



1	1	<b>Boîtes:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Poursuivre:</u> NORD</li> <li>→ <u>Ouvrir:</u> + 2 pièces d'or / NORD</li> </ul>
2	137	<b>Cloche:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Poursuivre:</u> OUEST</li> <li>→ <u>Sonner:</u> - 2 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Neutraliser avec botte:</u> OUEST</li> <li>→ <u>Crier:</u> FIN DU JEU</li> </ul> </li> </ul>
3	264	<b>Lutins:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Parler:</u> PREMIER LUTIN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 DEUXIÈME LUTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5</li> <li>→ <u>Se faufiler:</u> NORD</li> <li>→ <u>Attaquer:</u> LUTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5</li> <li>→ <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Plonger étoffe:</u> + acide / NORD</li> <li>→ <u>Boire:</u> - 1 HABILITÉ / - 4 ENDURANCE Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Malchance:</u> - 3 ENDURANCE Tenter chance</li> <li>→ <u>Chance:</u> NORD</li> <li>→ <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
4	110	<b>Poteaux:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Marcher dessus:</u> - 2 CHANCE / - 2 dés ENDURANCE / EST puis NORD</li> <li>→ <u>Passer entre:</u> Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Si <math>\leq</math> HABILITÉ:</u> EST puis NORD</li> <li>→ <u>Si <math>&gt;</math> HABILITÉ:</u> - 2 CHANCE / - 2 dés ENDUR. / EST puis NORD</li> </ul> </li> </ul>
5	387	<b>Homme des cavernes:</b> HOMME DES CAVERNES: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Poursuivre chemin:</u> NORD</li> <li>→ <u>Passer bracelet:</u> - 4 HABILITÉ / NORD</li> </ul>
6	298	<b>Sac à dos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Continuer:</u> NORD</li> <li>→ <u>Ouvrir:</u> - 6 ENDURANCE / + 1 pièce d'or / - 1 HABILITÉ / NORD</li> </ul>
7	119	<b>Spores:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Revenir:</u> OUEST</li> <li>→ <u>Poursuivre:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Escalader:</u> EST</li> <li>→ <u>Transpercer:</u> - 2 ENDURANCE / EST</li> </ul> </li> </ul>
8	13	<b>Fournaise:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Boire liquide:</u> + 1 ENDURANCE</li> <li>→ <u>Poursuivre chemin:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Bu liquide:</u> NORD</li> <li>→ <u>Sinon:</u> Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Si <math>\leq</math> HABILITÉ:</u> NORD</li> <li>→ <u>Si <math>&gt;</math> HABILITÉ:</u> FIN DU JEU</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
9	197	<b>Fosse:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Continuer:</u> NORD</li> <li>→ <u>Faire glisser:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ <u>Continuer:</u> NORD</li> <li>→ <u>Ouvrir et sauter:</u> + corde / NORD</li> </ul> </li> <li>→ <u>Ouvrir porte:</u> - 4 ENDURANCE / + corde / NORD</li> </ul>

<p>10</p>	<p>326</p>	<p><b>Orques:</b> Lancer 1 dé</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 ou 2: - 4 HABILITÉ pendant ce combat</li> <li>3 ou 4: - 3 ENDURANCE</li> <li>5 ou 6:</li> </ul> <p>PREMIER ORQUE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5          DEUXIÈME ORQUE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4  <b>Vainqueur:</b>          + 1 pièce d'or / + tube en bois / OUEST</p>
<p>11</p>	<p>164</p>	<p><b>Alcôve:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Continuer: OUEST</li> <li>Ouvrir:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fouiller barbare:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Manger: + 3 ENDURANCE</li> <li>Alcôve:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Boire: Tenter chance                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Chance: + coupe vide</li> <li>Malchance: - 2 ENDURANCE</li> </ul> </li> <li>Quitter: OUEST</li> </ul> </li> <li>Quitter: OUEST</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>12</p>	<p>37</p>	<p><b>Idole:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Escalader:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon: Tenter chance                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Malchance: NORD</li> <li>Chance:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Œil droit: FIN DU JEU</li> <li>Œil gauche: - 2 HABILITÉ durant ce combat</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Traverser caverne: NORD                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Corde:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Œil droit: FIN DU JEU</li> <li>Œil gauche: - 3 HABILITÉ durant ce combat</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p>1<sup>ER</sup> GARDIEN VOLANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8      2<sup>E</sup> GARDIEN VOLANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8  <b>Vainqueur: + émeraude</b></p> <p>Descendre: NORD</p> <p>Œil droit: FIN DU JEU</p> <p>Œil gauche: - 2 HABILITÉ durant ce combat</p> <p>1<sup>ER</sup> GARDIEN VOLANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8      2<sup>E</sup> GARDIEN VOLANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8  <b>Vainqueur: + émeraude</b></p> <p>Descendre: Tenter chance</p> <p>Chance: NORD</p> <p>Malchance: - corde / NORD</p>
<p>13</p>	<p>239</p>	<p><b>Épreuve:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuivre: NORD</li> <li>Ouvrir:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Scélérat: + anneau d'or / NORD</li> <li>Gloire: Lancer 2 dés                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Si ≤ HABILITÉ: NORD</li> <li>Si &gt; HABILITÉ: FIN DU JEU</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>14</p>	<p>344</p>	<p><b>Visages rieurs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Passer à côté: NORD</li> <li>Passer à travers: + informations (poème jeune fille) / NORD</li> </ul>
<p>15</p>	<p>107</p>	<p><b>Caverne:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuivre: NORD</li> <li>Ouvrir:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: NORD</li> <li>Plonger main: + poignard</li> </ul> </li> </ul> <p>Tenter chance</p> <p>Malchance: - 1 dé ENDURANCE</p> <p>Chance: MOUCHE GÉANTE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8</p> <p>Fuite: NORD</p> <p>Vainqueur: NORD</p>
<p>16</p>	<p>352</p>	<p><b>Ver des rocs:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuir en retournant bifurcation: EST</li> <li>Combattre: VER DES ROCS: HAB. 7 / END. 11</li> </ul> <p>Fuite: OUEST</p> <p>Explorer: FIN DU JEU</p> <p>Vainqueur:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: OUEST</li> </ul> </p>



<p>24</p>	<p>74</p>	<p><b>Démon du miroir:</b> → <u>Anneau magique:</u> NORD          → <u>Briser miroir:</u> → <u>Autre coup:</u> Lancer 2 dés → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> FIN DU JEU          → <u>Attaquer:</u> DÉMON DU MIROIR: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 10 → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> - 2 HABILITÉ / NORD          → <u>Perte d'un assaut:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur sans perte d'assaut:</u> NORD</p>
<p>25</p>	<p>122</p>	<p><b>Escaliers:</b> → <u>Escaliers de droite:</u> - 2 ENDURANCE / NORD puis EST          → <u>Escaliers de gauche:</u> NORD puis EST</p>
<p>26</p>	<p>136</p>	<p><b>Prisonnier:</b> → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Quitter:</u> NORD          → <u>Ouvrir:</u> → <u>Libérer:</u> + informations / NORD</p>
<p>27</p>	<p>78</p>	<p><b>Boyau métallique:</b> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Poursuivre dans le boyau:</u> FIN DU JEU          → <u>Ramper:</u> → <u>Rebrousser chemin:</u> + <u>clef en fer</u> / + <u>saphir</u> / + 1 CHANCE / NORD</p>
<p>28</p>	<p>338</p>	<p><b>Orques:</b> → <u>Partir:</u> NORD          → <u>Mettre collier:</u> + amulette / + 1 HABILITÉ / + 1 ENDURANCE / NORD</p>
<p>29</p>	<p>388</p>	<p><b>Cul de sac:</b> → <u>Rattraper Throm:</u> OUEST          → <u>Lire papier:</u> + informations / OUEST</p>
<p>30</p>	<p>22</p>	<p><b>Fosse:</b> → <u>Sauter les deux:</u> OUEST / FIN DU JEU          → <u>Accepter:</u> NORD → <u>Rester avec le barbare:</u> NORD          → <u>L'y descendre:</u> → <u>Sauter par dessus la fosse:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 1 HABILITÉ / - 4 ENDURANCE OUEST / FIN DU JEU          → <u>Chance:</u> OUEST / FIN DU JEU</p>
<p>31</p>	<p>194</p>	<p><b>Livres:</b> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Continuer:</u> NORD          → <u>Livre noir:</u> → <u>Boire:</u> + potion détectrice de pièges / + 2 CHANCE          → <u>Livre rouge:</u> + informations → <u>Continuer:</u> NORD          → <u>Passer sur plaies:</u> → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Continuer:</u> NORD</p>
<p>32</p>	<p>369</p>	<p><b>Troll des cavernes:</b> TROLL DES CAVERNES: HABILITÉ 10 ENDURANCE 11  <u>Vainqueur:</u> + talisman → <u>Passer talisman:</u> Lancer deux dés → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> + 3 ENDURANCE / EST          → <u>Poursuivre:</u> EST → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> - 3 ENDURANCE / EST</p>

<p>33</p>	<p>221</p>	<p><b>Caverne:</b> → <u>Aller vers voûte:</u> EST → <u>Chance:</u> EST          → <u>Explorer:</u> Tenter chance → <u>Explorer:</u> - 5 ENDURANCE / - 2 provisions / EST</p>
<p>34</p>	<p>60</p>	<p><b>Maître de l'épreuve:</b> → <u>Attaquer nain:</u> - 2 ENDURANCE          → <u>Se soumettre:</u> → <u>Inférieur à 8:</u> Lancer deux dés → <u>Résultat &lt; 8:</u> → <u>Pilule H:</u> - 2 HABILITÉ          → <u>Égal à 8:</u> Lancer deux dés → <u>Résultat ≥ 8:</u> → <u>Pilule C:</u> - 2 CHANCE          → <u>Supérieur à 8:</u> Lancer deux dés → <u>Résultat = 8:</u> → <u>Pilule C:</u> - 2 CHANCE          → <u>Résultat ≤ 8:</u> → <u>Pilule C:</u> - 2 CHANCE          → <u>Résultat &gt; 8:</u> → <u>Pilule C:</u> - 2 CHANCE          → <u>Pilule H:</u> - 2 HABILITÉ → <u>Lancer 2 dés</u>          → <u>Pilule C:</u> - 2 CHANCE → <u>Lancer 2 dés</u>          → <u>Lancer 2 dés</u> → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> → <u>Pas identifié:</u> FIN DU JEU          → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> → <u>Marion tue:</u> MINOTAURE HABILITÉ 9 ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u>          → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u>          → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 5 ENDURANCE → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u>          → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Tunnel:</u> NORD → <u>Coup de poing:</u> NAIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> + cotte de mailles / + 1 HABILITÉ / NORD          → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Se restaurer:</u> + 2 ENDURANCE → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u>          → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Force d'attaque du scorpion atteint 22:</u> FIN DU JEU          → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Picorons:</u> SCORPION GÉANT HABILITÉ 10 ENDURANCE 10          → <u>Attendre:</u> THROM: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Se restaurer:</u> + 2 ENDURANCE</p>
<p>35</p>	<p>108</p>	<p><b>Insectes:</b> → <u>Continuer:</u> OUEST          → <u>Retourner bifurcation:</u> NORD          → <u>Briser vitre:</u> - 1 dé + 2 ENDURANCE → <u>Continuer:</u> OUEST          → <u>Briser vitre:</u> - 1 dé + 2 ENDURANCE → <u>Retourner bifurcation:</u> NORD</p>
<p>36</p>	<p>59</p>	<p><b>Clochard:</b> → <u>Se mettre à l'abri:</u> OUEST → <u>Poursuivre chemin:</u> OUEST          → <u>Tirer épée:</u> → <u>Adresser parole:</u> → <u>Payer:</u> - 1 pièce d'or / + information / OUEST          → <u>Tirer épée:</u> → <u>Eau et pain:</u> - 3 ENDURANCE / OUEST          → <u>Tirer épée:</u> → <u>Offrir provisions:</u> + information / OUEST</p>
<p>37</p>	<p>24</p>	<p><b>Fauteuil:</b> → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Parlé au serviteur:</u> + potion mimétisme / NORD          → <u>S'asseoir:</u> → <u>Sinon:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> → <u>Parlé au serviteur:</u> + potion mimétisme / NORD          → <u>S'asseoir:</u> → <u>Sinon:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> NORD</p>
<p>38</p>	<p>188</p>	<p><b>Bassin:</b> → <u>Rappel poème jeune fille:</u> → <u>Plonger:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 2 provisions / NORD          → <u>Rappel poème jeune fille:</u> → <u>Rebrousser chemin:</u> SUD puis OUEST → <u>Malchance:</u> - toutes les provisions / - 1 objet / NORD          → <u>Sinon:</u> SUD puis OUEST</p>



<p>39</p>	<p>356</p>	<p><b>Femme elfe:</b> → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Retourner tunnel:</u> NORD          → <u>Pénétrer caverne:</u> → <u>Aider:</u> + information / + 2 poignards + miroir / + talisman singe → <u>Tunnel:</u> NORD          → <u>Manger pain:</u> + 3 ENDURANCE / NORD</p>
<p>40</p>	<p>192</p>	<p><b>Grille:</b> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Chance:</u> - 1 HABILITÉ → + grappin + ceinture cuivre NORD          → <u>Soulever:</u> → <u>Attraper:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 3 HABILITÉ</p>
<p>41</p>	<p>292</p>	<p><b>Coffre:</b> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Potion détectrice pièges:</u> NORD          → <u>Ouvrir:</u> → <u>Ouvrir coffre:</u> → <u>Sinon:</u> - 4 ENDURANCE / NORD</p>
<p>42</p>	<p>230</p>	<p><b>Troglodytes:</b> → <u>Passer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 3 ENDURANCE          → <u>Parler:</u> → <u>Combattre:</u> FIN DU JEU → <u>Chance:</u>          → <u>Accepter:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Plonger rivière:</u>  <u>Potion mimétisme:</u> → <u>Plonger rivière:</u>  <u>Plonger rivière:</u> → <u>Franchir pont:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU          → <u>Tube en bois:</u> - provisions → <u>Chance:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU          → <u>Sinon:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - provisions  <u>Franchir pont:</u> → <u>Clef en fer:</u> NORD  <u>Franchir pont:</u> → <u>Chance:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - provisions</p>
<p>43</p>	<p>187</p>	<p><b>Urtika:</b> → <u>Poursuivre:</u> EST puis NORD 52 → <u>Offrir objet:</u> - objet / - 1 CHANCE / EST 44          → <u>Donner objet:</u> - objet → <u>Attaquer:</u> URTIKA: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> + vieil os / EST 44  <u>Donner objet:</u> → <u>Belles paroles:</u> → <u>Poursuivre conversation:</u> → <u>Fouiller:</u> + vieil os / EST 44          → <u>Sortir:</u> EST 44  <u>Belles paroles:</u> → <u>Se glisser hors de la chambre:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> EST 44          → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE URTIKA: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> + vieil os / EST 44</p>
<p>44</p>	<p>305</p>	<p><b>Chiens de garde:</b> → <u>Vieil os:</u> NORD          → <u>Sinon:</u> PREMIER CHIEN DE GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7          DEUXIÈME CHIEN DE GARDE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8  <u>Sinon:</u> → <u>Fuir:</u> NORD          → <u>Vainqueur:</u> + dent de farfadet / + 2 CHANCE / NORD</p>

<p>45</p>	<p>315</p>	<p><b>Monstre des abîmes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Corde et grappin:</u> → <u>Talisman singe:</u> Tenter chance</li> <li><u>Sinon:</u> → <u>Attaquer:</u> → <u>Attraper:</u> - 4 ENDURANCE → <u>Malchance:</u> - 5 ENDURANCE → <u>Chance:</u> NORD</li> <li><u>MONSTRE DES ABÎMES:</u> HABILITÉ 12 / ENDURANCE 15</li> <li><u>Vainqueur:</u> → <u>Quitter fosse:</u> NORD</li> <li><u>Tirer anneau:</u> + bouclier / + 1 HABILITÉ / NORD</li> </ul>
<p>46</p>	<p>214</p>	<p><b>Ninja:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Abandonner armes:</u> - 4 HABILITÉ / Tenter chance</li> <li><u>Ne pas tenir compte:</u> Tenter chance</li> <li><u>Malchance:</u> - 1 HABILITÉ - 4 ENDURANCE</li> <li><u>Chance:</u> NINJA: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 15</li> <li><u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Plus d'armes:</u> + sabre / + couteau / + 4 HABILITÉ</li> <li><u>Gardé les armes:</u></li> </ul> </li> <li><u>Manger riz et boire eau:</u> + 1 ENDURANCE</li> <li><u>Quitter hall:</u> + <b>diamant</b> NORD</li> <li><u>Passer onguent:</u> + 3 ENDURANCE</li> </ul>
<p>47</p>	<p>90</p>	<p><b>Bête sanguinaire:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Lu informations du livre à reliure cuir rouge:</u> BÊTE SANGUINAIRE: HABILITÉ 12 ENDURANCE 10 Remporté 2 assauts: NORD</li> <li><u>Sinon:</u> → <u>Contourner:</u> FIN DU JEU</li> <li><u>Lancer pierre précieuse:</u> - 1 pierre précieuse</li> <li><u>Attaquer:</u> Tenter chance</li> <li><u>Malchance:</u> FIN DU JEU</li> <li><u>Chance:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Courir:</u> Lancer 2 dés                     <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Si ≤ HABILITÉ:</u> NORD</li> <li><u>Si &gt; HABILITÉ:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Sinon:</u> FIN DU JEU</li> <li><u>Poignard:</u> - 2 HABILITÉ</li> </ul> </li> </ul> </li> <li><u>Attaquer:</u> Lancer 2 dés                     <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Si ≤ HABILITÉ:</u> BÊTE SANGUINAIRE: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 10 Remporté 1 assaut: Tenter chance                             <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Chance:</u> NORD</li> </ul> </li> <li><u>Si &gt; HABILITÉ:</u> <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Malchance:</u> Poursuivre le combat Remporté un autre assaut: Tenter chance                                     <ul style="list-style-type: none"> <li><u>Malchance:</u> FIN DU JEU</li> <li><u>Chance:</u> NORD</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>



<p>48</p>	<p>134</p>	<p><b>Manticore:</b> → <u>Lu poème sur parchemin du squelette guerrier:</u> → <b>Sinon:</b> - 2 ENDURANCE</p> <p>→ <b>Sinon:</b> - 1 dé x 2 ENDURANCE</p> <p>→ <b>Bouclier:</b> → <b>MANTICORE:</b> HABILITÉ 11 / ENDURANCE 11</p> <p>→ <b>Vainqueur:</b> → <b>Émeraude:</b> → <b>Sinon:</b> FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Saphir:</b> → <b>Sinon:</b> FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Diamant:</b> → <b>Sinon:</b> FIN DU JEU</p> <p>Placer les trois pierres précieuses dans l'ordre suivant:</p> <table border="0"> <tr> <td>A: Émeraude</td> <td>B: Diamant</td> <td>C: Saphir</td> <td>: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE</td> </tr> <tr> <td>A: Diamant</td> <td>B: Saphir</td> <td>C: Émeraude</td> <td>: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE</td> </tr> <tr> <td>A: Saphir</td> <td>B: Émeraude</td> <td>C: Diamant</td> <td>: 3 x correct / Tenter chance</td> </tr> <tr> <td>A: Émeraude</td> <td>B: Saphir</td> <td>C: Diamant</td> <td>: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.</td> </tr> <tr> <td>A: Diamant</td> <td>B: Émeraude</td> <td>C: Saphir</td> <td>: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.</td> </tr> <tr> <td>A: Saphir</td> <td>B: Diamant</td> <td>C: Émeraude</td> <td>: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.</td> </tr> </table> <p>→ <b>Chance:</b> VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ <b>Malchance:</b> - 3 ENDURANCE VAINQUEUR DU JEU</p>	A: Émeraude	B: Diamant	C: Saphir	: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE	A: Diamant	B: Saphir	C: Émeraude	: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE	A: Saphir	B: Émeraude	C: Diamant	: 3 x correct / Tenter chance	A: Émeraude	B: Saphir	C: Diamant	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.	A: Diamant	B: Émeraude	C: Saphir	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.	A: Saphir	B: Diamant	C: Émeraude	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.
A: Émeraude	B: Diamant	C: Saphir	: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE																							
A: Diamant	B: Saphir	C: Émeraude	: 3 x faux / - 1 dé + 1 ENDURANCE																							
A: Saphir	B: Émeraude	C: Diamant	: 3 x correct / Tenter chance																							
A: Émeraude	B: Saphir	C: Diamant	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.																							
A: Diamant	B: Émeraude	C: Saphir	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.																							
A: Saphir	B: Diamant	C: Émeraude	: 1 x correct, 2 x faux / - 1 dé + 1 END.																							
<p>49</p>	<p>14</p>	<p><b>Imitateur:</b> → <b>Continuer:</b> → <b>Porte de droite:</b> NORD</p> <p>→ <b>Ouvrir:</b> + perle / + 1 CHANCE → <b>Porte de gauche:</b> → <b>Acide:</b> NORD</p> <p>→ <b>Sinon:</b> IMITATEUR HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8</p> <p>→ <b>Vainqueur:</b> NORD</p>																								
<p>50</p>	<p>262</p>	<p><b>Fontaines:</b> → <b>Continuer:</b> NORD</p> <p>→ <b>Boire fontaine droite:</b> + 1 ENDURANCE / + 2 HABILITÉ → <b>Continuer:</b> NORD</p> <p>→ <b>Boire fontaine gauche:</b> + 1 ENDURANCE / - 2 CHANCE → <b>Continuer:</b> NORD</p>																								
<p>51</p>	<p>368</p>	<p><b>Boue verte:</b> → <b>Acheter:</b> - 1 pièce d'or / + échasses</p> <p>→ <b>Continuer:</b> → <b>Sinon:</b> - 3 ENDURANCE → <b>Vers l'ouest:</b> - 1 ENDURANCE / NORD</p> <p>→ <b>Échasses:</b> - échasses → <b>Vers le nord:</b> NORD</p>																								
<p>52</p>	<p>218</p>	<p><b>Illusion:</b> → <b>Pénétrer:</b> → <b>Sinon:</b> FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Continuer:</b> NORD → <b>Potion détectrice pièges:</b> NORD</p>																								
<p>53</p>	<p>43</p>	<p><b>Méduse:</b> → <b>Poursuivre:</b> NORD</p> <p>→ <b>Ouvrir:</b> → <b>Dévoiler:</b> → <b>Aider:</b> Tenter chance → <b>Malchance:</b> FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Quitter:</b> NORD</p> <p>→ <b>Quitter:</b> NORD</p> <p>→ <b>Chance:</b> → <b>Quitter:</b> NORD</p> <p>→ <b>Passer épée:</b> + grenat / NORD</p>																								

<p>54</p>	<p>241</p>	<p><b>Rideau:</b> → <u>Poursuivre: NORD</u> → <u>Poursuivre: NORD</u> → <u>Si &lt; HABIL.: FIN DU JEU</u>          → <u>Écarter rideau:</u> → <u>Traverser gouffre: Lancer 2 dés</u> → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u>          + casque          + 1 HABILITÉ / NORD</p>
<p>55</p>	<p>296</p>	<p><b>Farfadets:</b> → <u>Revenir à la bifurcation et aller au nord: EST puis NORD</u>          → <u>Tourner au coin:</u> → <u>Revenir au croisement et aller au nord: EST puis NORD</u>          → <u>Suivre:</u> → <u>Poursuivre chemin: – pierres précieuses / NORD</u>          → <u>Attaquer: – tous les objets / – 2 CHANCE / NORD</u></p>