

La Sorcière des neiges

Carte 1



Référence au résumé

§ 169

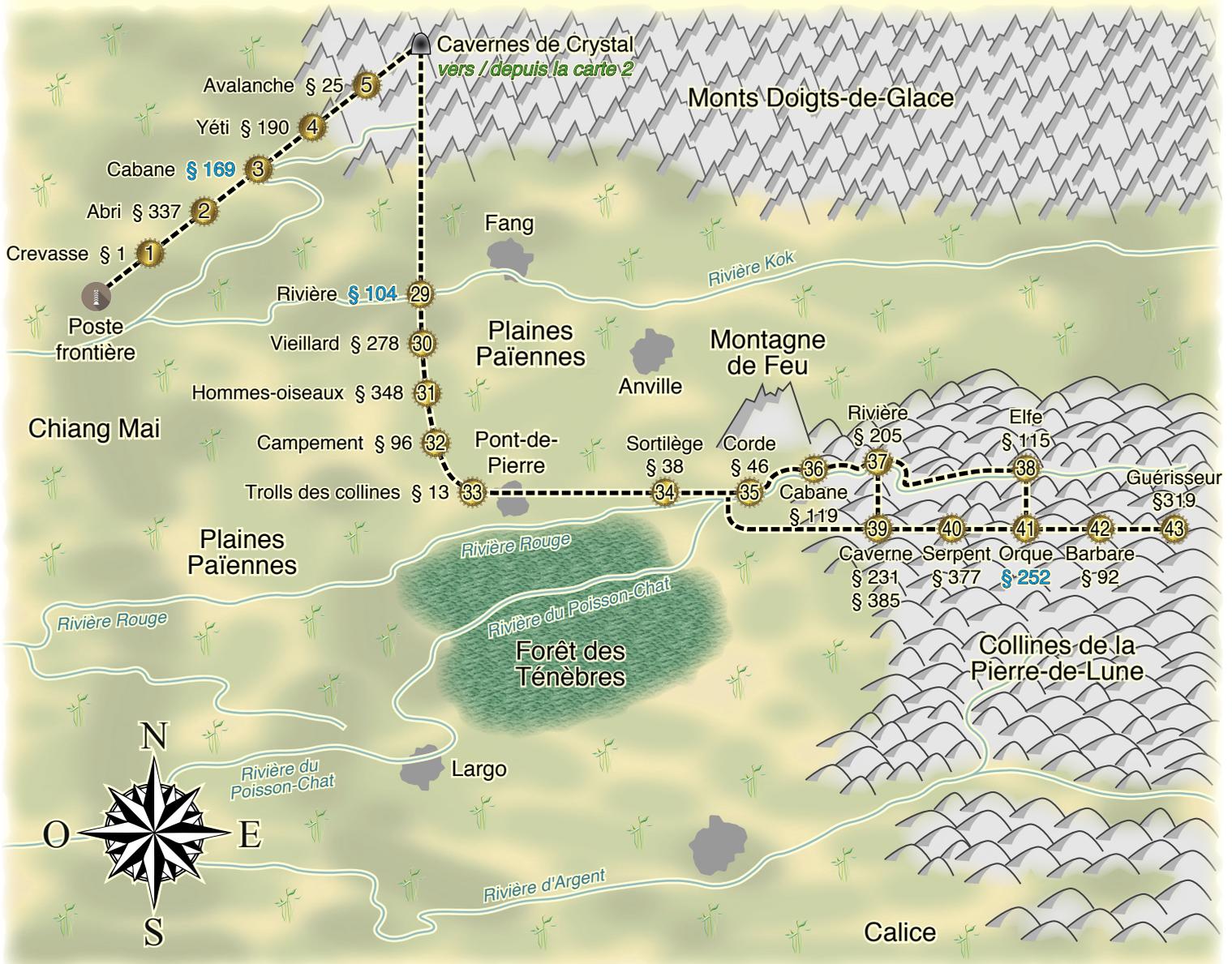
Emplacement d'un objet recommandé ou indispensable

Texte en orange

Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé





Référence au résumé

§ 106

Emplacement d'un objet recommandé ou indispensable

Texte en orange

Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu

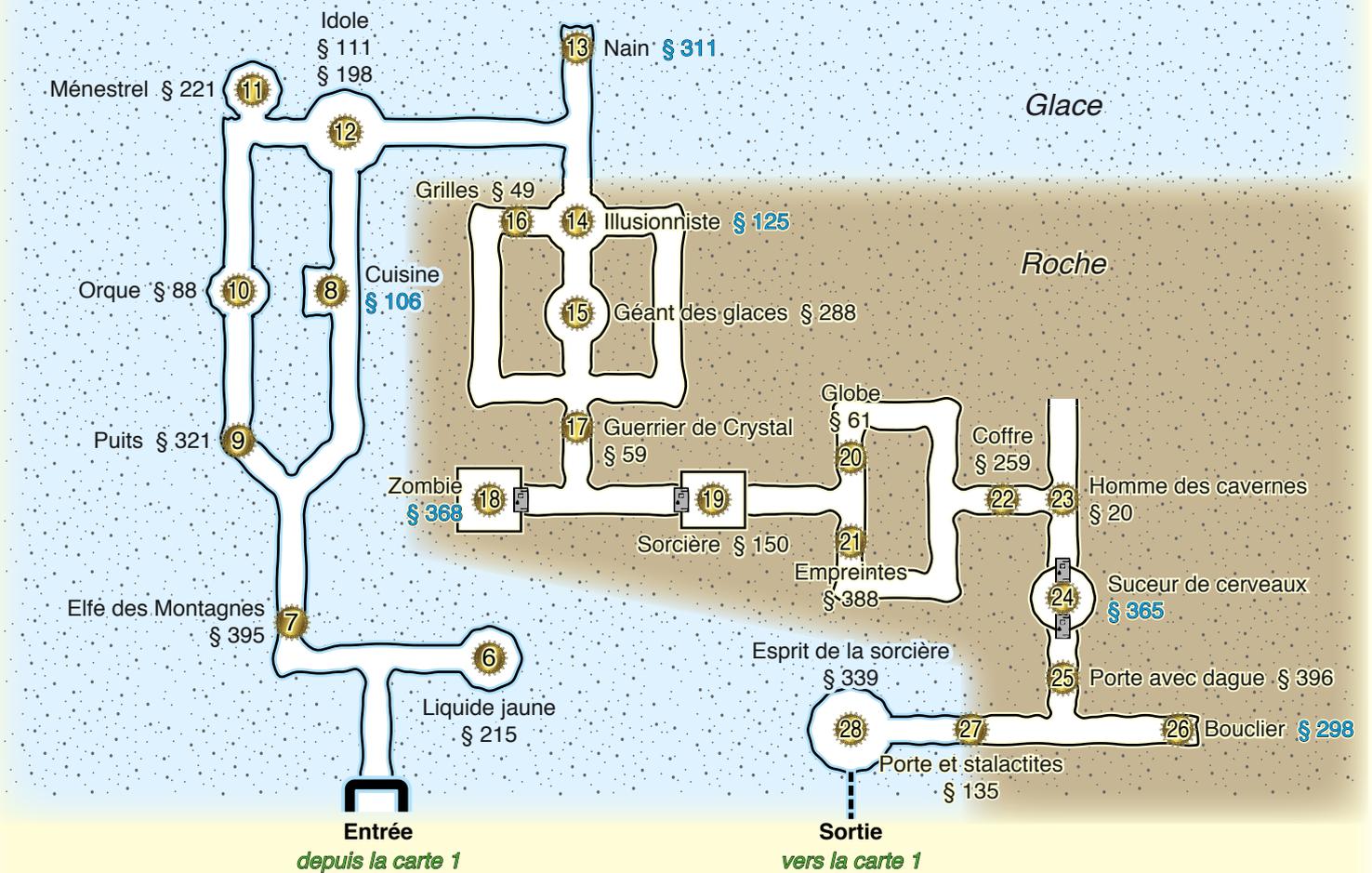
Texte en vert

Lien entre les cartes ou à l'intérieur du résumé



Porte

Cavernes de Crystal



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Crevasse: → <u>Pont de neige:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 1 END.</p> <p>→ <u>Contourner:</u> MAMMOUTH: HABILETÉ 10 ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> 2</p> <p><u>Chance:</u> 1^{ER} LOUP DES NEIGES: HABILETÉ 7 / ENDURANCE 8 2^E LOUP DES NEIGES: HABILETÉ 7 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> 2</p> <p>→ <u>Malchance:</u> - 1 dé END.</p>
<p>2</p>	<p>337</p>	<p>Abri: → <u>Ne pas perdre de temps:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Poursuivre:</u> Tenter chance</p> <p>→ <u>Bâtir abri:</u> - 2 provisions 3</p> <p><u>Malchance:</u> - 3 HABILETÉ - 4 ENDURANCE 3</p> <p><u>Chance:</u> - 1 HABILETÉ - 3 ENDURANCE 3</p>
<p>3</p>	<p>169</p>	<p>Cabane: → <u>Suivre traces:</u> 4</p> <p>→ <u>Pénétrer:</u> → <u>Ranimer feu:</u> + 3 ENDURANCE → <u>Ne pas s'encombrer:</u> 4</p> <p>→ <u>Quitter:</u> → <u>Emporter armes:</u> + masse d'armes / + lance 4</p> <p>→ <u>Ne pas s'encombrer:</u> 4</p>
<p>4</p>	<p>190</p>	<p>Yéti: - 1 ENDURANCE → <u>Lance:</u> → <u>Sinon:</u> Lancer un dé → 2 à 6: YÉTI: HABILETÉ 10 ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> 5</p> <p>→ <u>Sinon:</u> <u>Gelé main qui tient épée:</u> 1: → YÉTI: HABILETÉ 11 / ENDURANCE 12 <u>Vainqueur:</u> 5</p>
<p>5</p>	<p>25</p>	<p>Avalanche: Tenter chance → <u>Chance:</u> 6 ou 7</p> <p>→ <u>Malchance:</u> Lancer 2 dés → <u>Si ≤ HABILETÉ:</u> 6 ou 7</p> <p>→ <u>Si > HABILETÉ:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 1 HABILETÉ 6 ou 7</p> <p>→ <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p>
<p>6</p>	<p>215</p>	<p>Liquide jaune: → <u>Quitter:</u> 7</p> <p>→ <u>Avaler:</u> + 3 ENDURANCE / rétablissement HABILETÉ perdue 7</p>
<p>7</p>	<p>395</p>	<p>Elfe des montagnes: → <u>Serviteur:</u> → <u>Révéler:</u> + manteau 8</p> <p>→ <u>Signe de tête:</u> Tenter chance → <u>Persister:</u> 8</p> <p>→ <u>Attaquer:</u> ELFE DES MONTAGNES: HABILETÉ 6 / ENDURANCE 6 ENDURANCE Elfe = 2: → <u>Malchance:</u> → <u>Attaquer:</u> ELFE DES MONTAGNES: HABILETÉ 6 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u></p> <p>→ <u>Chance:</u> → <u>Collier à élargir:</u> - 1 CHANCE → <u>Gauche:</u> 9</p> <p>→ <u>Vie sauve:</u> + manteau 8</p> <p>→ <u>Achever:</u> ELFE DES MONTAGNES: HABILETÉ 6 / ENDURANCE 2 → <u>Droite:</u> 1^{ER} GOBELIN: HABILETÉ 5 / ENDURANCE 5 2^E GOBELIN: HABILETÉ 5 / ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> + poisson séché / + chandelle / + 2 pièces d'or / + 2 dagues 8</p> <p>→ <u>Gauche:</u> 9</p>

<p>8</p>	<p>106</p>	<p>Cuisine:</p> <ul style="list-style-type: none"> S'éloigner: 12 § 198 Pénétrer: <ul style="list-style-type: none"> Prendre: + 1 ENDURANCE 12 § 198 Attaquer: NEANDERTHALIEN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Quitter: 12 § 198 Fouiller: <ul style="list-style-type: none"> + flûte en argent / + bâton gravé / + rose séchée / + livre sur crapauds Souffler dans flûte: <ul style="list-style-type: none"> Déchiffrer caractères: <ul style="list-style-type: none"> Sentir rose: + 3 ENDURANCE Lire livre: - 4 ENDURANCE Ouvrir livre: + talisman de courage Regagner tunnel: 12 § 198 Passer talisman: + 2 HABILITÉ
<p>9</p>	<p>321</p>	<p>Puits: - 1 dé ENDURANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Obéir: - épée <ul style="list-style-type: none"> Courir: Lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> 5 ou 6: + 1 CHANCE 8 3 ou 4: - 2 ENDUR. 8 1 ou 2: - 4 ENDUR. - 1 HABILITÉ 8 Combattre: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> GOBELIN: HABILITÉ 5 ENDURANCE 4 - 3 force d'attaque Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + épée / + poisson séché / + chandelle / + 2 pièces d'or / + 2 dagues Continuer d'avancer: 10 Revenir à la fourche: 8 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> - 2 CHANCE - épée Tirer corde: <ul style="list-style-type: none"> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: <ul style="list-style-type: none"> GOBELIN: HABILITÉ 5 ENDURANCE 5 - 3 force d'attaque Malchance: <ul style="list-style-type: none"> - 2 CHANCE - épée
<p>10</p>	<p>88</p>	<p>Orque:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pénétrer dans tunnel: 11 Tirer épée: + épée de rapidité (+ 1 HABILITÉ) Saisir lance: - 1 HABILITÉ Tunnel opposé: 11 <ul style="list-style-type: none"> Tunnel opposé: 11 Sac de l'orque: + souliers en cuir / + mèche de chandelle / + miche de pain rassis Manger: + clef / + 1 CHANCE / - pain 11 Quitter: 11
<p>11</p>	<p>221</p>	<p>Ménestrel:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre: 12 § 111 Soulever peau: <ul style="list-style-type: none"> Reprendre chemin: 12 § 111 Compliments: + 4 ENDURANCE 12 § 111 Attaquer: FIN DU JEU
<p>12</p>	<p>111 198</p>	<p>Idole:</p> <ul style="list-style-type: none"> Pénétrer: Tenter Manteau: chance Se glisser discrètement: Sinon: Chance: 13 ou 14 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Flûte en argent: Tenter chance S'enfuir: <ul style="list-style-type: none"> Chance: 13 ou 14 Attaquer / Malchance: <ul style="list-style-type: none"> Vainqueur: + 1 CHANCE 13 ou 14 DÉMON DES GLACES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 11 Jeter un dé à chaque assaut <ul style="list-style-type: none"> 1 à 6: <ul style="list-style-type: none"> 1 à 3: - 1 ENDURANCE

13	311	<p>Nain: → <u>Revenir bifurcation:</u> - 2 CHANCE 14</p> <p>→ <u>Aider nain:</u> + fronde avec 3 billes 14</p>
14	125	<p>Illusionniste: → <u>Flûte en argent:</u> → <u>Suivre indications:</u> → <u>Clef:</u> + 1 CHANCE 17</p> <p>→ <u>Attaquer:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Gauche:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE - 1 HABILITÉ Tenter chance</p> <p>→ <u>Droite:</u> → <u>Milieu:</u> - 2 ENDURANCE / Tenter chance → <u>Chance:</u> → <u>Malchance:</u> - 1 CHANCE</p> <p>→ <u>Se mesurer:</u> - épée - 1 CHANCE - 1 HABILITÉ → <u>Briser prisme:</u> + génie → <u>Tunnel gauche:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Tunnel droite:</u> 16 → <u>Clef:</u> + 1 CHANCE 17</p> <p>→ <u>Bouche du crâne:</u> 15</p>
15	288	<p>Géant des glaces: → <u>Traverser:</u> 17</p> <p>→ <u>Attaquer:</u> → <u>Sinon:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 2 ENDUR. GÉANT DES GLACES: HABILITÉ 10 / ENDUR. 10 - 2 force d'attaque durant ce combat</p> <p>→ <u>Fronde:</u> Lancer deux dés → <u>Chance:</u> GÉANT DES GLACES: HABILITÉ 10 / ENDUR. 10 → <u>Fuite dès deuxième assaut:</u> 17</p> <p>→ <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> → <u>Prochain tunnel:</u> 17</p> <p>→ <u>Si > HABILITÉ:</u> → <u>Glisser anneau:</u> → <u>Vainqueur:</u> → <u>Poursuivre chemin:</u> 17</p> <p>→ <u>Or:</u> + anneau d'or + 1 CHANCE → <u>Passer un autre anneau ou se diriger vers tunnel:</u> 17</p> <p>→ <u>Argent:</u> - 1 dé HABILITÉ - 2 dés ENDURANCE → <u>Passer un autre anneau ou se diriger vers tunnel:</u> 17</p> <p>→ <u>Cuivre:</u> + anneau de cuivre + 1 CHANCE → <u>Passer un autre anneau ou se diriger vers tunnel:</u> 17</p>
16	49	<p>Grilles: → <u>Dague:</u> - 1 dague / Tenter chance → <u>Chance:</u> + 1 CHANCE 17</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Malchance:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Autre dague:</u> - 1 dague Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Chance:</u> + 1 CHANCE 17</p>
17	59	<p>Guerrier de Crystal: → <u>Masse d'armes:</u> GUERRIER DE CRYSTAL: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 13</p> <p>→ <u>Sinon:</u> → <u>Vainqueur:</u> → <u>Gauche:</u> 19</p> <p>→ <u>Sinon:</u> → <u>Génie:</u> → <u>Droite:</u> 18</p> <p>→ <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
18	368	<p>Zombie: → <u>Frapper:</u> → <u>Combattre:</u> ZOMBIE: HAB. 6 / END. 6 → <u>Vainqueur:</u> + poudre sabot Minotaure / + gousset ail / + dents / + queues de lézard / + 4 œufs dragon (max. 3 objets) 19</p> <p>→ <u>Revenir:</u> 19 → <u>Revenir:</u> 19</p> <p>→ <u>Fuite dès deuxième assaut:</u> 19</p>

<p>19</p>	<p>150</p>	<p>Sorcière: → Sinon: → Anneau de cuivre: Lancer un dé</p> <p>Poudre sabot Minotaure: → Sinon: DRAGON BLANC: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 14 Lancer un dé à chaque assaut si pas d'anneau d'or</p> <p>Ail: → Vainqueur: 3 à 6: → 1 ou 2: - 2 ENDURANCE</p> <p>Bâton gravé: → Sinon: Lancer 2 dés</p> <p>Sinon: Lancer 2 dés</p> <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Bâton gravé: → Si HABILITÉ > 10: GARDIEN DU TRÉSOR: HABILITÉ 9 ENDURANCE 9 Vainqueur: + 600 pièces d'or (- 1 objet à chaque tranche de 50 pièces) 20 ou 21</p> <p>Si HABILITÉ ≤ 10: FIN DU JEU</p> <p>Si HABILITÉ ≤ 10: Lancer 2 dés</p> <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: → Sinon: DRAGON BLANC: HAB. 9 / END. 10 2: BARBARE: HAB. 8 / END. 8 3: NAIN: HAB. 7 / END. 6 4: ELFE: HAB. 7 / END. 5 5: NINJA: HAB. 6 / END. 6 6: NÉANDERTHALIEN: HAB. 6 / END. 7 Ce guerrier combat le DRAGON BLANC: HAB. 12 / END. 14 Guerrier vainqueur, sinon achever le combat soi-même:</p>
<p>20</p>	<p>61</p>	<p>Globe: → Poursuivre chemin: 22</p> <p>Saisir globe: → Garder globe: + 3 ENDURANCE / + 1 CHANCE 22</p> <p>Jeter au loin: - 2 dés ENDURANCE / Tenter chance → Chance: 22</p> <p>Reposer doucement: 22</p> <p>Malchance: GOBELIN: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 - 3 HABILITÉ durant ce combat Vainqueur: + pain rassis / + charbon / + épée (+ 1 HAB.) 22</p>
<p>21</p>	<p>388</p>	<p>Empreintes: → Blanches: - 2 ENDURANCE / + disque circulaire 22</p> <p>Noires: - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE / + disque circulaire 22</p> <p>Entre: Lancer un dé → 5 ou 6: + disque circulaire 22</p> <p>3 ou 4: - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE + disque circulaire 22</p> <p>1 ou 2: - 2 ENDURANCE / + disque circulaire 22</p>
<p>22</p>	<p>259</p>	<p>Coffre: Lancer un dé → 5 ou 6: Lancer un dé → 5 ou 6: + 1 CHANCE / + bottes d'elfe 23</p> <p>3 ou 4: 23</p> <p>1 ou 2: - 1 CHANCE - 4 ENDURANCE - 1 HABILITÉ 23</p> <p>3 ou 4: 23</p> <p>1 ou 2: 23</p>
<p>23</p>	<p>20</p>	<p>Homme des cavernes: HOMMES DES CAVERNES: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8</p> <p>Fuite dès deuxième assaut: 24</p> <p>Vainqueur: + disque en étoile 24</p>

<p>24</p>	<p>365</p>	<p>Suceur de cerveaux: → Talisman de courage: SUCEUR DE CERVEAU: HABILITÉ 10 / ENDUR. 10</p> <p>Vainqueur: → Pot gris: + parchemin → Pot rouge: + disque carré → Ouvrir porte: 25</p> <p>Sinon: - 2 HAB. / - 6 END. → Briser cachet: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: - 1 CHANCE → Si ≤ HABILITÉ: + 1 CHANCE + formule <i>Gui Sang Abi Daar</i></p>
<p>25</p>	<p>396</p>	<p>Porte avec dague: → Ouvrir porte: - 3 provisions 26 ou 27</p> <p>→ Saisir dague: - 2 ENDURANCE / Tenter chance → Chance: - 3 provisions 26 ou 27</p> <p>→ Malchance: - 1 HABILITÉ - 4 ENDURANCE Tenter chance → Malchance: FIN DU JEU</p>
<p>26</p>	<p>298</p>	<p>Bouclier: → Faire demi-tour: 27 → Gui Sang Abi Daar: + bouclier (+ 1 HABILITÉ) 27</p> <p>→ Prendre bouclier: → Sinon: Tenter chance → Malchance: - 1 HABILITÉ - 4 ENDURANCE - œufs de dragon + bouclier (+ 1 HAB.) 27</p> <p>→ Chance: - 2 ENDURANCE + bouclier (+ 1 HAB.) 27</p>
<p>27</p>	<p>135</p>	<p>Porte et stalactites: → Bouclier: 28</p> <p>→ Sinon: - 4 ENDURANCE / - 1 CHANCE 28</p>
<p>28</p>	<p>339</p>	<p>Esprit de la sorcière: → Fronde: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: → Si ENDURANCE ≤ 10: FIN DU JEU</p> <p>→ Si ENDURANCE > 10: - 1 HAB. / - 4 END. → Briser globe: FIN DU JEU</p> <p>→ Si ≤ HABILITÉ: Tenter chance → Malchance: → Si ENDURANCE ≤ 10: FIN DU JEU</p> <p>→ Si ENDUR. > 10: - 1 HAB. / - 4 END. → Chance: → Briser globe: FIN DU JEU</p> <p>→ Si ENDUR. > 10: - 1 HAB. / - 4 END. → Fuite: → NAIN ZOMBIE: HAB. 8 / END. 9</p> <p>→ ELFE ZOMBIE: HAB. 9 / END. 9 → Vainqueur: → Disque(s): → Cacher carré: Tenter chance → Chance: 29</p> <p>→ Cacher rond: Tenter chance → Malchance: - 4 ENDURANCE 29</p> <p>→ Cacher étoile: FIN DU JEU</p> <p>→ Cacher carré: FIN DU JEU</p> <p>→ Sinon: FIN DU JEU</p>

<p>29</p>	<p>104</p>	<p>Rivière:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre chemin: <ul style="list-style-type: none"> Prendre bateau: Tenter chance → Malchance: - 2 ENDURANCE Attendre propriétaire: + 2 ENDURANCE + potion de santé <ul style="list-style-type: none"> Verser herbe: + 4 ENDURANCE → 30 Boire: + 1 HABILITÉ + 8 ENDURANCE + 1 CHANCE → 30 Proposer pièces d'or: - 10 pièces d'or <ul style="list-style-type: none"> Se dissimuler: 30 Attendre: <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre chemin: 30 Offrir pièces d'or: <ul style="list-style-type: none"> Tel est le cas: <ul style="list-style-type: none"> CENTAURE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 10 Vainqueur: + bouclier (+ 1 HAB.) <ul style="list-style-type: none"> Se remettre en route: 30 Se coiffer du caque: + casque 30 Chance: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> Chance: 30 Malchance: - 2 ENDURANCE → 30
<p>30</p>	<p>278</p>	<p>Vieillard:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre vers le sud: 31 Obtenir renseignement: - 2 pièces d'or / + informations 31
<p>31</p>	<p>348</p>	<p>Hommes-oiseaux: Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Malchance: - 2 ENDURANCE Chance: HOMME-OISEAU: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 8 Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> Pas de risque: - 1 ENDURANCE 32 Boire eau: - 4 ENDURANCE 32
<p>32</p>	<p>96</p>	<p>Campement: + 1 ENDURANCE / Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Malchance: LOUP GAROU: HAB. 8 / ENDUR. 10 Chance: 33 Vainqueur: 33
<p>33</p>	<p>13</p>	<p>Trolls des collines: PREMIER TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 DEUXIÈME TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9</p> <p>Vainqueur: Tenter chance</p> <ul style="list-style-type: none"> Chance: 34 Malchance: <ul style="list-style-type: none"> PREMIER TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 DEUXIÈME TROLL DES COLLINES: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 9 Vainqueur: + épée (+ 1 HABILITÉ) 34
<p>34</p>	<p>38</p>	<p>Sortilège:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bu potion santé: - 1 HABILITÉ / - 1 ENDURANCE → Longer rivière: 35 Sinon: FIN DU JEU Traverser rivière: 39
<p>35</p>	<p>46</p>	<p>Corde:</p> <ul style="list-style-type: none"> Poursuivre route: 36 Tirer corde: + 1 CHANCE 36 Se laisser glisser: <ul style="list-style-type: none"> Si ENDURANCE > 6: - 1 dé ENDURANCE 36 Si ENDURANCE ≤ 6: FIN DU JEU

<p>36</p>	<p>119</p>	<p>Cabane: → <u>Continuer dans la vallée:</u> 37 → <u>Égaré:</u> - 1 ENDURANCE 37</p> <p>→ <u>Emprunter sentier:</u> → <u>Pénétrer:</u> → <u>Guérisseur:</u> → <u>Accepter:</u> - 50 pièces d'or / - 3 ENDUR.</p> <p>→ <u>L'effrayer:</u> → <u>Avaler:</u> + 4 ENDURANCE 37</p> <p>→ <u>Poursuivre chemin:</u> 37</p> <p>→ <u>Retourner cabane:</u> - 1 CHANCE 37</p>
<p>37</p>	<p>205</p>	<p>Rivière: → <u>Continuer sur la rive:</u> 38</p> <p>→ <u>Franchir rivière: Lancer un dé</u> → 1 à 3: → <u>≥ 400 pièces d'or:</u> → <u>Débarrasser sac:</u> - tout l'or - tous les objets - provisions - 2 CHANCE → <u>Garder sac:</u> → <u>Garder sac:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ 4 à 6: → SAUVAGE DES COLLINES: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 → <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> - bouclier (- 1 HAB.) - 2 ENDURANCE → <u>Malchance:</u> - bouclier (- 1 HAB.) - 4 ENDURANCE → <u>Si ENDURANCE < 10:</u> → <u>Garder sac:</u> Si ENDURANCE ≤ 10: - 2 ENDURANCE</p> <p>→ <u>Fuite sur rive nord:</u> - 1 END. 38 → <u>Vainqueur:</u> + 4 ENDUR. → <u>Colline:</u> - 1 ENDURANCE 39 → <u>Autre rive:</u> - 1 ENDURANCE 38</p>
<p>38</p>	<p>115</p>	<p>Elfe: → <u>Guérisseur:</u> - 1 ENDURANCE / <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> - 1 ENDUR. / <u>Lancer 2 dés</u></p> <p>→ <u>Attaquer:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Malchance:</u> <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU</p> <p>→ <u>Chance:</u> → <u>Si > 9:</u> FAUCON DE LA MORT: HABILITÉ 4 ENDURANCE 5 → <u>Après 2 assauts:</u> 41</p> <p>→ <u>Si ≤ 9:</u> 41</p>
<p>39</p>	<p>231 385</p>	<p>Caverne: - 1 ENDURANCE → <u>Poursuivre chemin:</u> 40 → <u>Revenir gorge:</u> - 1 END. 40</p> <p>→ <u>Grimper caverne:</u> → <u>Appeler:</u> → <u>Pénétrer:</u> <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> → <u>Curieux:</u> SPECTRE DE LA NUIT: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 8 - 2 force d'attaque durant ce combat → <u>Vainqueur:</u> - 1 ENDURANCE 40</p> <p>→ <u>Malchance:</u> → <u>Casque:</u> → <u>Quitter:</u> - 1 ENDURANCE 40</p> <p>→ <u>Malchance:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU</p>
<p>40</p>	<p>377</p>	<p>Serpent: <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> 41</p> <p>→ <u>Malchance:</u> - 4 ENDURANCE 41</p>
<p>41</p>	<p>252</p>	<p>Orque: → <u>Poursuivre chemin:</u> 42</p> <p>→ <u>Grimper:</u> ORQUE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> + chandelle / + briquet 42</p>

<p>42</p>	<p>92</p>	<p>Barbare: → Bottes d'elfe: 43 Sinon: BARBARE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + bracelet en cuivre + 3 pointes de flèche Passer bracelet: + 1 HABILITÉ 43 Poursuivre chemin: 43</p>
<p>43</p>	<p>319</p>	<p>Guérisseur: → Poursuivre chemin: - 2 ENDURANCE → Poursuivre vers l'est: FIN DU JEU → Pénétrer / Revenir dans la gorge: - 1 dé ENDURANCE Chandelle et briquet: Lancer 2 dés Sinon: Lancer 2 dés + 2 points Si ≤ HABILITÉ: → Œuf de dragon: Sinon: Si > HABILITÉ: FIN DU JEU Bu décoction: Lancer 2 dés Sinon: Lancer 2 dés + 2 points Si ≤ HABILITÉ: → Objet en argent: Sinon: Si > HABILITÉ: GARGOUILLE: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 12 Lancer 2 dés avant chaque assaut Si ≤ HABILITÉ: → Vainqueur: Sinon: Perte de l'assaut Sinon: LUTIN: HABILITÉ 6 ENDURANCE 7 Vainqueur: Tenter chance → Chance: Griffon: FIN DU JEU Phénix: VAINQUEUR DU JEU Malchance: FIN DU JEU</p>