


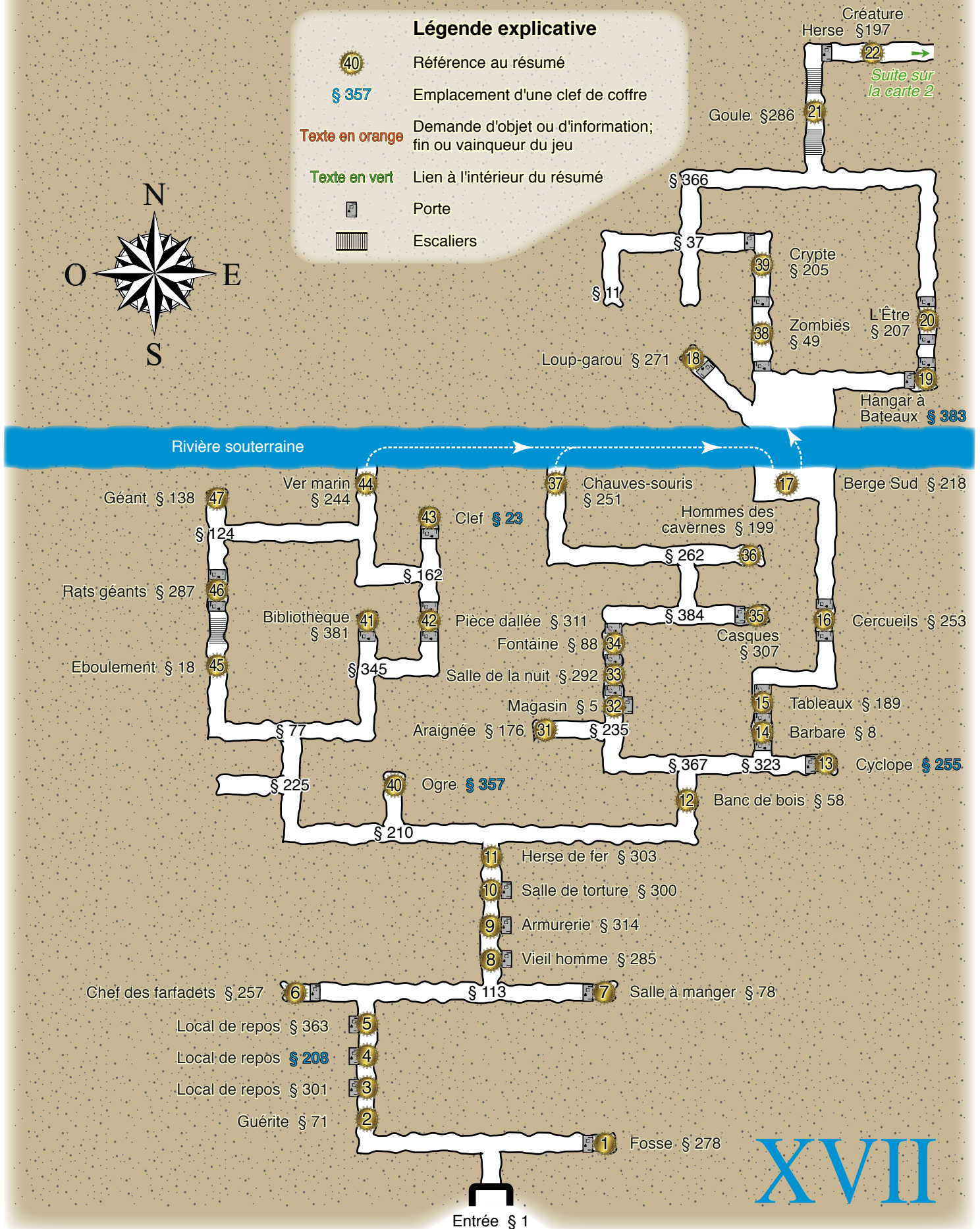
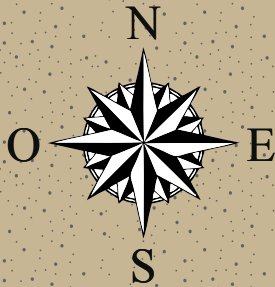


Le sorcier de la montagne de feu

Carte 1

Légende explicative

-  Référence au résumé
- § 357** Emplacement d'une clef de coffre
- 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>278</p>	<p>Fosse: → <u>Rebrousser chemin:</u> OUEST → <u>Malhabile:</u> OUEST → <u>Enfoncer porte:</u> Tenter habileté: → <u>Habile:</u> - 1 ENDURANCE / OUEST</p>
<p>2</p>	<p>71</p>	<p>Guérite: Tenter chance: → <u>Malchance:</u> FARFADET: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> NORD → <u>Chance:</u> NORD</p>
<p>3</p>	<p>301</p>	<p>Local de repos: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Regagner couloir:</u> NORD → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Tenter chance:</u> → <u>Chance:</u> + 2 CHANCE + 1 pièce d'or NORD ↓ <u>Malchance:</u> → <u>Fuir:</u> NORD ↓ <u>Combattre:</u> FARFADET: HABIL. 6 / ENDUR. 4 <u>Vainqueur:</u> + 2 CHANCE / + 1 pièce d'or / NORD</p>
<p>4</p>	<p>208</p>	<p>Local de repos: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Quitter pièce:</u> NORD → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Ouvrir boîte:</u> SERPENT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 2 <u>Vainqueur:</u> + 2 CHANCE / + clef bronze 99 / NORD</p>
<p>5</p>	<p>363</p>	<p>Local de repos: → <u>Entrer:</u> → <u>Se battre:</u> + 1 force attaque pendant combat → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Quitter:</u> NORD 1^{ER} FARFADET: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 2^E FARFADET: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 ↓ <u>Fuir:</u> NORD ↓ <u>Vainqueur:</u> → <u>Quitter:</u> NORD ↓ <u>Ouvrir boîte:</u> Livre <i>Farrigo Di Maggio</i> + formule magique / NORD</p>
<p>6</p>	<p>257</p>	<p>Chef des Farfadets: → <u>Revenir:</u> EST → <u>Attaquer les deux:</u> CHEF FARFADETS: HAB. 7 / END. 6 → <u>Entrer:</u> → <u>Quitter:</u> EST ↓ <u>Bondir sur chef:</u> → <u>Combattre:</u> → <u>Vainqueur:</u> → <u>Sortir:</u> EST ↓ <u>Fuir:</u> EST - 1 dé ENDURANCE / prendre repas / + 25 pièces d'or / + potion invisibilité / + gant NORD ↓ <u>Briser serrure:</u></p>
<p>7</p>	<p>78</p>	<p>Salle à manger: → <u>Franchir porte:</u> → <u>Fuir:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> OUEST puis NORD → <u>Rebrousser chemin:</u> OUEST puis NORD → <u>Attaquer / Malchance:</u> 1^{ER} FARFADET: HAB. 6 / END. 4 2^E FARFADET: HAB. 5 / END. 3 3^E FARFADET: HAB. 6 / END. 4 4^E FARFADET: HAB. 5 / END. 2 5^E FARFADET: HAB. 4 / END. 4 ↓ <u>Vainqueur:</u> → <u>Fuir / Quitter:</u> OUEST puis NORD ↓ <u>Ouvrir mallette:</u> + arc / + flèche / + 1 CHANCE OUEST puis NORD ↓ + 1 HABILITÉ / + 5 ENDURANCE</p>

		<p> <u>Sonner cloche:</u> → <u>Payer:</u> - 3 pièces d'or / NORD → <u>Menacer:</u> → <u>Payer:</u> - 5 pièces d'or / NORD → <u>Attaquer:</u> RAT-GAROU: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 5 → <u>Fuite:</u> → <u>Vainqueur:</u> + 2 pièces d'or / + 2 CHANCE / NORD → <u>Utiliser pont:</u> Lancer un dé: → 1 à 5: Lancer un dé: → 1 à 5: NORD → 6: PIRANHAS: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> Prendre repas / Recommencer au début de 17 CROCODILE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 → <u>Continuer le combat et sortir vainqueur:</u> Prendre repas / NORD → <u>Nouvel assaut:</u> Lancer un dé: → 1 ou 2: PIRANHAS: HABILITÉ 5 / ENDUR. 5 → 3 à 6: PIRANHAS: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 1 <u>Vainqueur:</u> + 1 CHANCE / NORD → <u>Nager:</u> Lancer deux dés → <u>Malhabile:</u> Recommencer au début de 17 → <u>Habile:</u> → <u>Turbulence:</u> → <u>Affronter yeux:</u> → <u>Rivé Sud:</u> Recommencer au début de 17 → <u>Malhabile:</u> Recommencer au début de 17 </p>
<p>18</p>	<p>271</p>	<p> Loup-garou: → <u>Vers rivière:</u> SUD-EST → <u>Franchir porte:</u> → <u>Suivre rivière:</u> SUD-EST puis EST → <u>Lacets:</u> → <u>Renseignements:</u> → <u>Rester:</u> → <u>Chien:</u> CHIEN: HABILITÉ 7 / ENDUR. 6 → <u>Quitter:</u> SUD-EST → <u>Être franc et révéler:</u> → <u>S'emparer des clefs:</u> → <u>Attaquer chien:</u> CHIEN: HABILITÉ 7 / ENDUR. 6 → <u>Vainqueur:</u> + 1 CHANCE LOUP-GAROU: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> + clef hangar à bateaux + 1 CHANCE / Prendre repas → <u>Fuir:</u> SUD-EST → <u>Porte sud:</u> SUD-EST → <u>Porte ouest:</u> + 2 PROVISIONS SUD-EST </p>
<p>19</p>	<p>383</p>	<p> Hangar à bateaux: → <u>Revenir rivière:</u> OUEST puis NORD → <u>Enfoncer porte:</u> - 1 HABILITÉ → <u>Clef hangar à bateaux:</u> → <u>Tirer épée:</u> SQUELETTE: HAB. 7 / END. 5 → <u>«Nouveau patron»:</u> Lancer un dé → <u>«Cherche bateau»:</u> Lancer un dé → 5 ou 6: + 2 CHANCE → 3 ou 4: → <u>Se battre:</u> SQUELETTE A: HAB. 6 / END. 5 SQUELETTE B: HAB. 6 / END. 6 SQUELETTE C: HAB. 5 / END. 5 <u>Vainqueur:</u> → 1 ou 2: → <u>Revenir rivière:</u> OUEST puis NORD → 6: → <u>Revenir rivière:</u> OUEST puis NORD → 4 ou 5: → <u>Revenir rivière:</u> OUEST puis NORD → 1 à 3: + 2 CHANCE → <u>Fouiller tiroirs:</u> + clef cuivre 66 / - 1 objet + 2 CHANCE / prendre repas / NORD → <u>Examiner outils:</u> + maillet en bois / + ciseau en argent - 1 objet / prendre repas / NORD </p>

<p>20</p>	<p>207</p>	<p>L'Être:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Atteindre porte nord:</u> Tenter chance: → <u>Chance:</u> NORD → <u>Voir contenu boîte:</u> → <u>Malchance:</u> → L'ÊTRE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 6 → <u>Infligé une blessure à l'ennemi:</u> Choisir autre arme: → <u>Fuir:</u> NORD → <u>Arme en argent:</u> → <u>Subi trois blessures:</u> - 1 HABILITÉ / reprendre combat <ul style="list-style-type: none"> → <u>Vainqueur:</u> + 18 pièces d'or / + 2 CHANCE / prendre repas / NORD → <u>Fuir:</u> NORD
<p>21</p>	<p>286</p>	<p>Goule:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Traverser salle:</u> → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Fouiller troisième cadavre:</u> → <u>Goule a infligé quatre blessures:</u> FIN DU JEU → <u>Fouiller deuxième cadavre:</u> → <u>Chance:</u> → <u>Vainqueur:</u> + boucles d'oreilles (= 1 pièce d'or) / + 2 CHANCE / prendre repas → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Tenter chance:</u> → <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Fouiller premier cadavre:</u> + 5 pièces d'or / + 1 CHANCE → <u>Fouiller deuxième cadavre:</u> + 8 pièces d'or / + parchemin / + bouteille pleine <ul style="list-style-type: none"> → <u>Boire liquide:</u> total ENDURANCE rétabli - 2 / total HABILITÉ rétabli - 1 / + 4 CHANCE → <u>Poursuivre:</u> NORD → <u>Lire parchemin:</u> + extrait plan labyrinthe → <u>Poursuivre:</u> NORD
<p>22</p>	<p>197</p>	<p>Créature:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Tout droit:</u> EST → <u>Découvrir passage secret:</u> Lancer un dé <ol style="list-style-type: none"> 1: LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 3 2: FARFADET: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 3 3: DIABLOTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 4: RAT GÉANT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 5: SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 6: TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> retour au § 48 → <u>EST</u> puis NORD / <u>OUEST</u>
<p>23</p>	<p>315</p>	<p>Créature:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Ne pas investiguer:</u> OUEST → <u>Découvrir passage secret:</u> Lancer un dé <ol style="list-style-type: none"> 1: LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 3 2: FARFADET: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 3 3: DIABLOTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 4: RAT GÉANT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 5: SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 6: TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> retour au § 291 / OUEST

<p>24</p>	<p>227</p>	<p>Nains:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Quitter:</u> SUD ↳ <u>Bavarder:</u> prendre repas / + informations / SUD ↳ <u>Jouer:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Bien jouer:</u> voir les règles dans le livre avec possibilité de gagner des pièces d'or et + 2 CHANCE / prendre repas / + informations / SUD ↳ <u>Tricher:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Tenter chance</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Chance:</u> + 2 dés de pièces d'or / prendre repas / + informations / SUD ↳ <u>Malchance:</u> ↳ <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} NAIN: HAB. 7 / END. 4 2^E NAIN: HAB. 6 / END. 6 3^E NAIN: HAB. 7 / END. 5 4^E NAIN: HAB. 7 / END. 5 ↳ <u>Fuir:</u> SUD ↳ <u>Vainqueur:</u> + 4 pièces d'or / + 3 CHANCE / prendre repas / SUD
<p>25</p>	<p>354</p>	<p>Créature:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Découvrir passage secret vers l'ouest:</u> <ul style="list-style-type: none"> Lancer un dé 1: LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 3 2: FARFADET: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 3 3: DIABLOTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 4: RAT GÉANT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 5: SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 6: TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 ↳ <u>Vainqueur:</u> retour au § 117 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Est puis SUD</u> ↳ <u>OUEST</u> ↳ <u>OUEST</u> ↳ <u>SUD</u>
<p>26</p>	<p>54</p>	<p>Minotaure:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Passer la porte:</u> MINOTAURE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Fuir:</u> SUD ↳ <u>Déjà venu:</u> SUD ↳ <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> + 8 pièces d'or / prendre repas + 2 CHANCE / + clef rouge 111 SUD ↳ <u>SUD</u>
<p>27</p>	<p>206</p>	<p>Maître du labyrinthe:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Déjà venu:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>OUEST</u> ↳ <u>SUD</u> ↳ <u>Sinon:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>OUEST</u> ↳ <u>SUD</u> ↳ <u>Parler aimablement:</u> étourdissements: § 171 ↳ <u>Exiger</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>OUEST</u> ↳ <u>SUD</u> ↳ <u>réponses:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Suivre conseils:</u> § 308
<p>28</p>	<p>398</p>	<p>Créature:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Pousser la poignée:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Revenir bifurcation:</u> SUD ↳ <u>Franchir:</u> § 373 ↳ <u>Tirer la poignée:</u> <ul style="list-style-type: none"> Lancer un dé 1: LUTIN: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 3 2: FARFADET: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 3 3: DIABLOTIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 4: RAT GÉANT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 5: SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 6: TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 4 ↳ <u>Vainqueur:</u> retour au § 12 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Retourner à la bifurcation:</u> SUD ↳ <u>Pousser la poignée:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Franchir:</u> § 373 ↳ <u>Revenir bifurcation:</u> SUD

<p>29</p>	<p>106</p>	<p>Dragon: Prendre repas → <u>Autre moyen:</u> → <u>Livre Farrigo Di Maggio:</u> Prendre repas OUEST</p> <p><u>Attaquer / Sinon:</u> DRAGON: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u> Prendre repas / OUEST</p>																								
<p>30</p>	<p>274</p>	<p>Sorcier: → <u>Se mettre à quatre pattes:</u> → <u>Chercher quelque chose:</u> <u>Tenter la chance:</u></p> <p><u>Frapper à la porte:</u> → <u>Chercher arme:</u> ← <u>Malchance:</u> <u>Chance:</u> SORCIER: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u></p> <p><u>Se précipiter:</u> → <u>Chercher arme:</u> ← <u>Malchance:</u> <u>Chance:</u> SORCIER: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u></p> <p><u>Attaquer:</u> → <u>Bâton en Y:</u> → <u>Arc et flèches:</u> → <u>Potion invisibilité:</u> → <u>Fromage:</u> → <u>Œil cyclope</u></p> <p>SORCIER: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 18 <u>Vainqueur:</u></p> <p><u>Chercher arme:</u> → <u>Coffre:</u> → <u>Enfoncer:</u> - 5 ENDURANCE</p> <p><u>Utiliser clefs:</u> → <u>Frapper coffre:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Utiliser clefs:</u> → <u>Trouver une clef:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Utiliser clefs:</u> → <u>Trouver une clef:</u> → <u>Au moins trois clefs:</u> ²⁾ <u>code</u></p> <p><u>Frapper coffre:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p><u>Frapper coffre:</u> → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> - épée</p> <p><u>Trouver une clef:</u> → <u>code</u></p> <p><u>code</u> → <u>9+111+111=231:</u> - 2 ENDURANCE → <u>66+111+111=288:</u> - 2 ENDURANCE → <u>9+99+111=219:</u> - 2 ENDURANCE → <u>99+111+125=335:</u> - 2 ENDURANCE</p> <p><u>code</u> → <u>111+111+125=347:</u> - 2 ENDURANCE → <u>66+99+111=276:</u> - 2 ENDURANCE → <u>9+66+125=200:</u> FIN DU JEU → <u>99+111+111=321:</u> VAINQUEUR DU JEU</p> <p><u>code</u> → <u>9+66+99=174:</u> Tenter la chance → <u>66+111+125=302:</u> Tenter la chance → <u>66+99+125=290:</u> Tenter la chance → <u>9+66+111=186:</u> Tenter la chance</p> <p><u>code</u> → <u>9+111+125=245:</u> Tenter la chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU → <u>Chance:</u> - 2 ENDURANCE → <u>9+99+125=233:</u> Tenter la chance</p> <p>Renvois</p> <p>1) Potion d'invisibilité: + 2 force d'attaque / - 3 ENDURANCE à chaque coup porté au Sorcier</p> <p>2) Provenance des clefs:</p> <table border="1"> <tr> <td>n° 9</td> <td>clef de bronze</td> <td>§ 50</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>n° 66</td> <td>clef de cuivre</td> <td>§ 322</td> <td>19</td> </tr> <tr> <td>n° 99</td> <td>clef de bronze</td> <td>§ 145</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>n° 111</td> <td>clef</td> <td>§ 75</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>n° 111</td> <td>clef rouge</td> <td>§ 258</td> <td>26</td> </tr> <tr> <td>n° 125</td> <td>clef d'or</td> <td>§ 361</td> <td>43</td> </tr> </table>	n° 9	clef de bronze	§ 50	40	n° 66	clef de cuivre	§ 322	19	n° 99	clef de bronze	§ 145	4	n° 111	clef	§ 75	13	n° 111	clef rouge	§ 258	26	n° 125	clef d'or	§ 361	43
n° 9	clef de bronze	§ 50	40																							
n° 66	clef de cuivre	§ 322	19																							
n° 99	clef de bronze	§ 145	4																							
n° 111	clef	§ 75	13																							
n° 111	clef rouge	§ 258	26																							
n° 125	clef d'or	§ 361	43																							
<p>31</p>	<p>176</p>	<p>Araignée: → <u>Pénétrer dans caverne:</u> → <u>Essayer bottes:</u> - 2 force d'attaque</p> <p><u>Revenir à la bifurcation:</u> NORD</p> <p><u>Essayer bottes:</u> - 2 force d'attaque</p> <p><u>Explorer:</u> ARAIGNÉE GÉANTE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8</p> <p><u>Vainqueur:</u> EST puis NORD</p> <p><u>Fuir:</u> EST puis NORD</p>																								

<p>32</p>	<p>5</p>	<p>Magasin: → <u>Continuer:</u> NORD → <u>Engager conversation:</u> + chandelle bleue / - 20 pièces d'or / NORD</p> <p>→ <u>Frapper et entrer:</u> → <u>Attaquer:</u> NORD</p> <p>→ <u>Partir:</u> NORD</p>
<p>33</p>	<p>292</p>	<p>Salle de la nuit: → <u>Chandelle bleue:</u> + 1 CHANCE → <u>Franchir porte:</u> NORD</p> <p>→ <u>Sinon:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Explorer:</u> - chandelle bleue</p> <p>→ <u>Mur nord:</u> NORD</p> <p>→ <u>Mur est:</u> - 1 HABILITÉ</p> <p>→ <u>Mur ouest:</u> - 1 HABILITÉ</p>
<p>34</p>	<p>88</p>	<p>Fontaine: → <u>Quitter:</u> NORD</p> <p>→ <u>Boire:</u> + 8 ENDURANCE / prendre repas rétablissement total initial d'HABILITÉ et d'ENDURANCE / NORD</p>
<p>35</p>	<p>307</p>	<p>Casques: → <u>Retourner à la bifurcation:</u> OUEST puis NORD</p> <p>→ <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Casque de bronze:</u> + casque de bronze / - 1 HABILITÉ OUEST puis NORD</p> <p>→ <u>Casque de fer:</u> + casque de fer / + 1 force d'attaque OUEST puis NORD</p>
<p>36</p>	<p>199</p>	<p>Hommes des cavernes: 1^{ER} HOMME DES CAVERNES: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6</p> <p>2^E HOMME DES CAVERNES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4</p> <p><u>Vainqueur:</u> OUEST</p>
<p>37</p>	<p>251</p>	<p>Chauves-souris: CHAUVES-SOURIS GÉANTES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u> + 1 HABILITÉ</p> <p>→ <u>Fuir:</u> EST par la rivière souterraine</p> <p>→ <u>Suivre conseil:</u> EST par la rivière souterraine</p> <p>→ <u>Garder épée:</u> - 1 ENDURANCE / EST par la rivière souterraine</p>
<p>38</p>	<p>49</p>	<p>Zombies: - 2 ENDURANCE → <u>Attaquer:</u> ZOMBIE AVEC FAUX: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6</p> <p>→ <u>Fuir:</u> ZOMBIE AVEC PIOCHE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6</p> <p>→ <u>Leur parler:</u> ZOMBIE AVEC HACHE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5</p> <p>→ <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Voir tonneaux:</u> + 6 ENDURANCE / + 1 CHANCE NORD</p> <p>→ <u>Approcher cadavre:</u> + 1 CHANCE / + 1 HABILITÉ / + bouclier de bois / + armure / + épée / + épée magique (+ 2 CHANCE / + 2 HABILITÉ / + 2 HABILITÉ de départ) / + 10 pièces d'or / + crucifix d'argent (= 4 pièces d'or) / ne prendre que 2 objets / NORD</p> <p>→ <u>Examiner armes:</u> NORD</p>

<p>39</p>	<p>205</p>	<p>Crypte:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Quitter à l'ouest:</u> OUEST ↳ <u>Fouiller la pièce:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Quitter à l'ouest:</u> OUEST ↳ <u>S'approcher:</u> - 1 ENDURANCE ↳ <u>Trouver arme:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Tirer l'épée:</u> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Chance:</u> ↳ <u>Malchance:</u> FIN DU JEU ↳ <u>Sinon:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Crucifix:</u> OUEST ↳ <u>Pieu:</u> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Chance:</u> ↳ <u>Malchance:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Combattre:</u> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Chance:</u> ↳ <u>Malchance:</u> FIN DU JEU ↳ <u>Fuite:</u> OUEST ↳ <u>Se battre:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ VAMPIRE: HABILITÉ 10 ENDURANCE 10 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Fuir:</u> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Malchance:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Total CHANCE 11 ou 12:</u> OUEST ↳ <u>Total CHANCE < 11:</u> FIN DU JEU ↳ <u>Chance:</u> OUEST ↳ <u>Vainqueur:</u> +30 pièces d'or + livre - 1 objet prendre repas + 3 CHANCE OUEST
<p>40</p>	<p>357</p>	<p>Ogre:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Entrer dans caverne:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Détourner son attention:</u> - 1 OBJET / SUD puis OUEST ↳ <u>Se glisser au dehors:</u> Tenter chance: <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Malchance:</u> ↳ <u>Chance:</u> SUD puis OUEST ↳ <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ OGRE: HABILITÉ 10 ENDURANCE 10 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Fuir:</u> SUD puis OUEST ↳ <u>Vainqueur:</u> + clef bronze 9 / SUD puis OUEST ↳ <u>Revenir bifurcation:</u> SUD puis OUEST
<p>41</p>	<p>381</p>	<p>Bibliothèque:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Retourner à la bifurcation:</u> SUD puis EST ↳ <u>Ouvrir la porte:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Regagner couloir:</u> SUD puis EST ↳ <u>S'asseoir:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Quitter:</u> SUD puis EST ↳ <u>Accepter le jeu:</u> Miser 1 à 20 pièces d'or, jeter les dés pour soi-même et pour le vieil homme <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Total homme > le sien:</u> - votre mise <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Rejouer:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Quitter:</u> SUD puis EST ↳ <u>Son total > homme:</u> + votre mise + 2 HABILITÉ + 2 ENDURANCE + 2 CHANCE ↳ <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> ↳ DIABLOTIN AILÉ: HABILITÉ 5 ENDURANCE 7 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Vainqueur:</u> + 5 pièces d'or SUD puis EST
<p>42</p>	<p>311</p>	<p>Pièce dallée:</p> <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Marcher sur les étoiles:</u> NORD ↳ <u>Marcher sur les mains:</u> MAIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Vainqueur:</u> + 2 CHANCE / NORD ↳ <u>Traverser la pièce:</u> Tenter 3 x la chance <ul style="list-style-type: none"> ↳ <u>Malchance:</u> ↳ <u>Trois fois chanceux:</u> NORD

<p>43</p>	<p>23</p>	<p>Clef: → <u>Retourner bifurcation:</u> SUD PUIS OUEST</p> <p>→ <u>Entrer:</u> → <u>Revenir bifurcation:</u> SUD PUIS OUEST</p> <p>→ <u>Chercher clef:</u> → <u>Prendre fuite:</u> SUD PUIS OUEST</p> <p>→ <u>Précipiter sur clef:</u> + clef d'or 125</p> <p style="padding-left: 100px;">Lancer deux dés</p> <p style="padding-left: 100px;"> Si \leq HABILITÉ: SUD puis OUEST Si $>$ HABILITÉ: - 2 HABILITÉ - 3 ENDURANCE SUD puis OUEST </p>
<p>44</p>	<p>244</p>	<p>Ver marin: → <u>Sauter dans rivière:</u> EST par la rivière souterraine</p> <p>→ <u>Manger:</u> VER MARIN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 → <u>Fuir:</u> EST par la rivière souterraine</p> <p style="padding-left: 100px;">→ <u>Vainqueur:</u> Prendre repas EST par la rivière souterraine</p>
<p>45</p>	<p>18</p>	<p>Éboulement: Tenter la chance: → <u>Chance:</u> SUD puis EST</p> <p>→ <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Potion invisibilité:</u> + 2 CHANCE / NORD</p> <p style="padding-left: 100px;">→ <u>Combattre:</u> TROLL: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> NORD</p>
<p>46</p>	<p>287</p>	<p>Rats géants: → <u>Fromage:</u> + 2 CHANCE / NORD</p> <p>→ <u>Sinon:</u> 1^{ER} RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 2^E RAT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 3 3^E RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> NORD</p>
<p>47</p>	<p>138</p>	<p>Géant: → <u>Revenir à la bifurcation:</u> SUD puis EST puis NORD</p> <p>→ <u>Affronter:</u> Tenter la chance: → <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE</p> <p style="padding-left: 100px;">→ <u>Chance:</u> GÉANT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9</p> <p style="padding-left: 100px;"> → <u>Vainqueur:</u> + 8 pièces d'or + 2 CHANCE + 2 HABILITÉ SUD puis EST puis NORD </p> <p style="padding-left: 100px;">→ <u>Fuite:</u> SUD puis EST puis NORD</p>