

Les Maîtres des ténèbres

Édition augmentée

Diagramme du fil des événements

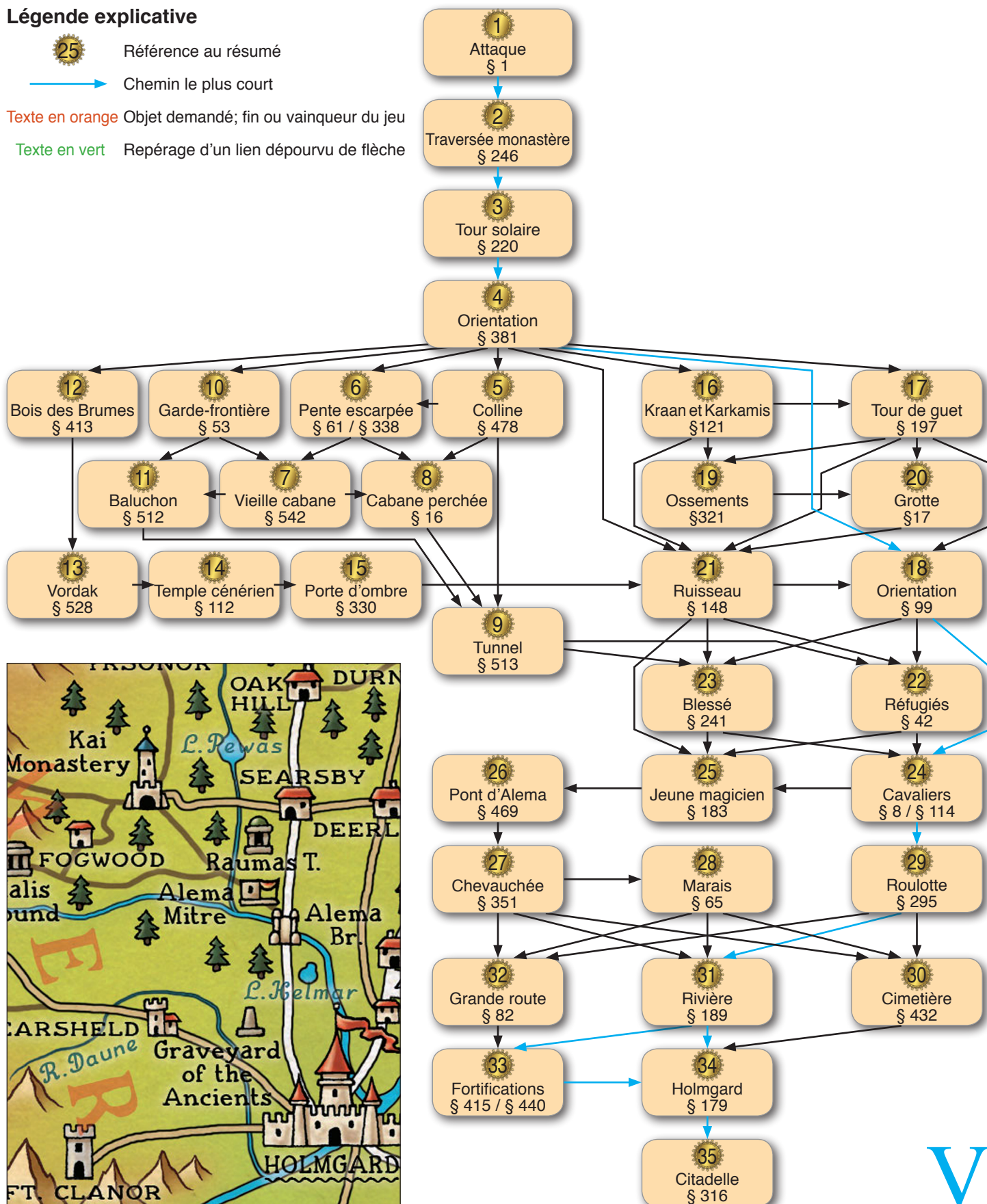
Légende explicative

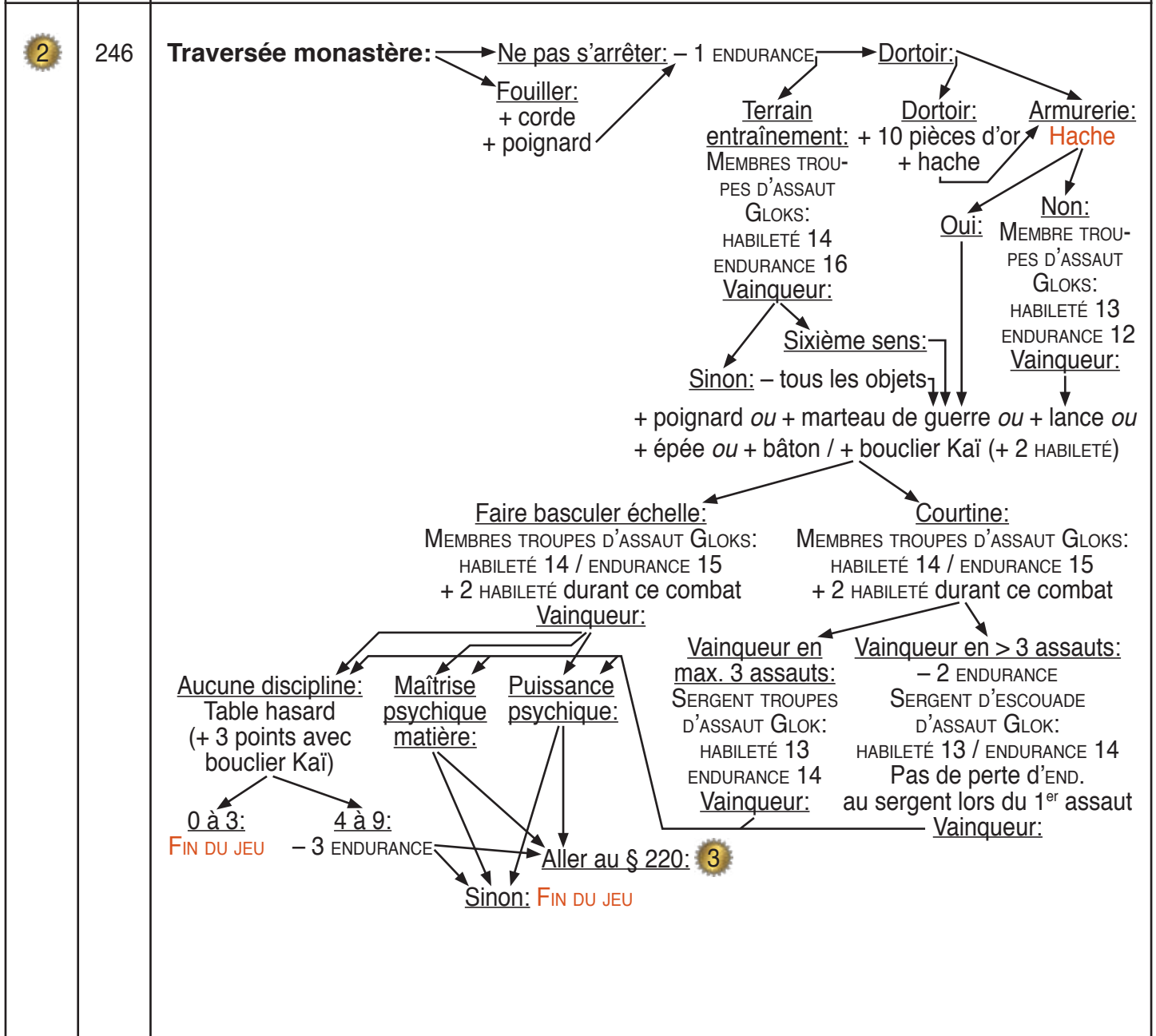
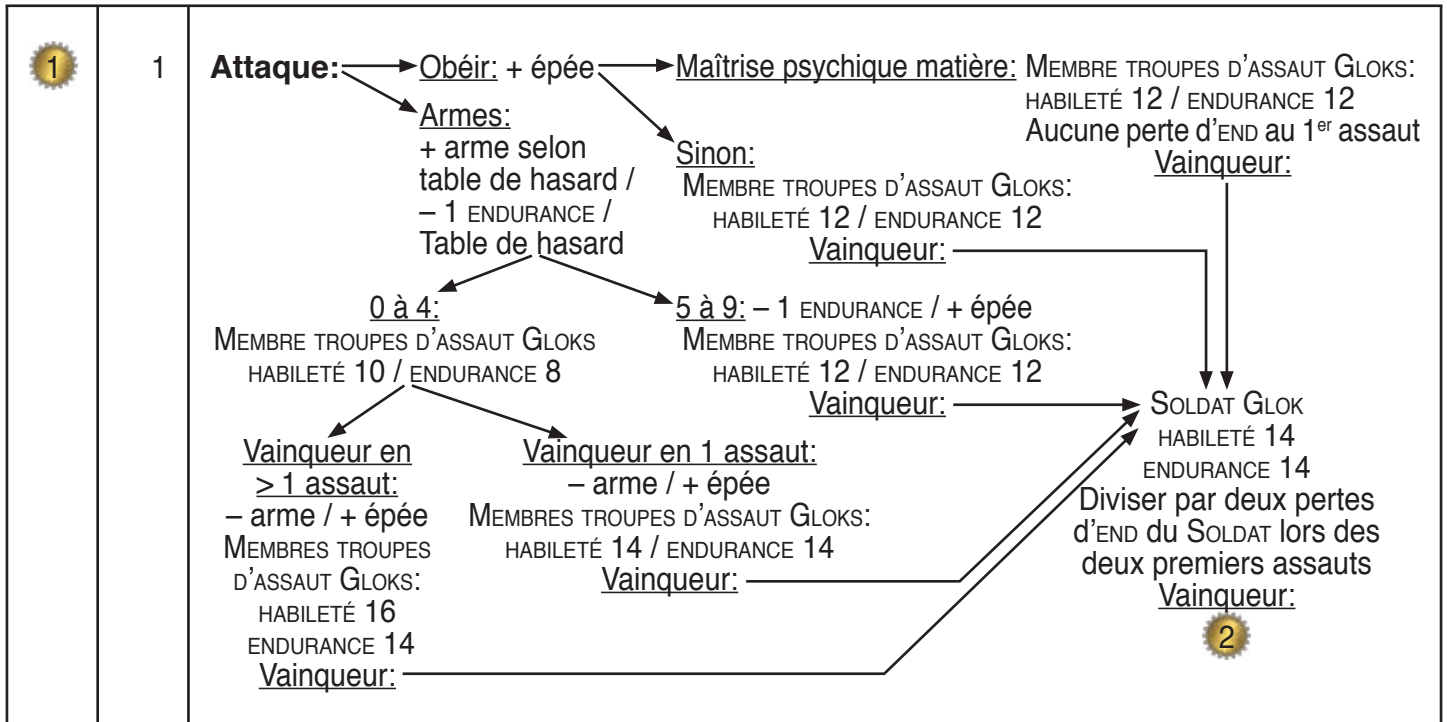
 Référence au résumé

 Chemin le plus court

Texte en orange Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

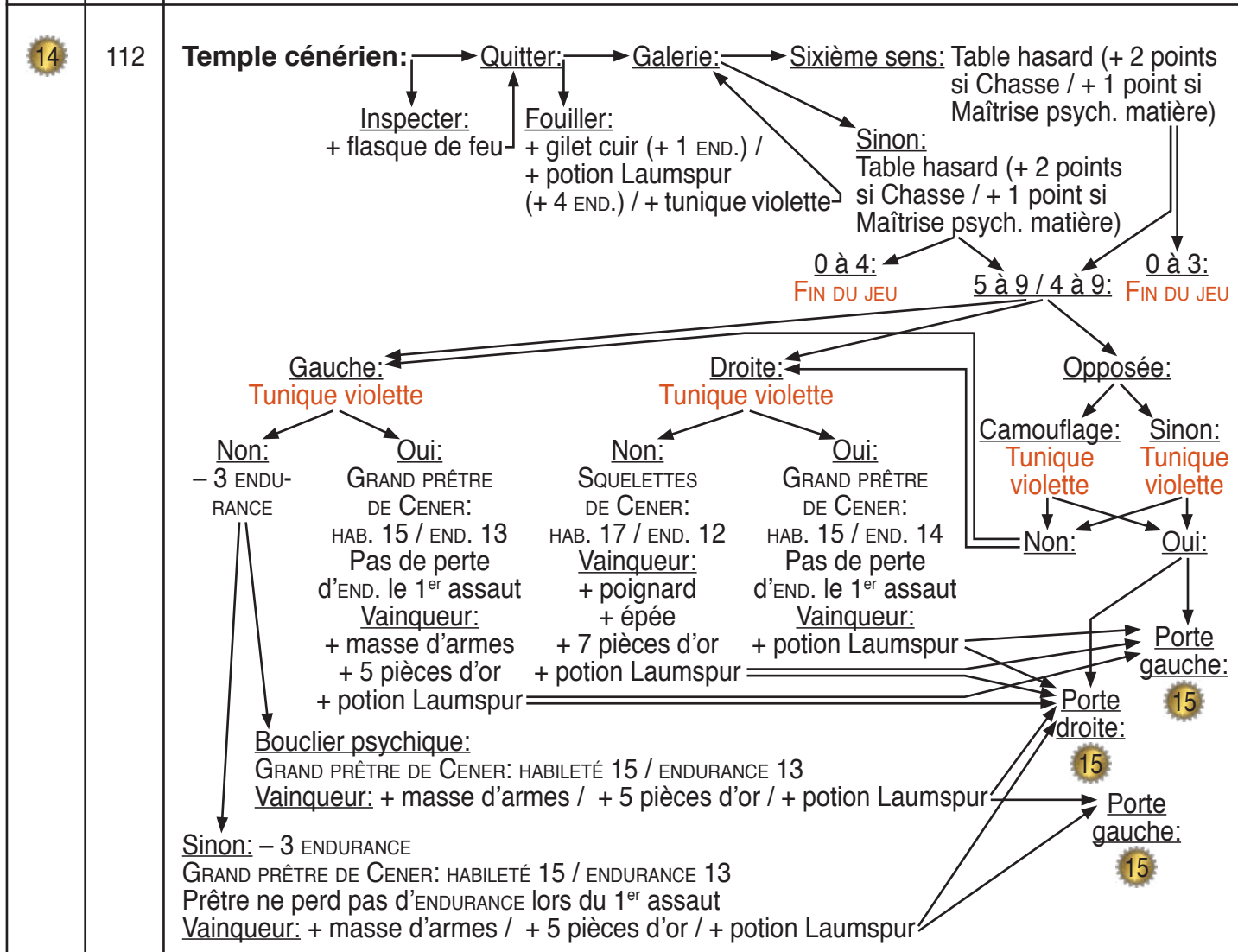
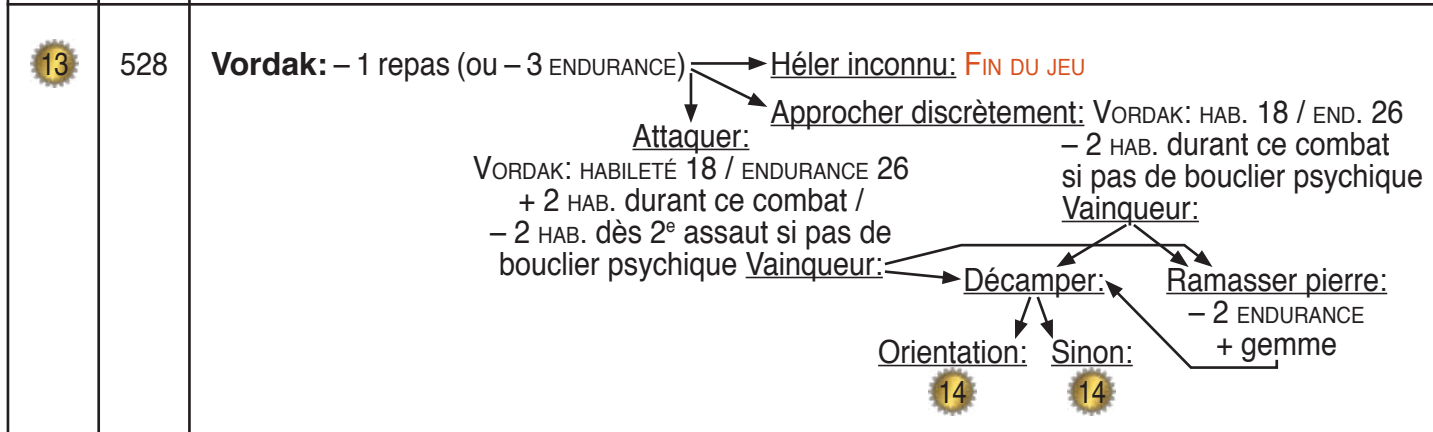
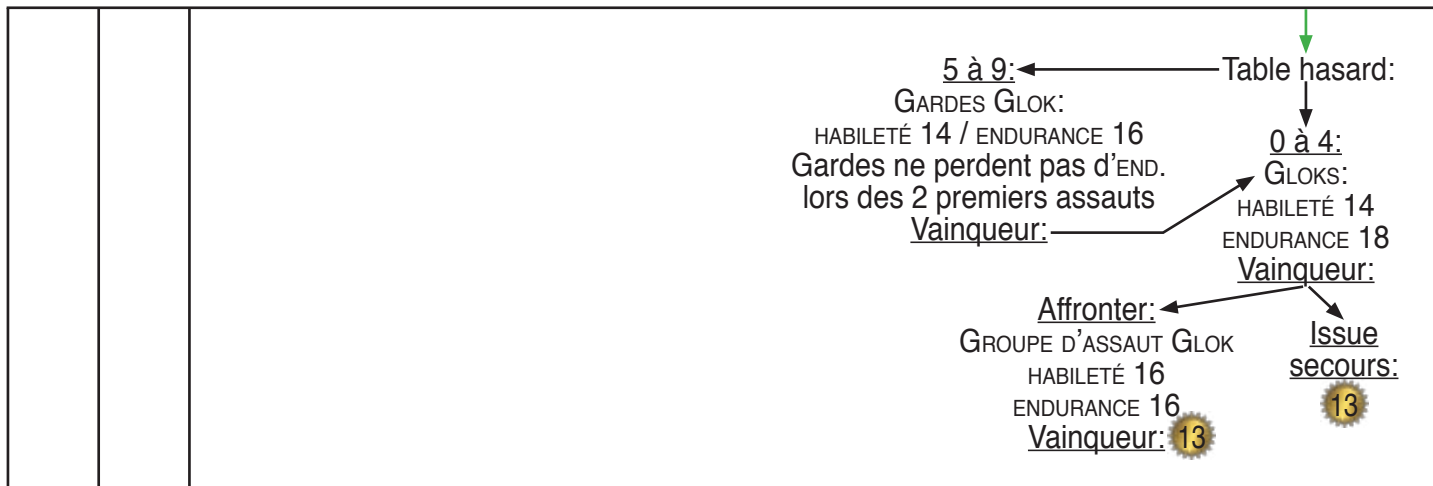
Texte en vert Repérage d'un lien dépourvu de flèche





<p>3</p>	<p>220</p>	<p>Tour solaire: → <u>Gravir escalier:</u> Corde → <u>Non:</u> - 3 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Fouiller:</u> → <u>Oui:</u> → <u>Ni l'un, ni l'autre:</u> DRAKKAR ET GLOKS: HAB. 16 / END. 25</p> <p>+ poignard <i>ou</i> + épée <i>ou</i> + masse d'armes <i>ou</i> + bâton (+ 1 HABILITÉ) /</p> <p>+ potion Laumspur (+ 4 ENDURANCE) /</p> <p>+ cristal bataille Kai / + cristal sommeil Kai /</p> <p>+ clef d'or</p> <p>→ <u>Cristal bataille Kai:</u> → <u>CAPITAINE GLOK:</u> HABILITÉ 16 / ENDURANCE 15</p> <p>→ <u>Cristal sommeil Kai:</u> → <u>Vainqueur:</u> + 4 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> → <u>Engouffrer trappe:</u> → <u>Table hasard</u></p> <p>→ <u>Fouiller:</u> + épée / + poignard + potion Laumspur (+ 4 END.)</p> <p>→ <u>0 à 4:</u> - 3 ENDURANCE → <u>Clef d'or</u></p> <p>→ <u>5 à 9:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Clef d'or</u></p> <p>→ <u>Non:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Oui:</u> → <u>Maîtrise psychique matière:</u> - 1 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Poignard:</u> - poignard</p> <p>→ <u>Oui:</u> + 5 ENDURANCE / + potion Laumspur (+ 4 ENDURANCE) / + potion Alether (+ 2 HABILITÉ durant un combat) / + poignard <i>ou</i> + hache <i>ou</i> + glaive <i>ou</i> + marteau guerre <i>ou</i> + bâton <i>ou</i> + lance <i>ou</i> + épée courte (+ 1 HABILITÉ) 4</p>
<p>4</p>	<p>381</p>	<p>Orientation: → <u>Droite:</u> Table hasard → <u>5 à 9:</u> → <u>Affronter:</u> PREMIER LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 10</p> <p>→ <u>Gauche:</u> 16 → <u>DEUXIÈME LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM:</u> HABILITÉ 12 / ENDURANCE 10</p> <p>→ <u>Sixième sens:</u> → <u>0 à 4:</u> → <u>Battre en retraite:</u> → <u>Vainqueur:</u> + 6 pièces d'or + 2 lances / + 1 poignard 12</p> <p>→ <u>Gauche:</u> → <u>Sud:</u> 17</p> <p>→ <u>Est:</u> → <u>Éviter:</u> 18</p> <p>→ <u>Orientation:</u> → <u>Rencontre:</u> 21</p> <p>→ <u>Droite / Bois / Forêt:</u> → <u>Sentier:</u> 12</p> <p>→ <u>Orientation:</u> 12</p> <p>→ <u>Gravir:</u> 5</p> <p>→ <u>Forêt:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Suivre crête:</u> 10</p> <p>→ <u>Bas pente:</u> 6</p>
<p>5</p>	<p>478</p>	<p>Colline: → <u>Grotte:</u> Table de hasard → <u>0 à 6:</u> PREMIER LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 10</p> <p>→ <u>Continuer de grimper:</u> → <u>7 à 9:</u> → <u>Vainqueur:</u> DEUXIÈME LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 10</p> <p>→ <u>Camouflage:</u> → <u>Grotte:</u> + 3 pièces d'or</p> <p>→ <u>Forêt / Redescendre:</u> → <u>Est:</u> Repas 8</p> <p>→ <u>Nord:</u> 6</p> <p>→ <u>Arriver en haut:</u> → <u>Affronter:</u> + 1 HABILITÉ durant ce combat</p> <p>1^{ER} LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 10</p> <p>2^E LANCIER GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 10</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> - 1 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Versant opposé:</u> Table hasard → <u>0:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Affronter:</u> - 1 HABILITÉ / KRAAN: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 24</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> Table hasard → <u>1 ou 2:</u> - armes 9</p> <p>→ <u>3 à 9:</u> - 1 ENDURANCE 9</p>

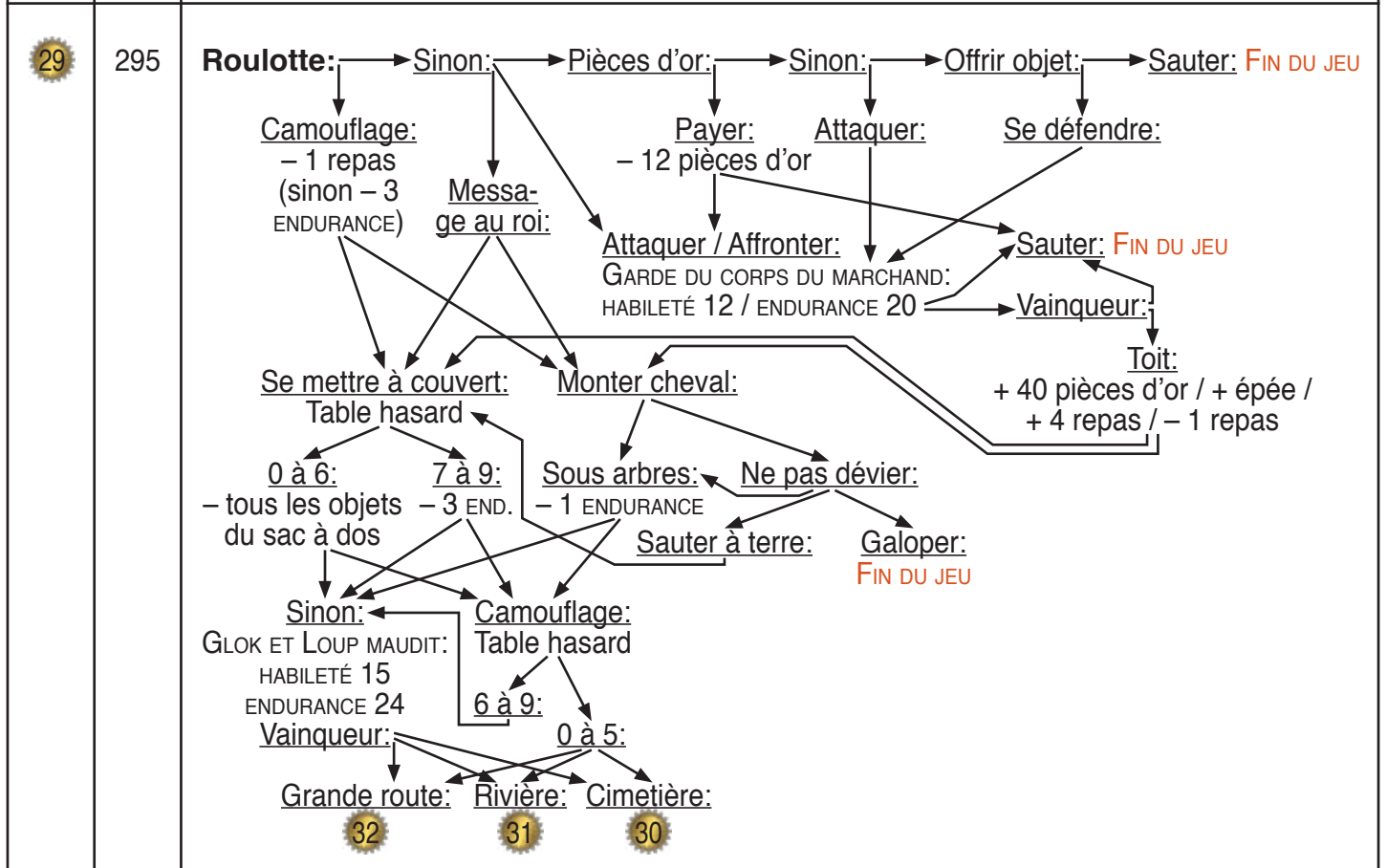
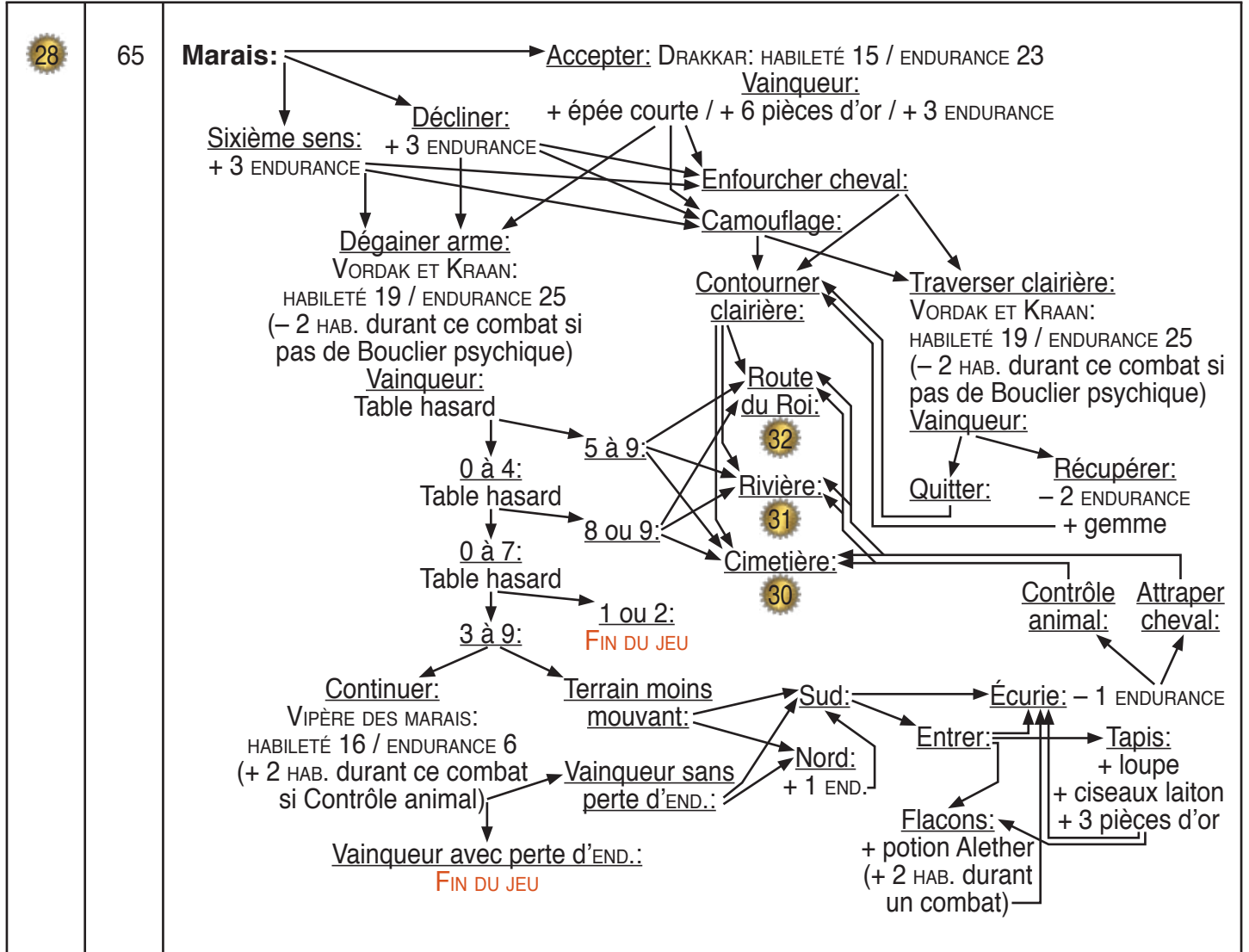
<p>6 61 338</p>	<p>Pente escarpée: Table hasard</p>	<p>0 à 4: - 1 arme 5 à 9: + 2 repas de Laumspur (+ 3 ENDURANCE)</p> <p>Est: Nord-est: 7</p> <p>Localiser archer: Se mettre à l'abri: FIN DU JEU 8</p>
<p>7 542</p>	<p>Vieille cabane: + torche / + briquet amadou / + épée courte</p>	<p>Est: 8 Nord-est: 11</p>
<p>8 16</p>	<p>Cabane perchée:</p>	<p>Poursuivre: 9 Inspecter: + 1 repas / + marteau de guerre / - autre arme 9</p>
<p>9 513</p>	<p>Tunnel:</p>	<p>Gravir colline: Se tenir immobile: FIN DU JEU Pénétrer: Torche et briquet amadou Oui: GLUÂTRE DES PROFONDEURS: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 7 + 2 ENDURANCE à chaque assaut Vainqueur: + poignard / + 20 pièces d'or Non: GLUÂTRE DES PROFONDEURS: HABILITÉ 17 / ENDURANCE 7 - 3 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur: + poignard / + 20 pièces d'or Sud: 23 Rejoindre cohorte: 22</p>
<p>10 53</p>	<p>Garde-frontière: + 1 ENDURANCE</p>	<p>Éviter: 7 Origine: Chasse: 11 Sinon: 1^{ER} GLOK RÉGIMENT LAJAKAAN: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 11 2^E GLOK RÉGIMENT LAJAKAAN: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 11 Vainqueur: 11</p>
<p>11 512</p>	<p>Baluchon:</p>	<p>Reprendre la route: 9 Examiner: + savonnette parfumée / + 6 pièces d'or 9</p>
<p>12 413</p>	<p>Bois des Brumes:</p>	<p>Petite chaumière: Attaquer: PILLARD GLOK: HAB. 12 / END. 14 Vainqueur: + 2 pièces d'or / + poignard / + épée / + 2 repas / + brosse à cheveux en argent / + pot peinture noire Cabane rondins: Rhedwen: Sinon: SERGENT GLOK: HABILITÉ 14 ENDURANCE 16 Vainqueur: Salle communale: + clef de fer + roue dentée + pierre à feu + pointe de fer voir page suivante Pouvoir psychique: Communication animale: Maîtrise matière: SERGENT GLOK: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 16 Pas de perte d'END. durant 2 premiers assauts Vainqueur:</p>

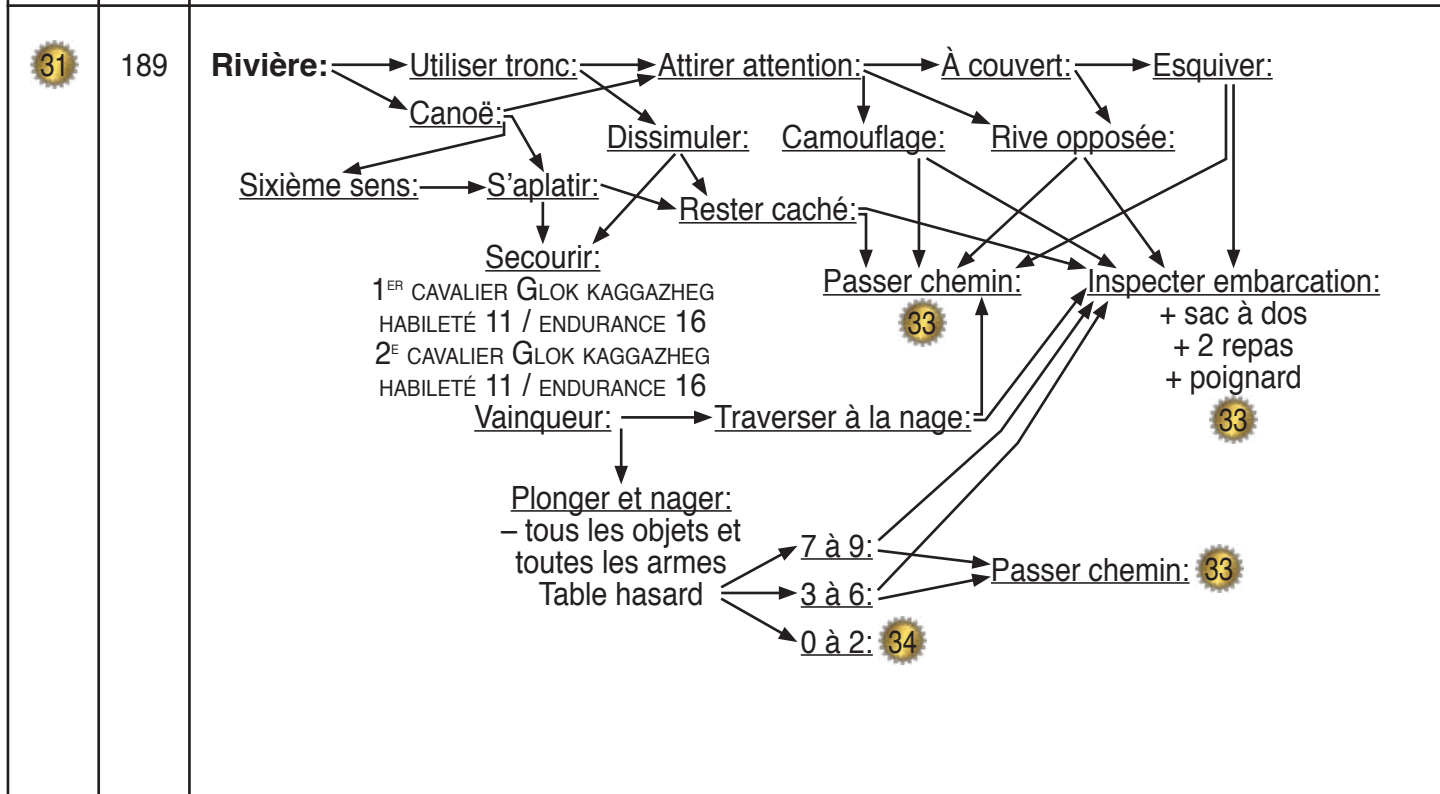
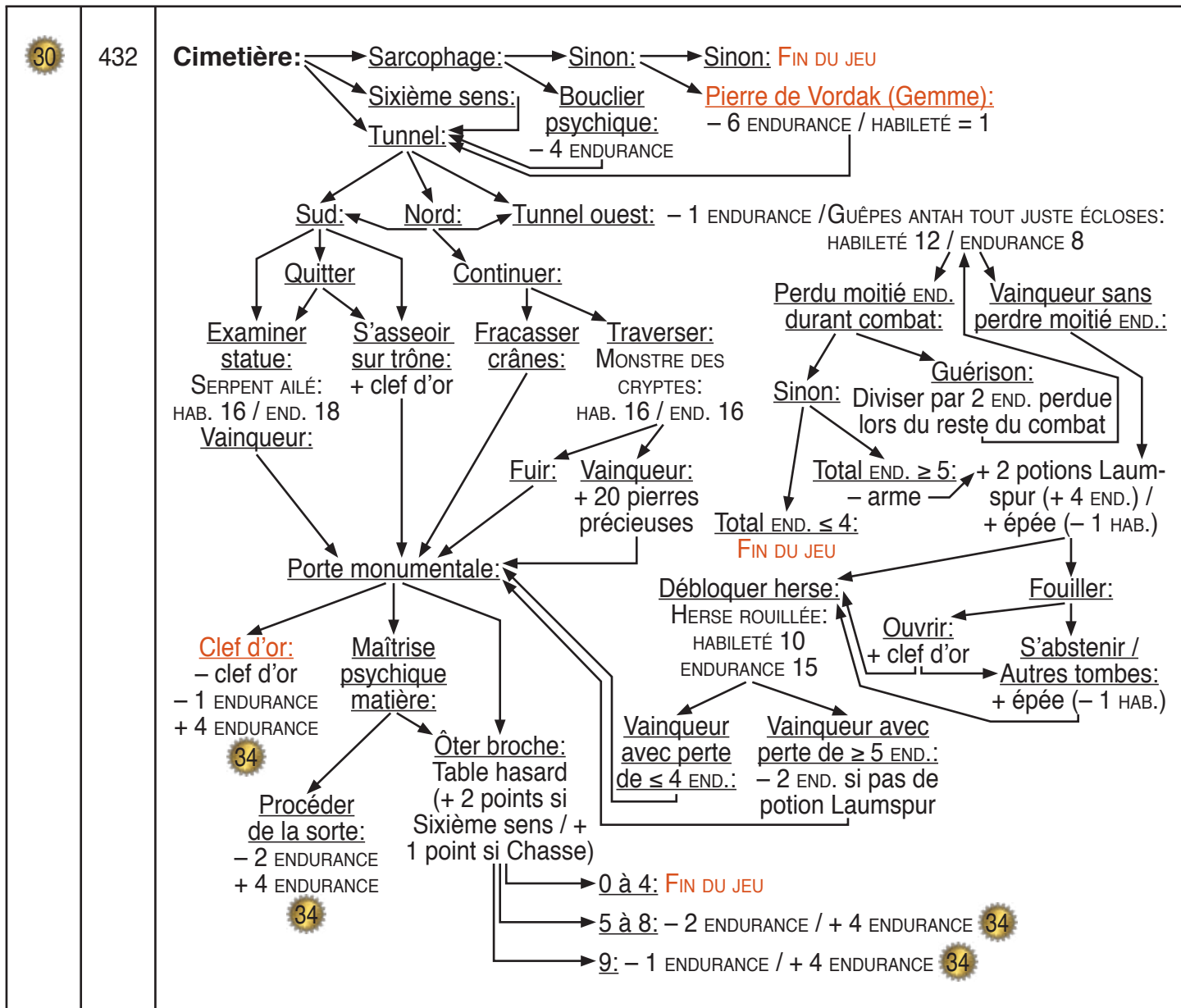


<p>15</p>	<p>330</p>	<p>Porte d'ombre: - 1 ENDURANCE / Table de hasard (+ 2 points si Camouflage / + 1 point si Chasse)</p> <p>6 à 9: Flasque de feu - nombre de points d'END. selon table de hasard</p> <p>3 à 5: Flasque de feu</p> <p>0 à 2: FIN DU JEU</p> <p>Oui: - repas (sinon - 3 ENDURANCE) 21</p> <p>Non: 21</p>
<p>16</p>	<p>121</p>	<p>Kraan et Karkamis:</p> <p>Dégainer: KRAAN: HAB. 16 / END. 25 / - 1 HABILITÉ durant ce combat</p> <p>Vainqueur:</p> <p>À l'abri: Décamper: Fouiller: + message / + poignard</p> <p>Sud: Orientation: Ouest:</p> <p>Attaque surprise: Espionner: Communication animale: «Pas peur, ami»:</p> <p>Sinon: «Ordre Kaï»: + informations Se remettre en route: Se lancer aux trousses: 21</p> <p>Poursuite: 21</p> <p>Continuer chemin: Sud: 19 Enchevêtrement: 17 Sud: 19</p>
<p>17</p>	<p>197</p>	<p>Tour de guet:</p> <p>Sud-Ouest: 19</p> <p>Sud: 20</p> <p>Grimper: Table de hasard</p> <p>Est: Rencontre: 21</p> <p>Éviter: 18</p> <p>0 à 4: - 2 ENDURANCE</p> <p>5 à 9: Ouvrir boîte: + bâton</p> <p>Quitter: 21</p>
<p>18</p>	<p>99</p>	<p>Orientation:</p> <p>Orientation: Rejoindre: 22</p> <p>Sud: §221 Sud: 23</p> <p>Est: §39 / - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE)</p> <p>Sud: §39</p> <p>Ouest: §181</p> <p>Est: §19 + épée Est: §307 22</p> <p>Sud: §49 22</p> <p>Nord: §181</p> <p>Est: §296</p> <p>Nord: §97</p> <p>Sud: §207</p> <p>Continuer: §59 Nord / Sud: §357</p> <p>Sud: §59</p> <p>Rebrousser chemin: §39</p> <p>Ouest: §207</p> <p>Sud: §221</p> <p>Est: §122</p> <p>Est: §8 24</p> <p>Nord: §49 22</p> <p>Rejoindre: Sud: 22</p> <p>Sud: 23</p> <p>Ouest: §59</p> <p>Est: §8 24</p> <p>Nord: §49 22</p> <p>§99</p> <p>§181</p> <p>§296</p> <p>§97</p> <p>§19</p> <p>§307 22</p> <p>§39</p> <p>§357</p> <p>§49</p> <p>§307 22</p> <p>§207</p> <p>§59</p> <p>§122</p> <p>§8 24</p> <p>22</p> <p>23</p> <p>22</p> <p>23</p> <p>23</p>

19	321	Ossements: <ul style="list-style-type: none"> Passer chemin: 20 Examiner: + lance 20
20	17	Grotte: <ul style="list-style-type: none"> Dégainer arme: OURS NOIR: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 10 Réfugier arbres: 21 Esquiver combat: 21 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: 21 Inspecter: <ul style="list-style-type: none"> Rejoindre surface: 21 Explorer tunnel: 21 Ouvrir boîte: + 15 pièces d'or + clef d'argent → Regagner forêt: 21
21	148	Ruisseau: <ul style="list-style-type: none"> Longer vers l'est: + 3 pièces d'or → Aval: 18 Explorer amont: <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: + masse d'armes 25 Camouflage: + masse d'armes 25 Parler: - armes / - objets du sac à dos → Sinon: FIN DU JEU Parler: - armes / - objets du sac à dos → Maîtrise psychique matière: - 1 ENDURANCE → Poursuivre: 25 Parler: - armes / - objets du sac à dos → Maîtrise psychique matière: - 1 ENDURANCE → Changer itinéraire: + masse d'armes 25 Sud: <ul style="list-style-type: none"> Rejoindre: 22 Sud: 23
22	42	Réfugiés: <ul style="list-style-type: none"> A couvert sous arbres: <ul style="list-style-type: none"> Forêt: <ul style="list-style-type: none"> Bataille: 25 Sud: 24 Secourir: <ul style="list-style-type: none"> Courir vers ferme: + marteau de guerre Combattre: Rescousse enfants: GLOK ORGADAK-TAAGIM: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 13 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Ferme: <ul style="list-style-type: none"> Abri des arbres / Bois: - 2 ENDURANCE → Bataille: 25 S'attarder: 24 Abri des arbres / Bois: - 2 ENDURANCE → Sud: 24
23	241	Blessé: <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: <ul style="list-style-type: none"> Passer son chemin: <ul style="list-style-type: none"> Bataille: 25 Sud: 24 Examiner / Porter secours: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Bataille: 25 Sud: 24 Guérison: <ul style="list-style-type: none"> Bataille: 25 Forêt: <ul style="list-style-type: none"> Bataille: 25 Sud: 24
24	8 114	Cavaliers: <ul style="list-style-type: none"> Héler: <ul style="list-style-type: none"> Accepter: <ul style="list-style-type: none"> Affronter: GLOK EN EMBUSCADE: HAB. 12 / END. 14 Forêt: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur en ≤ 3 assauts: + 2 repas 25 Vainqueur en > 3 assauts: TROIS GLOKS EN EMBUSCADE HABILITÉ 16 / ENDURANCE 18 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Esquiver: + 2 repas 25 Décliner: 29 Poursuivre route: 29

<p>25</p>	<p>183</p>	<p>Jeune magicien:</p> <ul style="list-style-type: none"> Intervenir: GLOK EN EMBUSCADE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 + 4 ENDURANCE durant ce combat Vainqueur: Crier: GLOK EN EMBUSCADE: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 17 Vainqueur: Jeter marbre: Table de hasard (+ 1 point si Chasse) <ul style="list-style-type: none"> 0 à 2: → Vainqueur: 3 à 7: GLOKS: HAB. 13 / END. 15 Vainqueur: 8 ou 9: → + pendentif de l'étoile de cristal <p>From + pendentif de l'étoile de cristal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examiner: <ul style="list-style-type: none"> Se cacher: + 1 repas / + poignard - 1 repas 26 Forêt: - 1 repas (sinon - 3 END.) 26 Poursuivre: - 1 repas (sinon - 3 END.) 26
<p>26</p>	<p>469</p>	<p>Pont d'Alema: Table hasard (+ 2 points si Camouflage / + 1 point si Chasse)</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 à 4: TROIS MEMBRES TROUPES ASSAUT GLOKS: HAB. 15 / END. 19 Vainqueur: + épée / + masse d'armes / + couverture / + 5 pièces d'or 5 à 9: <ul style="list-style-type: none"> Tour aval: + épée / + glaive / + poignard / + 2 lances / + 2 repas / + potion Laumspur (+ 4 END.) Tour amont: + masse d'armes / + hache / + poignard / + 2 lances / + 1 repas / + 2 potions Laumspur (+ 4 END.) <p>From Tour aval / Tour amont:</p> <ul style="list-style-type: none"> Corde: → Sinon: Briquet amadou ou Pierre à feu: Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Si END. ≤ 10: → Escaliers: MEMBRES TROUPES ASSAUT GLOKS: HAB. 15 / END. 19 Vainqueur: → GOURGAZ: HABILITÉ 20 / ENDURANCE 30 Vainqueur: → Guérison: 27 / Sinon: 27 Si END. ≥ 11: → Décamper: Table hasard (+ 2 points si Camouflage / + 1 point si Chasse) <ul style="list-style-type: none"> 7/8 à/ou 9: - 2 ENDURANCE 2/3/4 à 6/7/8: - 4 ENDURANCE 0 à 1/2/3: FIN DU JEU <p>From Briquet amadou ou Pierre à feu:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: SERGENT TROUPE ASSAUT DRAKKAR: HAB. 17 / END. 18 Pas de perte d'END. lors du 1^{er} assaut <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur en ≤ 3 assauts: → 0 à 5: Points d'END. divisés par 2 Vainqueur en ≥ 3 assauts: Table hasard → 6 à 9: FIN DU JEU
<p>27</p>	<p>351</p>	<p>Chevauchée:</p> <ul style="list-style-type: none"> Droite: → Foncer: Table hasard (+ 2 points si Maîtrise armes) Orientation: → Forêt: Table hasard (+ 2 points si Camouflage) Gauche: → Forêt: Table hasard (+ 2 points si Camouflage) <p>From Forêt:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 à 4: - 2 ENDUR. 5 à 9: - 1 ENDURANCE <p>From Foncer:</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 à 4: - 3 ENDUR. 5 à 9: - moitié des pièces d'or <p>From Foncer / Forêt:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bifurquer gauche: <ul style="list-style-type: none"> Continuer: 28 Route du Roi: 32 Rivière: 31 Cimetière: 30





35

316

