





<p>1</p>	<p>34</p>	<p>Yaztromo: <u>Apprendre 4 sortilèges:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ouverture des portes: coût: - 2 ENDURANCE • Sommeil de la créature: coût: - 1 ENDURANCE • Flèche magique: coût: - 2 ENDURANCE • Langage: coût: - 1 ENDURANCE • Lecture des symboles: coût: - 1 ENDURANCE • Lumière: coût: - 2 ENDURANCE • Feu: coût: - 1 ou - 2 ENDURANCE • Saut: coût: - 3 ENDURANCE • Détection des pièges: coût: - 2 ENDURANCE • Création d'eau: coût: néant <p><u>4 sortilèges connus:</u> + 25 pièces d'or SUD</p>
<p>2</p>	<p>180</p>	<p>Rivière:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Traverser passerelle:</u> SUD → <u>Payer passage:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Payer 5 pièces:</u> - 5 pièces d'or / OUEST → <u>Marchander:</u> - 3 pièces d'or / OUEST
<p>3</p>	<p>102</p>	<p>Port du Sable Noir:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Suivre vieil homme:</u> 1^{ER} VOLEUR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 2^E VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> + télescope / + 3 boutons d'argent → <u>Chercher auberge:</u> - 1 pièce d'or → <u>Reprocher:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Rembourser:</u> - 1 pièce d'or / - 1 CHANCE / SUD → <u>Rejoindre chambre:</u> - toutes les pièces d'or / - 2 CHANCE / SUD → <u>Combattre:</u> PIRATE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 4 <u>Vainqueur:</u> + 2 pièces d'or / + grosse perle / SUD
<p>4</p>	<p>238</p>	<p>Naufrage: Lancer deux dés</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Si > HABILITÉ:</u> FIN DU JEU → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Nager vers navire:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Gallibrin:</u> FIN DU JEU → <u>Gillibran:</u> + 10 repas EST → <u>S'accrocher mât:</u> - 2 dés ENDURANCE Tenter chance → <u>Chance:</u> - 1 dé de repas / + 3 ENDURANCE / év. - 1 CHANCE / EST → <u>Malchance:</u> EST
<p>5</p>	<p>23</p>	<p>Elfes noirs:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Origine fumée:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre sa route:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Ramasser médaille:</u> Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> → <u>Malchance:</u> - 2 HABILITÉ - 1 ENDURANCE SUD → <u>Chance:</u> - 1 HABILITÉ SUD → <u>Attaquer:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} ELFE NOIR: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 2^E ELFE NOIR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> + 2 pièces d'or / + arc et flèches → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD
<p>6</p>	<p>159</p>	<p>Génie de la caverne: Lancer un dé</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>2 à 6:</u> + 2 ENDURANCE / SUD → <u>1:</u> GÉNIE DE LA CAVERNE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 <u>Vainqueur:</u> SUD

7	305	<p>Harpie: → <u>Sortilège flèche magique:</u> - 2 ENDURANCE / SUD → <u>Sinon:</u> HARPIE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 5 <u>Vainqueur:</u> SUD</p>
8	86	<p>Pterodactyle: → <u>Rien:</u> AIGLE GÉANT: HAB. 6 / END. 11 contre PTERODACTYLE: HAB. 8 / END. 9 → <u>Arc et flèche:</u> Lancer deux dés → Si > HABILITÉ: ↑ → <u>Sortilège flèche magique:</u> - 2 ENDURANCE → AIGLE GÉANT: HAB. 6 / END. 11 contre PTERODACTYLE: HAB. 7 / END. 9 → Si ≤ HABILITÉ: → <u>Autre flèche:</u> → AIGLE GÉANT: HAB. 6 / END. 11 contre PTERODACTYLE: HAB. 7 / END. 9 → <u>Laisser combattre:</u> → Pterodactyle vainqueur: FIN DU JEU → Aigle vainqueur: SUD</p>
9	242	<p>Manque d'eau: → <u>Sortilège création d'eau:</u> SUD → <u>Sinon:</u> - 4 ENDURANCE / SUD</p>
10	24	<p>Coffre en bois: → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Ouvrir:</u> + miroir / + pot → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Briser pot:</u> - 6 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ → <u>Tenter la chance</u> → <u>Malchance:</u> - toutes les pièces d'or / SUD → <u>Chance:</u> SUD</p>
11	70	<p>Plante bulbeuse verte: → <u>Fendre la plante:</u> SUD → <u>Sortilège création d'eau:</u> SUD → <u>Se hâter:</u> - 4 ENDURANCE / SUD</p>
12	377	<p>Dévoreur des sables: PREMIER TENTACULE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 SECOND TENTACULE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 7 → <u>Tentacule remporte 2 assauts:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur:</u> - 4 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ / SUD</p>
13	106	<p>Basilic: → <u>Sortilège feu:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Suivre empreintes:</u> + gourde d'eau / SUD → <u>Combattre à l'épée:</u> FIN DU JEU → <u>Trouver autre arme:</u> → <u>Miroir:</u> → <u>Suivre empreintes:</u> + gourde d'eau / SUD → <u>Miroir:</u> → <u>Continuer vers le sud:</u> SUD → <u>Rien:</u> FIN DU JEU</p>
14	151	<p>Plage: → <u>Longer la plage:</u> → <u>Fuir:</u> FIN DU JEU → <u>Sortilège lecture symboles:</u> - 1 ENDUR. → <u>Tirer l'épée:</u> - 4 ENDUR. → <u>Fuir:</u> FIN DU JEU → <u>Obliquer vers l'est:</u> EST → <u>Plonger mer:</u> EST</p>

<p>15</p>	<p>327</p>	<p>Guêpes géantes: → <u>Se battre:</u> 1^{RE} GUÊPE GÉANTE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 6 2^E GUÊPE GÉANTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 3^E GUÊPE GÉANTE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> EST → <u>Sortilège flèche magique:</u> - 6 ENDURANCE / EST</p>
<p>16</p>	<p>168</p>	<p>Homme mort: → <u>Ne pas prêter attention:</u> EST → <u>Examiner bourse:</u> + clef en or / EST</p>
<p>17</p>	<p>10</p>	<p>Cavalier du désert: → <u>Passer inaperçu:</u> EST → <u>Parler:</u> + gourde d'eau / - bouton d'argent ou - perle / EST</p>
<p>18</p>	<p>257</p>	<p>Tempête de sable: - 2 ENDURANCE / Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 1 HABILITÉ / EST → <u>Chance:</u> + clochette cuivre / EST</p>
<p>19</p>	<p>26</p>	<p>Manque d'eau: → <u>Gourde d'eau:</u> EST → <u>Sortilège création d'eau:</u> EST → <u>Aucun moyen de se désaltérer:</u> - 4 ENDURANCE / EST</p>
<p>20</p>	<p>303</p>	<p>Abjul: → <u>Faire connaissance:</u> + 4 ENDURANCE acheter objets SUD → <u>Éviter rencontre:</u> SUD</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cire à cacheter: 2 pièces • Œuf en onyx: 2 pièces • Scarabée en ivoire: 2 pièces • Bracelet en écailles de sirène: 3 pièces • Miroir en argent: 4 pièces • Clé de cristal: 3 pièces • Masque d'ébène: 3 pièces • Flûte en os: 2 pièces
<p>21</p>	<p>389</p>	<p>Vers des sables: VERS DES SABLES GÉANT: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 20 <u>Vainqueur:</u> + dent du vers → <u>Sortilège du feu:</u> - 1 ENDURANCE / SUD → <u>Ignorer:</u> - 3 ENDURANCE / SUD</p>
<p>22</p>	<p>72</p>	<p>Oasis: → <u>Examiner:</u> → <u>Boire l'eau:</u> FIN DU JEU → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Continuer chemin:</u> SUD → <u>Poursuivre sa route:</u> → <u>Examiner pierres:</u> - 4 ENDURANCE → <u>Ouvrir sac:</u> → <u>Poursuivre sa route:</u> SUD → <u>Libérer lutin:</u> + 1 CHANCE / + turban / SUD</p>
<p>23</p>	<p>39</p>	<p>Manque d'eau: → <u>Gourde d'eau:</u> SUD → <u>Sortilège création d'eau:</u> SUD → <u>Aucun moyen de se désaltérer:</u> - 1 HABILITÉ / - 4 ENDURANCE / SUD</p>

24	116	Soleil: <ul style="list-style-type: none"> → Foulard (turban): SUD → Sinon: - 1 HABILITÉ / SUD
25	164	Vatos: <ul style="list-style-type: none"> → Sortilège du saut: - 3 ENDURANCE / SUD → Porte latérale: <ul style="list-style-type: none"> → Sortilège ouverture portes: - 2 ENDURANCE / SUD → Sinon: GARDE SERPENT: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 10 → Vainqueur: SUD
26	111	Coffret: <ul style="list-style-type: none"> → Corridor: SUD → Ouvrir coffret: <ul style="list-style-type: none"> → Corridor: SUD → Coiffer casque: + casque / + 1 HABILITÉ / SUD
27	330	Tapisseries: <ul style="list-style-type: none"> → Tourner droite: OUEST → Tourner gauche: EST → Tirer tapisseries: <ul style="list-style-type: none"> → Tourner droite: OUEST → Tourner gauche: EST → Ouvrir porte: MILLE-PATTES GÉANT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 7 → Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> → Couper corde: + Dragon en os / SUD → Porte de fer: SUD
28	162	Gantelet: <ul style="list-style-type: none"> → Poursuivre chemin: SUD → Essayer gantelet: - 1 HABILITÉ / SUD
29	335	Alcôve: <ul style="list-style-type: none"> → Poursuivre chemin: SUD → Boire: + 4 ENDURANCE / SUD
30	46	Fosse: <ul style="list-style-type: none"> → Sortilège du saut: - 3 ENDURANCE / SUD → Sauter: Lancer deux dés <ul style="list-style-type: none"> → Si \leq HABILITÉ: SUD → Si $>$ HABILITÉ: - 6 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ / SUD
31	152	Œil de porc-épic: <ul style="list-style-type: none"> → Combattre: Tenter chance <ul style="list-style-type: none"> → Malchance: FIN DU JEU → Chance: SUD → Objet: <ul style="list-style-type: none"> → Œuf d'Onyx: SUD → Miroir: - miroir - 1 CHANCE → Perle: - perle → Rien: <ul style="list-style-type: none"> → Combattre: Tenter chance → Objet:
32	340	Grille: <ul style="list-style-type: none"> → Poursuivre chemin: SUD → Forcer: - 4 ENDURANCE / - 1 HABILITÉ / SUD

<p>33</p>	<p>353</p>	<p>Parchemin: → Lire parchemin: → Sortilège lecture symboles: - 1 ENDURANCE - 4 CHANCE SUD → Poursuivre attaquant: SUD → Sinon: SUD</p>
<p>34</p>	<p>175</p>	<p>Homme lézard: → Combattre: HOMME LÉZARD: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + clef de fer SUD → Sortilège sommeil créature: - 1 ENDURANCE / + clef de fer / SUD</p>
<p>35</p>	<p>125</p>	<p>Gnome: → Revenir à la bifurcation: OUEST → Grimper échelle: → Attaquer: SERPENT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 → Parler: → Vainqueur: → Perdus un assaut: FIN DU JEU → Télescope: + Dragon cristal OUEST → Sinon: → Le tuer: + brassard de force → Sinon: → Clochette cuivre: + brassard de force + 1 HABILITÉ OUEST → Sinon: OUEST → Mettre brassard: + 1 HABILITÉ OUEST → Quitter: OUEST</p>
<p>36</p>	<p>262</p>	<p>Hommes-rat: 1^{ER} HOMME-RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 2^E HOMME-RAT: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 Vainqueur: + 3 pièces d'or / + queue de singe → Voûte de gauche: SUD → Voûte de droite: → Sortilège détection pièges: - 2 ENDURANCE OUEST → Sinon: - 1 dé ENDURANCE OUEST</p>
<p>37</p>	<p>333</p>	<p>Guerriers squelette: → Faire demi-tour: EST → Voir qui arrive: 1^{ER} GUERRIER-SQUELETTE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 5 2^E GUERRIER-SQUELETTE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 Vainqueur: + bouclier / + 1 HABILITÉ → Sortilège ouverture portes: - 2 ENDURANCE / + timbale d'argile / EST → Clé de fer: + timbale d'argile / EST → Rien: EST</p>
<p>38</p>	<p>250</p>	<p>Chien de la mort: → Continuer: EST → Ouvrir porte: CHIEN DE LA MORT: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 Vainqueur: → Quitter pièce: EST → Tunnel: → Rebrousser et quitter pièce: EST → Sortilège lumière: - 2 ENDURANCE / - 3 HABILITÉ 41 → Ramper: → Sortilège détection pièges: - 2 ENDURANCE / - 3 HABILITÉ 41 → Sinon: → Tenter chance → Chance: - 3 ENDUR. / - 3 HABILITÉ 41 → Malchance: FIN DU JEU</p>

<p>39</p>	<p>344</p>	<p>Guerrier: → <u>Enjamber et poursuivre:</u> SUD → <u>Transpercer:</u> - 2 CHANCE / SUD → <u>Tenter de parler:</u> + conseil / SUD</p>
<p>40</p>	<p>80 306</p>	<p>Terreur: → <u>Aller vers feux follets:</u> OUEST → <u>Avancer dans corridor:</u> OUEST → <u>Ouvrir la porte de fer:</u> → <u>Traverser pièce:</u> - 3 HABILITÉ / OUEST</p>
<p>41</p>	<p>339</p>	<p>Lucioles géantes: 1^{RE} LUCIOLE GÉANTE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 4 2^E LUCIOLE GÉANTE: HABILITÉ 5 / ENDURANCE 5 3^E LUCIOLE GÉANTE: HABILITÉ 4 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> OUEST</p>
<p>42</p>	<p>38</p>	<p>Golem: → <u>Contourner par la gauche:</u> GOLEM DE PIERRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 → <u>Contourner par la droite:</u> OUEST <u>Vainqueur:</u> OUEST</p>
<p>43</p>	<p>74</p>	<p>Horreur tentaculaire: → <u>Bracelet d'écailles de sirène:</u> OUEST → <u>Sinon:</u> HORREUR TENTACULAIRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> → <u>Rester pour voir:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU → <u>Poursuivre chemin:</u> OUEST → <u>Chance:</u> - 3 ENDURANCE / OUEST</p>
<p>44</p>	<p>347</p>	<p>Alcôve: → <u>Fouiller alcôve:</u> → <u>Revenir bifurcation:</u> SUD → <u>Revenir bifurcation:</u> SUD → <u>Ouvrir boîte:</u> + Dragon d'argent / SUD</p>
<p>45</p>	<p>59</p>	<p>Fantôme: Lancer deux dés → <u>Si > HABILITÉ:</u> - 4 ENDURANCE / SUD → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> → <u>Combattre:</u> - 4 ENDURANCE / SUD <u>Chercher objet:</u> → <u>Perle:</u> - perle - 4 ENDURANCE SUD → <u>Bouton argent:</u> + 1 CHANCE SUD → <u>Scarabée en ivoire:</u> - scarabée en ivoire - 4 ENDURANCE SUD → <u>Rien:</u> - 4 ENDURANCE SUD</p>
<p>46</p>	<p>40</p>	<p>Tapisseries: → <u>Ignorer:</u> OUEST → <u>Arracher:</u> + tapisserie avec phénix / OUEST</p>
<p>47</p>	<p>263</p>	<p>Fauteuil: → <u>Se reposer:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> - 1 dé ENDURANCE / OUEST → <u>Poursuivre:</u> OUEST → <u>Chance:</u> + 4 ENDURANCE / OUEST</p>

<p>48</p>	<p>202</p>	<p>Bassin:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Rebrousser chemin:</u> EST → <u>Boire:</u> - 2 dés ENDURANCE / EST → <u>Baigner blessures:</u> + 4 ENDURANCE / EST → <u>Sortilège lecture symboles:</u> - 1 ENDURANCE / + 4 ENDURANCE / EST
<p>49</p>	<p>161</p>	<p>Fresque:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Poursuivre chemin:</u> EST → <u>Attaquer:</u> FIN DU JEU → <u>Répondre:</u> → <u>Plâit pas:</u> → <u>Aimer:</u> + renseignements / EST → <u>Attaquer:</u> FIN DU JEU
<p>50</p>	<p>376</p>	<p>Bourreau:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>S'éloigner:</u> SUD → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Continuer dans corridor:</u> SUD → <u>Secourir:</u> BOURREAU: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 → <u>Vainqueur:</u> + informations / SUD
<p>51</p>	<p>66</p>	<p>Salle de l'énigme:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Continuer dans corridor:</u> SUD → <u>Sortilège ouverture portes:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Clé d'or:</u> → <u>Ignorer:</u> - 3 HABILITÉ / - 4 CHANCE SUD → <u>Répondre 300:</u> + 2 HABILITÉ / + 2 CHANCE SUD
<p>52</p>	<p>216</p>	<p>Bête diabolique: BÊTE DIABOLIQUE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 6</p> <p><u>Vainqueur:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Sortir et ouvrir autre porte:</u> EST → <u>Fouiller:</u> + médaillon / + chaîne en or → <u>Sortir et ouvrir autre porte:</u> EST → <u>Passer bijou:</u> - 1 CHANCE / EST
<p>53</p>	<p>298</p>	<p>Pièce vide:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Glisser pièce d'or:</u> - 1 pièce d'or / - 4 ENDURANCE → <u>Franchir porte:</u> → <u>Sortilège lumière:</u> - 6 ENDURANCE / SUD → <u>Avancer:</u> - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE / SUD
<p>54</p>	<p>79</p>	<p>Entité nocturne:</p> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Chercher arme:</u> Tenter chance → <u>Combattre:</u> ENTITÉ NOCTURNE: HABILITÉ 10 ENDURANCE: 10 → <u>Ramasser baguette:</u> → <u>Rien:</u> → <u>Bouton de droite:</u> - 1 HABILITÉ / - 2 ENDURANCE / SUD → <u>Bouton de gauche:</u> - 3 HABILITÉ / - 6 ENDURANCE / SUD → <u>Malchance:</u> - 2 END. / - 1 HAB. → <u>Chance:</u> → <u>Miroir:</u> - miroir → <u>Dent du vers:</u> - dent → <u>Clochette cuivre:</u> → <u>Sortilège feu:</u> - 2 END. / Tenter chance → <u>Clef de cristal:</u> Tenter chance → <u>Sortilège ouverture porte ou Clef de cristal:</u> - 2 ENDURANCE si utilisé sortilège / SUD → <u>Chance:</u> SUD → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU

55	2	Sculpture: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Franchir porte:</u> SUD → <u>Examiner sculpture:</u> + Dragon d'ébène / + 1 CHANCE / SUD
56	93	Disciples noirs: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Annoncer un présent:</u> → Médaille d'or: → Sortilège sommeil créat.: - 1 ENDURANCE / SUD → <u>Combattre:</u> <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} DISCIPLE NOIR: HAB. 9 / END. 5 2^E DISCIPLE NOIR: HAB. 8 / END. 6 3^E DISCIPLE NOIR: HAB. 9 / END. 9 <u>Vainqueur:</u> + poignard / SUD → <u>Sinon:</u> <u>Tenter chance</u> <ul style="list-style-type: none"> → Malchance: - 1 objet SUD → Chance: - 1 objet SUD → <u>Sinon:</u> <u>Lancer deux dés</u> <ul style="list-style-type: none"> → Si ≤ HABILITÉ: → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU
57	341	Épées: 1 ^{RE} ÉPÉE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 2 ^E ÉPÉE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 3 ^E ÉPÉE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 4 ^E ÉPÉE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 4 <ul style="list-style-type: none"> <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Traverser rideau:</u> SUD → <u>Tourner à droite:</u> EST
58	93	Ogre mutant: OGRE MUTANT: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 11 <u>Vainqueur:</u> + couteau / SUD
59	354	Garde esclave: GARDE ESCLAVE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <ul style="list-style-type: none"> <u>Vainqueur:</u> <ul style="list-style-type: none"> → <u>Dormir:</u> + 2 ENDURANCE → <u>Dissimuler:</u> SUD → <u>Veiller:</u> → <u>Affronter:</u> - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> → <u>Objet:</u> - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> → Sortilège feu: - 1 ENDURANCE / - 1 CHANCE → Miroir: - miroir - 2 ENDURANCE → Masque ébène: - 2 ENDURANCE → Tapiserie phénix: SUD → Rien: FIN DU JEU
60	336	Portes: <ul style="list-style-type: none"> → Sortilège ouverture porte: - 2 ENDURANCE / - 1 CHANCE → <u>Porte Lune:</u> SUD → <u>Forcer à l'épée:</u> → Sortilège lecture symboles: - 1 ENDURANCE → <u>Porte Soleil:</u> FIN DU JEU
61	273	Cuisine: <ul style="list-style-type: none"> → <u>Gagner la voûte:</u> SUD → Couvercle blanc: + bague en cuivre → <u>Gagner la voûte:</u> SUD → Couvercle rouge: - 4 END. / - 1 CHANCE → <u>Passer bague:</u> ↔ → Couvercle noir: → SOULEVER AUTRE COUVERCLE → <u>Prendre la patte:</u> <u>Tenter chance</u> <ul style="list-style-type: none"> → Chance: → SOULEVER AUTRE COUVERCLE → Malchance: - 2 HABILITÉ → <u>Gagner la voûte:</u> SUD

<p>62</p>	<p>20</p>	<p>Trappe: → <u>Porte du fond:</u> SUD → <u>Sortilège lumière:</u> - 2 END. → <u>Quitter les lieux:</u> SUD → <u>Ouvrir trappe:</u> → <u>S'enfoncer dans l'obscurité:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> SUD <u>Malchance:</u> → <u>Sinon:</u> SUD <u>Casque:</u> - casque / - 1 HABILITÉ / SUD</p>
<p>63</p>	<p>307</p>	<p>Trésors: → <u>Quitter la pièce:</u> SUD → <u>Quitter la pièce:</u> SUD → <u>Coffret en or:</u> → <u>Approprier bijoux</u> → <u>Quitter la pièce:</u> SUD → <u>Statuette squelette:</u> + statuette / + 1 CHANCE → <u>COFFRET EN OR</u> → <u>APPROPRIER JOYAUX</u> → <u>STATUETTE SQUELETTE</u> → <u>Approprier bijoux:</u> Tenter chance → <u>Chance:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Quitter la pièce:</u> SUD → <u>Malchance:</u> - 1 ENDURANCE / - 2 HABILITÉ → <u>COFFRET EN OR</u></p>
<p>64</p>	<p>320</p>	<p>Sortie: → <u>Gravir les marches:</u> → <u>Rebrousser chemin:</u> OUEST → <u>Rebrousser chemin:</u> OUEST → <u>Suivre empreintes:</u> FIN DU JEU</p>
<p>65</p>	<p>338</p>	<p>Coupe de raisins: → <u>Continuer chemin:</u> OUEST → <u>Manger raisins:</u> + 4 ENDURANCE / OUEST</p>
<p>66</p>	<p>237</p>	<p>Hommes-squelette: → <u>Apporter dent:</u> → <u>Dent du Vers des sables:</u> - dent 1^{ER} HOMME-SQUELETTE: HAB. 9 / END. 6 2^E HOMME-SQUELETTE: HAB. 9 / END. 8 <u>Vainqueur:</u> FIN DU JEU → <u>Sortilège sommeil</u> <u>créature:</u> - 1 ENDURANCE → <u>Attaquer:</u> 1^{ER} HOMME-SQUELETTE: HAB. 9 / END. 6 2^E HOMME-SQUELETTE: HAB. 9 / END. 8 <u>Vainqueur:</u> OUEST</p>
<p>67</p>	<p>119</p>	<p>Leesha: SERVITEUR AVEUGLE: HABILITÉ. 8 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> → <u>Attaquer à l'épée:</u> FIN DU JEU → <u>Dent du Vers des sables:</u> → <u>Ouvrir coffre:</u> - 4 ENDURANCE → <u>Vu toutes les lettres F.A.T.A.L.:</u> FIN DU JEU → <u>Poursuivre Leesha:</u> OUEST → <u>Sinon:</u> OUEST</p>
<p>68</p>	<p>338</p>	<p>Idole de bronze: → <u>Poursuivre Leesha:</u> OUEST → <u>Examiner idole:</u> + <u>Dragon d'or</u> / OUEST</p>
<p>69</p>	<p>47</p>	<p>Nain: → <u>Poursuivre Leesha:</u> SUD → <u>Parler au nain:</u> + <u>Marteau</u> / + information / SUD</p>

70

314

