Attaquer: Voir COMBATTRE à la page précédente</p> <p>Avant de quitter Ruanon: + 3 repas / + corde / + potion Laumspur (+ 4 END.) / + épée / + lance</p>
<p>27</p>	<p>314</p>	<p>Cabane: → Entrer: BANDIT BLESSÉ: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 16 Vainqueur: + 3 pièces d'or / + poignard / + épée → Quitter: 28 → Poursuivre: 28 → Fouiller cave: FIN DU JEU</p>
<p>28</p>	<p>70 258</p>	<p>Brigands: → Médaillon Onyx: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 29 → Se cacher: - 2 ENDURANCE / - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 29 → Camouflage et rang Gardien: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 29</p>
<p>29</p>	<p>142</p>	<p>Temple de Maaken: → Escalier marbre: → Obscurité: - 8 ENDURANCE → Crypte: → Torche: → Sphère de feu: → Glaive de Sommer: → Sinon: FIN DU JEU Table hasard (+ 4 points si Camouflage)</p> <p>Emprunter couloir: → Balcon: → Distraire: → Libérer Madelon: → Caverne: → Attaquer: → Eau bénite: → Sinon: - 1 ENDURANCE BARRAKA: HABILITÉ 25 ENDURANCE 29 - 4 HAB. durant ce combat si pas de Bouclier psychique Vainqueur: + poignard de Vashna VAINQUEUR DU JEU</p> <p>0 à 6: GARDES DE LA CRYPTÉ: HABILITÉ 18 ENDURANCE 30 Vainqueur: FIN DU JEU</p> <p>7 à 13: → Balcon: → Distraire: → Libérer Madelon: → Caverne: → Attaquer: → Eau bénite: → Sinon: - 1 ENDURANCE BARRAKA: HABILITÉ 25 ENDURANCE 29 - 4 HAB. durant ce combat si pas de Bouclier psychique Vainqueur: + poignard de Vashna VAINQUEUR DU JEU</p> <p>Glaive de Sommer: BARRAKA: HABILITÉ 25 ENDURANCE 29 Vainqueur: + poignard de Vashna VAINQUEUR DU JEU</p> <p>Eau bénite: - 3 ENDURANCE + poignard de Vashna VAINQUEUR DU JEU</p> <p>Sinon: - 1 ENDURANCE BARRAKA: HABILITÉ 25 ENDURANCE 29 - 4 HAB. durant ce combat si pas de Bouclier psychique Vainqueur: + poignard de Vashna VAINQUEUR DU JEU</p>