

# Le Seigneur de l'ombre



## Légende explicative



Référence au résumé

§ 244

Emplacement d'un objet recommandé

Texte en orange

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

Texte en vert

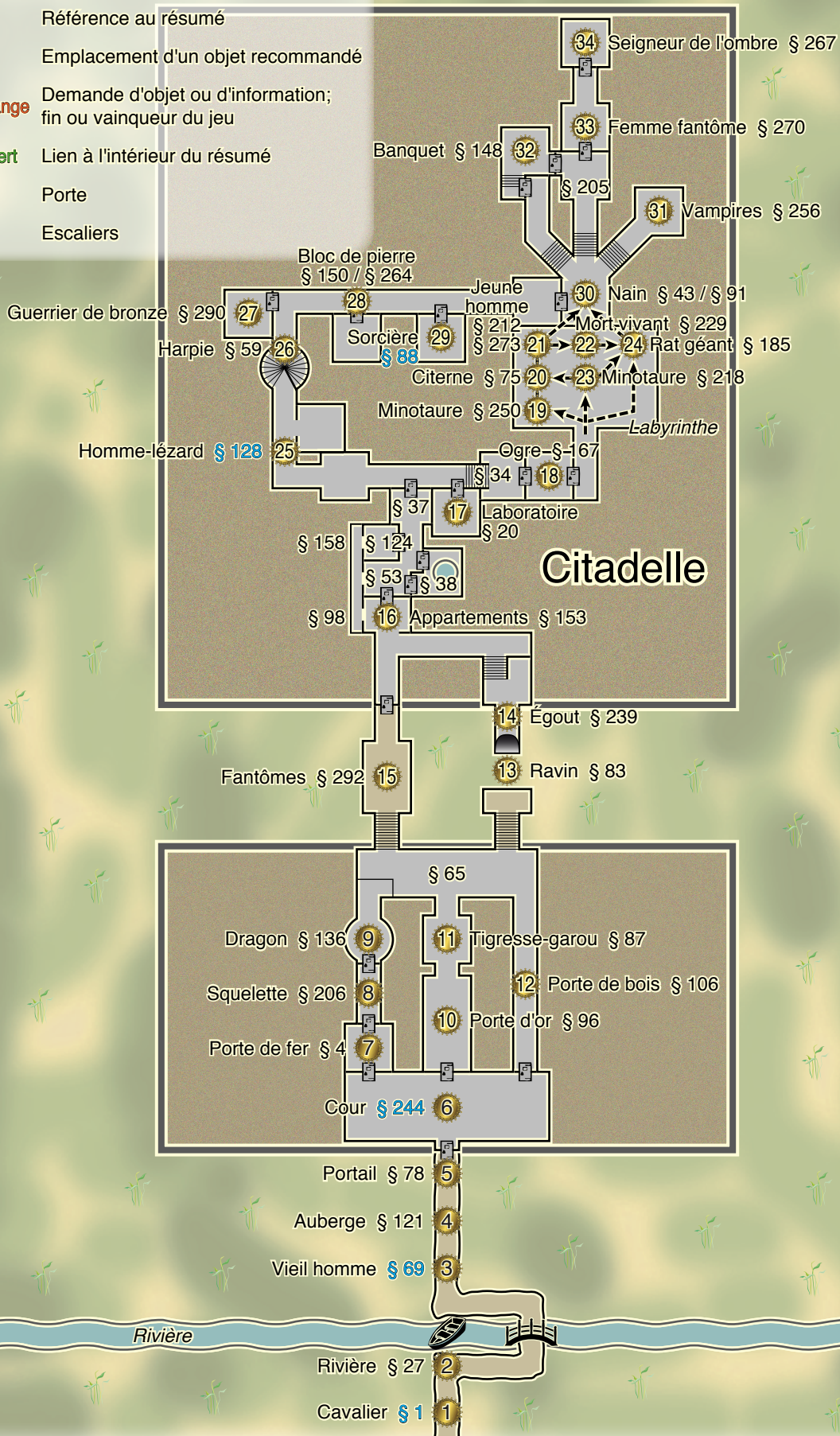
Lien à l'intérieur du résumé



Porte



Escaliers



<p>1</p>	<p>1</p>	<p><b>Cavalier:</b> + épée / + anneau servante Valafor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Au galop: Lancer un dé → 1 à 4: 2</li> <li>L'attendre / 5 ou 6:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuivre chemin: 2</li> <li>Examiner restes: + parchemin d'ouverture grilles et portails 2</li> </ul> </li> <li>Se dissimuler:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Décliner:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>LOUP-GAROU: ENDURANCE 12</li> <li>2 à 6: - 3 ENDURANCE</li> <li>7 à 12: - 3 END. à l'ennemi</li> </ul> </li> <li>Boire: - 6 ENDURANCE</li> </ul> </li> <li>Fuite: 2</li> <li>Vainqueur: + cruche de vin 2</li> </ul>
<p>27</p>	<p>27</p>	<p><b>Rivière:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Héler passeur:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Remettre parchemin d'ouverture grilles et portails: - parchemin / - toutes les pièces d'or sauf une 3</li> </ul> </li> <li>Chemin vers pont:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Dégainer épée:</li> </ul> </li> <li>Déposer tout son or: - toutes pièces d'or</li> <li>Ne pas tenir compte: 1<sup>ER</sup> TROLL: ENDURANCE 9 / 2<sup>E</sup> TROLL: ENDURANCE 12</li> <li>2 ou 3: - 6 ENDUR. / 4 ou 5: - 3 ENDUR. / 6 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi</li> <li>Vainqueur d'un ennemi:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Combattre second troll:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Poursuivre combat</li> <li>2 à 5: - 3 ENDURANCE / 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</li> <li>Vainqueur:</li> <li>Récupérer pièces d'or + 12 pièces / + boule bilboquet 3</li> </ul> </li> <li>Fuite: 3</li> </ul> </li> </ul>
<p>69</p>	<p>69</p>	<p><b>Vieil homme:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>S'approcher:             <ul style="list-style-type: none"> <li>S'écarter: + bâton / + sac de glands / + conseils 4</li> </ul> </li> <li>Le laisser passer / Ordonner de se pousser:             <ul style="list-style-type: none"> <li>SERPENT DES BOUES: ENDURANCE 9</li> <li>2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</li> <li>Vainqueur: 4</li> </ul> </li> </ul>
<p>121</p>	<p>121</p>	<p><b>Auberge:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pousser porte:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Aubergiste: + renseignements 5</li> </ul> </li> <li>Poursuivre route: 5</li> <li>Chevalier:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Prendre huile:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Laisser:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Quitter: 5</li> </ul> </li> <li>Aubergiste: + renseignements 5</li> </ul> </li> <li>Refuser:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Prêter main forte:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>BRIGAND: ENDUR. 9</li> <li>2 à 4: - 3 ENDURANCE</li> <li>5 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</li> <li>Vainqueur: + 6 ENDURANCE / + conseils / + 7 pièces d'or / + médaillon mèche cheveux 5</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Brigands:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Accepter / Brigands:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Miser 1 à 5 pièces d'or</li> <li>Lancer un dé</li> <li>1 à 5: Perdu la mise</li> <li>6: Doublé la mise</li> <li>Quitter: 5</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Quitter: 5</li> <li>Ne pas se laisser faire:             <ul style="list-style-type: none"> <li>1<sup>ER</sup> BRIGAND: ENDURANCE 6 / 2<sup>E</sup> BRIGAND: ENDURANCE 9 / 3<sup>E</sup> BRIGAND: ENDURANCE 9</li> <li>2 ou 3: - 9 END. / 4 ou 5: - 6 END. / 6 ou 7: - 3 END. / 8 à 12: - 3 END. à un ennemi</li> <li>Vainqueur d'un ennemi: Poursuivre combat</li> <li>2 ou 3: - 6 ENDURANCE / 4 ou 5: - 3 ENDURANCE / 6 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi</li> </ul> </li> <li>Fuite: 5</li> <li>Vainqueur d'un ennemi: Poursuivre combat</li> <li>2 ou 3: - 3 ENDURANCE / 4 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</li> <li>Vainqueur: + 17 pièces d'or / + deux dés pipés / + médaillon avec mèche cheveux 5</li> </ul>

<p>5</p>	<p>78</p>	<p><b>Portail:</b> → Pousser portail: → Parchemin d'ouverture grilles et portails: – parchemin 6</p> <p>→ Manifester présence / Sinon: GOULE: ENDURANCE 12 / 2 à 6: – 3 ENDURANCE / 7 à 12: – 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p>→ Perdu 4 assauts: → Vainqueur sans perte de 4 assauts: 6</p> <p>FIN DU JEU</p>
<p>6</p>	<p>244</p>	<p><b>Cour:</b> → Traverser cour: → Bâton: – bâton / + amitié faucon d'or / + 1 PSI 7 10 12</p> <p>→ Examiner obélisque: → Sinon: FAUCON ZOMBIE: ENDURANCE 9 2 à 6: – 3 ENDURANCE / 7 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi Vainqueur: 7 10 12</p> <p>→ Tour: 7 10 12 → Obélisque: DÉMONS: ENDURANCE 12 2: – 12 END. / 3: – 9 END. / 4: – 6 END. / 5: – 3 END. / 6 à 12: – 3 END. aux ennemis Vainqueur: 7 10 12</p>
<p>7</p>	<p>4</p>	<p><b>Porte de fer:</b> → Contourner statues: Lancer 2 dés → Si &gt; PSI: FIN DU JEU</p> <p>→ Si ≤ PSI: BASILIC: ENDURANCE 12 2: FIN DU JEU / 3 à 6: – 3 END. / 7: – 3 END. à l'ennemi / Deuxième fois 7: FIN DU JEU / 8 à 12: – 3 END. à l'ennemi Vainqueur:</p> <p>→ Porte d'or: 10 → Porte de bois: 12</p> <p>→ Autre pièce: 8 → Emporter tête: + tête basilic 8</p>
<p>8</p>	<p>206</p>	<p><b>Squelette:</b> → Se diriger vers personnage: → Sinon: SQUELETTE: ENDURANCE 9 2 à 6: – 3 ENDURANCE 7 à 12: – 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: Enduire armure de cire 9</p> <p>→ Contourner table: 9</p> <p>→ Tête basilic: FIN DU JEU</p>
<p>9</p>	<p>136</p>	<p><b>Dragon:</b> → Sinon: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: → Tête basilic: – tête basilic</p> <p>→ Si &gt; HABILITÉ: – 8 ENDURANCE → Sinon: → S'emparer œuf: + œuf en or, mais – tous les objets – 1 HABILITÉ</p> <p>→ Enduit armure de cire: → Fuite: FIN DU JEU</p> <p>→ Attaquer: DRAGON: ENDURANCE 15 2 à 4: – 5 END. / 5 à 7: – 3 END. / 8 à 12: – 3 END. à l'ennemi Vainqueur: → Quitter: Lancer 2 dés</p> <p>→ Si ≤ HABILITÉ: 13 15 → Si &gt; HABILITÉ: – 2 END. / – 1 HAB. 13 15</p>
<p>10</p>	<p>96</p>	<p><b>Porte d'or:</b> → Vers voûte: → Examiner pierres: GUERRIER DE CRYSTAL: ENDURANCE 12 2 à 6: – 3 END. / 7 à 12: – 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 11</p> <p>→ S'emparer dague: Lancer deux dés → Si ≤ PSI: → Pièce au-delà voûte: 11</p> <p>→ Si &gt; PSI: FIN DU JEU</p>



<p>11</p>	<p>87</p>	<p><b>Tigresse-garou:</b> → <u>Adresser parole:</u> TIGRESSE-GAROU: ENDURANCE 12 2 ou 3: - 4 END. / 4 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemie</p> <p>→ <u>Chercher cadeau:</u>          → <u>Médaille avec mèche cheveux:</u> + dague volante (13 15)          → <u>Cruche de vin:</u>          → <u>Boule bilboquet:</u>          → <u>S'éclipser:</u> (13 15)          → <u>Rester:</u></p> <p>→ <u>Vainqueur:</u>          → <u>Prendre dague:</u> + dague volante (13 15)          → <u>S'en désintéresser:</u> (13 15)</p>
<p>12</p>	<p>106</p>	<p><b>Porte de bois:</b> → <u>Corridor:</u> Lancer 2 dés → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> Lancer 2 dés          → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> - 3 ENDURANCE (13 15)          → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> (13 15)</p> <p>→ <u>Chercher objet:</u>          → <u>Porte d'or:</u> (10)          → <u>Porte de fer:</u> (7)          → <u>Boule bilboquet:</u> (13 15)</p>
<p>13</p>	<p>83</p>	<p><b>Ravin:</b> → <u>Sauter:</u> → <u>Couper branches:</u> QUATRE BRANCHES ÉTRANGLEUSES          2 à 4: - 6 ENDURANCE / 5 à 7: - 3 ENDURANCE / 8 à 10: - 1 branche / 11 ou 12: - 2 branches</p> <p>→ <u>Sac de glands:</u> (14)          → <u>Sauter de l'arbre:</u> - 3 ENDURANCE (14)          → <u>Vainqueur:</u> (14)</p>
<p>14</p>	<p>239</p>	<p><b>Égouts:</b> Lancer deux dés → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> - 2 ENDURANCE / Lancer deux dés → <u>Si &gt; HABIL.:</u> - 2 ENDUR.          → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u>          ORQUE: ENDURANCE 9          2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi  <u>Vainqueur:</u> + 6 ENDURANCE (16)</p> <p>→ <u>Si ≤ HABILITÉ:</u>          ORQUE: ENDURANCE 12          2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi  <u>Vainqueur:</u> + 6 ENDURANCE (16)</p>
<p>15</p>	<p>292</p>	<p><b>Fantôme:</b> Lancer deux dés → <u>Si ≤ PSI:</u> + mauvais conseils → <u>Se satisfaire:</u> ARAIGNÉE GÉANTE: END. 6          → <u>Chercher à savoir:</u> 2: FIN DU JEU          3 à 5: - 3 ENDURANCE          6 à 12: - 3 END. ennemie  <u>Vainqueur:</u> (16)</p> <p>→ <u>Si &gt; PSI:</u> FIN DU JEU</p>
<p>16</p>	<p>153</p>	<p><b>Appartements:</b> → <u>Ouvrir fenêtre:</u> → <u>Progresser corniche:</u> Lancer 2 dés → <u>Si &gt; PSI:</u> FIN DU JEU          → <u>Si ≤ PSI:</u> (17 25)</p> <p>→ <u>Ouvrir porte / Pénétrer pièce:</u>          → <u>Pénétrer pièce:</u> (17 25)          → <u>S'intéresser au mur:</u>          → <u>Voir fontaine:</u> → <u>Diriger porte:</u> (17 25)          → <u>Saisir bottes:</u>          MONSTRE LIQUIDE: ENDURANCE 9          2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi  <u>Vainqueur:</u> + bottes magiques / + 3 HABILITÉ (17 25)</p>



17	20	<p><b>Laboratoire:</b> → Ouvrir porte: + antidote → Potion du diable: + 10 ENDURANCE 18</p> <p>Continuer chemin: 18 → Élixir aérien: FIN DU JEU</p>
18	167	<p><b>Ogre:</b> → Se ruer sur ogre: Lancer 2 dés → Si &gt; HABILITÉ: - 3 ENDURANCE / OGRE: ENDUR. 12 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Cruche de vin: + pelote de fil</p> <p>Revenir: + fémur humain 25</p> <p>Pas pris pelote de fil: 19 23 24</p> <p>Porte derrière table: 19 23 24</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Frapper ogre: OGRE: ENDURANCE 6 2 à 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Fuite: 25</p> <p>Vainqueur: + pelote de fil + fémur humain + chaîne avec clef cuivre</p> <p>Pris pelote de fil: 19 23 24</p> <p>Sinon: 19 23 24</p>
19	250	<p><b>Minotaure:</b> → Libérer: → Sinon: MINOTAURE: ENDUR. 12 / 2 à 4: - 6 END. / 5 à 7: - 3 ENDUR. 8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p>Vers voûte: 20</p> <p>Fémur humain: → Revenir sur ses pas: Pelote de fil: 25</p> <p>Sinon: 24</p> <p>Poursuivre jeune homme: 20</p> <p>Vainqueur: + cornes Minotaure</p>
20	75	<p><b>Citerne:</b> → Corne Minotaure: + 10 ENDURANCE 21 § 212</p> <p>Sinon: 21 § 273</p>
21	212 273	<p><b>Jeune homme:</b> Lancer deux dés → Si ≤ HABILITÉ: JEUNE HOMME: ENDURANCE 9 2 à 5: - 2 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Si &gt; HABILITÉ: → Vainqueur: Pelote de fil: 22</p> <p>Jeune homme: JEUNE HOMME: ENDURANCE 9 2: FIN DU JEU / 3 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Vainqueur: → Demi-tour: 22</p> <p>Sinon / Poursuivre: 30 § 91</p>
22	229	<p><b>Mort vivant:</b> MORT VIVANT: END. 9 / 2 à 7: - 3 END. / 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi / Vainqueur: 24</p>
23	218	<p><b>Minotaure:</b> MINOTAURE: ENDUR. 12 / 2 ou 3: - 6 END. / 4 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Vainqueur: + cornes Minotaure</p> <p>Revenir pièce ogre: → Pelote de fil: 25</p> <p>Sinon: 24</p> <p>Porte extrémité caverne: 20</p>

<p>24</p>	<p>185</p>	<p><b>Rat géant:</b> RAT GÉANT: ENDURANCE 12 / <u>2 à 5:</u> - 3 ENDURANCE / <u>6 à 12:</u> - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p style="text-align: center;"> <u>Vainqueur avec morsure:</u>      <u>Vainqueur sans morsure:</u>              Sinon:      Antidote:              - 2 dés ENDURANCE      30 § 91              - 2 HABILITÉ 30 § 91      30 § 91         </p>
<p>25</p>	<p>128</p>	<p><b>Homme-lézard:</b></p> <p><u>Inventer mot de passe:</u> + mot de passe «Ombre»</p> <p><u>Dégainer arme:</u>          HOMME LÉZARD: ENDURANCE 9  <u>2 à 6:</u> - 3 ENDURANCE  <u>7 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi</p> <p><u>Vainqueur:</u>          + <b>clef de bronze</b>          + liquide noir (encre)</p> <p><u>Imiter voix:</u>      <u>Se ruer dans alcôve:</u>      <u>Poursuivre chemin:</u>          Lancer un dé      dans alcôve:      chemin:          1 ou 2:      3 à 6:      26          FIN DU JEU      + parchemin      (END. = niveau de départ) 26</p> <p><u>Imiter voix:</u>      <u>Se ruer dans pièce:</u>      <u>Ne pas prêter attention:</u>          Lancer un dé      dans pièce:      attention:          3 à 6:      1 ou 2:      26          Combattre:      Tirer levier: 26          HOMME LÉZARD: END. 9  <u>2 à 6:</u> - 3 ENDURANCE  <u>7 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi</p> <p><u>Vainqueur:</u>          + <b>clef de bronze</b> / + encre noire          + parchemin (END. = niveau de départ) 26</p>
<p>26</p>	<p>59</p>	<p><b>Harpie:</b></p> <p><u>Lié amitié avec Faucon d'or:</u> HARPIE: ENDURANCE 12  <u>2 à 4:</u> - 3 ENDURANCE et - 1 PSI  <u>5 ou 6:</u> - 2 ENDURANCE  <u>7 à 12:</u> - 4 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p><u>Vainqueur:</u> 27</p> <p><u>Sinon:</u>          ÊTRE PUTRIDE: ENDURANCE 12  <u>2 ou 3:</u> - 4 END. et - 1 PSI  <u>4 à 7:</u> - 3 ENDURANCE  <u>8 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi</p> <p><u>Vainqueur:</u> 27</p>
<p>27</p>	<p>290</p>	<p><b>Guerrier de bronze:</b></p> <p><u>Sinon:</u>      <u>Enfoncer:</u> - 2 ENDURANCE          - 1 HABILITÉ</p> <p><u>Clef de bronze:</u>      <u>Poursuivre chemin:</u>      <u>Ouvrir coffret:</u>          Adresser parole:      Quitter:      GUERRIER DE BRONZE:          + potion invisibilité      28 § 150      ENDURANCE 15          28 § 264      28 § 150      <u>2 à 6:</u> - 4 ENDURANCE  <u>7 à 9:</u> - 1 END. et  <u>10 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi</p> <p><u>Fuite:</u>      <u>Vainqueur:</u>          28 § 150      28 § 150</p>
<p>28</p>	<p>150  264</p>	<p><b>Bloc de pierre:</b></p> <p><u>Actionner levier:</u> Lancer deux dés</p> <p><u>Oreille contre porte:</u></p> <p><u>Ouvrir porte:</u></p> <p><u>Tirer levier:</u> Lancer deux dés</p> <p><u>Examiner lieu:</u></p> <p><u>Oreille contre porte:</u></p> <p><u>Demander tirer levier:</u> 29</p> <p><u>Pénétrer pièce:</u>      <u>Mot de passe:</u> 29</p> <p><u>Sinon:</u> voir page suivante</p> <p><u>Si ≤ HABILITÉ:</u> 29</p> <p><u>Si &gt; HABILITÉ:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Mot de passe:</u> Lancer 2 dés</p> <p><u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>

		<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">SINON:</p> <p style="text-align: center;">ZOMBIE: ENDURANCE 9 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p style="text-align: center;">Vainqueur:</p> <p style="text-align: center;">Ne pas tenir compte: FIN DU JEU      Suivre conseil: 29</p>
29	88	<p><b>Sorcière:</b> → Ouvrir porte: → Fouiller: + bocal avec crapauds / + collier de pattes d'araignées / + crâne transformé en chandelier / + parchemins / + <b>poupée d'argile</b></p> <p>↳ Poursuivre: 30 § 43</p> <p style="text-align: right;">Voir sorcière: Poursuivre: 30 § 43</p> <p style="text-align: right;">↳ Hurler: FIN DU JEU</p> <p style="text-align: right;">↳ Endurer supplice: - 1 ENDURANCE 30 § 43</p>
30	91	<p><b>Nain:</b> → Chaîne avec clef cuivre: → Dague volante: 31 32 33</p> <p>↳ Sinon: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: → Sinon: Lancer 2 dés</p> <p>↳ Si &gt; HABILITÉ: - 4 ENDURANCE →</p> <p style="text-align: right;">Si &gt; PSI: FIN DU JEU</p> <p style="text-align: right;">Si ≤ PSI: - 2 ENDURANCE</p> <p style="text-align: right;">NAIN: ENDURANCE 9</p> <p style="text-align: right;">2 à 6: - 3 ENDURANCE</p> <p style="text-align: right;">7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</p> <p style="text-align: right;">Vainqueur: 31 32 33</p> <p>↳ Bondir par surprise: →</p> <p>↳ <b>Nain:</b> → Objet: → Dague volante: 31 32 33</p> <p>↳ Poupée d'argile: 31 32 33</p> <p>↳ Potion invisibilité: → Trois issues: 31 32 33</p> <p>↳ Coup d'épée: NAIN: ENDURANCE 6</p> <p style="text-align: right;">2 ou 3: - 6 END. / 4 à 7: - 3 END.</p> <p style="text-align: right;">8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi</p> <p style="text-align: right;">Vainqueur: 31 32 33</p>
31	256	<p><b>Vampires:</b> → Rejoindre discussion: → Écouter: → Se ruer: → Distancer: FIN DU JEU</p> <p>↳ Paravent: FIN DU JEU</p> <p>↳ Boire vin: FIN DU JEU</p> <p>↳ Faire face: → Escalier gauche: 32</p> <p>↳ Faire face: → Escalier milieu: 33</p> <p>↳ Escalier gauche: 32</p> <p>↳ Escalier milieu: 33</p>
32	148	<p><b>Banquet:</b> → Refuser: GOULE MAJORDOME: ENDURANCE 9 / 2 ou 3: - 6 ENDURANCE</p> <p style="text-align: right;">4 à 6: - 2 ENDURANCE</p> <p style="text-align: right;">7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p style="text-align: right;">Vainqueur:</p> <p>↳ Tendre manteau: → Accepter: → Ouvrir porte: → Escalier de droite: 31</p> <p>↳ Avaler: FIN DU JEU</p> <p>↳ Réclamer vin: 33</p> <p>↳ S'éloigner: → Escalier central: 33</p>



<p>33</p>	<p>270</p>	<p><b>Femme fantôme:</b> → <u>Accepter gantelet:</u> → <u>Se séparer anneau:</u> – anneau servante Valafor + gantelet de faiblesse – 1 force d'attaque 34</p> <p>→ <u>Refuser:</u> → <u>Refuser:</u> → Lancer deux dés → <u>Si ≤ PSI:</u> 34</p> <p>→ <u>Si &gt; PSI:</u> FIN DU JEU</p>
<p>34</p>	<p>267</p>	<p><b>Seigneur de l'ombre:</b> → <u>Se précipiter:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Objet:</u></p> <p>→ <u>Potion invisibilité:</u> SEIGNEUR OMBRE: ENDUR. 15 2: FIN DU JEU / 3 ou 4: – 4 END. / 5 à 7: – 2 END. / 8 à 10: – 3 END. à l'ennemi / 11 ou 12: – 6 END. à l'ennemi Après deux assauts: → <u>Anneau servante Valafor:</u> Lancer deux dés → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Anneau servante Valafor:</u> Lancer 2 dés → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> SEIGNEUR DE L'OMBRE: ENDURANCE 18 (– points déjà perdus) 2 à 4: – 4 ENDURANCE / 5 à 7: – 2 ENDURANCE 8 à 10: – 3 ENDURANCE à l'ennemi / 11 ou 12: – 10 ENDUR. à l'ennemi Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ <u>Dague volante:</u> – 3 END.</p> <p>→ <u>Lié amitié avec Faucon d'or:</u> SEIGNEUR DE L'OMBRE: ENDURANCE 18 2: FIN DU JEU / 3 ou 4: – 4 END. / 5 à 7: – 2 END. 8 à 10: – 3 ENDURANCE à l'ennemi 11 ou 12: – 6 ENDURANCE à l'ennemi Après deux assauts: → <u>Anneau servante Valafor:</u> Lancer deux dés → <u>Si &gt; HABILITÉ:</u> – 15 ENDURANCE SEIGNEUR DE L'OMBRE: END. 18 (– pts déjà perdus) 2 à 4: – 4 ENDURANCE / 5 à 7: – 2 ENDURANCE 8 à 12: – 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>