




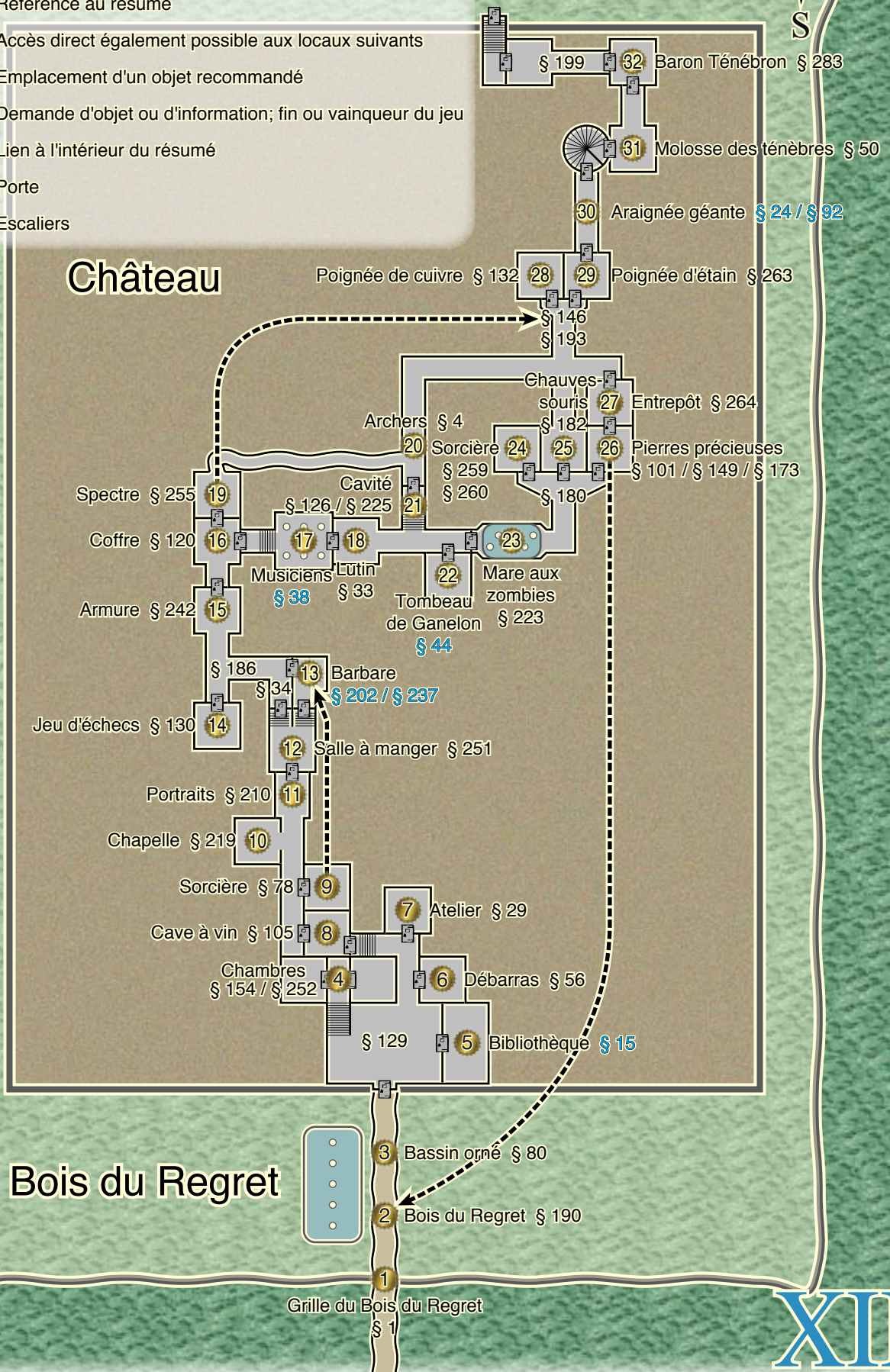


Le Tombeau du vampire



Légende explicative

-  Référence au résumé
-  Accès direct également possible aux locaux suivants
-  § 15 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>Grille du Bois du Regret:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Ouvrir grille: SENTINELLE DE FER: ENDURANCE 12 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi → Longeur mur: 2 → Escalader grille: Lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> → 3 à 6: 2 → 1 ou 2: FIN DU JEU → Vainqueur: 2 → Fuite: 2
<p>2</p>	<p>190</p>	<p>Bois du Regret:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Accueillir amicalement: → Attaquer: ELFE DÉMENT: ENDURANCE 9 2 à 6: - 2 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi → Vainqueur: 3 → Fuite: 3
<p>3</p>	<p>80</p>	<p>Bassin orné:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Examiner: <ul style="list-style-type: none"> → Plonger main: + 8 pièces d'or 4 § 154 5 + → Lancer pièces: <ul style="list-style-type: none"> → Moins de 3 pièces: 4 § 154 5 + → Au moins 3 pièces: 4 § 154 5 + → Porte du château: 4 5 + § 154
<p>4</p>	<p>154 252</p>	<p>Chambres:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Derrière porte: 5 → S'étendre et dormir: FIN DU JEU <p>Chambres:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Dans passage: 6 7 8
<p>5</p>	<p>15</p>	<p>Bibliothèque: + lampe</p> <ul style="list-style-type: none"> → Examiner livres: <ul style="list-style-type: none"> → Étudier livre: Lancer un dé <ul style="list-style-type: none"> → 1 à 3: FIN DU JEU → 4 à 6: Escalier: 4 § 252 → Passage: 6 7 8 → Escalier: 4 § 252 → Passage: 6 7 8
<p>6</p>	<p>56</p>	<p>Débaras:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Examiner: SQUELETTE: ENDUR. 12 / 2 à 4: - 3 END. / 5 à 12: - 3 END. à l'ennemi → Porte crucifix: 7 → Poursuivre: 8 → Fuite: <ul style="list-style-type: none"> → Vainqueur: <ul style="list-style-type: none"> → Prendre casque d'or: + casque d'or → Regagner couloir: <ul style="list-style-type: none"> → Poursuivre: 8 → Porte crucifix: 7
<p>7</p>	<p>29</p>	<p>Atelier:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Saluer amicalement: + 3 ENDURANCE / + crucifix ou + potion extrême volonté → Menacer: Prendre une lanterne si besoin 8
<p>8</p>	<p>105</p>	<p>Cave à vin:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Lanterne (Lampe): <ul style="list-style-type: none"> → Goûter vin: - 1 ENDURANCE / - 2 PSI 9 → Ouvrir porte: 9 → Sinon: 7

<p>9</p>	<p>78</p>	<p>Sorcière:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ouvrir porte: + 2 chandeliers Continuer: 10 Refuser: Courir vers porte: - 3 END. 10 Obéir: 10 Combattre: MONSTRE FUMOÏDE: ENDURANCE 15 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Autrement: Manuscrits: Proposer de partir: Soufflet: Manger: + 3 ENDUR. Vainqueur: Manger: + 3 ENDUR. Sinon: Fouiller: Escalader conduit: Lancer deux dés: Si ≤ HABILITÉ: + anneau de Moëbius Si > HABILITÉ: - 1 HABILITÉ 10 Quitter: 10 Continuer ascension: Bois du Regret: Redescendre: Lancer deux dés Si ≤ ENDURANCE: 10 Si > ENDURANCE: - 1 HABILITÉ 10 Cueillir champignon: Lancer deux dés Si > PSI: Avaler: FIN DU JEU Si ≤ PSI: + 3 ENDURANCE / + 1 PSI Sortir du bois: Sinon: Crucifix: Anneau de Moëbius: 13 Sinon: FIN DU JEU
<p>10</p>	<p>219</p>	<p>Chapelle:</p> <ul style="list-style-type: none"> Passer sous voûte: Boire: - 3 ENDURANCE 11 Extrémité couloir: 11 Examiner autel: Lancer un dé 1 à 3: 11 4 à 6: + os en marbre 11 Souffler bougies: Lancer un dé 3 à 6: Extrémité couloir: 11 1 ou 2: Extrémité couloir: Crucifix: + 2 ENDURANCE 11 Examiner autel: Sinon: - 7 ENDURANCE 11
<p>11</p>	<p>210</p>	<p>Portraits:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre épée: + épée du chevalier 12 Se diriger vers porte: 12
<p>12</p>	<p>251</p>	<p>Salle à manger: - 3 ENDURANCE</p> <ul style="list-style-type: none"> Plonger sous table: Porte droite: 13 Porte gauche: 14 15 Lancer lanterne: Jeter gobelet vin: Lancer un dé 3 à 6: 13 1 ou 2: - 2 ENDUR. Attaquer: - 2 ENDURANCE / - épée - 2 force attaque si pas de 2^e épée Fuite: - 2 ENDURANCE Porte droite: 13 Porte gauche: 14 15 Autre lanterne: 13 Sinon: FIN DU JEU Porte droite: 13 Porte gauche: 14 15

<p>13</p> <p>202 237</p>	<p>Barbare: BARBARE: ENDURANCE 12 / 2 à 5: - 3 ENDURANCE / 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p>	<p>Vainqueur: + hache de guerre / + 10 pièces d'or / + lait de yak fermenté / + fromage moisi / + croûte pain noir / + gousses d'ail / + poivre noir / + épaule de mouton prendre or et au maximum 4 objets 14 15</p> <p>Fuite: 14 15</p>
<p>14</p>	<p>130</p> <p>Jeu d'échecs:</p>	<p>Relever défi: REINE NOIRE: ENDURANCE 12 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p>Autre partie du couloir: 15</p> <p>Vainqueur: ENDURANCE = total de départ + 1 PSI</p> <p>Vaincu: ENDURANCE = 15 points - 1 PSI 15</p> <p>Fou: + amulette magique PSI de départ + 1 15</p> <p>Tour: + amulette magique ENDURANCE de départ + 3 15</p> <p>Cavalier: + amulette magique HABILETÉ de départ + 1 15</p>
<p>15</p>	<p>242</p> <p>Armure:</p>	<p>Remplacer épée: + épée 16</p> <p>Quitter pièce par porte opposée: 16</p>
<p>16</p>	<p>120</p> <p>Coffre:</p>	<p>Examiner coffre: - 2 ENDURANCE</p> <p>Porte en chêne: 19</p> <p>Porte à droite: 17</p> <p>Ouvrir coffre: Lire parchemin: Boire liquide: ENDURANCE = total de départ</p> <p>Couper corde: Lancer un dé</p> <p>Précipiter porte: FIN DU JEU</p> <p>1 ou 2: FIN DU JEU</p> <p>3 à 6:</p> <p>Ouvrir coffre: + mot «Nesool»</p> <p>Boire liquide: FIN DU JEU</p> <p>Porte de chêne: 19</p> <p>Petite porte: 17</p>
<p>17</p>	<p>38</p> <p>Musiciens:</p>	<p>Fouiller sac à dos: Potion extrême volonté: - potion 18</p> <p>Os en marbre: FIN DU JEU</p> <p>Fromage moisi: Manger: FIN DU JEU</p> <p>Boucher oreilles:</p> <p>Parler chevalier: + 7 pièces d'or + gourde</p> <p>Monter sur scène: Examinez musiciens: + flûte en or 18</p> <p>Quitter: 18</p> <p>Prendre cristal: 18</p> <p>Quitter: 18</p> <p>Porte en chêne: 19</p> <p>Pousser porte: FIN DU JEU</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p>

<p>18</p>	<p>33</p>	<p>Lutin:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aller voir: → S'approcher: Lancer un dé → 1 à 3: → Objet: → Fuite: Lancer 1 dé Ignorer et s'engager dans tunnel: 22 <p>4 à 6: Lancer 2 dés</p> <ul style="list-style-type: none"> Si ≤ PSI: Plus possible de fuir lors des prochains combats 22 Si > PSI: 22 <p>1 à 3: → Frapper/Combattre: LUTIN: ENDURANCE 12</p> <ul style="list-style-type: none"> 2 à 7: - 3 ENDURANCE 8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi <p>Objet: → Flûte or: - flûte - 3 END.</p> <ul style="list-style-type: none"> Poivre noir: LUTIN: ENDUR. 12 2 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi <p>Fuite: Lancer 1 dé</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 à 3: 22 4 à 6: - 3 ENDURANCE 22 <p>Vainqueur: 22</p> <p>Vainqueur: Fuite: 22</p> <p>Entendre: + conseils 22</p> <p>Poursuivre chemin: 22</p>
<p>19</p>	<p>255</p>	<p>Spectre:</p> <ul style="list-style-type: none"> Attendre: → Trancher bras: → Autre arme: - épée / - 2 force attaque si pas de 2° épée Quitter: 20 Arracher plancher: → Objet: → Épée du chevalier: → Fuir / Sinon: -3 ENDURANCE Lancer 2 dés Combattre: → Gousse ail: FIN DU JEU Objet: → Anneau Moebius: 28 29 Objet: → Chandelier: SPECTRE: ENDURANCE 9 Objet: → Épée du chevalier: - 3 ENDURANCE Sinon: - épée - 2 force attaque si pas de 2° épée Sinon / Fuir: -3 ENDURANCE Lancer 2 dés Si > PSI: FIN DU JEU Si ≤ PSI: 20 Vainqueur: Prendre bracelet: + bracelet (= 80 pièces d'or) 20 Quitter: 20 Si ≤ PSI: 20 Si > PSI: FIN DU JEU
<p>20</p>	<p>4</p>	<p>Archers:</p> <ul style="list-style-type: none"> Prendre lampe à huile: ± lampe à huile Tunnel gauche: Lancer 2 dés Tunnel droite: - 2 ENDURANCE Lancer 1 dé 1 ou 2: - 4 ENDURANCE 21 3 à 6: 21 Si > HAB.: - 2 ENDUR. Si ≤ HAB.: 1^{ER} ARCHER: ENDURANCE 9 2^E ARCHER: ENDURANCE 9 2 ou 3: - 6 ENDURANCE 4 à 7: - 3 ENDURANCE 8 à 12: - 3 END. à l'un des ennemis Tu 1 archer: Continuer combat 2 à 4: - 3 ENDURANCE 5 à 12: - 3 END. à l'ennemi Gauche: Lancer 2 dés Droite: Lancer 2 dés Si > HAB.: FIN DU JEU Si > PSI: - 2 ENDURANCE 21 Si ≤ PSI: 21 Si ≤ HAB.: - 3 ENDUR. 28 29 Fuite: FIN DU JEU Vainqueur: + amulette chauve-souris
<p>21</p>	<p>126 225</p>	<p>Cavité:</p> <ul style="list-style-type: none"> Plonger main: → Bracelet d'or: + clef en cuivre 22 Poursuivre descente: 22 Sinon: FIN DU JEU

<p>22</p> <p>44</p>	<p>Tombeau de Ganelon:</p>	<p>Ouvrir: → Ouvrir couvercle: → Prendre épée: + épée - 1 force d'attaque</p> <p>Continuer dans tunnel: (23) → Prendre suaire: → Poursuivre chemin: (23)</p> <p>Prendre suaire: → Enlever suaire: FIN DU JEU (23)</p> <p>Prendre suaire: → Rester: + bouclier licornes (23)</p> <p>Prendre suaire: → Revenir tunnel: FIN DU JEU</p>
<p>23</p> <p>223</p>	<p>Mare aux zombies:</p>	<p>Sauter sur pierres: → Sinon: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Marcher dans l'eau: FIN DU JEU</p> <p>Bouclier licornes: (24 25 26) § 259 § 149</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: (24 25 26) § 259 § 149</p>
<p>24</p> <p>259</p> <p>260</p>	<p>Sorcière:</p> <p>Sorcière:</p>	<p>Clef en cuivre: → Se faulxer: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: Lancer 2 dés</p> <p>Porte milieu: 25 → Demi-tour: 25</p> <p>Porte droite: 26 § 173</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: + clef argent</p> <p>Si ≤ PSI: SORCIÈRE: ENDURANCE 6 2 à 4: - 3 ENDURANCE 5 à 12: - 3 END. à ennemi</p> <p>Si > PSI: FIN DU JEU</p> <p>Goûter liquides: → Rouge: FIN DU JEU</p> <p>Goûter liquides: → Bleu: ENDURANCE = total de départ</p> <p>Goûter liquides: → Vert: HABILITÉ et PSI = totaux de départ</p> <p>Goûter liquides: → Vert: HABILITÉ et PSI = totaux de départ</p> <p>Vainqueur: + clef argent</p> <p>Fuite: FIN DU JEU</p> <p>Quitter pièce: → Porte milieu: 25</p> <p>Quitter pièce: → Porte droite: 26 § 101</p>
<p>25</p> <p>182</p>	<p>Chauves-souris:</p>	<p>Prendre objet: → Amulette chauve-souris: FIN DU JEU</p> <p>Épée/Combattre: - 1 dé ENDURANCE (28 29)</p> <p>Gousse d'ail: FIN DU JEU</p> <p>Flûte en or: (28 29)</p>
<p>26</p> <p>149</p> <p>173</p> <p>101</p>	<p>Pierres précieuses:</p> <p>Pierres précieuses:</p> <p>Pierres précieuses:</p>	<p>Porte gauche: 24 § 260 → Topaze: + topaze (= 8 pièces d'or)</p> <p>Porte milieu: 25 → Rubis: - 2 PSI</p> <p>Pierres précieuses: → Hyacinthe: - 1 dé ENDURANCE</p> <p>Vers porte: 27 → Émeraude: - 2 HABILITÉ</p> <p>Saphir: → Autre pierre précieuse: (27)</p> <p>Saphir: → Quitter: (27)</p> <p>Saphir: Perte de tous les objets sauf équipement de départ ENDURANCE, HABILITÉ et PSI = totaux de départ</p> <p>Portail bleu clair: FIN DU JEU</p> <p>Portail bleu foncé: (2)</p>

<p>27</p>	<p>264</p>	<p>Entrepôt: → <u>Examiner rouet:</u> → <u>Sens aiguilles montre:</u> → <u>Quitter pièce:</u> 28 29 → <u>Continuer:</u> 28 29 → <u>Sens inverse:</u> → <u>Quitter pièce:</u> 28 29</p>
<p>28</p>	<p>263</p>	<p>Poignée d'étain: → <u>Examiner serpent:</u> → <u>Potion extrême volonté:</u> – potion / + cobra d'or (= 120 pièces d'or) 29 → <u>Porte poignée en cuivre:</u> 29 → <u>Sinon:</u> Lancer 2 dés → <u>Si > PSI:</u> FIN DU JEU → <u>Si ≤ PSI:</u> + cobra d'or (= 120 pièces d'or) 29</p>
<p>29</p>	<p>132</p>	<p>Poignée de cuivre: → <u>Traverser vers porte:</u> → <u>Sinon:</u> 30 → <u>Ouvrir coffre:</u> → <u>Casque d'or:</u> 30 → <u>Sinon:</u> → <u>Franchir porte:</u> 30 → <u>Trier contenu:</u> FIN DU JEU</p>
<p>30</p>	<p>24 92</p>	<p>Araignée géante: → <u>Observer scène:</u> ARAIGNÉE GÉANTE: ENDURANCE 12 2 à 5: – 3 ENDURANCE / 6 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi → <u>Vers porte:</u> 31 → <u>Vainqueur:</u> + 12 pièces or / + <u>crucifix en argent</u> 31</p>
<p>31</p>	<p>50</p>	<p>Molosse des ténèbres: → <u>Objet:</u> → <u>Gousse d'ail:</u> → <u>Topaze:</u> 32 → <u>Crucifix:</u> 32 → <u>Sinon:</u> – 5 ENDURANCE 32 → <u>Os de marbre:</u> 32 → <u>Vainqueur:</u> 32 → <u>Fuite dès 3 assauts:</u> 32 <u>Combattre:</u> MOLOSSE DES TÉNÉBRES: ENDUR. 9 2 à 4: – 5 ENDUR. sauf si <u>Topaze</u> 5 ou 6: – 3 ENDURANCE 7 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi</p>
<p>32</p>	<p>283</p>	<p>Baron Ténébron: → <u>Objet:</u> → <u>Cobra d'or:</u> FIN DU JEU → <u>Potion extrême volonté:</u> – potion → <u>Gousse d'ail:</u> → <u>Crucifix:</u> → <u>Sinon:</u> → <u>Gousse d'ail:</u> <u>Faire ce qu'il demande:</u> FIN DU JEU → <u>Bondir sur lui:</u> FIN DU JEU <u>Sinon:</u> → <u>BARON TÉNÉBRON:</u> ENDURANCE 18 2 à 7: – 4 ENDURANCE 8 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi → <u>Fuite:</u> + trésor → VAINQUEUR DU JEU → <u>Vainqueur:</u> → <u>Combattu avec l'épée du chevalier:</u> + trésor → VAINQUEUR DU JEU → <u>Sinon:</u> – 4 ENDURANCE + trésor → VAINQUEUR DU JEU <u>Sinon:</u> → <u>SEIGNEUR DES TÉNÉBRES:</u> ENDURANCE 18 2 à 6: – 4 ENDURANCE 7 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi → <u>Fuite:</u> + trésor → VAINQUEUR DU JEU</p>