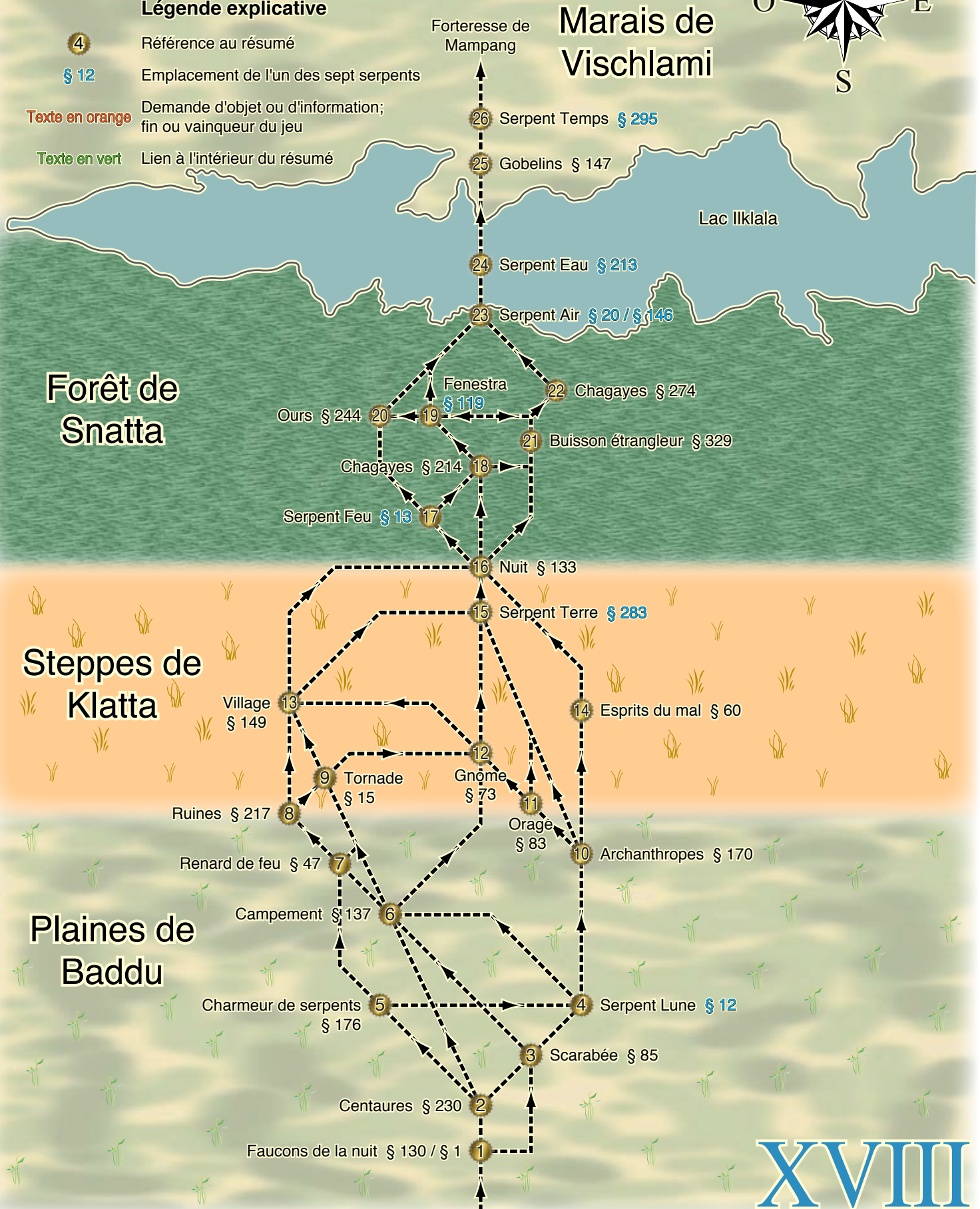


Les Sept serpents

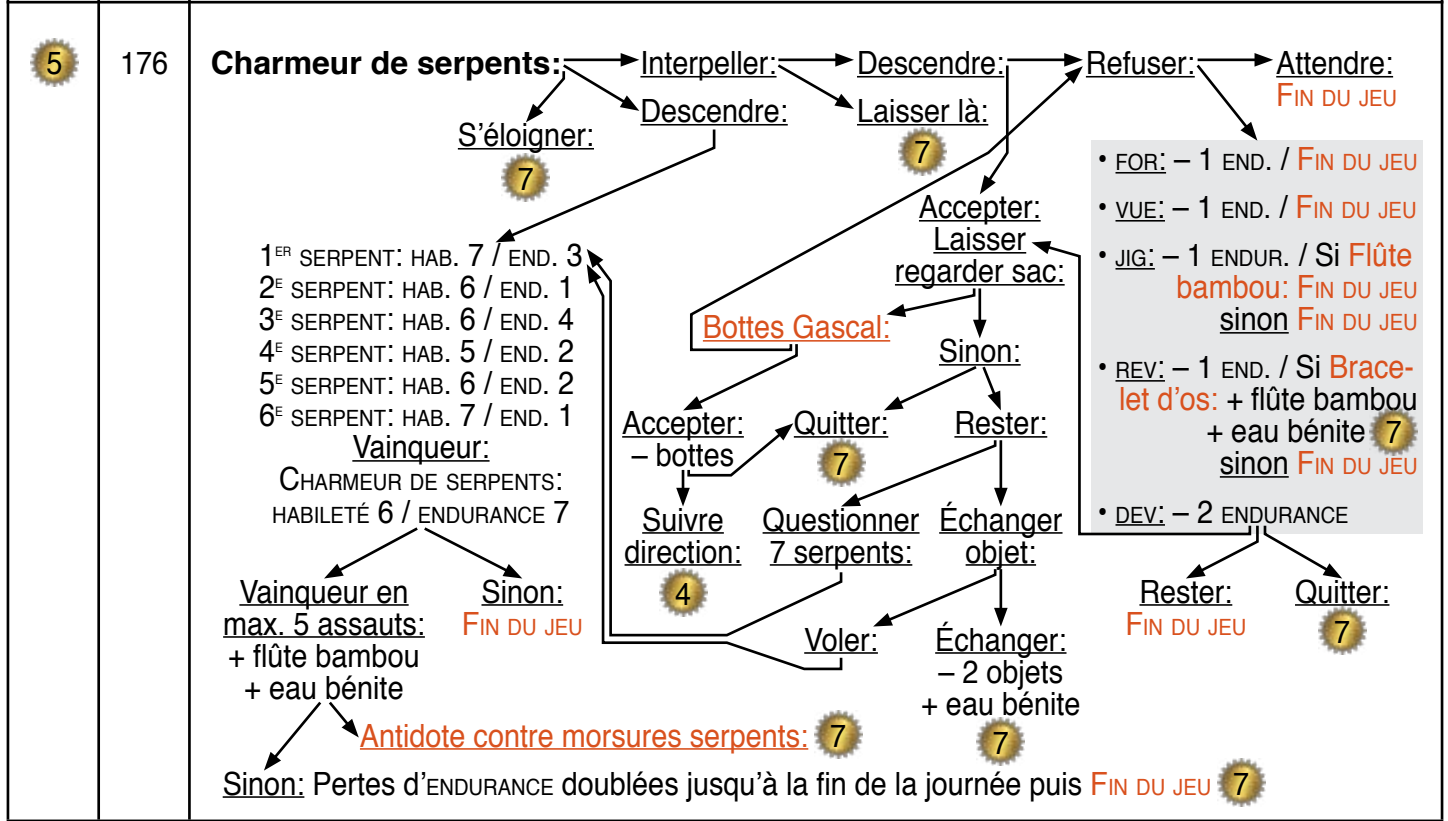
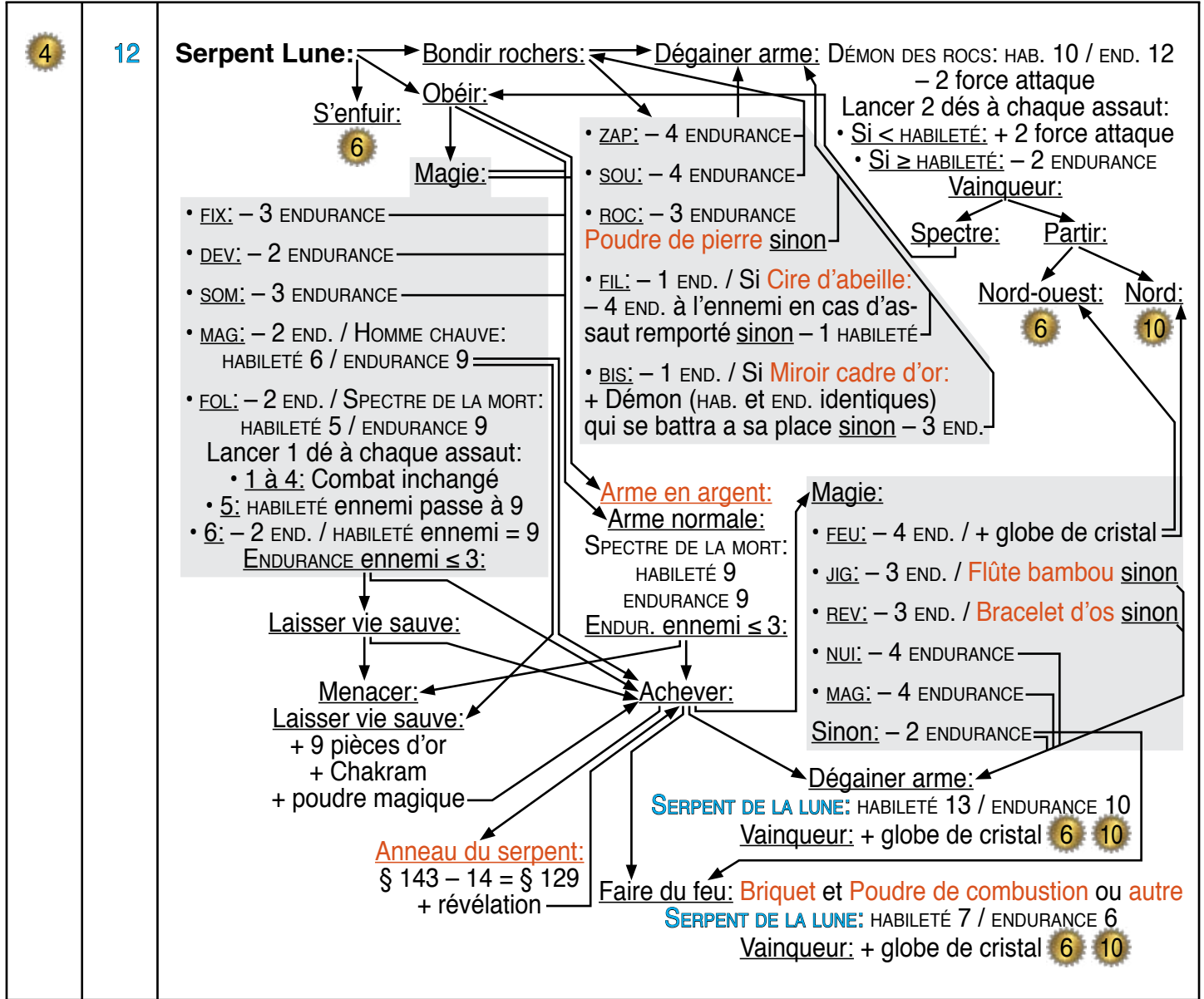


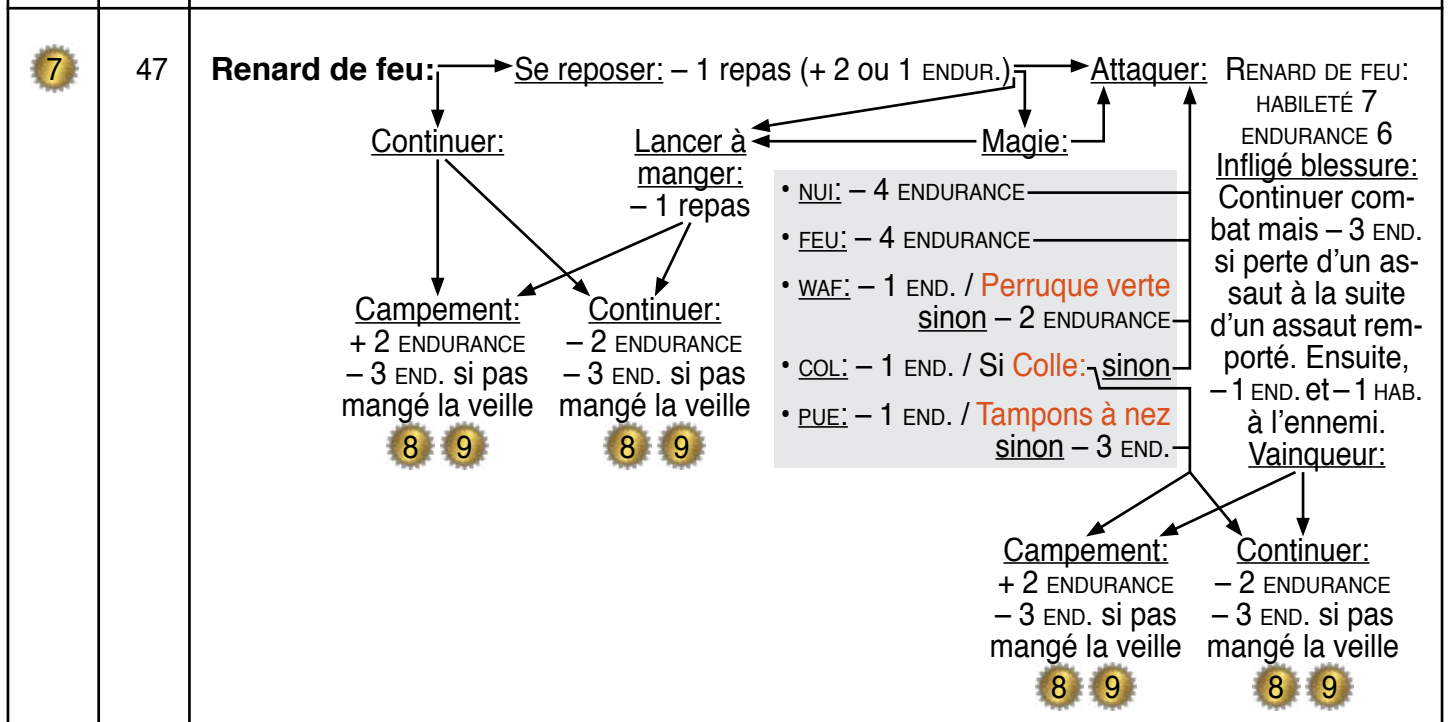
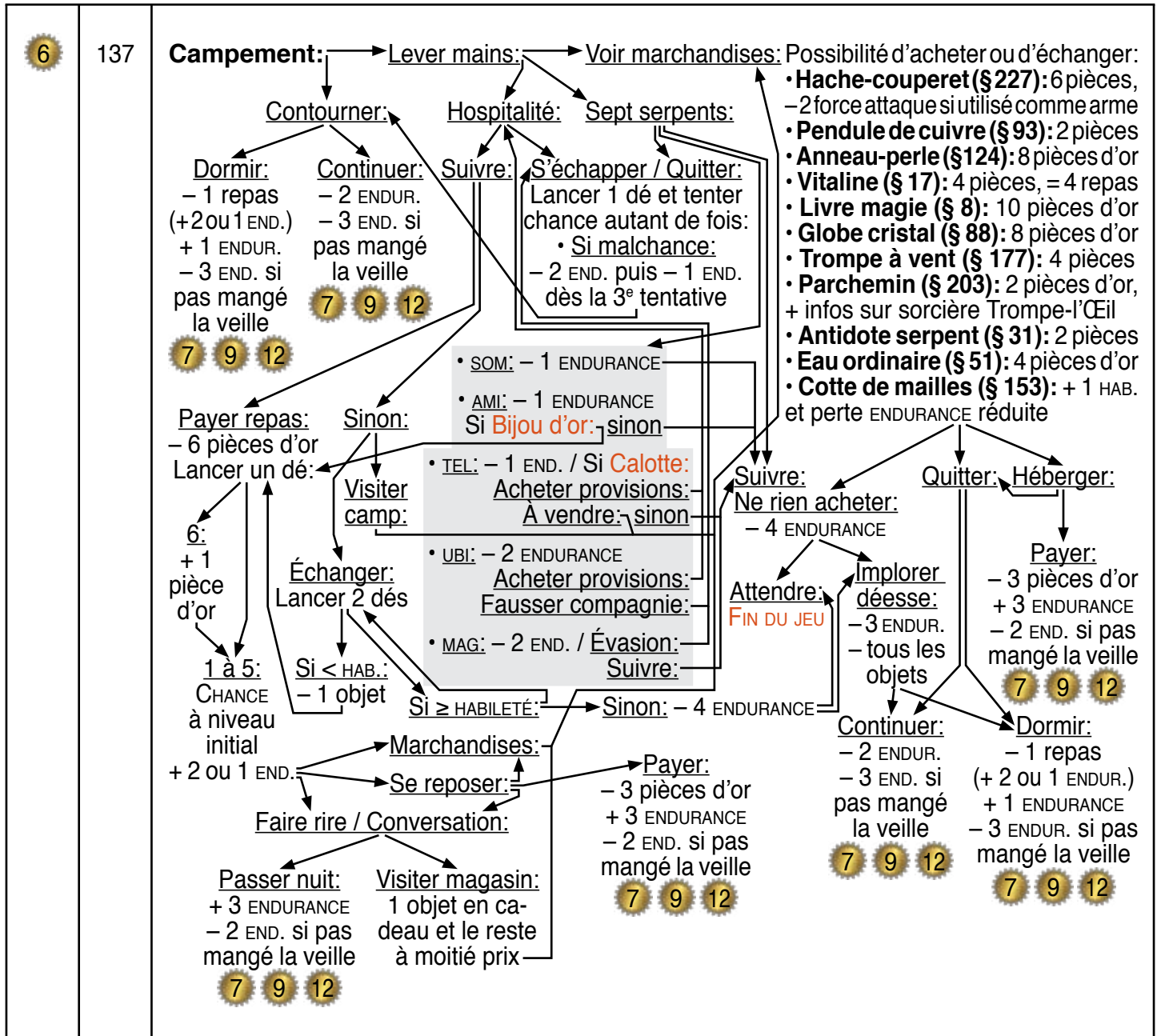
Légende explicative

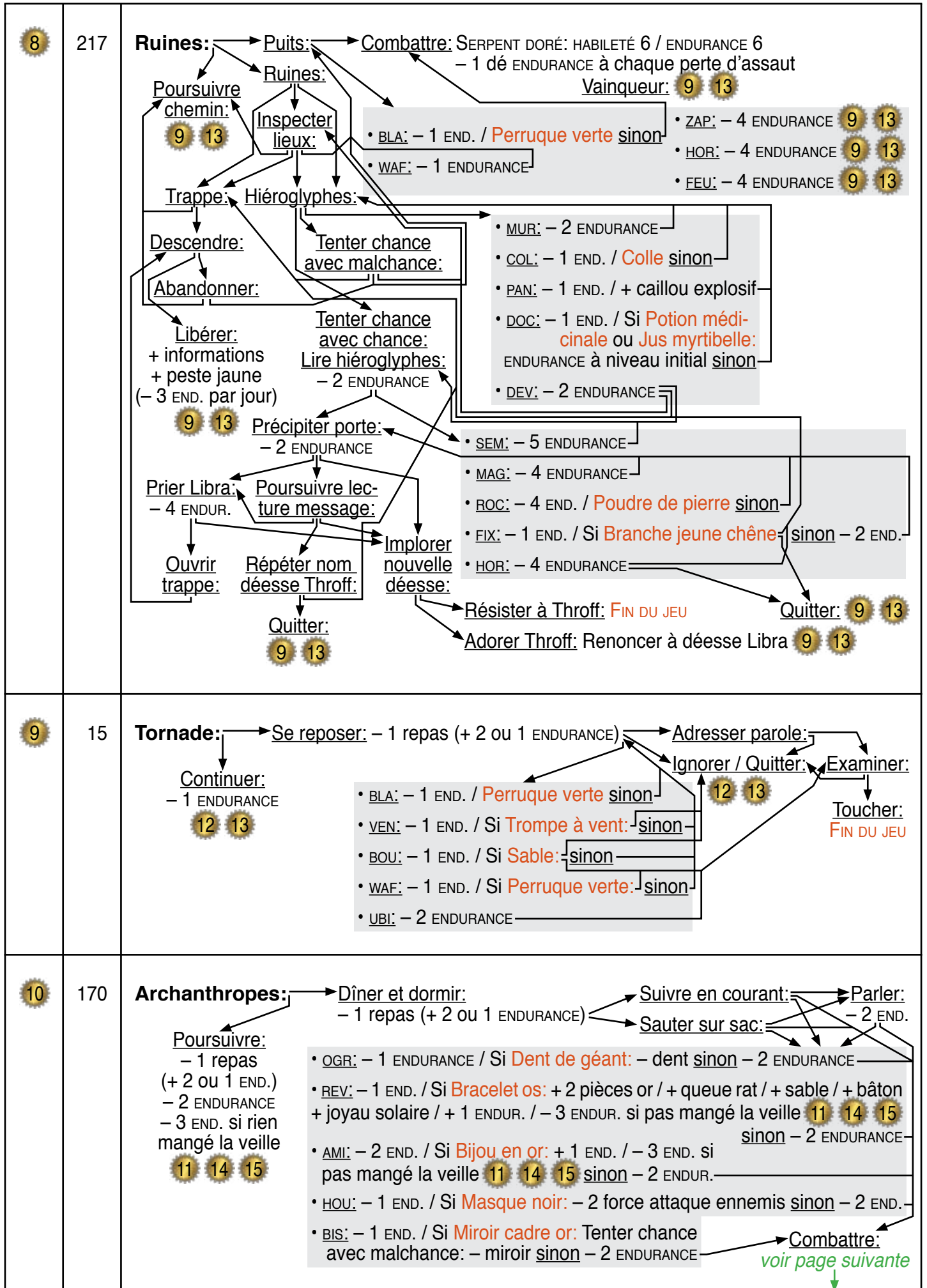
- 4 Référence au résumé
- § 12 Emplacement de l'un des sept serpents
- Texte en orange Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert Lien à l'intérieur du résumé



<p>1</p> <p>130</p>	<p>1</p>	<p>Faucons de la nuit:</p> <p>Pour faire usage de l'Anneau du serpent, ôter 14 au n° de § lors de rencontres avec les sept serpents (aux § se terminant par 3)</p> <p>Arme: 1^{ER} FAUCON DE LA NUIT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 2^E FAUCON DE LA NUIT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 3^E FAUCON DE LA NUIT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 4^E FAUCON DE LA NUIT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 4</p> <p>• MUR: - 4 ENDUR. • NUI: - 3 ENDUR. • FIX: - 3 ENDUR. / Sable sinon • BOU: - 3 END. / Sable sinon • LOI: - 4 ENDUR.</p> <p>Après 3 assauts: + but de la mission / + conseils - 1 repas / + 2 ENDURANCE</p> <p>Nord: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) + informations + 3 ENDURANCE + trompe à vent</p> <p>Est: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) + informations + 3 ENDURANCE + trompe à vent</p> <p>Dormir: + 3 ENDURANCE (sauf si rien mangé la veille)</p> <p>Sinon: - 2 ENDURANCE et - 3 ENDUR. si pas mangé la veille</p> <p>Piste principale:</p> <p>Nord:</p>
<p>2</p> <p>230</p>	<p>230</p>	<p>Centaures:</p> <p>Amical: - 1 repas / + 1 ENDURANCE</p> <p>Hostile: - 1 repas / - 1 ENDURANCE</p> <p>Dégainer arme: - 1 repas / - 1 ENDURANCE</p> <p>Magie: Lancer un dé 3 fois: Si 1 à 3: - 3 ENDUR.</p> <p>Attaquer: Lancer un dé 3 fois: Si 1 ou 2: - 2 ENDUR. Si atteint par 2 ou 3 flèches: - 2 HAB. durant ce combat 1^{ER} CENTAURE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 2^E CENTAURE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 3^E CENTAURE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8</p> <p>Atteint par 3 flèches: - tous les objets et provisions</p> <p>Vainqueur des trois ennemis: + 4 pièces d'or + sable + perruque verte</p> <p>Tué 2 ennemis et blessé le troisième: + information + 4 pièces d'or + sable</p> <p>Attendre: Lancer un dé 3 fois: Si 1 à 3: - 3 ENDUR.</p> <p>Nord-est:</p> <p>Nord-ouest:</p> <p>• FOL: - 2 END. / - 1 centaure • ROC: - 1 END. / Lancer 1 dé: Si 1 à 3 - 2 END. • CHU: - 2 END. / Lancer 1 dé: Si 1 à 3 - 2 END. • CLE: - 2 END. / Lancer 1 dé: Si 1 à 3 - 2 END. • BOF: - 2 END. / HAB. d'un centaure réduite à 1</p> <p>Nord-ouest:</p> <p>Nord-nord-ouest:</p> <p>Nord-est:</p>
<p>3</p> <p>85</p>	<p>85</p>	<p>Scarabée: Tenter chance</p> <p>Chance: - 1 repas / + 1 ENDURANCE</p> <p>Malchance: - 1 objet</p> <p>Magie: - 1 repas / - 1 ENDURANCE</p> <p>Arme: SCARABÉE DE BADDU: HABILITÉ 7 / ENDUR. 9 Porté un premier coup: - 1 ENDURANCE / Poursuivre combat Lancer un dé à chaque assaut remporté: • 1: - 3 ENDUR. • 2: - 2 ENDUR. et - 1 HABILITÉ • 3: - 2 ENDUR. • 4: - 1 ENDUR. / 5 ou 6: néant</p> <p>Vainqueur: + poudre de pierre</p> <p>• SOU: - 4 ENDURANCE • MAG: - 4 ENDURANCE • ZAP: - 4 END. / + 4 force d'attaque au Scarabée durant le 1^{er} assaut • GRO: - 2 END. / HAB. doublée durant ce combat • LUX: - 1 END. / Si Joyau solaire: sinon - 3 END.</p> <p>Nord-est:</p> <p>Nord-ouest:</p>







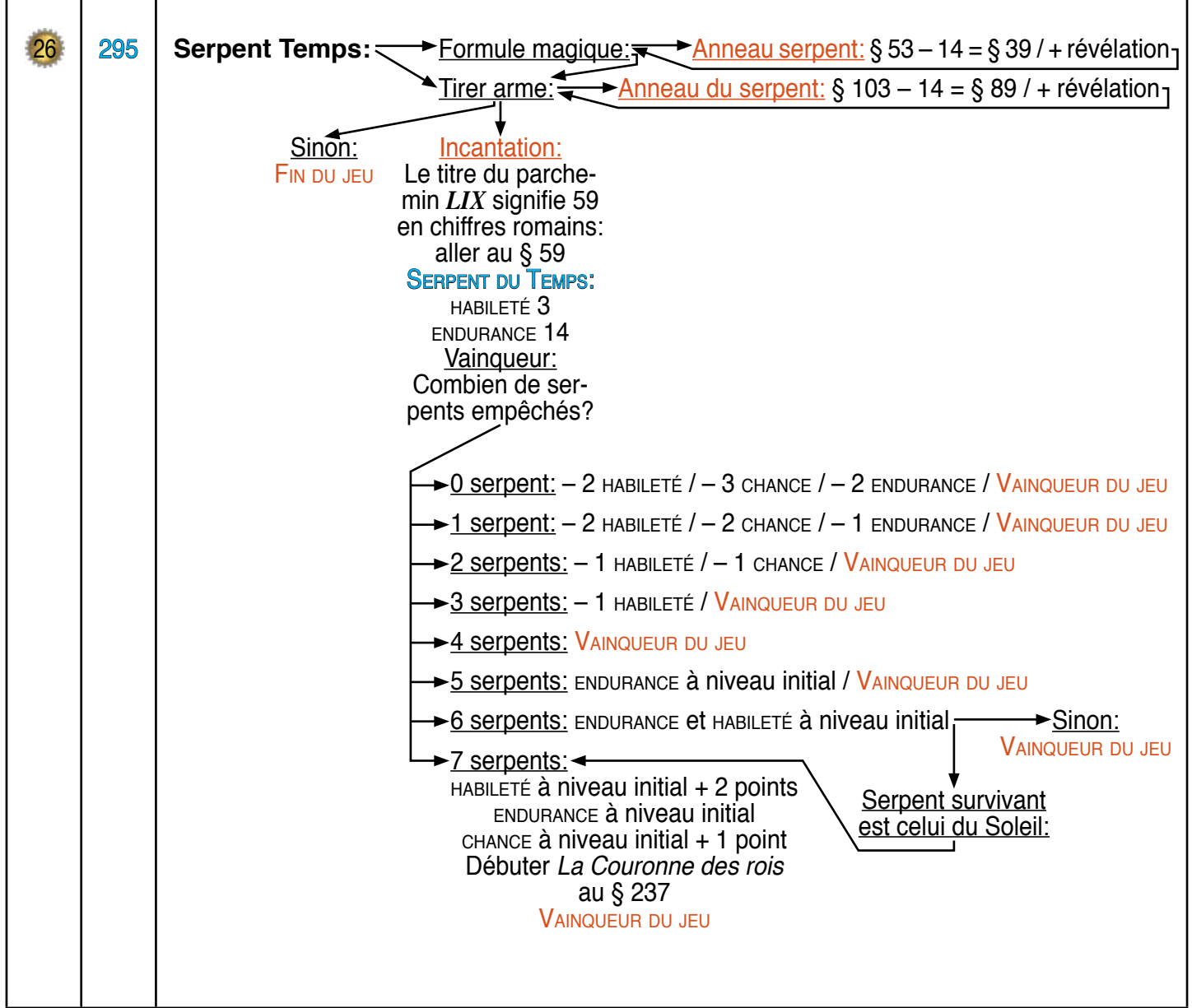
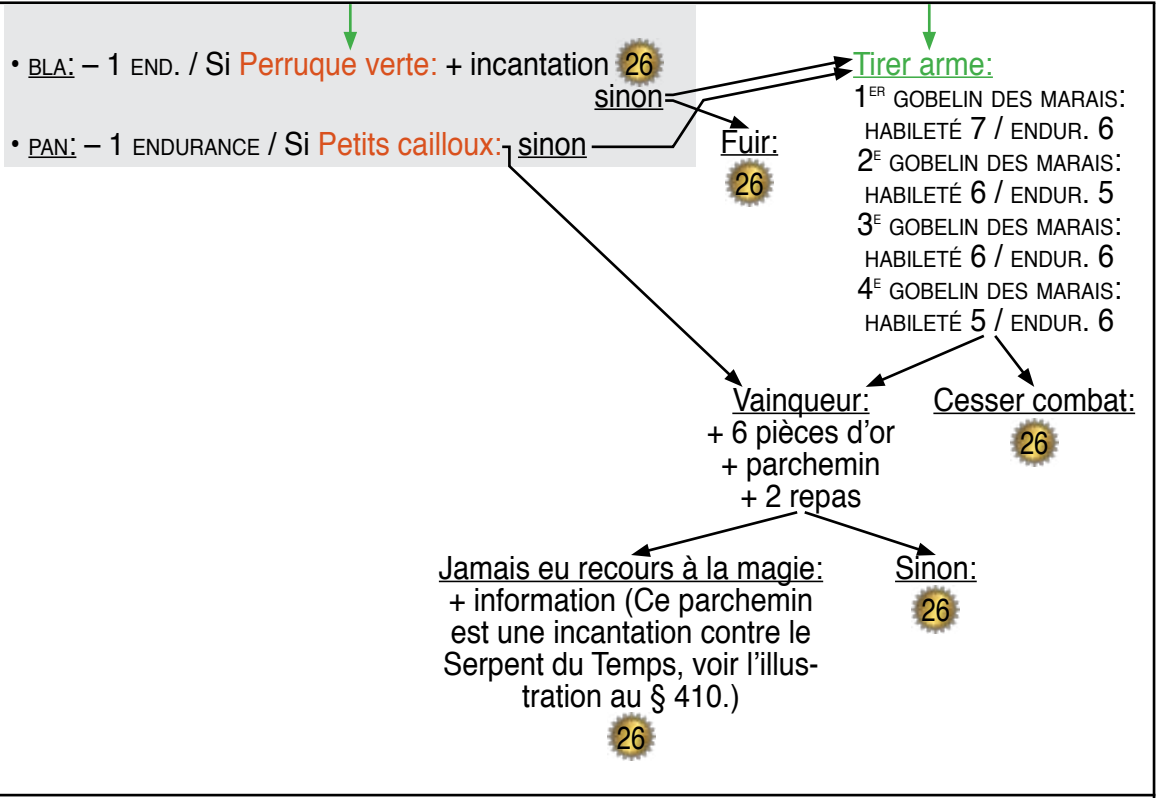
		<p style="text-align: right;">Combattre:</p> <p>1^{ER} ARCHANTHROPE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 2^E ARCHANTHROPE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 3^E ARCHANTHROPE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7</p> <p style="text-align: center;">Vainqueur:</p> <p>+ 2 pièces d'or / + queue de rat / + sable + bâton / + joyau solaire / + 1 ENDURANCE - 3 ENDURANCE si pas mangé la veille</p> <p style="text-align: center;">11 14 15</p>
<p>11</p>	<p>83</p>	<p>Orage:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'abriter: lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> 1 ou 2: - fioles / - miroirs / - objets en papier 3 ou 4: Tenter chance → Malchance: - 2 END. 5 ou 6: → Chance: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Poursuivre route: - objets en papier Lancer 3 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≥ HABILITÉ: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Si < ENDURANCE: - 1 ENDURANCE (- 2 END. et - 2 HAB. le lendemain, puis - 3 END. et - 1 HAB. chaque matin suivant) → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Nord-ouest: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> Si ≥ HABILITÉ: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Si < HABILITÉ: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) <p style="text-align: center;">12</p>
<p>12</p>	<p>73</p>	<p>Gnome:</p> <ul style="list-style-type: none"> Continuer pour voir: <ul style="list-style-type: none"> Traiter en ennemi: <ul style="list-style-type: none"> Refuser: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Laisser passer: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Traiter en ami: <ul style="list-style-type: none"> Faire un cadeau: - 1 objet important <ul style="list-style-type: none"> Autre objet: Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> 6 / 5 ou 6: + conseils + fiole / + bâton ophidien en jeune chêne (- 2 HABILITÉ aux serpents combattus) + 2 CHANCE → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) 4 ou 5 / 2 à 4: + conseils + fiole → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) 1 à 3 / 1: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Objet magique: Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> 1 à 3 / 1: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Autre objet: - 1 autre objet important + 2 points au lancer de dés Partir: → - 1 repas (+ 2 ou 1 END.) Donner leçon: - 3 ENDURANCE Autre direction: 13 15
<p>13</p>	<p>149</p>	<p>Village:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entrer: <ul style="list-style-type: none"> Accepter invitation: Si manger + 2 ou 1 ENDURANCE → Magie: <ul style="list-style-type: none"> RES: - 4 ENDURANCE SOU: - 4 ENDURANCE LOI: - 4 ENDURANCE BOE: - 2 END. / - 3 HAB. à l'ennemi HOU: - 1 END. / Si Masque noir: 16 sinon - 2 ENDURANCE Poursuivre route: 16 Contourner par nord-est: 15 Arme: CHAMPION DES ARCHANTHROPE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 8 Vainqueur: 16

<p>14</p>	<p>60</p>	<p>Espirits du mal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se précipiter vers forêt: → Ignorer: 16 Se joindre: → S'arrêter: → Révéler nature: -1 HABILITÉ 16 Écouter: → Répéter: FIN DU JEU Plan pour quitter: → S'arrêter: 16 S'abstenir: → Reconsidérer: FIN DU JEU S'obstiner: 16 Quitter: 16
<p>15</p>	<p>283</p>	<p>Serpent Terre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre repas: -1 repas (+2 ou 1 END.) → Ne pas se restaurer: -1 ENDURANCE • MAG: -2 ENDURANCE • LEN: -2 ENDURANCE • NUI: -3 ENDURANCE • VEN: -1 END. / Trompe à vent sinon -2 END. • ECU: -1 END. / Si Pièce d'or: Pas de perte d'END. sinon -2 ENDURANCE Courir: -1 dé ENDURANCE Possibilité de tenter chance: pertes d'ENDUR. divisées par deux si chance / -1 ENDURANCE Attendre: -2 ENDURANCE S'extraire fosse: Lancer 2 dés • BAG: -6 ENDURANCE • HOR: -5 ENDURANCE • FIX: -4 ENDURANCE • DOC: -1 END. / Si Potion médicinale ou Jus myrtibelle: END. à niveau initial sinon -1 ENDURANCE • BOU: -1 END. / Si Sable: sinon -1 ENDURANCE Si < HABILITÉ: Tenter chance Chance: -1 ENDUR. Malchance: -2 ENDURANCE Année du serpent: § 263 - 14 = § 249 + révélation Débarrasser serpent: Serpent de la Terre: <ul style="list-style-type: none"> • LEN: -2 ENDURANCE • MOU: -2 ENDURANCE • VEN: -1 ENDURANCE Si Trompe à vent: 16 • SOM: -1 END. / Si Pendule cuivre: - pendule sinon -3 ENDURANCE • VOL: -1 END. / Si Médaillon pierreries: 16 sinon -3 END. Endroit sûr: -2 ENDURANCE Dévier rocher: -2 ENDURANCE Implorer Libra: -3 ENDURANCE Couper jambe: FIN DU JEU • HOR: -4 ENDURANCE • LUX: -1 ENDURANCE • VUE: -1 END. / Globe cristal sinon • OGR: -1 END. / Si Dent géant: sinon • ZAP: -4 ENDURANCE Mains nues: Tenter chance Malchance: -3 ENDUR. Chance: Lancer 2 dés Abandonner: <ul style="list-style-type: none"> Si < HABILITÉ: 16 Si ≥ HABILITÉ: -3 ENDURANCE Arme: SERPENT DE LA TERRE: HABILITÉ 12 ENDURANCE 14 Vainqueur: 16 Quitter: 16
<p>16</p>	<p>133</p>	<p>Nuit:</p> <ul style="list-style-type: none"> Installer campement: -1 repas (+2 ou 1 ENDURANCE) / +3 ENDURANCE -3 ENDURANCE si pas mangé la veille Poursuivre route: -1 repas (+2 ou 1 ENDURANCE) / -2 ENDURANCE -3 ENDURANCE si pas mangé la veille Chemin gauche: 17 Chemin milieu: 18 Chemin droite: 21

<p>17</p>	<p>13</p>	<p>Serpent Feu: Échanger 1 objet contre 5 petits cailloux <i>ou</i> poignée d'herbe <i>ou</i> épaisses feuilles vertes à six lobes <i>ou</i> sable <i>ou</i> 2 repas <i>ou</i> poudre de pierre <i>ou</i> plumes jaunes.</p> <p>Suivre serpent: → Poursuivre chemin: 18 20</p> <p>Grimper: Lancer un dé → 5 ou 6: - 3 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ → 1 à 4: - 1 à 4 ENDURANCE</p> <p>Anneau du serpent: § 123 - 14 = § 109 + révélation</p> <p>Meilleure idée: →</p> <p>Quitter: 18 20</p> <p>Sable: SERPENT: HABILITÉ 5 ENDURANCE 6 Vainqueur: 18 20</p> <p>Bottes Gascals: Briquet amadou: →</p> <p>Se battre: - 2 HABILITÉ - 6 ENDURANCE SERPENT DU FEU: HABILITÉ 13 ENDURANCE 12 Vainqueur: 18 20</p> <p>Quitter: 18 20</p> <p>• ZAP: - 4 ENDURANCE • PUE: - 1 END. / Tampons à nez sinon - 3 ENDUR. • FEU: - 4 ENDURANCE • CHU: - 2 ENDURANCE • VEN: - 1 END. / Si Trompe à vent: + 2 HAB. durant ce combat sinon</p>
<p>18</p>	<p>214</p>	<p>Chagayes: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) → Découvrir origine: - 2 ENDURANCE → Partir: 19 21</p> <p>Reprendre route: - 3 ENDURANCE 19 21</p> <p>En savoir plus: →</p> <p>Dégainer arme: Lancer 1 dé qui détermine nombre de Chagayes à combattre. - 2 force d'attaque sauf pour l'assaut qui suit un assaut remporté. CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 Vainqueur: 19 21</p> <p>• GOB: Si Dents goblin: - 2 dents / - 2 END. sinon - 3 END. • INV: - 1 END. / Si Anneau perles: 19 21 sinon - 2 HABILITÉ • COL: - 1 END. / Si Colle: Tenter chance et - 1 Chagaye si chance sinon - 3 ENDURANCE • VUE: - 1 END. / Si Globe cristal: 19 21 sinon - 3 ENDUR. • HOR: - 4 ENDURANCE 19 21</p>
<p>19</p>	<p>119</p>	<p>Fenestra: → Ramper: → Ouvrir porte: → Suivre galerie: → Dégainer épée: - 1 ENDURANCE</p> <p>Continuer route: Quitter: 20 22 23</p> <p>• CLE: - 2 ENDURANCE • ZAP: - 4 ENDURANCE • TEL: - 1 END. / Calotte sinon • VUE: - 1 END. / Globe cristal sinon • PAN: - 1 END. / Petits cailloux sinon</p> <p>Dégainer arme: - 2 ENDURANCE → Partir: Forêt: Lac: Interrompre: 20 22 23</p> <p>Anneau du serpent: § 183 - 14 = § 169 + révélation</p> <p>Objet magique: + 1 objet magique à échanger contre 2 objets / + huile Serpent du Soleil est capturé</p> <p>Serpents: + infos → Lac: + sifflet - 1 objet <i>ou</i> - 1 pièce d'or</p> <p>Serpents: + infos → Choisir cadeau avant de partir: voir page suivante</p>

		<p style="text-align: right; color: green;">Choisir cadeau avant de partir:</p> <p>Potion médicinale: Éventuelles maladies sont guéries / + 2 CHANCE 20 22 23</p> <p>Amulette porte-bonheur: + amulette (CHANCE à niv. initial ou = 1 pièce d'or) 20 22 23</p> <p>Sifflet: + sifflet (se rendre au § 199 pour appeler le passeur du lac Ikklala) + 3 CHANCE 20 22 23</p>
20	244	<p>Ours: – 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) → Dégainer arme: OURS SAUVAGE: HABILITÉ 8 / ENDUR. 8</p> <p>Vainqueur: 23</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>• WAF: – 1 END. / Si Perruque verte: sinon – 2 ENDURANCE</p> <p>• FIX: – 1 END. / Si Branche jeune chêne: 23 sinon – 2 ENDURANCE</p> <p>• SIX: – 2 ENDURANCE</p> <p>• MOU: – 4 ENDURANCE</p> <p>• LOI: – 4 ENDURANCE 23</p> </div>
21	329	<p>Buisson étrangleur: → Tirer arme: Tenter chance → Malchance: → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Hache-couperet: 19 22</p> <p>Essence d'écorce: 19 22</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>• HOP: – 1 END. / Poudre jaune sinon</p> <p>• GOB: Si Dents Gobelins: + Gobelins – 1 ENDURANCE par Gobelins sinon Lancer 1 dé + nombre de Gobelins: si < 6: – 2 ENDUR. / si ≥ 6: 19 22</p> <p>• ROC: – 1 END. / Si Poudre de pierre: sinon</p> <p>• FEU: – 4 ENDURANCE</p> <p>• FIX: – 1 ENDURANCE / Si Branche jeune chêne: 19 22 sinon</p> </div> <p>Chance: BUISSON ÉTRANGLEUR: HABILITÉ 5 ENDURANCE 8 Pas de perte d'END. en cas d'assaut perdu → Après 5 assauts: → Vainqueur en max. 5 assauts: 19 22</p> <p>Implorer Libra: 19 22</p>
22	274	<p>Chagayes: → Dévaler sentier: – 2 ENDURANCE / CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 9 – 2 force d'attaque sauf pour l'assaut qui suit un assaut remporté</p> <p>Affronter: → Après 6 assauts: → Vainqueur en max. 6 assauts: 23</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>• GOB: Si 2 dents Gobelins: + 2 Gobelins / – 2 END. sinon – 3 ENDURANCE</p> <p>• VUE: – 1 END. / Si Globe cristal: 23 sinon – 3 ENDURANCE</p> <p>• ROC: – 1 END. / Si Poudre pierre: Tenter chance: Chance: – 3 Chagayes / Malchance: – 1 Chagaye sinon – 3 ENDURANCE</p> <p>• COL: – 1 END. / Si Pot de colle: Tenter chance avec chance: – 1 Chagaye sinon – 3 ENDURANCE</p> <p>• HOR: – 4 ENDURANCE 23</p> </div> <p>Après 6 assauts: 1^{ER} CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 9 2^E CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 9 3^E CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 9 4^E CHAGAYE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 9 – 2 force d'attaque sauf pour l'assaut qui suit un assaut remporté Vainqueur: 23</p>

<p>23</p> <p>20 146</p>	<p>Serpent Air: – 1 repas (+ 2 ou 1 END.) <i>Ce repas est uniquement proposé depuis</i> 19 – 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) / – 3 ENDURANCE si pas mangé la veille</p>	
<p>24</p> <p>213</p>	<p>Serpent Eau:</p>	
<p>25</p> <p>147</p>	<p>Gobelins: Tenter chance</p>	



Origine		Description des paragraphes cachés	Opération	Utilisation
1	130	Utiliser l'Anneau du serpent	Déduire 14 du n° §	4 § 143 15 § 263 17 § 123 19 § 183 23 § 223, § 293 24 § 303 26 § 53, § 103
19	221	Appeler le passeur du lac Ilklala	Se rendre au § 199	23 § 304
25	277 410	Réciter incantation contre Serpent Temps	Se rendre au § 59	26 § 103

Lieu	Serpent	Point faible	Révélation
4	Serpent de la Lune	Ne supporte pas le feu	<i>Quatre gardes surveillent l'entrée de la forteresse de Mampang.</i>
15	Serpent de la Terre	Meurt s'il perd le contact avec la terre	<i>N'offre pas d'or à Valinya si tu tiens à ta vie!</i>
17	Serpent du Feu	Ne supporte pas le sable	<i>Ne mange aucune nourriture provenant du garde-manger de Throg.</i>
19	Serpent du Soleil	Ne supporte pas l'eau	<i>Garde-toi de l'haleine des Croupitures!</i>
23	Serpent de l'Air	Meurt si sa vieille peau est déchirée	<i>Dans l'obscurité Chambre des Ténèbres, n'éclaire pas ton chemin avec la chandelle de sang. Dans l'obscurité Chambre de la nuit, ne t'éclaire pas à l'aide de la chandelle de sang.</i>
24	Serpent de l'Eau	Ne supporte pas l'huile	<i>Présente tes humbles respects à Naggamanteh, le Grand Maître des Tortures, si toutefois tu es amené à le rencontrer au cours de ton voyage.</i>
26	Serpent du Temps	Est affaibli par une incantation	<i>L'Archimage n'apparaît pas toujours sous son véritable aspect et il se peut que, même à Mampang, tu ne puisses le reconnaître. L'Archimage n'apparaît pas toujours sous son vrai jour. Cet Anneau te permettra de déceler sa présence à Mampang.</i>