

# Les Grottes de Kalte

# Carte 1



Référence au résumé

§ 176

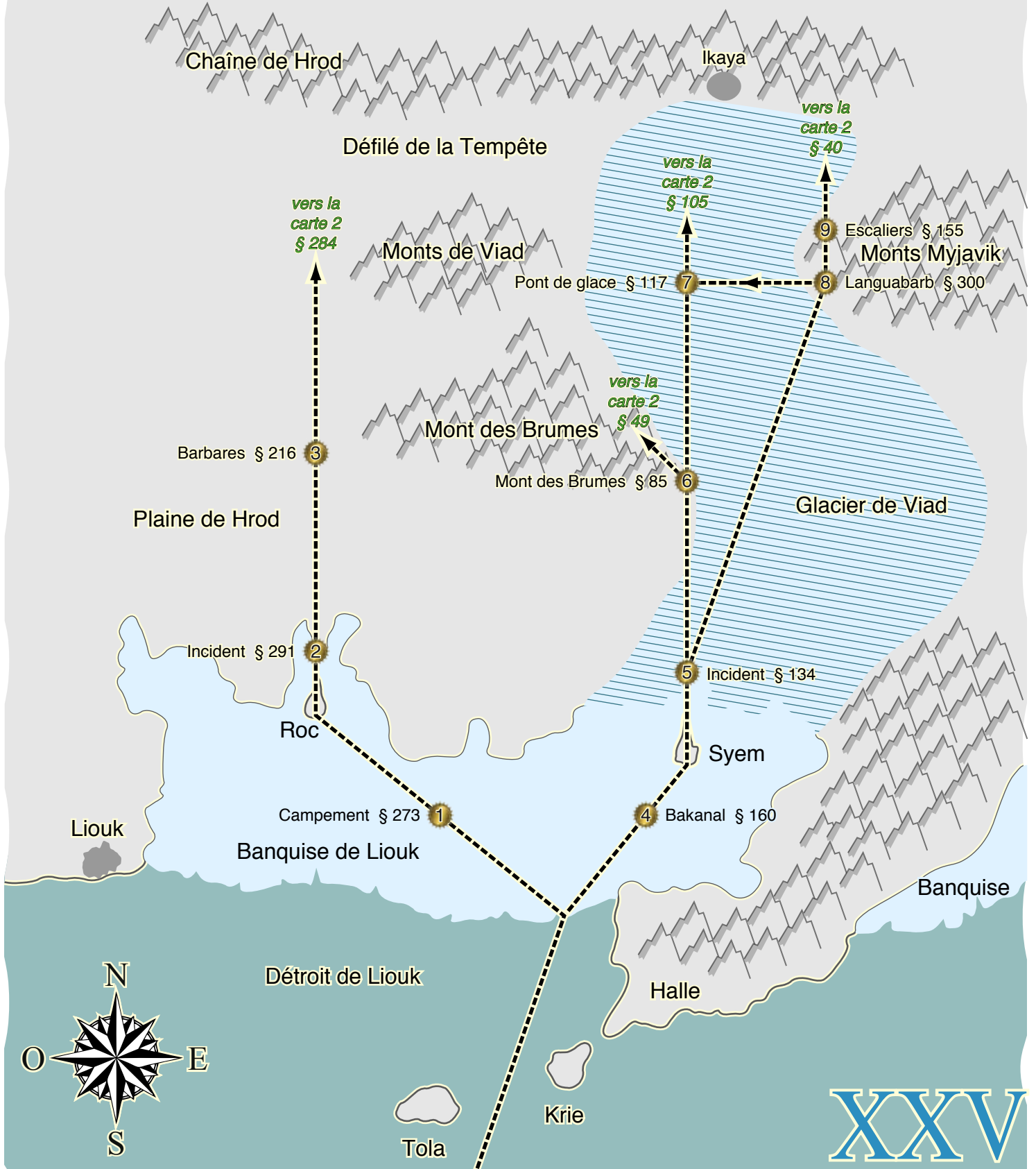
Emplacement d'un objet recommandé ou indispensable

Texte en orange

Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



# Les Grottes de Kalte

# Carte 2



Référence au résumé

§ 176

Emplacement d'un objet recommandé ou indispensable

Texte en orange

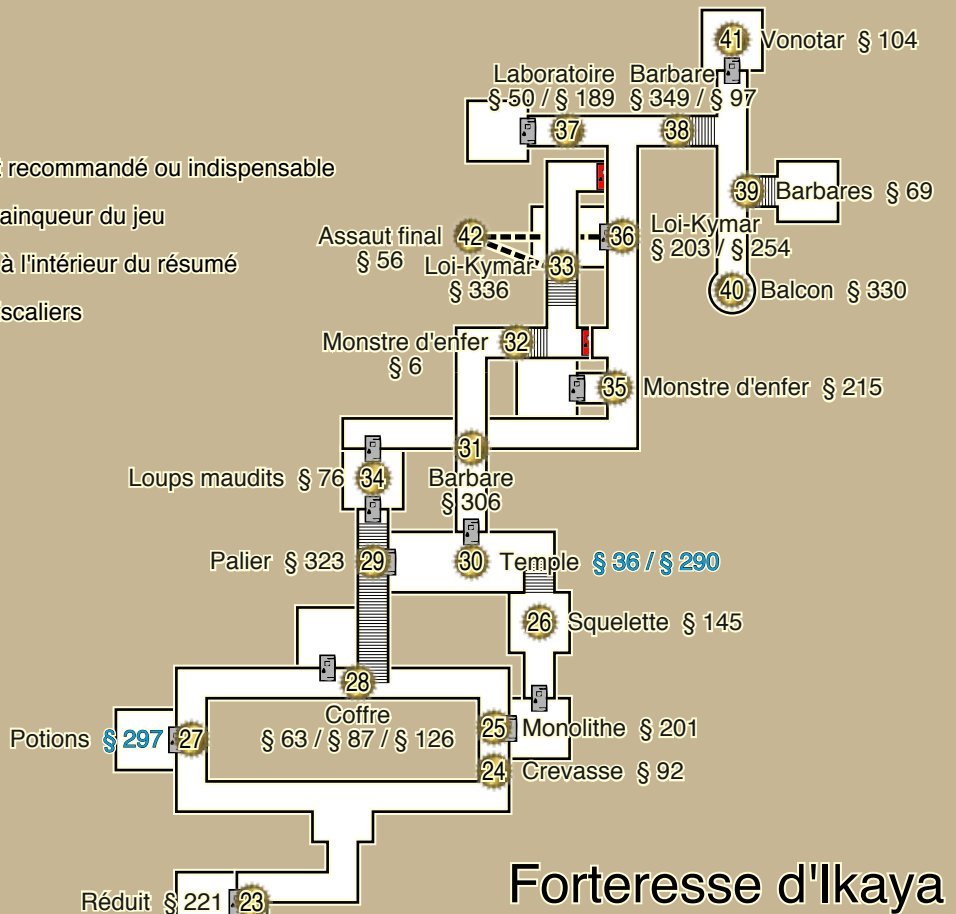
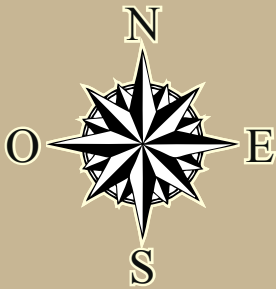
Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé

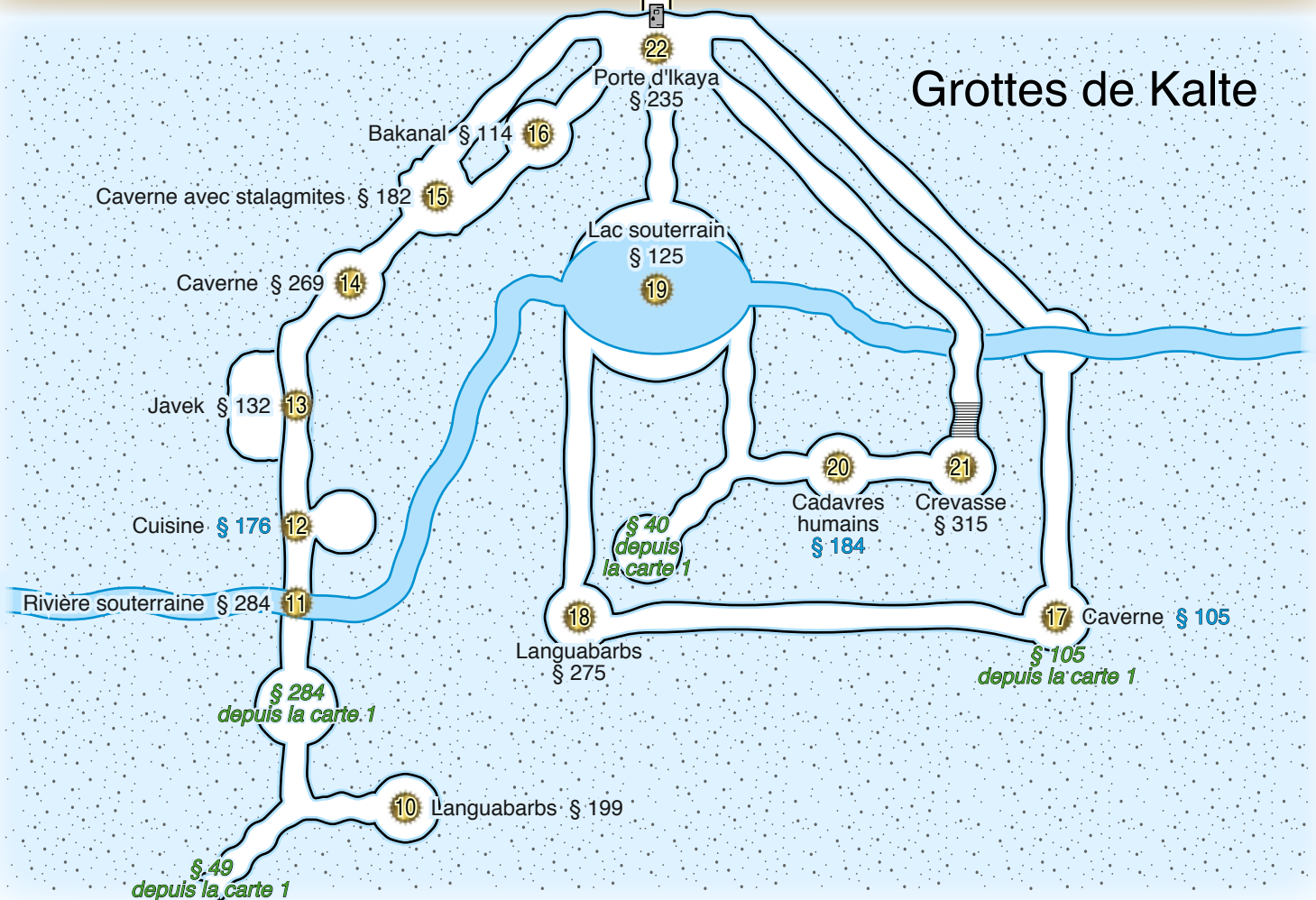


Porte / Porte secrète / Escaliers



Forteresse d'Ikaya

Grottes de Kalte



<p>1</p>	<p>273</p>	<p><b>Campement:</b> → <u>Sixième sens:</u> 2 → <u>Sinon:</u> 2</p>
<p>2</p>	<p>291</p>	<p><b>Incident:</b> Table hasard → 0 à 4: BAKANAL: HABILITÉ 19 / ENDURANCE 30 <u>Vainqueur:</u> → 5 à 9: → <u>Se glisser à l'arrière:</u> → <u>S'enduire:</u> + huile Bakanal 3 → <u>Sauter:</u> → <u>Glaive de Sommer:</u> - 1 ENDUR. 3 → <u>Maîtrise psychique matière:</u> - 1 ENDUR. 3 → <u>Sinon:</u> Table hasard → 0: <b>FIN DU JEU</b> → 1 à 4: - 1 ENDURANCE 3 → 5 à 9: - 3 ENDURANCE 3</p>
<p>3</p>	<p>216</p>	<p><b>Barbares:</b> → <u>Combattre:</u> ÉCLAIREUR BARBARE: HABILITÉ 20 / ENDURANCE 28 Jouer 1 assaut → <u>S'enfuir:</u> Table hasard (+ 2 points si Orientation, Chasse ou Sixième sens) → 0 à 4: → BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 18 / ENDURANCE 28 <u>Vainqueur:</u> → 5 à 11: → <u>Les deux perdent autant d'ENDUR.:</u> → <u>Joueur perd plus d'END.:</u> → <u>Barbare perd plus d'END.:</u> → <u>Attaquer:</u> Pas de perte d'ENDURANCE les 2 premiers assauts → <u>Capter enfant:</u> Table hasard → 7 à 9: - 2 ENDUR. → 0 à 6: <u>Sixième sens:</u> → <u>Garder enfant:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Libérer enfant:</u> → <u>Nord:</u> - 2 ENDURANCE si pas d'huile de Bakanal → <u>Sud:</u> Vers carte 2, § 284 11 → <u>Orientation ou Sixième sens:</u> Vers carte 2, § 284 11 → <u>Creuser trou:</u> FIN DU JEU → <u>Poursuivre chemin:</u> Vers carte 2, § 284 11</p>
<p>4</p>	<p>160</p>	<p><b>Bakanal:</b> → <u>Attaquer:</u> BAKANAL: HABILITÉ 19 / ENDURANCE 30 <u>Vainqueur:</u> → <u>Appliquer huile:</u> + huile Bakanal 5 → <u>Communication animale:</u> 5 → <u>Chasse:</u> 5</p>
<p>5</p>	<p>134</p>	<p><b>Incident:</b> Table hasard → 0 à 3: → <u>Guérison:</u> → <u>Protéger yeux:</u> - 3 ENDURANCE → <u>Sinon:</u> - 5 ENDURANCE → 7 à 9: - 4 ENDURANCE sauf si Guérison Table hasard → 4 à 6: → <u>Sauter:</u> Table hasard (+ 2 points si Chasse) → <u>Décharger:</u> → 0 à 3: - 3 ENDURANCE 3 <i>Illogique d'un point de vue géographique</i> → 4 à 11: → <u>Table hasard</u> → 0 à 6: 6 → 7 à 9: 8 → 5 à 9: → <u>Table hasard</u> → 0 à 4: - 3 ENDURANCE</p>

<p>6</p>	<p>85</p>	<p><b>Mont des Brumes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Aller voir:</u> – sac à dos avec tous les objets / Vers carte 2, § 49</li> <li>→ <u>Sixième sens:</u> → <u>Examiner fissure:</u> – sac à dos avec tous objets Vers carte 2, § 49</li> <li>→ <u>Retourner tente:</u> 7</li> </ul>
<p>7</p>	<p>117</p>	<p><b>Pont de glace:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Traverser avec traîneau:</u> Table hasard → 8 ou 9: FIN DU JEU</li> <li>→ <u>Décharger traîneau:</u> → 0 à 7: + 5 repas / + tente / + couverture / + corde</li> <li>→ <u>Continuer à pied:</u> + 5 repas / + tente / + couverture / + corde</li> <li>→ <u>Trop dangereux:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>Suivre éclaireurs:</u> Vers carte 2, § 105 17</li> <li>→ <u>Aider Dyce:</u> → <u>Poursuivre:</u> Vers Ikaya: Table hasard → 0 à 8: Vers carte 2, § 105 17</li> <li>→ <u>Aider Dyce:</u> → 9: FIN DU JEU 17</li> </ul>
<p>8</p>	<p>300</p>	<p><b>Languabarb:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Monts Myjavik:</u> + 3 repas / + couverture / + corde / – 1 repas</li> <li>→ <u>Revenir au glacier:</u> 7</li> <li>→ <u>Rester immobile:</u> LANGUABARB: HABILITÉ 11 ENDURANCE 35 → <u>Vainqueur sans perte d'ENDURANCE:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</li> <li>→ <u>Tirer épée:</u> LANGUABARB: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 35 Perte supplémentaire de 3 ENDURANCE au Languabarb à chaque assaut → <u>Perdu ENDURANCE:</u> – 3 ENDURANCE si pas d'huile de Bakanal 9</li> <li>→ <u>Huile de Bakanal:</u> – 2 ENDURANCE 9</li> </ul>
<p>9</p>	<p>155</p>	<p><b>Escaliers:</b> – 1 repas (sinon – 3 ENDURANCE) Table hasard (– 2 points si ENDUR. &lt; 10 / + 1 point si ENDUR. &gt; 20)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ – 2 à 2: FIN DU JEU</li> <li>→ 3 à 10: Vers carte 2, § 40</li> </ul>
<p>10</p>	<p>199</p>	<p><b>Languabarbs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Autre tunnel:</u> 11</li> <li>→ <u>Pénétrer:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Communication animale:</u> → <u>Autre tunnel:</u> 11</li> <li>→ <u>S'approcher sans bruit:</u> → <u>Huile de Bakanal:</u></li> </ul> </li> <li>→ <u>Dégainer arme:</u> → <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> LANGUABARB: HAB. 11 / END. 35</li> <li>2<sup>E</sup> LANGUABARB: HAB. 10 / END. 32</li> </ul> </li> <li>→ <u>Combattre:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> LANGUABARB: HAB. 11 / END. 35</li> <li>2<sup>E</sup> LANGUABARB: HAB. 10 / END. 32</li> <li>3<sup>E</sup> LANGUABARB: HAB. 8 / END. 30</li> </ul> </li> <li>→ <u>Fuite:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Arme:</u> Table hasard → 0 à 5: 11</li> <li>→ 6 à 9: 11</li> <li>→ <u>Sinon:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> LANGUABARB: HAB. 11 / END. 35</li> <li>2<sup>E</sup> LANGUABARB: HAB. 10 / END. 32</li> <li>3<sup>E</sup> LANGUABARB: HAB. 8 / END. 30</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>→ <u>Vainqueur sans perte d'ENDURANCE:</u> + triangle de pierre bleue 11</li> <li>→ <u>Perdu ENDURANCE:</u> FIN DU JEU</li> </ul>

<p>11</p>	<p>284</p>	<p><b>Rivière souterraine:</b> Table hasard (+ 2 points si Chasse / - 2 points si ENDURANCE &lt; 8)</p> <p>4 à 11: 12          - 2 à 3: Table hasard          0 à 6: - 3 ENDURANCE 12          7 à 9: FIN DU JEU</p>
<p>12</p>	<p>176</p>	<p><b>Cuisine:</b> → Poursuivre chemin: 13          → Aller voir: → Partager repas: + sphère de feu 13          → Attaquer: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 14          Vainqueur: + triangle de pierre bleue / + sphère de feu 13</p>
<p>13</p>	<p>132</p>	<p><b>Javek:</b> - 3 ENDURANCE si pas pris de repas → Orientation ou Communication animale:          Sinon: ← JAVEK: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 15 → Sphère de feu: 14          Si perte d'ENDURANCE: 0 à 8: → Vainqueur: 14          Lancer un dé → 9: FIN DU JEU</p>
<p>14</p>	<p>269</p>	<p><b>Caverne:</b> → Poursuivre chemin: 15          → Grimper: → Escalade: - 5 ENDURANCE / - 2 HABILITÉ du total de départ 15</p>
<p>15</p>	<p>182</p>	<p><b>Caverne avec stalagmites:</b> → Tunnel de droite: 16          → Orientation: → Tunnel de gauche: 22</p>
<p>16</p>	<p>114</p>	<p><b>Bakanal:</b> → Emprunter tunnel: 22          → Attaquer: 22          → Chasse: 22</p>
<p>17</p>	<p>105</p>	<p><b>Caverne:</b> → Tunnel nord: + triangle de pierre bleue 22          → Sixième sens: → Tunnel nord: 22          → Tunnel ouest: 18</p>
<p>18</p>	<p>275</p>	<p><b>Languabarbs:</b> → Chasse ou Orientation ou Communication animale: → Passer devant: 19          Sinon: → Passer devant: 19          → Attaquer: 22 <i>Illogique d'un point de vue géographique</i>          → Retourner vers autre tunnel: 22          → Rebrousser chemin et aller au nord: 22 <i>Illogique d'un point de vue géographique</i>          → Attaquer: 22 <i>Illogique d'un point de vue géographique</i></p>

<p>19</p>	<p>125</p>	<p><b>Lac souterrain:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traverser en courant: Table hasard → 0 à 2: FIN DU JEU</li> <li>Traverser en courant: Table hasard → 3 à 9: + triangle de pierre bleue 22</li> <li>Camouflage: Table hasard (+ 2 points si Huile de Bakanal)</li> <li>Attendre et combattre:             <ul style="list-style-type: none"> <li>9 à 11: - 2 ENDURANCE → 0 à 8: + triangle de pierre bleue 22</li> <li>Combattre: LANGUABARB: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 30</li> </ul> </li> <li>Combattre: FIN DU JEU</li> <li>Tenter saut: Table hasard             <ul style="list-style-type: none"> <li>2 à 9: + triangle de pierre bleue 22</li> <li>0 ou 1: + triangle de pierre bleue 22</li> </ul> </li> <li>Vainqueur sans perte d'ENDURANCE: + triangle de pierre bleue 22</li> <li>Perdu ENDURANCE: FIN DU JEU</li> </ul>
<p>20</p>	<p>184</p>	<p><b>Cadavres humains:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fouiller: + triangle de pierre bleue</li> <li>Mur du fond: 21</li> <li>Revenir vers autre tunnel: 19</li> <li>Mur du fond: 21</li> <li>Revenir vers autre tunnel: 19</li> </ul>
<p>21</p>	<p>315</p>	<p><b>Crevasse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Descendre: Table hasard (+ 2 points si Sixième sens) → 0 ou 1: FIN DU JEU</li> <li>Revenir vers autre tunnel: 19</li> <li>2 à 7: - 2 ENDUR.</li> <li>8 ou 9: 22 22</li> </ul>
<p>22</p>	<p>235</p>	<p><b>Porte d'Ikaya:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Traverser vers porte: → Fuir vers porte: → Triangle de pierre bleue: 23</li> <li>Examiner ossements: → Ouvrir boîte: + diamant</li> <li>Combattre / Sinon: SERPENT DE CRISTAL: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 30</li> <li>Vainqueur: → Sinon: → Sinon: LANGUABARB: HABILITÉ 10 ENDURANCE 28</li> <li>Prendre clef d'argent: - 1 ENDURANCE + clef d'argent</li> <li>Perdu: ENDURANCE: FIN DU JEU</li> <li>Vainqueur sans perte d'ENDURANCE: + triangle pierre bleue 23</li> </ul>
<p>23</p>	<p>221</p>	<p><b>Réduit:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrer pièce: + corde / + sac à dos / - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 24 ou 27</li> <li>Tirer levier: } → Poursuivre: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 24 ou 27</li> </ul>
<p>24</p>	<p>92</p>	<p><b>Crevasse:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Autre tunnel: 27</li> <li>Corde: → Pas de risque: 27</li> <li>Corde: → Attacher à coupe: 25</li> </ul>

<p>25</p>	<p>201</p>	<p><b>Monolithe:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuivre: 28</li> <li>Ouvrir porte:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Rester:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Préparer combat: - 10 ENDURANCE</li> <li>S'abriter</li> </ul> </li> <li>Se ruer vers porte:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Table hasard (+ 3 points si Chasse)</li> <li>0 à 4: FIN DU JEU</li> <li>5 à 7: - 2 objets, 28</li> <li>8 à 12: 28</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p>Passage nord: 26</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Porte d'entrée:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Glaive de Sommer:</li> <li>Continuer à marteler: - 2 repas (sinon - 6 ENDURANCE)</li> <li>BARBARES DES GLACES: HABILITÉ 19 / ENDURANCE 36</li> <li>Vainqueur:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuite créature: 28</li> <li>Fuite: 26</li> </ul> </li> <li>Fouiller cadavres:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Passer bracelet:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Bouclier psychique: - points d'ENDURANCE fixés par table de hasard (2 points de moins si Chasse ou Sixième sens) 28</li> <li>Sixième sens:                         <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon: FIN DU JEU 28</li> <li>Poursuivre exploration: 28</li> </ul> </li> <li>Ne pas prendre: 28</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>26</p>	<p>145</p>	<p><b>Squelette:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Monter escalier: 30</li> <li>Attaquer squelette: 30</li> </ul>
<p>27</p>	<p>297</p>	<p><b>Potions:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tirer levier:             <ul style="list-style-type: none"> <li>EXAMINER POTIONS: + sac à dos</li> <li>Noir:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Briser cire: Table hasard (+ 3 points si Maîtrise psy. matière ou Puissance psychique)</li> </ul> </li> <li>Orange:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Sixième sens ou Maîtrise armes: + potion Alether (+ 4 HAB. durant un combat) vers Examiner potions</li> </ul> </li> <li>Vert:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Communiqué animale ou minimum Aspirant Kai: + potion verte</li> <li>0 à 4: Traversé Cimetière des Anciens: - 1 ENDURANCE vers Examiner potions</li> <li>5 à 12: Allé au Cimetière des Anciens: + potion Ronces cimetières vers Examiner potions</li> </ul> </li> <li>Sinon:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Guérison: + potion Laumspur (+ 5 ENDURANCE) vers Examiner potions</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Poursuivre chemin: 28</li> <li>Quitter: 28</li> </ul>
<p>28</p>	<p>63 87 126</p>	<p><b>Coffre:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Monter escaliers: 29</li> <li>Porte:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Coffre:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Clef d'argent:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Maîtrise psy. matière: Table hasard (+ 2 pts si Sixième sens)                             <ul style="list-style-type: none"> <li>0 à 4: 29</li> <li>5 à 11: - 1 ENDUR.                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Coiffer casque: + casque d'argent (+ 2 HABILITÉ) 29</li> <li>Quitter: 29</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Sinon:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon: 29</li> <li>Poignard ou épée d'os: Table hasard (+ 3 points si Maîtrise de cette arme)                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>8 à 12:   <ul style="list-style-type: none"> <li>Coiffer casque: + casque d'argent (+ 2 HABILITÉ) 29</li> <li>Quitter: 29</li> </ul> </li> <li>0 à 7: 29</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Quitter: 29</li> <li>Coiffer casque: + casque d'argent (+ 2 HABILITÉ) 29</li> </ul> </li> </ul>

<p>29</p>	<p>323</p>	<p><b>Palier:</b> Table hasard (+ 3 points si Sixième sens ou Orientation) → 0 à 4: 34</p> <p>5 à 12: → Tirer levier: 30</p> <p>Continuer à monter: 34</p>
<p>30</p>	<p>36 290</p>	<p><b>Temple:</b></p> <p>Sixième sens: → Vers escalier: → Arcade nord: 31</p> <p>Sinon: → Dalles quartz: → Rester immobile:</p> <p>Sixième sens et au minimum Gardien Kaï: → Dalles granite: → Arcade nord: 31</p> <p>Fracasser statue / Attaquer statue: - 2 ENDURANCE sauf si Huile Bakanal</p> <p>Attaquer: - 3 ENDURANCE - épée → Rester dans coin: FIN DU JEU</p> <p>Fuir vers arcade: Table hasard (- 3 points si ENDURANCE &lt; 10)</p> <p>4 à 9: - armes - 2 ENDUR. 31</p> <p>- 3 à 3: FIN DU JEU</p> <p>Sphère de feu: Examiner: → Gauche puis droite: + effigie → Quitter: 31</p> <p>Droite puis gauche: + pierre rayonnante → Appuyer à nouveau: 31</p> <p>Les deux: - 2 ENDUR. sauf si Maîtrise psychique matière → Appuyer → Quitter: 31</p> <p>Quitter: 31</p> <p>Glaive de Sommer: Examiner: → Appuyer boutons: → Sixième sens: → Quitter: 31</p>
<p>31</p>	<p>306</p>	<p><b>Barbare:</b></p> <p>Sauter couloir bas: - 1 ENDURANCE → Camouflage: Table hasard → 0 à 4:</p> <p>Poursuivre chemin: 32</p> <p>Courir: Table hasard (+ 2 points si Chasse)</p> <p>0 à 3: 1<sup>ER</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 15 / END. 24</p> <p>4 à 11: 2<sup>E</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 14 / END. 23</p> <p>3<sup>E</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 14 / END. 20</p> <p>Vainqueur: → Braclet: → Bouclier psychique: 35</p> <p>Attaquer: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 17 ENDURANCE 29 Vainqueur: + épée en os → Sixième sens: → Poursuivre: 35</p> <p>5 à 9: → S'enfuir: 35</p> <p>Attaquer: Aucune perte d'ENDURANCE les 2 premiers assauts</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p>
<p>32</p>	<p>6</p>	<p><b>Monstre d'enfer:</b></p> <p>Coup d'œil: → Appeler: → Corde: - 6 ENDURANCE → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Descendre escalier: → Appeler: → Glaive de Sommer: - 2 ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut si pas de Bouclier psychique / Doubler pertes d'ENDURANCE du monstre</p> <p>Ouvrir porte: → Poursuivre: 33</p> <p>Vers croisement: 36</p> <p>MONSTRE D'ENFER: HABILITÉ 22 / ENDURANCE 30 Vainqueur:</p>



<p>33</p>	<p>336</p>	<p><b>Loi-Kymar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Appeler: → Corde: 42</li> <li>Poursuivre chemin: → Croisement:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouest: 37 § 50</li> <li>Est: 38 § 349</li> <li>Orientation: 38 § 349</li> </ul> </li> <li>Examiner porte: 36</li> </ul>
<p>34</p>	<p>76</p>	<p><b>Loups maudits:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Redescendre escaliers: 30</li> <li>Chasse ou Communication animale: → Entrer: → S'enfuir: 30</li> <li>Combattre:             <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 15 / END. 24</li> <li>2<sup>E</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 14 / END. 23</li> <li>3<sup>E</sup> LOUP MAUDIT: HABILITÉ 14 / END. 20</li> <li>BARBARE DES GLACES: HAB. 17 / END. 29</li> </ul> </li> <li>Attaquer: BARBARE DES GLACES ET LOUPS MAUDITS: HABILITÉ 30 / ENDURANCE 30</li> <li>Vainqueur:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fouiller: + épée en os</li> <li>Sixième sens: → Poursuivre: 35</li> <li>Bracelet:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Bouclier psychique: 35</li> <li>Sinon: FIN DU JEU</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>35</p>	<p>215</p>	<p><b>Monstre d'enfer:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Examiner porte: → Ouvrir porte: → Poser questions:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Nom taverne: → Libérer: → Retourner couloir: 36</li> <li>Nom fleuve: → Libérer: → Retourner couloir: 36</li> <li>Chef Ragadorn: → Libérer: → Retourner couloir: 36</li> </ul> </li> <li>Poursuivre chemin: → Retourner couloir: 36</li> <li>Retourner couloir: 36</li> <li>Libérer: - 6 ENDURANCE</li> <li>Sinon: FIN DU JEU</li> <li>Glaive de Sommer:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2 ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut si pas de Bouclier psychique / Doubler pertes d'ENDURANCE du monstre</li> <li>MONSTRE D'ENFER: HABILITÉ 22 / ENDURANCE 30</li> <li>Vainqueur: 36</li> </ul> </li> </ul>
<p>36</p>	<p>203 254</p>	<p><b>Loi-Kymar:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvrir porte: 42</li> <li>Poursuivre chemin:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouest: 37 § 50</li> <li>Est: 38 § 349</li> <li>Orientation: 38 § 349</li> </ul> </li> </ul>
<p>37</p>	<p>50  189</p>	<p><b>Laboratoire:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pierre rayonnante: → Sinon: FIN DU JEU</li> <li>Sinon: → Potion Laumspur: 38 § 97 <i>Illogique d'un point de vue géographique</i></li> </ul> <p><b>Laboratoire:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Passage vers l'est: 38 § 97</li> <li>Tirer levier: → Combattre: - 2 ENDURANCE sauf si Bouclier psychique BARBARES DES GLACES: HABILITÉ 18 / ENDUR. 24</li> <li>Vainqueur:             <ul style="list-style-type: none"> <li>S'enfuir:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Nord: FIN DU JEU</li> <li>Sud: 39</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

<p>38</p> <p>349</p> <p>97</p>	<p>Barbare:</p> <p>Barbare:</p> <p>Sud: <u>Sixième sens ou Chasse:</u> 39</p> <p>Nord: 41</p> <p>Si <math>\leq</math> au nombre de pièces: 41</p> <p>Si <math>&gt;</math> au nombre de pièces: 41</p> <p>Tunnel vers ouest: 37 § 189</p> <p>Nord: 41</p> <p>Sud: 39</p> <p>Nord: 41</p>	<p><u>Pierre rayonnante:</u> → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Sinon: → <u>Potion Laumspur:</u></p> <p><u>Diamant:</u> → <u>Pièces d'or:</u> – pièces d'or Table hasard</p> <p>Attaquer: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 17 / END. 30</p> <p>Vainqueur en <math>\geq 4</math> assauts: + épée en os + disque de pierre bleue</p> <p>Vainqueur en <math>&gt; 4</math> assauts:</p> <p>Sud: 39</p> <p>Nord: FIN DU JEU</p> <p>Nord: 41</p> <p>Sud: 41</p>
<p>39</p> <p>69</p>	<p>Barbares:</p> <p>Tunnel nord: FIN DU JEU</p> <p>Camouflage: 40</p>	<p>Se cacher: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 24</p> <p>Vainqueur: + lance + disque de pierre bleue</p> <p>Fuir au nord: FIN DU JEU</p> <p>Fuir au sud: 40</p> <p>Sud: 40</p> <p>Nord: 41</p>
<p>40</p> <p>330</p>	<p>Balcon:</p> <p>Redescendre: FIN DU JEU</p> <p>Porte su balcon: FIN DU JEU</p>	<p><u>Corde:</u> → Monter: FIN DU JEU</p> <p>Descendre: FIN DU JEU</p>
<p>41</p> <p>104</p>	<p>Vonotar:</p> <p>Sinon, aller au sud: 40</p>	<p><u>Disque de pierre bleue:</u> → Monter: FIN DU JEU</p> <p>Descendre: FIN DU JEU</p>
<p>42</p> <p>56</p>	<p>Assaut final:</p> <p><u>Glaive de Sommer:</u> Doubler pertes d'ENDURANCE du monstre</p> <p>AKANIONOR: HABILITÉ 22 / ENDURANCE 50</p> <p>Vainqueur en <math>&gt; 5</math> assauts: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur en <math>\leq 5</math> assauts:</p> <p><u>Glaive de Sommer:</u> VAINQUEUR DU JEU</p>	<p><u>Pierre rayonnante:</u> – pierre rayonnante</p> <p>Sinon: → <u>Potion Ronces cimetières:</u> + 6 ENDURANCE</p> <p>Sinon: → <u>Potion verte:</u> + 6 ENDURANCE</p> <p>Sinon: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 25</p> <p>Vainqueur: + 6 ENDURANCE</p> <p>Camouflage: Maîtrise psy. matière: Chasse: Sinon: 5 à 9: BARBARE DES GLACES: HABILITÉ 17 / END. 30</p> <p>Table hasard</p> <p>Vainqueur ou plus de 3 assauts:</p> <p>0 à 4:</p> <p>Effigie: VAINQUEUR DU JEU</p> <p>AKANIONOR: HAB. 22 / END. 50</p> <p>Vainqueur en <math>\leq 7</math> assauts:</p> <p>Vainqueur en <math>&gt; 7</math> assauts: FIN DU JEU</p> <p>Sinon: Table hasard</p> <p>0 à 3: FIN DU JEU</p> <p>4 à 9: VAINQUEUR DU JEU</p> <p>Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex le 10 juin 2023</p>