

L'Île du roi lézard



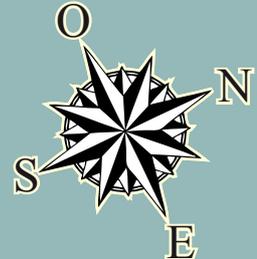
Référence au résumé

§ 218

Emplacement d'un objet indispensable ou recommandé

Texte en orange

Objet demandé;
fin ou vainqueur du jeu



L'Île du roi lézard



Référence au résumé

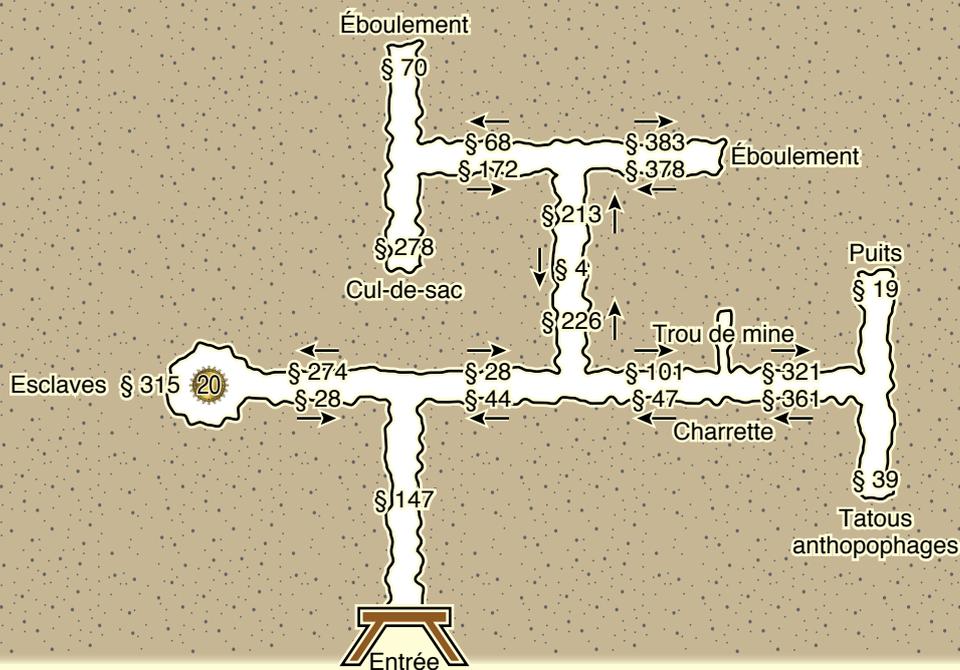
§ 395

Emplacement d'un objet indispensable ou recommandé

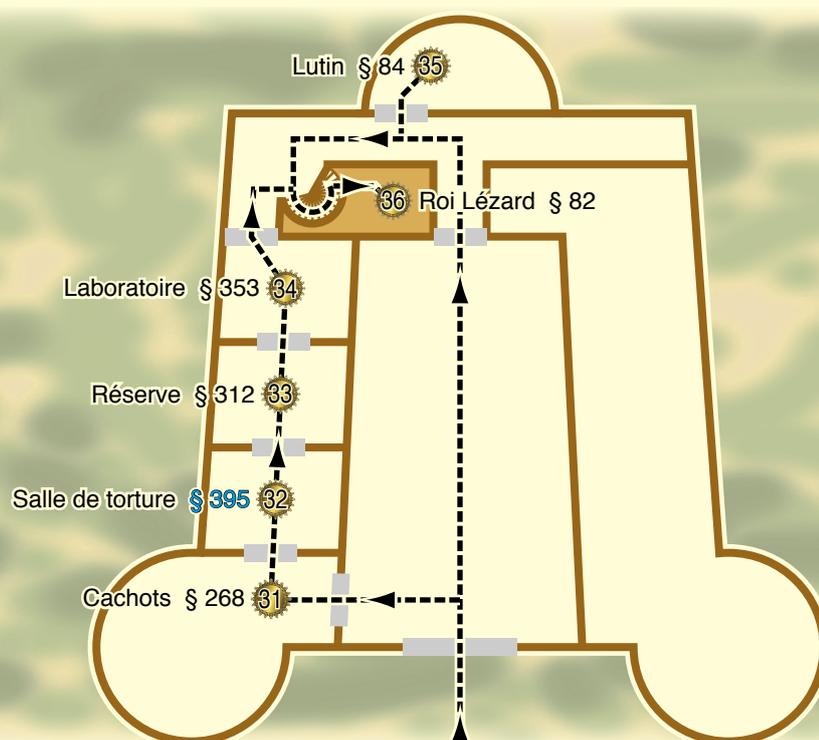
Mine d'or

Texte en orange

Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu



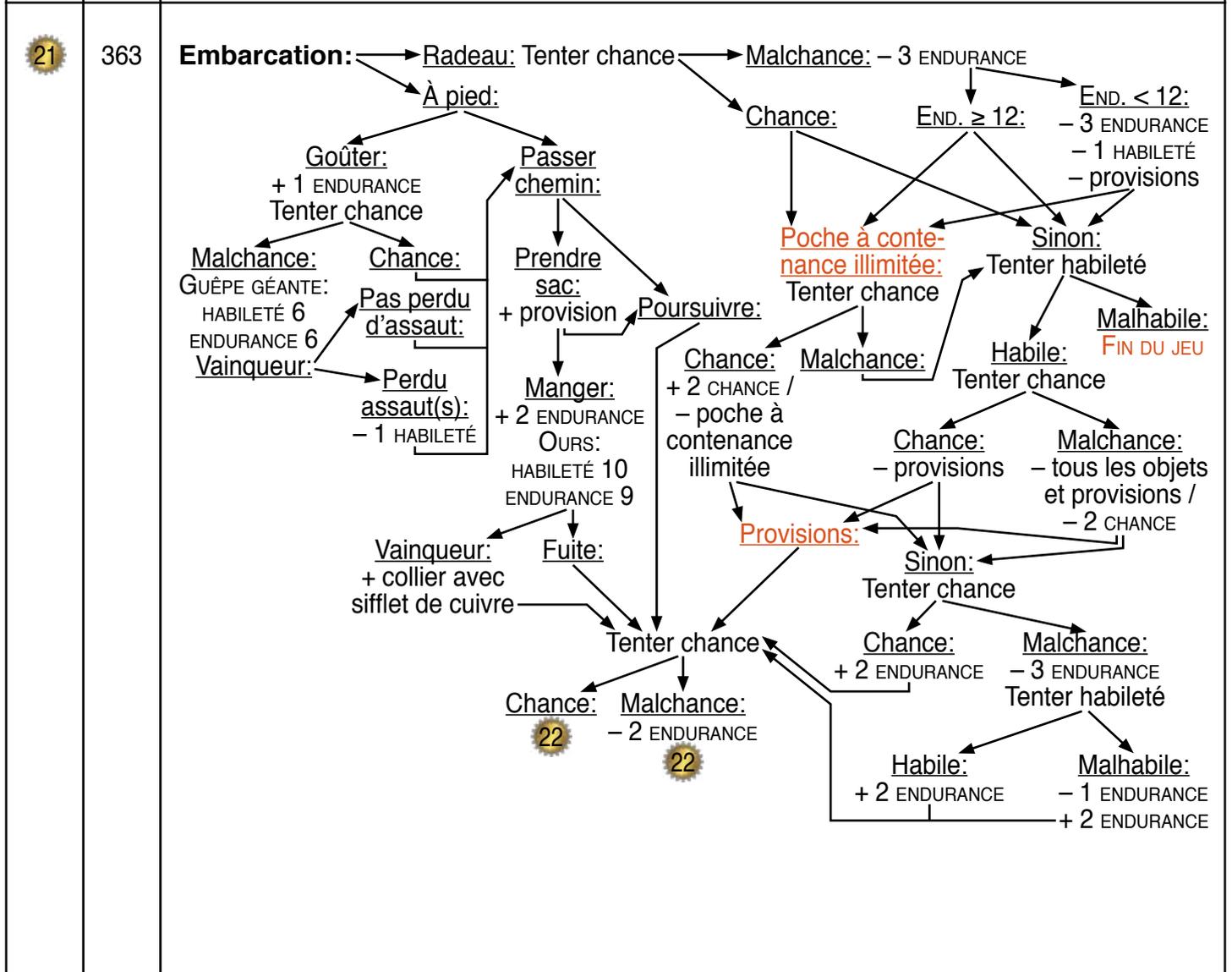
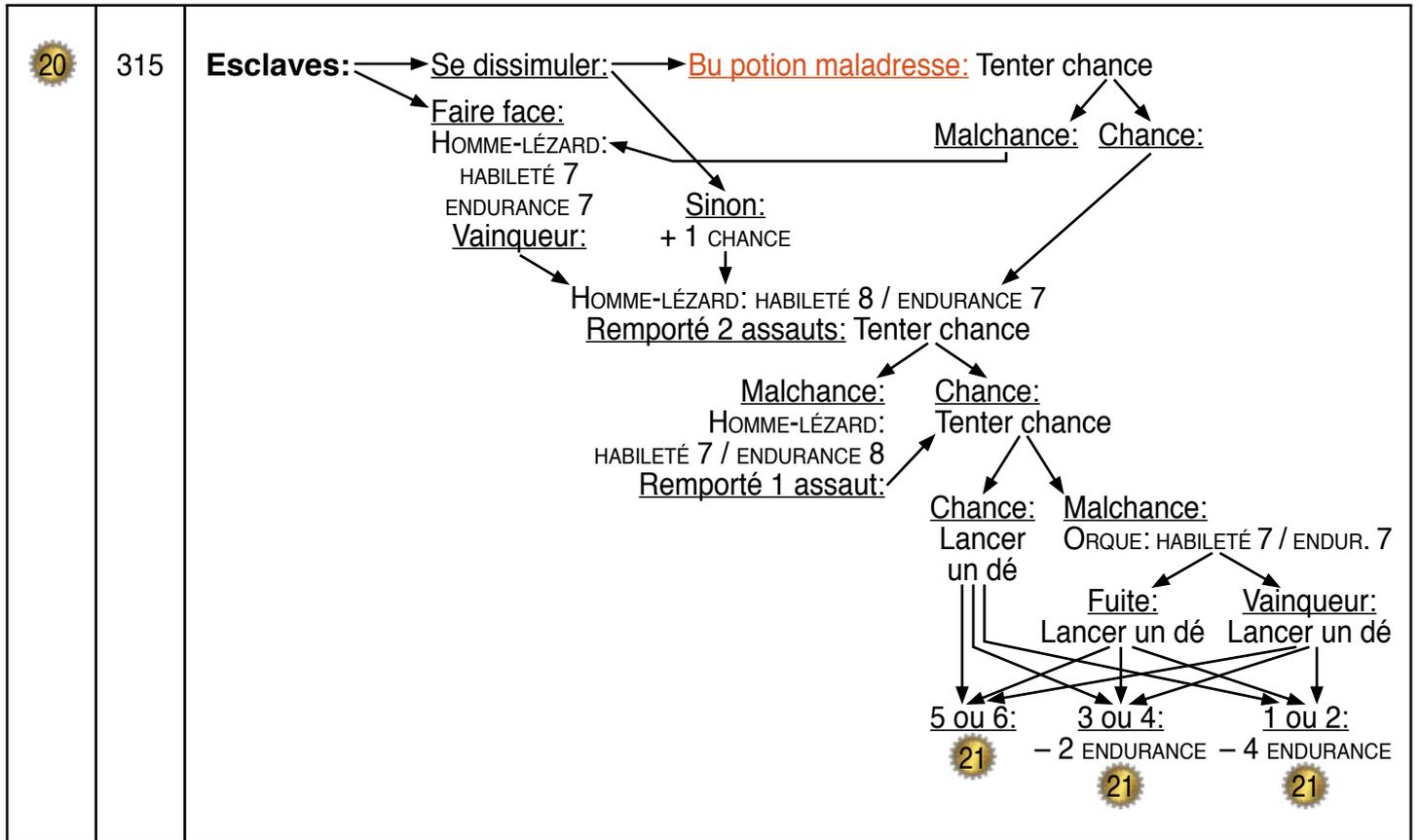
Colonie pénitentiaire



<p>1</p>	<p>33</p>	<p>Pirates: → <u>Criquer:</u> 2 → <u>Attaquer:</u> PREMIER PIRATE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME PIRATE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> CHEF DES PIRATES: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> → <u>Monter sentier:</u> 3 → <u>Coffre:</u> + barre de fer 3</p>
<p>2</p>	<p>24</p>	<p>Crabe géant: → <u>Criquer:</u> 1 → <u>Traverser plage:</u> → <u>Réfugier hutte:</u> FIN DU JEU → <u>Aide:</u> CRABE GÉANT: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> → <u>Quitter:</u> 3 → <u>Ouvrir trappe:</u> → <u>Quitter:</u> 3 → <u>Ouvrir boîte:</u> → <u>Avaler:</u> + potion antivénéneuse 3 → <u>Quitter:</u> 3</p>
<p>3</p>	<p>391</p>	<p>Lianes: → <u>Poursuivre:</u> 3 → <u>S'asseoir:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU → <u>Chance:</u> - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE 3</p>
<p>4</p>	<p>81</p>	<p>Chasseurs de tête: PREMIER CHASSEUR DE TÊTES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 DEUXIÈME CHASSEUR DE TÊTES: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 TROISIÈME CHASSEUR DE TÊTES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Ouest:</u> → <u>Sud-ouest:</u> 5 → <u>Nord-Ouest:</u> 6 → <u>Ouest:</u> 11</p>
<p>5</p>	<p>337</p>	<p>Village: → <u>Retourner:</u> 11 → <u>Incendier:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> Lancer un dé → 5 ou 6: + talisman en os (CHANCE jamais < 7 points) 11 → <u>Malchance:</u> → <u>Combattre:</u> FIN DU JEU → <u>Fuir:</u> 3 ou 4: 1 ou 2: - 3 ENDURANCE CHEF DES CHASSEURS DE TÊTE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> + lance 11 → <u>Courir:</u> → <u>Se cacher:</u> - 1 ENDURANCE Tenter chance → <u>Chance:</u> 11 → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU → <u>Ouest:</u> 11 <u>Vainqueur:</u> → <u>Ouvrir sac:</u> → <u>Ouest:</u> 11 → <u>Enduire blessures:</u> 11 → <u>Manger:</u> + 2 ENDURANCE 11</p>
<p>6</p>	<p>12</p>	<p>Squelette: + hache / + corde 7</p>

<p>7</p>	<p>105</p>	<p>Cabane: → <u>Poursuivre:</u> 8 → <u>Repartir:</u> 8 → <u>Reprendre route:</u> 8 → <u>Grimper:</u> → <u>Continuer à grimper:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Arracher bâton:</u> 8 → <u>Répondre:</u> 8 → <u>Proposer provisions:</u> - 1 provision → <u>Autre ration:</u> - 1 provision + carte → <u>Accepter:</u> - 1 provision + passe-partout 8 → <u>Remettre en chemin:</u> 8</p>
<p>8</p>	<p>375</p>	<p>Libellule géante: LIBELLULE GÉANTE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> → <u>Poursuivre:</u> 9 → <u>Goûter:</u> → <u>Ne rien faire:</u> - 1 ENDURANCE - 1 CHANCE → <u>Se frotter:</u> → <u>Manger:</u> - 3 ENDURANCE - 1 CHANCE 9 → <u>Passer chemin:</u> 9</p>
<p>9</p>	<p>224</p>	<p>Cristal: → <u>Contourner:</u> 10 → <u>Toucher:</u> + 3 ENDURANCE → <u>Se remettre en marche:</u> 10 → <u>Détacher / Tailler:</u> - 2 HABILITÉ → <u>Poursuivre route:</u> 10</p>
<p>10</p>	<p>71</p>	<p>Pygmées: → <u>Combattre:</u> - 1 dé ENDURANCE / - tous les objets / - provisions / - 2 CHANCE 11 → <u>Parler:</u> → <u>Hache:</u> - hache → <u>Repartir:</u> 11 → <u>Manger:</u> + 2 ENDURANCE 11 → <u>Barre de fer:</u> - barre de fer → <u>Échange:</u> → <u>S'abstenir:</u> PYGMÉE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 5 → <u>Vainqueur:</u> 11 → <u>Provisions:</u> - 3 provisions 11 → <u>Rien:</u> - 1 dé ENDURANCE / - tous les objets / - provisions / - 2 CHANCE 11</p>
<p>11</p>	<p>7</p>	<p>Marécage: → <u>Interpeller:</u> → <u>Emboîter pas:</u> → <u>Ouest:</u> - 1 dé + 1 ENDUR. / - 1 provision 12 → <u>Poursuivre chemin:</u> → <u>Suivre:</u> → <u>Lance:</u> Lancer un dé → 1 à 4: → <u>Sinon:</u> → <u>HYDRE TÊTE GAUCHE:</u> HABILITÉ 9 / ENDUR. 9 → <u>HYDRE TÊTE DROITE:</u> HABILITÉ 9 / ENDUR. 9 → <u>Vainqueur:</u> → <u>SERPENT D'EAU GÉANT:</u> HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 - 2 force attaque à chaque assaut → <u>Vainqueur:</u> 12 → <u>Lance:</u> Lancer un dé → 5 ou 6: → <u>HYDRE:</u> HABILITÉ 9 ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> 12 → 1 ou 2: → <u>Suceur de vase:</u> HABILITÉ 10 ENDURANCE 9 - 2 force attaque à chaque assaut → <u>Vainqueur:</u> - 1 dé + 1 ENDUR. - 1 provision 12 → 3 à 6: → <u>Suceur de vase:</u> HABILITÉ 8 ENDURANCE 5 - 2 force attaque à chaque assaut → <u>Vainqueur:</u> - 1 dé + 1 ENDUR. - 1 provision 12</p>

<p>12</p>	<p>362</p>	<p>Défilé: → <u>Escalader:</u> + 1 CHANCE → <u>Continuer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE 13</p> <p><u>Descendre:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> → <u>Descendre:</u> → <u>Déchiffrer:</u> + menace 13</p> <p><u>Malchance:</u> Lancer un dé → <u>5 ou 6:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Continuer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>3 ou 4:</u> - 3 ENDURANCE → <u>Continuer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Continuer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Chance:</u> → <u>Poursuivre:</u> 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Glisser main:</u> → <u>END. ≤ 18:</u> - 5 ENDURANCE → <u>Chance:</u> → <u>Poursuivre:</u> 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Glisser main:</u> → <u>END. > 18:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Serpent:</u> + casque de Sog → <u>S'en coiffer:</u> 1^{er} assaut de chaque prochain combat sera remporté 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Glisser main:</u> → <u>END. > 9:</u> → <u>Chance:</u> HABILITÉ = 5 ENDURANCE = 4 → <u>Défilé vers l'ouest:</u> 13</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Glisser main:</u> → <u>END. > 9:</u> → <u>Chance:</u> HABILITÉ = 5 ENDURANCE = 4 → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>1 ou 2:</u> - 4 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Glisser main:</u> → <u>END. ≤ 9:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p>
<p>13</p>	<p>119</p>	<p>Tabatière: → <u>Continuer:</u> 14</p> <p>→ <u>Ouvrir:</u> + pépite d'or / + message 14</p>
<p>14</p>	<p>325</p>	<p>Lézard géant: LÉZARD GÉANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> 15</p>
<p>15</p>	<p>196</p>	<p>Mare: → <u>Continuer:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> CRAPAUD CRACHEUR: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> → <u>Passer chemin / Ouest:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Malhabile:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 2 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE - 2 HABILITÉ → <u>CRAPAUD CRACHEUR:</u> HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> → <u>Passer chemin:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Chance:</u> → <u>Boire:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Chercher coffret:</u> → <u>Boire liquide:</u> + potion de maladresse (lancer un dé avant chaque combat: si 1, perte du premier assaut) → <u>Poursuivre chemin:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Chance:</u> → <u>Boire:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Chercher coffret:</u> → <u>Ouvrir poche:</u> + poche à contenance illimitée + 1 CHANCE → <u>Poursuivre chemin:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Chance:</u> → <u>Boire:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Chercher coffret:</u> → <u>Passer anneau:</u> + anneau de clarté - 2 HABILITÉ → <u>Poursuivre chemin:</u> 15</p> <p>→ <u>Boire:</u> Tenter habileté → <u>Chance:</u> → <u>Boire:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Chercher coffret:</u> → <u>Essayer bottes:</u> + bottes → <u>Poursuivre chemin:</u> 15</p>
<p>16</p>	<p>222</p>	<p>Cochon: → <u>Sinon:</u> 17</p> <p>→ <u>Lance:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> 17</p> <p>→ <u>Lance:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> + 3 ENDURANCE 17</p>



<p>22</p>	<p>212</p>	<p>Inscriptions à la craie: → <u>Passer chemin:</u> TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 ↓ <u>Déchiffrer:</u> + conseil → Perte du 1^{er} assaut si pas casque de Sog ↓ <u>Vainqueur:</u> ↓ <u>Lu inscription craie:</u> + plume 23 Sinon: 23</p>
<p>23</p>	<p>269</p>	<p>Caverne: → <u>Direction volcan:</u> 24 ↓ <u>Explorer caverne:</u> Tenter chance ↓ <u>Malchance:</u> - 3 ENDURANCE / - 2 force attaque durant ce combat ↓ <u>Chance:</u> FEMME DES CAVERNES HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> ↓ <u>Enduire visage:</u> + 2 CHANCE 24 ↓ <u>Avaler pincée:</u> - 2 ENDURANCE - 1 CHANCE ↓ <u>Quitter:</u> 24</p>
<p>24</p>	<p>303</p>	<p>Volcan: → <u>Contourner:</u> → <u>Examiner:</u> → <u>Sinon:</u> - 2 ENDURANCE ↓ <u>Grimper:</u> Poursuivre ascension: → <u>Casque de Sog:</u> SERPENT RASOIR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 ↓ <u>Déposer objet:</u> - 1 objet 25 ↓ <u>Prendre objet:</u> Lancer un dé ↓ <u>6:</u> - 1 HABILITÉ / - 1 objet 25 ↓ <u>1 à 5:</u> - 3 HABILITÉ / - 1 objet 25</p>
<p>25</p>	<p>249</p>	<p>Sorcier: → <u>Sinon:</u> → <u>Lâcher bâton:</u> - 2 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ / - 1 CHANCE ↓ <u>Plume:</u> → <u>Attaquer:</u> FIN DU JEU ↓ <u>Parler:</u> → <u>Perdue:</u> - 3 ENDURANCE / - 1 objet ↓ <u>Sans appui:</u> 26 ↓ <u>Prêt:</u> → <u>Pas conscient:</u> - 1 objet ↓ <u>Déjà 3 triomphes:</u> + informations 26 ↓ <u>Chance:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> 26 ↓ <u>Peur:</u> → <u>Poudre rouge sur visage:</u> ↓ <u>Sinon:</u> 26 ↓ <u>Douleur:</u> → <u>Supplier sorcier:</u> 26 ↓ <u>Serrer dents:</u> ↓ <u>Répulsion:</u> → <u>Anneau de clarté:</u> ↓ <u>Sinon:</u> 26 ↓ <u>Force:</u> Lancer 2 dés → <u>Si résultat > ENDURANCE:</u> 26 ↓ <u>Si résultat ≤ ENDURANCE:</u> ↓ <u>Adresse:</u> Lancer 2 dés → <u>Si résultat ≤ HABILITÉ:</u> ↓ <u>Si résultat > HABILITÉ:</u> 26</p>

<p>33</p>	<p>312</p>	<p>Réserve: → <u>Porte opposée:</u> 34 → <u>Porte opposée:</u> 34 → <u>Voir barriques:</u> → <u>Goûter:</u> + 1 HABILITÉ / + 2 ENDURANCE 34</p>
<p>34</p>	<p>353</p>	<p>Laboratoire: → <u>Combattre:</u> HOMME-LÉZARD À DEUX TÊTES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> → <u>Se cacher:</u> → <u>Bondir:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> → <u>Attendre:</u> 36 <u>Chance:</u> → <u>Sinon:</u> 36 → <u>Passe-partout:</u> + 1 CHANCE 36</p>
<p>35</p>	<p>84</p>	<p>Lutin: → <u>Continuer vers escaliers:</u> 36 → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Entrer:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> + plastron / + 1 HABILITÉ 36 → <u>Malchance:</u> → <u>Sinon:</u> - 1 ENDUR. <u>Casque de Sog:</u> LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> + plastron / + 1 HABILITÉ 36</p>
<p>36</p>	<p>82</p>	<p>Roi Lézard: LION NOIR: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> → <u>Singe:</u> → <u>Épée de feu:</u> ROI LÉZARD: HABILITÉ 6 ENDURANCE 15 <u>Sinon:</u> → <u>Sinon:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> + 2 HABILITÉ ROI LÉZARD: HABILITÉ 10 ENDURANCE 15 → <u>Vainqueur:</u> <u>Sinon:</u> → <u>Épée de feu:</u> ROI LÉZARD: HABILITÉ 12 ENDURANCE 15 → <u>Vainqueur:</u> <u>Malchance:</u> → <u>FIN DU JEU</u> <u>Malchance:</u> → <u>FIN DU JEU</u> <u>Malchance:</u> → <u>FIN DU JEU</u> <u>Vainqueur:</u> → <u>Saluer troupes:</u> → <u>FIN DU JEU</u> <u>Vainqueur:</u> → <u>Fouiller vêtements:</u> Tenter habileté → <u>Habile:</u> → <u>VAINQUEUR DU JEU</u> <u>Vainqueur:</u> → <u>Trancher Gonchong:</u> → <u>VAINQUEUR DU JEU</u> <u>Vainqueur:</u> → <u>Malhabile:</u> → <u>FIN DU JEU</u></p>

Origine	Inventaire	Utilisation
	Liste des objets	
1	Barre de fer	10 17
2	Potion antivénéneuse	28
5	Talisman en os	CHANCE jamais < 7
5	Lance	11 16
6	Hache	10 17
6	Corde	
7	Carte	
7	Passe-partout	34
12	Morsure de serpent	19
12	Casque de Sog	22 24 35
13	Pépîte d'or	26
13	Message de la tabatière	17 18
15	Potion de maladresse	20
15	Poche à contenance illimitée	17 19 21
15	Anneau de clarté	25 31
15	Bottes en cuir rouge	19
18	Trois clefs de fer	31
19	Trompe de Valhalla	30
19	Épée	+ 2 HABILITÉ
19	Tatou anthropophage	
19	Collier avec sifflet de cuivre	
22	Inscriptions à la craie	22
22	Plume	25
23	Visage enduit de poudre rouge	25
26	Figure en argile	- 2 CHANCE
27	Bouclier	+ 1 HABILITÉ
28	Singe	36
32	Fouet	
32	Épée de feu	36 + 2 HABILITÉ
35	Plastron	+ 1 HABILITÉ