

Le Manoir de l'enfer

Étage



Référence au résumé



Accès direct également possible aux locaux suivants

§ 335

Emplacement d'un objet indispensable



Cheminement le plus direct

Texte en orange Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu

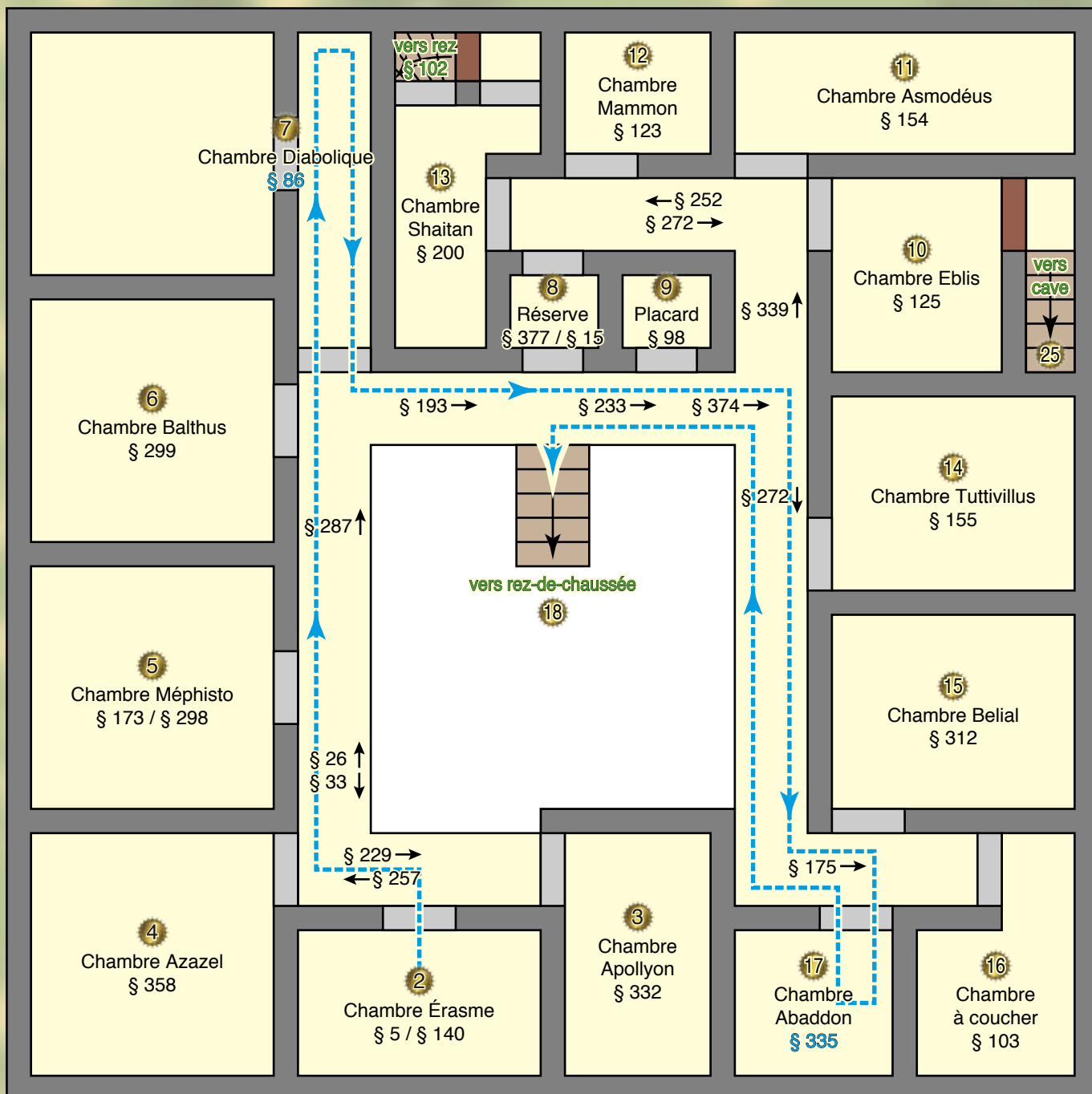
Texte en vert Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



Porte



Passage secret



Le Manoir de l'enfer

Rez-de-chaussée



Référence au résumé



Accès direct également possible aux locaux suivants

§ 335

Emplacement d'un objet indispensable



Cheminement le plus direct

Texte en orange Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu

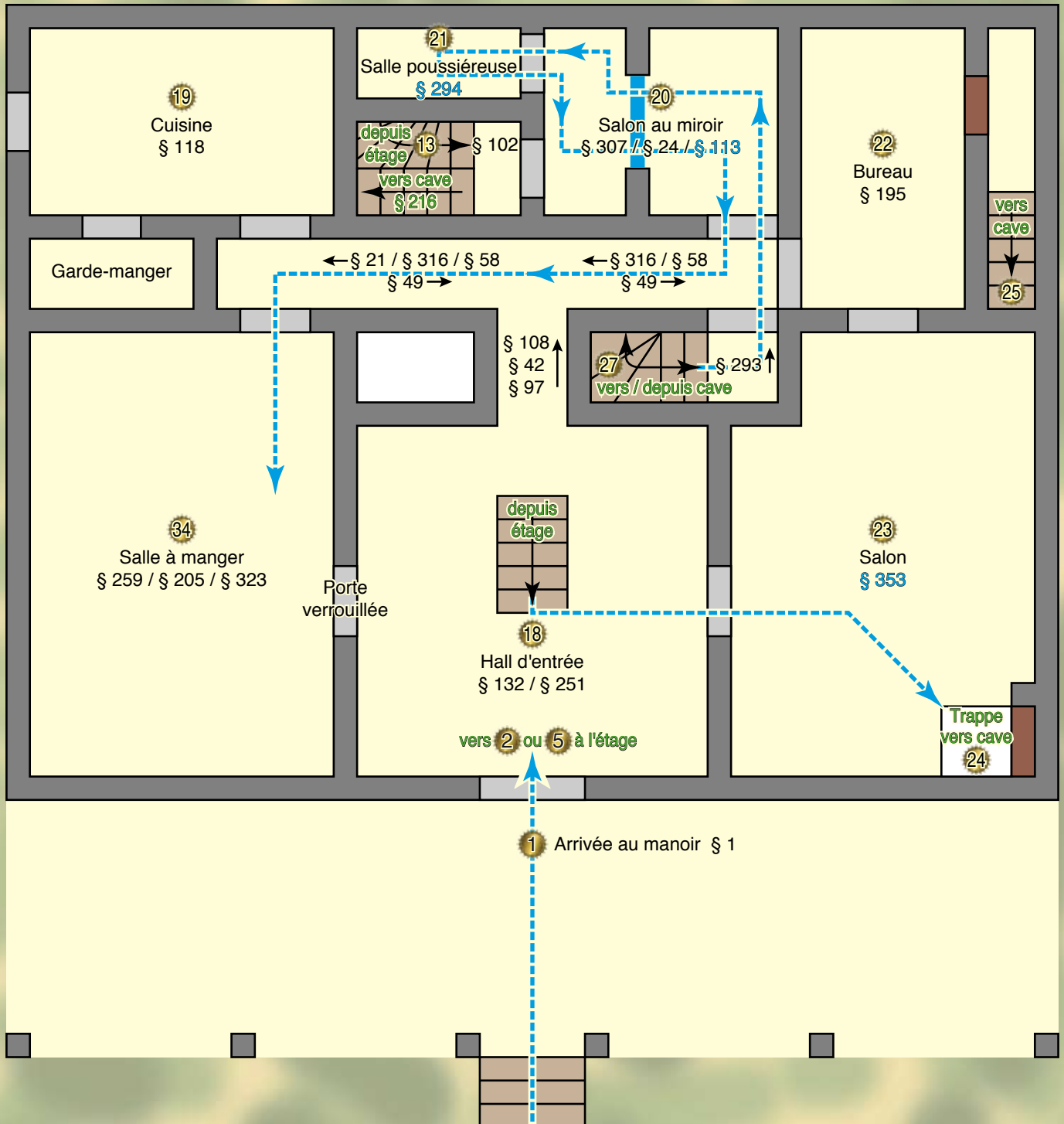
Texte en vert Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



Porte



Passage secret



Le Manoir de l'enfer

Cave



Référence au résumé



Accès direct également possible aux locaux suivants

§ 335

Emplacement d'un objet indispensable



Cheminement le plus direct

Texte en orange

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

Texte en vert

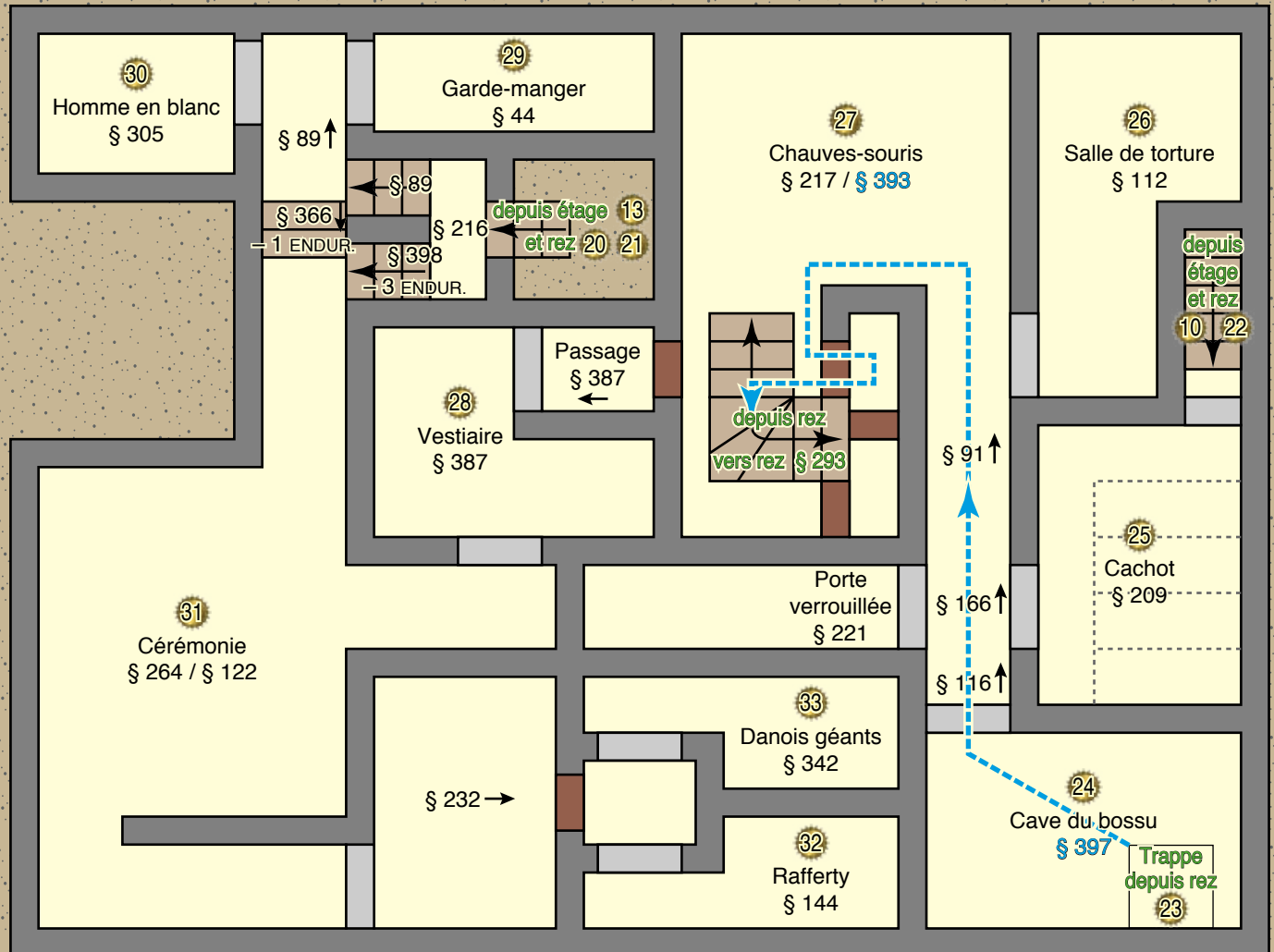
Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



Porte



Passage secret



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Arrivée au manoir:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contourner manoir: Fenêtres sur flanc: Fenêtre arrière: Frapper porte: Chance: L'un des frères: -4 ENDURANCE 5 § 173 Marteau: Sonnette: Portraits: Téléphone: Attendez: Homme corpulent: Jeune femme: + conseil / +1 PEUR Porte: -2 END. Restez caché: Pénétrer: Tenter chance: Malchance: Femme âgée: Autre portrait: Fauteuil: + conseil / +1 PEUR Vin rouge: Vin blanc: 5 § 173 Canard: Agneau: Plus faim: Fromage + café + cognac: 5 § 173 Fruits + café + cognac: 2 § 5 Fromage + café: 5 § 173 Rester ferme: 5 § 173
<p>2</p>	<p>5</p>	<p>Chambre Érasme:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas rester: Enfoncer porte: Lancer 2 dés: Si > HABILITÉ: -2 ENDURANCE Au lit: Enfoncer porte / Si ≤ HABILITÉ: -2 ENDURANCE Boire tisane: 5 § 173 Attendre: +1 PEUR Porte trop robuste: -2 ENDURANCE Autre tentative: -2 ENDURANCE Sauter dans lit: Cacher derrière porte: Boire: 5 § 173 Attaquer: BOSSU: HAB. 7 / ENDUR. 7 END. BOSSU ≤ 4: Quitter: Hors pièce: Droite: 3 Gauche: 4 5 + Poser questions: S'enfuir: 18 ou 8 9 + § 132 Habitants: + informations Ce qu'il se passe: + informations <p>140 Chambre Érasme:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bout du balcon: 3 Revenir: 6 7 +
<p>3</p>	<p>332</p>	<p>Chambre Apollyon: +1 PEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Suivre: + informations Aider: 4 5 + Demi-tour: Attendre: +1 PEUR ENNEMI INVISIBLE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 4 Vainqueur: 4 5 + S'enfuir: Prudence: 4 5 + Escalier: 18 § 132

<p>4</p>	<p>358</p>	<p>Chambre Azazel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Explorer: <ul style="list-style-type: none"> Éprouvettes: <ul style="list-style-type: none"> Rouge: FIN DU JEU Jaune: + potion de guérison (2 blessures sans perte d'ENDUR.) Clair: - 1 HABILITÉ / - 3 ENDUR. Vert: <ul style="list-style-type: none"> Arrivé de droite: 5 + § 298 Arrivé de gauche: 2 3 § 140 Armoires: + 2 PEUR Tiroirs: + coupes-papier (HAB. de départ lors de combats) Quitter: <ul style="list-style-type: none"> Arrivé de droite: 5 + § 298 Arrivé de gauche: 2 3 § 140
<p>5</p>	<p>173</p>	<p>Chambre Méphisto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 2 ENDURANCE Chance: <ul style="list-style-type: none"> Droite: 4 + Gauche: 6 7 + Fracasser: - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Gauche: 6 7 + <p>Chambre Méphisto:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pousser: + corde coupée 6 7 + Continuer: 6 7 +
<p>6</p>	<p>299</p>	<p>Chambre Balthus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Quitter: + 1 PEUR Boîte: - 2 ENDURANCE / + 2 PEUR Rideaux: - 2 ENDURANCE / + 2 PEUR <p>ZOMBIE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6</p> <p>Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Boîte: + clef 7 + Quitter: + 1 PEUR / + clef 7 + </p>
<p>7</p>	<p>86</p>	<p>Chambre Diabolique:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pénétrer: <ul style="list-style-type: none"> Se reposer: + 2 ENDURANCE / + 2 PEUR Fenêtre: + 2 PEUR <ul style="list-style-type: none"> Fuir: <ul style="list-style-type: none"> Rester: + 2 PEUR Revenir balcon: 8 + 18 § 377 § 132 Examiner fenêtre: + «Mordana dans Abaddon» (aller au § 88) Revenir balcon: 8 + 18 § 377 § 132
<p>8</p>	<p>377</p>	<p>Réserve:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examiner objets: + couteau (+ 3 HAB.) / + gousses d'ail / + bouteille liquide blanc Diriger vers porte: 12 13 Regagner balcon: 9 + <p>Réserve:</p> <ul style="list-style-type: none"> Clef: <ul style="list-style-type: none"> Mammon: 12 Shaitan: 13 Revenir: 14 + Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Mammon: 12 Shaitan: 13 Revenir: 14 + <p>Diriger vers porte: <ul style="list-style-type: none"> Regagner balcon: 9 + Goûter: FIN DU JEU </p>
<p>9</p>	<p>98</p>	<p>Placard: + 3 PEUR</p> <ul style="list-style-type: none"> Droite: 14 + Gauche: 10 11 +

<p>10</p>	<p>125</p>	<p>Chambre Eblis: → Examiner: → Imaginer plan: → Chercher endroit: Tenter chance</p> <p>↳ Quitter vers balcon: 14 +</p> <p>↳ Attendre / Derrière porte / Malchance / Sinon: → Chance: → Couvre-lit: -2 ENDUR. 25</p> <p>↳ Quitter vers balcon: 14 +</p> <p>↳ Quitter vers couloir: 8 12 13 § 15</p> <p>↳ Dormir: -2 ENDUR. 25</p>
<p>11</p>	<p>154</p>	<p>Chambre Asmodeus: + 1 PEUR / HOMME AUX CHEVEUX BLANCS: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9</p> <p>Infligé une blessure:</p> <p>↳ Porte: → L'achever: Poursuivre le combat Vainqueur: → Quitter: → Eblis: 10</p> <p>↳ Lever mains: → Demander: → Si > HAB.: Persuader: Lancer 2 dés → Si ≤ HAB.: Détruire maître: + informations → Fuir manoir: → Quitter: → Couloir: + 2 PEUR</p> <p>↳ Examiner: → Soulever caisse: + 2 PEUR → Quitter: → Balcon: 14 +</p>
<p>12</p>	<p>123</p>	<p>Chambre Mammon: → Examiner: → Ouvrir boîtes: + anneau d'or avec rubis</p> <p>↳ Appeler: -3 ENDURANCE → Photographie: + 3 ENDURANCE → + 1 PEUR</p> <p>↳ Quitter: 13 14 +</p> <p>↳ Quitter: 13 14 +</p> <p>↳ Rideaux: + 1 PEUR / - 1 ENDUR. → Tenter chance</p> <p>↳ Chance: + 1 PEUR 13 14 +</p> <p>↳ Malchance: - 2 ENDUR. / + 1 PEUR 13 14 +</p>
<p>13</p>	<p>200</p>	<p>Chambre Shaitan: → Pénétrer: + 1 PEUR → Comprendre: → S'avancer: FIN DU JEU</p> <p>↳ S'éloigner: 14 +</p> <p>↳ Quitter: + 1 PEUR → Comprendre: → Attaquer: → Arme: FIN DU JEU</p> <p>↳ Porte gauche: 1^{ER} ZOMBIE: HAB. 7 / END. 6</p> <p>↳ Porte droite: 2^E ZOMBIE: HAB. 6 / END. 6</p> <p>↳ Vainqueur: → Demi-tour: → Gousse d'ail: → Anneau d'or avec rubis: FIN DU JEU</p> <p>↳ Sinon: FIN DU JEU</p> <p>↳ Rien: FIN DU JEU</p> <p>↳ 20 29 30 31 § 24</p>
<p>14</p>	<p>155</p>	<p>Chambre Tuttivillus: → Fenêtre: + 3 PEUR → Regagner balcon: 15 16 17 18 § 132</p> <p>↳ S'allonger: + 2 PEUR / Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>↳ Si ≤ HABILITÉ: 15 16 17 18 § 132</p>

<p>15</p>	<p>312</p>	<p>Chambre Belial: → Prendre repos: + 4 ENDURANCE / + 1 PEUR → Tirer drap: - 1 PEUR → Soulever draps: + 1 PEUR → Quitter: 17 18 § 132</p>
<p>16</p>	<p>103</p>	<p>Chambre à coucher: → Examiner placards: + 2 PEUR / 1^{ER} SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 6 2^E SQUELETTE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 6 → Examiner table chevet: → Vainqueur: → Explorer: + 4 ENDURANCE + 1 CHANCE 15 17 18 § 132 → Quitter: 15 17 18 § 132 → Examiner placards: + 2 PEUR 1^{ER} SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 2^E SQUELETTE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 Vainqueur: 15 17 18 § 132 → Se régaler: + 4 ENDURANCE + 1 CHANCE → Quitter: 15 17 18 § 132</p>
<p>17</p>	<p>335</p>	<p>Chambre Abaddon: → L'éveiller: + 2 PEUR → Regagner balcon: 18 § 132 → L'attaquer: + 3 PEUR → Attendre: → Poser questions: 1^{ER} DANOIS NOIR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 2^E DANOIS NOIR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 Vainqueur: → Explorer: → Quitter: 18 § 132 → Poursuivre sommeil: 18 § 132 Sinon, quitter chambre: 18 § 132 Donner son nom et se rendre au § 88: → Chambres secrètes: → Homme en gris: → Fête cette nuit: → Explorer: → Quitter: 18 § 132 Homme en gris: + informations 18 § 132 Chambres secrètes: + informations, découvrir 10 au n° de § sous escalier cave 18 § 132 Fête cette nuit: + informations 18 § 132</p>
<p>18</p>	<p>132 251</p>	<p>Hall d'entrée: → Porte gauche: 23 → Porte droite: 23 → Entrée manoir: + 3 PEUR → Porte gauche: → Porte en face: 23 → Porte droite: → Couloir: → Gauche: 19 34 § 259 → Droite: 20 22 27 § 307 → Porte en face: 23 Hall d'entrée: → Autre porte: → Gauche: 19 34 § 205 → Couloir: → Droite: 27</p>
<p>19</p>	<p>118</p>	<p>Cuisine: → Trousseau clefs: - 2 HAB. / Tenter chance → Malchance: - 3 END. / FIN DU JEU → Extérieur: → Chance: - 1 ENDUR. / FIN DU JEU → Garde-manger: + 2 PEUR / + couteau (+ 2 HABILITÉ) GOULE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 → Vainqueur: FIN DU JEU → Perdu 4 assauts: FIN DU JEU</p>

<p>20</p> <p>307</p> <p>24</p> <p>113</p>	<p>Salon au miroir:</p> <p>Salon au miroir:</p> <p>Salon au miroir: + 1 PEUR</p>	<p>Porte opposée: 27</p> <p>Corridor: 19 34 § 205</p> <p>Traverser miroir: → Porte gauche: } Revenir escalier: 29 30 31 → Couloir: 19 34 § 323 Ouvrir porte: 21</p> <p>Examiner: → Prendre coffret: → Rideaux: → Traverser miroir: + 1 PEUR Traverser miroir: → Revenir escalier: 29 30 31 → Couloir: 19 34 § 323 + 1 PEUR</p> <p>Porte gauche: → Couloir: 19 34 § 323 Quitter: → Retraverser miroir: → Porte gauche: → Descendre escaliers: 29 30 31 → Porte droite: 21</p> <p>Rendre coffret: + 2 PEUR SERVITEUR DU MAÎTRE: HAB. 8 / END. 9 Vainqueur:</p> <p>Attaquer: 1^{ER} HOMME: HAB. 7 / END. 8 2^E HOMME: HAB. 8 / END. 9 Fuite: Vainqueur: + clef en or</p>
<p>21</p>	<p>294</p>	<p>Salle poussiéreuse:</p> <p>Sinon: → Autre porte: → Descendre escaliers: 29 30 31 → Traverser miroir: → Porte gauche: } → Couloir: 19 34 § 323</p> <p>Clef en or: + clef en fonte numéro 27 + 2 CHANCE</p>
<p>22</p>	<p>195</p>	<p>Bureau: + 1 PEUR → Livres: → Magie noire: + pentacle numéro 66 / + 2 CHANCE</p> <p>Quitter: → Vers couloir: → Gauche: 27 → Droite: 20 § 307 → Couloir: 19 34 § 205 → Vers autre porte: 23</p> <p>Hypnotisme: + 2 PEUR Lancer 2 dés Si ≤ HABILITÉ: → Fenêtre: → Presser bouton: 24 Si > HABILITÉ: → Fuite: Vainqueur: + clef en or</p> <p>Autres ouvrages: → Consulter ouvrage: + livre portraits médiévaux → Presser bouton: → Descendre: 25</p>
<p>23</p>	<p>353</p>	<p>Salon: → Carafe: + 3 ENDURANCE / + cognac</p> <p>Explorer: → Cheminée: → Visage bois: → Combattre: 1^{ER} ESPRIT DE FEU: HABILITÉ. 7 / END. 4 → Étagère: + dague (+ 2 HAB.) + cognac → Lire lettres: + informations → 2^E ESPRIT DE FEU: HABILITÉ. 7 / END. 3 → Fenêtre: → Presser bouton: 24</p> <p>Autre porte: → Quitter: → Vers couloir: 18 § 251 → Vers bureau: 22</p>

<p>24</p>	<p>397</p>	<p>Cave du bossu: + 1 PEUR / Tenter chance → Malchance: - 1 HABILITÉ</p> <p>Se dissimuler: ← Chance: → Trouver arme: → Tenter chance:</p> <p>Reste caché: Adresser parole: → Attendre: Malchance: Chance: + bâton (+ 3 HAB.)</p> <p>Passage: 26 27 Explorer cave: 25 + Suivre indications: 27</p> <p>Déjà rencontré: Attaquer: Bossu: HAB. 7 / END. 7 Vainqueur: Rafrâchir mémoire: Secrets caves: L'effrayer: Bossu: HAB. 7 / END. 7 Infligé 1 blessure: + ancien mot de passe désuet</p> <p>Attaquer: Bossu: HAB. 7 / END. 7 Vainqueur: Après 3 assauts: Déjà rencontré: Sinon: - 2 ENDUR. au bossu</p> <p>Dissimuler bâton: Attaquer: Bossu: HAB. 7 / END. 7 Vainqueur: + indice sur mot de passe</p> <p>Explorer: 25 + Passage: 26 27</p> <p>Suivre passage: 27 Examiner lieux: 25 +</p>
<p>25</p>	<p>209</p>	<p>Cachot:</p> <p>Homme de grande taille: → Dague: FIN DU JEU</p> <p>Jeune fille: → Autre prisonnier: CHEF DES GARDIENS: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 Vainqueur: FIN DU JEU</p> <p>Quitter: 26 27</p> <p>Homme chauve: + informations</p>
<p>26</p>	<p>112</p>	<p>Salle de torture: → Ami du maître: Écrire un nom commençant par B: Belial = 3 points Sinon: - 1 ENDURANCE</p> <p>Sortir du manoir: Écrire un nom commençant par A: Azazel = 3 points Sinon: - 1 ENDURANCE</p> <p>Cage haute: FIN DU JEU Petite cage: FIN DU JEU</p> <p>Écrire un nom commençant par K: Kelnor = 5 points Sinon: - 1 ENDURANCE</p> <p>Écrire un nom commençant par M: Mammon = 3 pts Sinon: - 1 ENDURANCE</p> <p>Écrire un nom commençant par S: Shekou = 5 points Sinon: - 1 ENDURANCE</p> <p>Total des points < 8: Total des points 8 à 11: 27 Total des points > 12: Demander escalier: 19 20 34 Quitter: 27</p> <p>§ 113 § 205</p>

<p>27</p> <p>217 393</p>	<p>Chauves-souris: + 1 PEUR</p>	<p>Remonter escalier: - 1 ENDURANCE 19 20 34</p> <p>Combattre: CHAUVES-SOURIS: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 4 Vainqueur: § 113 § 205</p> <p>Se réfugier sous escalier: § 320 - 10 = § 310: Explorer pièce: Gravier escalier: 19 20 34 § 113 § 205</p> <p>Passage secret: § 61 - 10 = § 51: Sous l'escalier: Coin pièce: Mur fond: Emprunter passage: 28</p> <p>Mot de passe: Chercher système: Pénétrer: + flacon liquide noirâtre + dague</p> <p>Pravemi: Kriss: Tête de bouc: Meurtre: Pénétrer: + Kriss / + 3 CHANCE</p> <p>Gravier escalier: 20 34 § 113 § 205</p> <p>Fouiller pièce: Examiner Dague ou flacon: FIN DU JEU FIN DU JEU</p>
<p>28</p> <p>387</p>	<p>Vestiaire:</p>	<p>Quitter: 31</p> <p>Rester en arrière: FIN DU JEU</p>
<p>29</p> <p>44</p>	<p>Garde-manger:</p>	<p>Se restaurer: Pain, gâteaux: + 2 ENDURANCE; viande, poisson séché, fromage: + 1 ENDURANCE; fruits: ± 0 ENDURANCE; vin: - 1 HABILITÉ, - 2 PEUR</p> <p>Ne pas prendre de risque / Sinon: Poisson séché ou vin rouge: Fromage ou vin blanc: FIN DU JEU</p> <p>Porte en face: Couloir: - 1 ENDURANCE 31</p>
<p>30</p> <p>305</p>	<p>Homme en blanc:</p>	<p>Répondre oui: HOMME EN BLANC: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9</p> <p>Répondre non: Vainqueur: - 1 ENDURANCE 31</p> <p>Le pousser: Serviteur: Vérité / Étranger s'enfuyant / Laisser vie sauve: + informations / + 1 CHANCE</p> <p>SERVITEUR DU DIABLE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7</p> <p>Vainqueur: - 1 ENDURANCE 31</p>
<p>31</p> <p>264 122</p>	<p>Cérémonie:</p>	<p>Assister: Tenter chance → Chance: 32 33</p> <p>S'enfuir: → Longeur mur / Malchance: → Pentacle (aller au § 66): 32 33</p> <p>Porter secours: FIN DU JEU</p> <p>Frayer chemin: FIN DU JEU</p>

<p>32</p>	<p>144</p>	<p>Rafferty: → <u>Erreur et s'éloigner:</u> → <u>Porte opposée:</u> 33 → <u>Pénétrer:</u> → <u>Autre issue:</u> FIN DU JEU ↓ <u>Lui dire:</u> → <u>Le laisser parler:</u> ↓ <u>Se méfier:</u> ↓ <u>Suivre plan:</u> FIN DU JEU</p>
<p>33</p>	<p>342</p>	<p>Danois géants: → <u>Ouvrir porte:</u> DANOIS GÉANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> ↓ <u>Examiner passage:</u> FIN DU JEU ↓ <u>Combattre:</u> 1^{ER} DANOIS GÉANT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 2^E DANOIS GÉANT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> + 2 END. si total END. < 12 FIN DU JEU ↓ <u>Prendre fuite:</u> <u>Tenter chance</u> ↓ <u>Malchance:</u> - 2 force attaque durant 4 assauts <u>Chance:</u> FIN DU JEU</p>
<p>34</p>	<p>259 205 323</p>	<p>Salle à manger: → <u>Porte en face:</u> 19 → <u>Revenir:</u> 20 22 27 § 307 Salle à manger: → <u>Porte en face:</u> 19 Salle à manger: → <u>Clef en fonte</u> (§ 323 – 27 et aller au § 296); → <u>Porte opposée:</u> 19 → <u>Examiner pièce:</u> <u>Tenter chance</u> ↓ <u>Tirer cordon:</u> → <u>Chance:</u> → <u>Malchance:</u> ↓ <u>Commencer avec Franklin:</u> → <u>Affronter comte:</u> + 3 HABILITÉ si Kriss COMTE DE BRUME: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> - 4 ENDURANCE FIN DU JEU ↓ <u>Le poursuivre:</u> + 3 HABILITÉ si Kriss FRANKLIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <u>Infligé une blessure:</u> + 3 PEUR → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Kriss:</u> + 6 HABILITÉ DÉMON DE L'ENFER: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u> VAINQUEUR DU JEU</p>

Origine	Description des paragraphes cachés	Opération	Utilisation
<p>7</p>	<p>110 Trouver Mordana dans chambre Abaddon</p>	<p>Aller au § 88</p>	<p>17 § 80, 321, 388</p>
<p>17</p>	<p>295 Trouver porte secrète sous escalier cave</p>	<p>Déduire 10 du n° §</p>	<p>27 § 61, 320</p>
<p>21</p>	<p>10 Utiliser la clef en fonte</p>	<p>Déduire 27 du n° §</p>	<p>34 § 323</p>
<p>22</p>	<p>156 Utiliser pentacle</p>	<p>Aller au § 66</p>	<p>31 § 187</p>