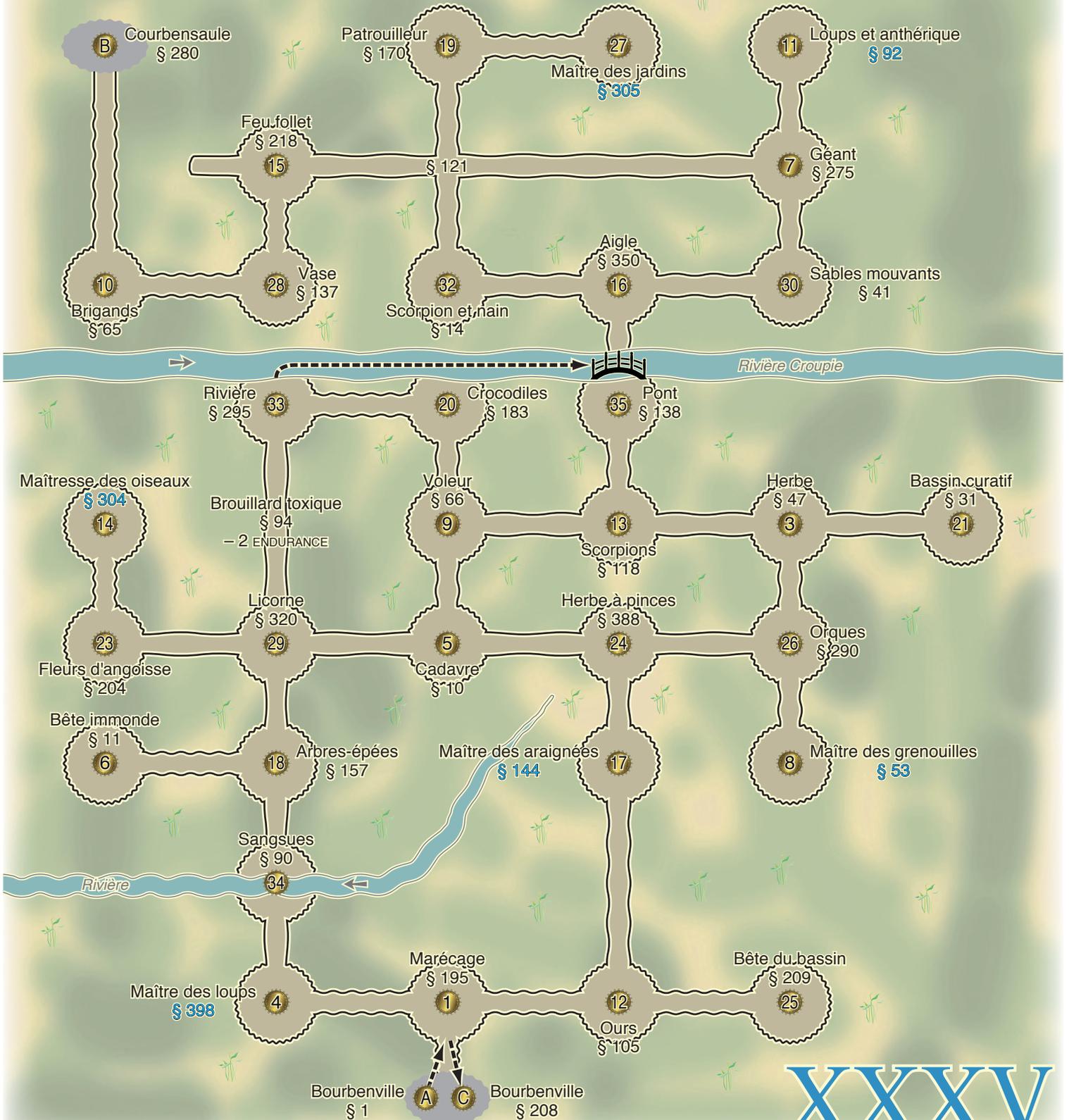
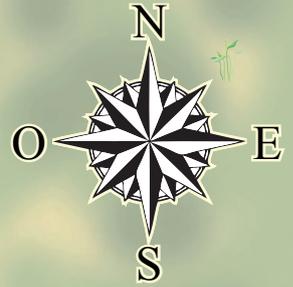


Le Marais aux scorpions

Légende explicative

- 4** Numéro de la clairière et référence au résumé
- § 195** Emplacement d'un objet recherché
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé



<p>A</p>	<p>1</p>	<p>Bourbenville:</p> <ul style="list-style-type: none"> Expliciter poliment: → Approuver: → Ne servir que le Bien: → Entendre davantage: → Entendre davantage: → Stratagus: → Village: → Garder secret: → Révéler: + mission: rapporter baie d'an-thérique + 6 pierres magiques bénéfiques ou neutres (1) Tirer épée: - 1 CHANCE → Sinon: → Entendre davantage: → Entendre davantage: → Stratagus: → Village: → Garder secret: → Révéler: + mission: rapporter baie d'an-thérique + 6 pierres magiques bénéfiques ou neutres (1) Quitter: → Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU Chance: - 2 CHANCE → Pompatarte: → Stratagus: → Village: → Garder secret: → Révéler: + mission: rapporter baie d'an-thérique + 6 pierres magiques bénéfiques ou neutres (1) Guerrier hors pair / Refuser: + mission: dresser carte marais + 5 pierres magiques neutres (1) Accepter: FIN DU JEU Porte: → Guerrier intrépide: → Lancer défi: → Peur de rien: → Combattre statue: STATUE GOBELIN: HABILITÉ 7 ENDUR. 6 → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Guerrier intrépide: → Lancer défi: → Peur de rien: → Combattre statue: STATUE GOBELIN: HABILITÉ 7 ENDUR. 6 → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Lancer défi: → Peur de rien: → Combattre statue: STATUE GOBELIN: HABILITÉ 7 ENDUR. 6 → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Peur de rien: → Combattre statue: STATUE GOBELIN: HABILITÉ 7 ENDUR. 6 → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Combattre statue: STATUE GOBELIN: HABILITÉ 7 ENDUR. 6 → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Attendre: DÉMON: HABILITÉ 12 ENDUR. 16 Vainqueur: → Parler affaires: → Perdu maximum 5 ENDURANCE: Rétablissement total initial HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE + mission: rapporter au minimum 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) L'attaquer: Tenter chance → Malchance: - 2 END. à l'ennemi → Stratagus: HABILITÉ 9 ENDURANCE 10 Vainqueur: → Parler affaires: → Perdu maximum 5 ENDURANCE: Rétablissement total initial HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE + mission: rapporter au minimum 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Combattre Stratagus: → S'enfuir: → Tenter chance → Chance: → Village: Tenter chance → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Poursuivre attaque: → Malchance: → Stratagus: HABILITÉ 9 ENDURANCE 10 Vainqueur: → Parler affaires: → Perdu maximum 5 ENDURANCE: Rétablissement total initial HABILITÉ, ENDURANCE et CHANCE + mission: rapporter au minimum 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Marais: → Village: Tenter chance → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) S'enfuir: → Tenter chance → Chance: → Village: Tenter chance → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Chance: → Village: Tenter chance → Vainqueur: → Aucune blessure: + épée magique (+ 1 HABILITÉ) Rétablissement total initial CHANCE + mission: rapporter au min. 3 amulettes + 6 pierres magiques maléfiques (1) Malchance: FIN DU JEU Perdu > 5 ENDURANCE: → Implorer pardon: FIN DU JEU Rester: FIN DU JEU Chance: → Pompatarte: → Stratagus: → Village: → Garder secret: → Révéler: + mission: rapporter baie d'an-thérique + 6 pierres magiques bénéfiques ou neutres (1) Chance: → Pompatarte: → Stratagus: → Village: → Garder secret: → Révéler: + mission: rapporter baie d'an-thérique + 6 pierres magiques bénéfiques ou neutres (1)
<p>1</p>	<p>195</p>	<p>Marécage:</p> <ul style="list-style-type: none"> Franchir d'un bond: Lancer 2 dés → Si > END.: - 1 HABILITÉ (4 12 C) Traverser avec précaution: Tenter chance → Si ≤ ENDURANCE: (4 12 C) Malchance: - 1 ENDURANCE (4 12 C) Chance: (4 12 C)
<p>2</p>	<p>-</p>	<p>Cette clairière n'existe pas</p>
<p>3</p>	<p>47</p>	<p>Herbes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouest: 13 Est: 21 Sud: 26

<p>4</p>	<p>398</p>	<p>Maître des loups:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: 1^{ER} LOUP: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 2^E LOUP: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 MAÎTRE DES LOUPS: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 10 Déjà venu: 1 34 Obéir / Fuite: 1 34 Vainqueur: + amulette loup 1 34 Magie: <ul style="list-style-type: none"> Pierre terreur: 1^{ER} LOUP: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 2^E LOUP: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 Pierre feu: - 3 HABILITÉ - 1 ENDURANCE MAÎTRE DES LOUPS: HABILITÉ 11 ENDURANCE 10 Pierre amitié: <ul style="list-style-type: none"> Bavarder: + formule secrète 1 34 Fuite: 1 34 Vainqueur: 1 34 Pierre malédiction: - 1 dé ENDURANCE - 2 HAB. et - 2 END. au Maître des loups Attaquer: - 1 CHANCE / - 2 ENDURANCE au Maître des loups Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + amulette loup 1 34 Fuite: 1 34
<p>5</p>	<p>10</p>	<p>Cadavre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Examiner: + aimant d'or 9 24 29 Quitter: 9 24 29 Déjà venu: 9 24 29
<p>6</p>	<p>11</p>	<p>Bête immonde:</p> <ul style="list-style-type: none"> Combattre: BÊTE IMMONDE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 / Vainqueur: + griffes de la Bête 18 Déjà venu: 18 DÉJÀ VENU Tuë créature: 18 DÉJÀ VENU Fuite: - 1 END. Jeter sort: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: 18 DÉJÀ VENU Aucune: 18 DÉJÀ VENU Illusion: 18 DÉJÀ VENU Croissance: 18 DÉJÀ VENU Amitié: 18 DÉJÀ VENU Terreur: 18 DÉJÀ VENU Quitter: 18 DÉJÀ VENU
<p>7</p>	<p>275</p>	<p>Géant:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: GÉANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 / - 4 ENDUR. à chaque perte d'assaut Calmer / Croire: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: OUEST 11 30 Pierre glace: <ul style="list-style-type: none"> Cape rouge: OUEST 11 30 Pierre amitié: OUEST 11 30 Magie: <ul style="list-style-type: none"> Pierre feu: GÉANT: HABILITÉ 6 ENDURANCE 12 Vainqueur: OUEST 11 30 Pierre malédiction: - 1 dé ENDURANCE OUEST 11 30 Gayolard: + informations / OUEST 11 30 Stratagus: + informations / OUEST 11 30 Pompatarte: + informations / OUEST 11 30 END. ennemi ≤ 6: <ul style="list-style-type: none"> Tuer géant: OUEST 11 30 Fuite: - 4 ENDURANCE OUEST 11 30 Déjà venu: OUEST 11 30 Sinon: OUEST 11 30 Tuë géant: - 2 CHANCE OUEST 11 30

<p>8</p>	<p>53</p>	<p>Maître des grenouilles:</p> <ul style="list-style-type: none"> Répondre aimablement: → Pompatarte: + conseil 26 DÉJÀ VENU Menacer: → Gayolard: Stratagus: Inventer histoire: Tenter chance Attaquer: → Gayolard: Stratagus: Inventer histoire: Tenter chance Déjà venu: → Manger: -1 CHANCE 26 DÉJÀ VENU Déjà venu: → S'enfuir: Repartir: 26 DÉJÀ VENU Pierre magique: → Cadeau: Joyau violet: Aimant d'or: 26 DÉJÀ VENU Peur: → Amulette: 26 DÉJÀ VENU Rien: Aucune: → Amulette: 26 DÉJÀ VENU Combattre: → 1^{RE} GRENOUILLE GÉANTE: HABILITÉ 5 / ENDUR. 6 Combattre: → 2^E GRENOUILLE GÉANTE: HABILITÉ 6 / ENDUR. 5 Vainqueur: 26 DÉJÀ VENU Amitié: + infos: 26 DÉJÀ VENU Malchance: Chance: → Repartir: 26 DÉJÀ VENU Malchance: Chance: → Pierre illusion: + amulette grenouille 26 DÉJÀ VENU Rapporter amulettes: → Malchance: Chance:
<p>9</p>	<p>66</p>	<p>Voleur:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas prêter attention: - 3 ENDURANCE / - tous les objets et pierres 5 13 20 Attaquer: VOLEUR: HABILITÉ 10 / ENDUR. 9 / Vainqueur: + cape rouge 5 13 20 Déjà venu: → Accepter invitation: Tenter chance → Chance: → Malchance: - 2 ENDURANCE → Attaquer: → Filer loin: 5 13 20 Tué voleur: 5 13 20 Pas tué le voleur:
<p>10</p>	<p>65</p>	<p>Brigands:</p> <ul style="list-style-type: none"> Revenir: 28 Se ruer sur eux: Tenter chance → Chance: 28 B Les saluer: → Pas d'accord: → Malchance: CHEF DES BRIGANDS: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 Magie: → Aucune: → Malédiction: - 1 dé END. 28 B Magie: → Proposition convient: CHEF DES BRIGANDS: HABILITÉ 9 / ENDUR. 10 Quittés amis: 28 B Sinon: → 1^{ER} BRIGAND: HAB. 8 / END. 10 Sinon: → 2^E BRIGAND: HAB. 8 / END. 11 Vainqueur: + poudre: → Fuite: 28 B Vainqueur: + poudre: → Poursuivre chemin: 28 B Vainqueur: + poudre: → Frotter blessures: + 2 ENDURANCE 28 B Terreur: 28 B Illusion: 28 B Amitié: + infos: 28 B Rempporté premier assaut: + infos: 28 B Perdu premier assaut: → Donner objet: - pierre ou bijou ou autre objet 28 B Perdu premier assaut: → Pas d'objet à donner: + informations 28 B

<p>11</p>	<p>92</p>	<p>Loups et anthérique:</p> <ul style="list-style-type: none"> Déjà venu: 7 DÉJÀ VENU Amulette loup: Formule secrète: <ul style="list-style-type: none"> Manger baie: + 2 ENDUR. / + 1 CHANCE 7 DÉJÀ VENU Cueillir baie: + baie <ul style="list-style-type: none"> Sinon: 7 DÉJÀ VENU Service Gayolard: + baie anthérique 7 DÉJÀ VENU Retourner sud: 7 DÉJÀ VENU Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: LOUP: HABILITÉ 7 ENDURANCE 6 Vainqueur: -
<p>12</p>	<p>105</p>	<p>Ours:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se reposer: + 1 ENDURANCE Ne pas s'en occuper: 1 17 25 Inspecter tronc d'arbre: <ul style="list-style-type: none"> S'enfuir: 1 17 25 Combattre: <ul style="list-style-type: none"> Ours: HABILITÉ 8 ENDURANCE 9 Fuite: 1 17 25 Vainqueur: 1 17 25 Déjà venu: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: 1 17 25 Examiner: 1 17 25 Vu créature: <ul style="list-style-type: none"> Pris la fuite: - Tués ours: 1 17 25
<p>13</p>	<p>118</p>	<p>Scorpions:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 1 dé ENDURANCE 3 9 35 Chance: <ul style="list-style-type: none"> Marcher et frapper: - 1 dé END. 3 9 35 Pierre de feu: 3 9 35 Sauter et courir: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ END.: 3 9 35 Si > END.: - 3 END. 3 9 35 Déjà venu: -
<p>14</p>	<p>304</p>	<p>Maîtresse des oiseaux:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: + plumes de perroquet 23 DÉJÀ VENU Déjà venu: 23 DÉJÀ VENU Rencontrer: <ul style="list-style-type: none"> Pompatarte: 30 32 35 Gayolard: Rétablissement total initial d'HABILITÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE 30 32 35 Stratagus: <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: - 2 CHANCE 23 DÉJÀ VENU Parler mission: + copie amulette oiseaux 23 DÉJÀ VENU Magie: <ul style="list-style-type: none"> Malédiction: FIN DU JEU Terreur: 23 DÉJÀ VENU Aucune: - Amitié: -
<p>15</p>	<p>218</p>	<p>Feu follet:</p> <ul style="list-style-type: none"> Suivre feu follet: <ul style="list-style-type: none"> Suivre plus loin: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 2 ENDURANCE Chance: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: EST 28 SINON Malchance: - 1 HABILITÉ EST 28 SINON Vers l'est: EST Vers le sud: 28 SINON Revenir: -

<p>16</p>	<p>350</p>	<p>Aigle: → Plumes perroquet: AIGLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 / Vainqueur: → Examiner nid: / Tenter chance</p> <p>Déjà venu: → Amulette oiseau: 30 32 35</p> <p>Ni les unes ni l'autre: → Attaquer: 30 32 35 / Reculer: 30 32 35</p> <p>Combattu aigle: 30 32 35 / Sinon: → Repartir: 30 32 35</p> <p>Chance: + chaîne d'or 30 32 35 / Malchance: - 2 ENDURANCE + chaîne d'or 30 32 35</p>
<p>17</p>	<p>144</p>	<p>Maître des araignées: → Attaquer: MAÎTRE DES ARAIGNÉES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 6 - 3 ENDURANCE à chaque perte d'assaut</p> <p>Déjà venu: - 1 ENDURANCE / Revenir à 12 ou 24</p> <p>Parler: FIN DU JEU</p> <p>Magie: → Malédiction: - 1 dé ENDURANCE / Vainqueur: + amulette araignée 12 24</p> <p>Aucune: / Amitié: FIN DU JEU - 3 ENDURANCE 12 24 / Feu: 12 24</p> <p>MAÎTRE DES ARAIGNÉES: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 / Vainqueur: + amulette araignée 12 24</p>
<p>18</p>	<p>157</p>	<p>Arbre-épées: → Combattre: ARBRES-ÉPÉES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 12 / Vainqueur: + graines 6 29 34</p> <p>Déjà venu: → Magie: → Aucune: / Feu: - 2 END. aux ennemis / Flétrissure: + graines 6 29 34 / Croissance: ENDUR. ennemis passe à 24</p>
<p>19</p>	<p>170</p>	<p>Patrouilleur: → Stratagus: Tenter chance → Malchance: PATROUILLEUR: HABIL. 10 / END. 10</p> <p>Déjà venu: → Pompatarte: → Sinon: → Chance: SUD 27</p> <p>Gayolard: + herbes de guérison (+1 HABILITÉ) → Courbensaule: SUD 27 / Anthérique: SUD 27 / Sinon: + infos SUD 27</p> <p>Quitté en bons termes: SUD 27 / Tué: SUD 27 / Fuite: → Fuite: SUD 27 / Vainqueur: + poignard + vivres + casque (+ 1 HABIL.) SUD 27</p>
<p>20</p>	<p>183</p>	<p>Crocodiles: → Plonger puis nord: FIN DU JEU / Plonger puis est: FIN DU JEU</p> <p>Sud: 9 / Ouest: 33</p>
<p>21</p>	<p>31</p>	<p>Bassin curatif: → Boire: + 3 ENDURANCE 3 / Attendre: → Quitter: 3 / Quitter: 3 / Déjà venu: 3</p>
<p>22</p>	<p>-</p>	<p>Cette clairière n'existe pas</p>

<p>23</p>	<p>204</p>	<p>Fleurs d'angoisse: - 1 HABILITÉ</p> <p><u>Déjà venu:</u></p> <p>Toutes tuées: 14 29 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Courir droit devant:</u> - 1 HABILITÉ 14 29 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Attaquer:</u> - 2 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ</p> <p><u>Magie:</u></p> <p><u>Aucune:</u> 14 29 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Flétrissure:</u> 14 29 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Feu:</u></p> <p><u>S'enfuir:</u> - 1 HABILITÉ 14 29 DÉJÀ VENU</p>
<p>24</p>	<p>388</p>	<p>Herbe à pincés:</p> <p><u>Déjà venu:</u></p> <p>Tué herbe: 5 17 26</p> <p><u>Sinon:</u></p> <p><u>Se défendre à l'épée:</u> HERBE À PINCES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 16</p> <p><u>Magie:</u></p> <p><u>Feu:</u> 5 17 26</p> <p><u>Flétrissure:</u> 5 17 26</p> <p><u>Fuite:</u> 5 17 26</p> <p><u>Vainqueur:</u> 5 17 26</p>
<p>25</p>	<p>209</p>	<p>Bête du bassin:</p> <p><u>Déjà venu:</u></p> <p>Tué bête: 12 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Sinon:</u></p> <p><u>S'enfuir:</u> 12 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Attaquer:</u> BÊTE DU BASSIN: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10</p> <p><u>Magie:</u></p> <p><u>Feu:</u></p> <p><u>Terreur:</u></p> <p><u>Flétrissure:</u></p> <p><u>Fuite:</u> 12 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Vainqueur:</u> + joyau violet 12 DÉJÀ VENU</p>
<p>26</p>	<p>290</p>	<p>Orques:</p> <p><u>Aimant d'or:</u> Tenter chance</p> <p><u>Sinon:</u> - 1 HABILITÉ</p> <p><u>Déjà venu:</u></p> <p>Tué orques: 3 8 23</p> <p><u>Malchance:</u> - 5 ENDURANCE</p> <p><u>Chance:</u> - 1 ENDUR.</p> <p><u>Sinon / Attaquer:</u></p> <p><u>Aucune:</u></p> <p><u>Magie:</u></p> <p><u>Illusion:</u></p> <p><u>Terreur:</u> - 1 ennemi</p> <p><u>Fuite:</u> 3 8 23</p> <p>1^{ER} ORQUE DES MARAIS: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7</p> <p>2^E ORQUE DES MARAIS: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7</p> <p>3^E ORQUE DES MARAIS: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5</p> <p><u>Vainqueur:</u> + 1 dé pièces d'or + carte grossière 3 8 23</p>
<p>27</p>	<p>305</p>	<p>Maître des jardins:</p> <p><u>Déjà venu:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Pompatarte:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Gayolard:</u></p> <p><u>Anthérique:</u> + pierre magie bénéfique 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Sinon:</u> + informations 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Stratagus:</u></p> <p><u>Attaquer:</u> - 3 HABILITÉ / MAÎTRE DES JARDINS: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 10</p> <p><u>Magie:</u></p> <p><u>Illusion:</u></p> <p><u>Fuite:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Vainqueur:</u> - 3 CHANCE + amulette fleur 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Bavarder:</u></p> <p><u>Vérité:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Inventer histoire:</u></p> <p><u>Autre tactique:</u></p> <p><u>Aucune:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Amitié:</u> 19 DÉJÀ VENU</p> <p><u>Feu:</u></p> <p><u>Flétrissure:</u> - 2 ENDUR.</p>

<p>28</p>	<p>137</p>	<p>Vase: → Tué vase: 10 15</p> <p>→ Sinon: → S'enfuir: Revenir à 10 ou 15</p> <p>→ Déjà venu: → Sauter: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: + 2 CHANCE 10 15</p> <p>→ Attaquer / Affronter: → Si > HABILITÉ: - 2 HABILITÉ → Revenir: Revenir à 10 ou 15</p> <p>→ Magie: → VASE: HABILITÉ 5 ENDURANCE 17 → Fuite: Revenir à 10 ou 15</p> <p>→ Aucune: → Feu: → Flétrissure: → Glace: 10 15</p> <p>→ Autre tactique: → Vainqueur: 10 15</p>
<p>29</p>	<p>320</p>	<p>Licorne: → S'enfuir: Revenir à 5 ou 18 ou 23 ou NORD</p> <p>→ Combattre: LICORNE: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 4 → Fuite dès deuxième assaut: 5 18 23 NORD</p> <p>→ Magie: → Feu: → Vainqueur: + corne de licorne</p> <p>→ Déjà venu: 5 18 23 NORD → Amitié: 5 18 23 NORD</p> <p>→ Aucune: → Terreur: 5 18 23 NORD</p> <p>→ Bénédition: + pierre d'amitié + pierre de chance 5 18 23 NORD</p> <p>→ Fouiller: Tenter chance → Repartir: 5 18 23 NORD</p> <p>→ Chance: + pierre d'amitié + pierre de chance 5 18 23 NORD</p> <p>→ Malchance: 5 18 23 NORD</p>
<p>30</p>	<p>41</p>	<p>Sables mouvants: Tenter chance → Malchance: - armure (- 2 HAB. et - 2 total initial HAB.) 7</p> <p>→ Déjà venu: → Chance: - 2 END. 7 16 DÉJÀ VENU 16</p> <p>→ Pierre de glace ou Pierre de croissance: 7 16 DÉJÀ VENU 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Rebrousser chemin: Revenir à 7 ou 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Sauter: Tenter chance → Chance: 7 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Malchance: - 2 ENDURANCE 7 16 DÉJÀ VENU</p>
<p>31</p>	<p>-</p>	<p>Cette clairière n'existe pas</p>
<p>32</p>	<p>14</p>	<p>Scorpion et nain: → Attaquer scorpion: SCORPION GÉANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10</p> <p>→ Quitter: NORD 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Déjà venu: NORD 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Vainqueur: → Sortilège bénédiction: → Fouiller nain:</p> <p>→ Quitter / Fuite: NORD 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Boire potion: - 1 HABILITÉ lors du prochain combat NORD 16 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Ne pas tenter: NORD 16 DÉJÀ VENU</p>

<p>33</p>	<p>295</p>	<p>Rivière: → Lancer pierre de glace: → Franchir: → Autre pierre de glace: → Continuer: FIN DU JEU</p> <p>→ Vers le sud: SUD → Ne pas se fier: → Agripper: 13 16 → Chance: → Malchance: FIN DU JEU</p> <p>→ Vers l'est: 20</p>
<p>34</p>	<p>90</p>	<p>Sangsues: → Pierre de glace: 4 18</p> <p>→ Pierre de flétrissure: 4 18</p> <p>→ Traverser à pied: Lancer 2 dés mais – 1 dé ENDURANCE (– 2 dés ENDURANCE si double) 4 18</p>
<p>35</p>	<p>138</p>	<p>Pont: → Franchir pont: 13 16</p> <p>→ Contourner pont: Revenir à 13 DÉJÀ VENU ou 16 DÉJÀ VENU</p>
<p>B</p>	<p>280</p>	<p>Courbensaule: → La Lance tordue: – 1 pièce d’or / + 2 ENDURANCE → Traverser marais: 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ L’Ours noir: – 1 pièce d’or / – 1 ENDURANCE → Enfourir tête: 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Le Cheval volant de Tancrede: – ½ pièce d’or / + 2 ENDURANCE – 2 objets / Tenter chance → Menacer à l’épée: – 2 HABILITÉ 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Déjà venu: 1^{ER} COUPEUR DE BOURSES: HABILITÉ 7 ENDURANCE 5 2^E COUPEUR DE BOURSES: HABILITÉ 8 ENDURANCE 5 Vainqueur: 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Malchance: 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Chance: Échanger Joyau violet ou Chaîne d’or ou Amulette ou Aimant d’or ou Corne de Licorne contre 1 à 3 pierre(s) de magie neutre(s) 10 DÉJÀ VENU</p> <p>→ Sorcier:</p>
<p>C</p>	<p>208</p>	<p>Bourbenville: → Retourner sorcier: → Gayolard: → Anthérique: + potions guérison + repas chaud VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ Revenir marais: 1</p> <p>→ Pompatarte: → Stratagus: → Aucune amulette: Tenter chance → 3 ou plus amulettes: → Argent d’abord: Promis davantage: + 500 pièces d’or par amulette VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ Sinon: → Courbensaule: + émeraude VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ Échanger pierres: – pierres magiques → Toutes utilisées: → Attacher: → Pompatarte: HABILITÉ 9 ENDUR. 14 → Malchance: – moitié END. → Chance: → Accepter / Remettre: → Se résigner: VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ Quitter: FIN DU JEU</p> <p>→ Partir: FIN DU JEU</p> <p>→ Rester: FIN DU JEU</p> <p>→ Malédiction: – 1 dé ENDURANCE</p> <p>→ Magie: → Aucune: → Terreur: – 1 HABILITÉ</p> <p>→ Illusion: → Feu: → Vainqueur: + épée magique (+ 2 HABIL.)</p> <p>Résumé achevé par Jean-Philippe Coppex le 8 mai 2024</p>