

La Traversée infernale



Référence au résumé

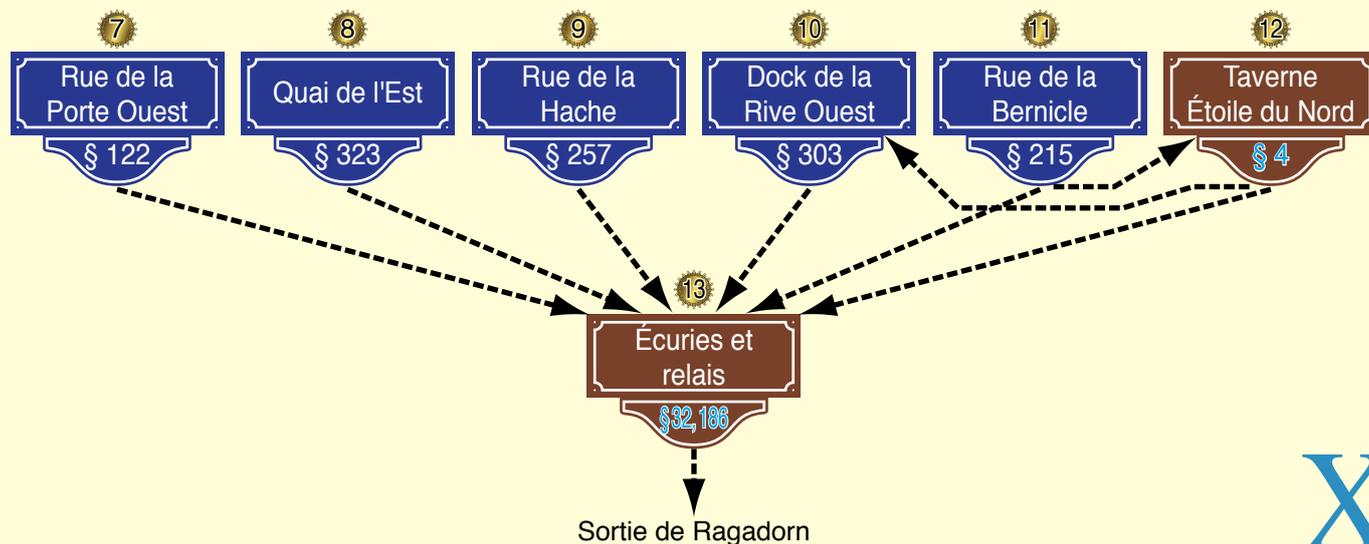
§ 196

Emplacement d'un objet indispensable ou recommandé

Texte en orange Objet demandé; fin ou vainqueur du jeu



Ragadorn



<p>1</p>	<p>1</p>	<p>Port d'Holmgard: + sceau Hammardal</p> <p>Échapper: →</p> <p>Dégainer arme: →</p> <p>Rien: BRIGANDS: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 25</p> <p>Guérison: →</p> <p>Puissance psychique: →</p> <p>Maîtrise armes: →</p> <p>Communication animale: →</p> <p>Maîtrise psychique matière: →</p> <p>Fuite: 2</p> <p>Vainqueur: →</p> <p>Rejoindre: 2</p> <p>Retrouver imposteur: 2</p>
<p>2</p>	<p>300</p>	<p>Incident: Table hasard</p> <p>0 ou 1: →</p> <p>2 ou 3: Table hasard →</p> <p>4 ou 5: Table hasard →</p> <p>6 ou 7: Table hasard →</p> <p>8 ou 9: Table hasard →</p> <p>Retourner cabine: GLOKS: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 14</p> <p>Rester: GLOKS: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 15</p> <p>0 à 4: →</p> <p>5 à 9: 3</p> <p>0 à 4: + épée 3</p> <p>0 à 4: 3</p> <p>5 à 9: 3</p> <p>0 à 4: GUERRIER DRAKKARIM HABILITÉ 15 / ENDURANCE 25</p> <p>Sinon: 3</p> <p>Guérison: 3</p> <p>Vainqueur: DRAKKARIM: HABILITÉ 16 ENDURANCE 24</p> <p>Vainqueur: 3</p>
<p>3</p>	<p>240</p>	<p>Incendie:</p> <p>Guérison: Rétablissement ENDURANCE de départ</p> <p>Sinon: Récupération moitié ENDURANCE perdue</p> <p>Cale: - 2 ENDURANCE</p> <p>Crier «Au feu!»: →</p> <p>Prévenir capitaine: →</p> <p>Fouiller: →</p> <p>Le suivre: 4</p> <p>Maîtrise psychique matière: 4</p> <p>Forcer serrure: FIN DU JEU</p>
<p>4</p>	<p>175</p>	<p>Vivres: Table hasard</p> <p>0 à 4: →</p> <p>5 à 9: 5</p> <p>Avec capitaine: - 2 ENDURANCE → Dormir: 5</p> <p>Avec équipage: - 2 ENDURANCE</p> <p>Tenter chance: Jouer au «Hublot» selon règles du livre avec possibilité de gagner ou de perdre des pièces d'or 5</p> <p>Regagner cabine: 5</p> <p>Accepter: Table hasard (+ 2 points si Sixième sens)</p> <p>4 à 6: 5</p> <p>7 à 9: + 10 pièces d'or 5</p> <p>0 à 3: - 10 pièces d'or 5</p>

<p>5</p>	<p>197</p>	<p>Naufrage: Table hasard</p> <ul style="list-style-type: none"> 0: FIN DU JEU 1 à 4: - 2 ENDURANCE 5 à 9: - 1 ENDURANCE <p>cotte de mailles → Signaler: Table hasard</p> <ul style="list-style-type: none"> Ne pas s'en occuper: 6 7 à 9: 6 0 à 6: 6 <p>Rester éveillé: - 1 ENDURANCE - sac à dos / - toutes les pièces d'or et les objets spéciaux</p> <p>Chercher bateau: + masse d'armes / + 3 pièces d'or</p> <p>Rue Butin: 12</p> <p>Rue de la Bernicle: 11</p> <p>Dock de la Rive Ouest: 10</p>
<p>6</p>	<p>337</p>	<p>Pays Sauvage: - armes</p> <ul style="list-style-type: none"> Chasse: + 2 repas Manger: + 2 repas Ne pas manger: - 3 ENDURANCE <p>Droite / Ouest: Table hasard</p> <p>Gauche / Est: + 2 ENDURANCE</p> <p>0 à 3: 0 à 3</p> <p>4 à 7: 4 à 7</p> <p>8 ou 9: FIN DU JEU</p> <p>Diligence</p> <ul style="list-style-type: none"> Attraper derrière la tête: 0 à 3 Communication animale: 4 à 7 Se lever d'un bond: Table hasard <p>Sur le toit: 0 à 3</p> <p>Faire signe: 4 à 7</p> <p>Attaquer: FIN DU JEU</p> <p>Payer: 0 à 4</p> <p>Sinon: FIN DU JEU</p> <p>Payer 3 pièces d'or: - 3 pièces d'or / - 1 repas (sinon - 3 END.)</p> <p>Payer 1 pièce d'or: - 1 pièce d'or / - 1 repas (sinon - 3 END.)</p> <p>Oui: - 3 ENDURANCE</p> <p>Non: FIN DU JEU</p> <p>Pendentif Étoile cristal</p> <p>Rue de la Porte Ouest: 7</p> <p>Quai de l'Est: 8</p> <p>Rue de la Hache: 9</p>
<p>7</p>	<p>122</p>	<p>Rue de la Porte Ouest: Table hasard</p> <ul style="list-style-type: none"> 0 à 4: Entrer: FIN DU JEU 5 à 9: Poursuivre chemin: 13 <p>Sixième sens: Poursuivre chemin: 13</p> <p>Faire aumône: - pièce(s) d'or</p> <p>Rue Chevalier noir: 13</p> <p>Rue Ancre: 13</p>
<p>8</p>	<p>323</p>	<p>Quai de l'Est:</p> <ul style="list-style-type: none"> Affronter: CHEF VOLEUR: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 23 PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 21 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 20 - 4 HABILITÉ durant ce combat Continuer à marcher: 13 Courir vers fleuve: 13 <p>Fuite: 13</p> <p>Vainqueur: + 3 pièces d'or + 3 poignards + sabre 13</p>

<p>9</p>	<p>257</p>	<p>Rue de la Hache: → Rue du Chevalier noir: → Entrer boutique: 13</p> <p>→ Rue du Sage: → Continuer:</p> <p>Possibilité d'acheter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Épée 4 pièces d'or • Poignard 2 pièces d'or • Sabre 3 pièces d'or • Marteau de guerre 6 pièces d'or • Lance 5 pièces d'or • Masse d'armes 4 pièces d'or • Couverture fourrure 3 pièces d'or • Sac à dos 1 pièce d'or → 13
<p>10</p>	<p>303</p>	<p>Dock de la Rive Ouest: → Poursuivre: → Poursuivre: - 1 repas (sinon - 3 END.) 13</p> <p>→ Entrer magasin: → Entrer armurier: Possibilité d'acheter:</p> <p>Marchandises:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Épée 4 pièces d'or • Poignard 2 pièces d'or • Glaive 7 pièces d'or • Sabre 3 pièces d'or • Marteau de guerre 6 pièces d'or • Lance 5 pièces d'or • Masse d'armes 4 pièces d'or • Hache 3 pièces d'or • Bâton 3 pièces d'or <p>Possibilité d'acheter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Épée 4 pièces d'or • Poignard 2 pièces d'or • Glaive 6 pièces d'or • Lance 5 pièces d'or • Met délicat 2 pièces d'or • Anneau d'or 8 pièces d'or • Couverture fourrure 3 pièces d'or • Sac à dos 1 pièce d'or <p>Le suivre: → Attraper garçon: + 2 objets (bâton, couverture, 2 repas, sac à dos, poignard, corde) → Entrer armurier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Épée 4 pièces d'or • Poignard 2 pièces d'or • Glaive 7 pièces d'or • Sabre 3 pièces d'or • Marteau de guerre 6 pièces d'or • Lance 5 pièces d'or • Masse d'armes 4 pièces d'or • Hache 3 pièces d'or • Bâton 3 pièces d'or <p>- 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) 13</p>
<p>11</p>	<p>215</p>	<p>Rue de la Bernicle: → Continuer: → Rue de la Licorne: - 1 repas (sinon - 3 END.) 13</p> <p>→ Entrer taverne: 12 → Rue du Tonnelier: 12</p>
<p>12</p>	<p>4</p>	<p>Taverne Étoile du Nord: → Bras de fer: → Sinon: MARIN PATIBULAIRE: HAB. 18 / END. 25 Récupération END. perdue à la fin du combat</p> <p>→ Affronter: → Puissance psychique: → Vainqueur: + 5 pièces d'or - 1 repas (sinon - 3 END.) 13</p> <p>→ Aubergiste: → Laisser partir: → Continuer poursuite: + 5 pièces d'or / + poignard / + sceau Hammardal</p> <p>→ Bière: - 1 pièce d'or + 1 ENDURANCE</p> <p>→ Ragadorn: → Parler aubergiste: → Chambre: - 2 pièces d'or - 1 repas (sinon - 3 END.)</p> <p>→ Demander aubergiste: → Payer: - 1 pièce d'or</p> <p>→ Quitter: → Sceau Hammardal → Oui: → Accepter: + 40 pièces d'or / - sceau Hammardal 13</p> <p>→ Non: 13</p> <p>→ Sinon: 13</p> <p>→ Vainqueur: + épée / + poignard / + 3 pièces d'or 13</p> <p>→ Fuite: 13</p> <p>→ Retourner taverne: → Orientation: → Rue Tombeau: → Sud: 10</p> <p>→ Sépulture: → Rue Tour de Guet: → Entrer: → Camouflage: Table hasard → Fuite: 13</p> <p>→ Attaquer / 5 à 9: → 0 à 4: + épée / + masse d'armes / + bâton / + 1 repas / + 6 pièces d'or / + liquide orange</p> <p>→ Garde de la Tour: HABILITÉ 15 / ENDURANCE 22 - 4 HAB. durant ce combat si pas d'arme</p>

<p>13</p>	<p>32 186</p>	<p>Écuries et relais: → Billet: → Payer: - 20 pièces d'or / + billet / Table hasard</p> <p>Quitter / Pas d'argent / Sinon: - 1 pièce d'or Jouer à la «Roue du carrosse» selon règles du livre avec possibilité de gagner ou de perdre des pièces d'or</p> <p>Quitter avec les gains: → Perdu tout l'or: Table hasard</p> <pre> graph TD Payer --> B0_3[0 à 3:] Payer --> B4_6[4 à 6:] Payer --> B7_9[7 à 9:] B0_3 --> Cueillir[Cueillir: + Laumspur (1 repas + 3 END.)] B0_3 --> S0_3[14] B4_6 --> S4_6[14] B4_6 --> Payer2[Payer: - 1 pièce d'or] B7_9 --> S7_9[14] Payer2 --> S7_9 S7_9 --> B7_9 S7_9 --> B4_6 S7_9 --> B0_3 S7_9 --> S7_9_2[14] S7_9_2 --> B7_9 S7_9_2 --> B4_6 S7_9_2 --> B0_3 </pre>
<p>14</p>	<p>39</p>	<p>Auberge: Billet → Oui: - 1 repas (sinon - 3 ENDURANCE) → Pas d'argent: FIN DU JEU</p> <p>Non: FIN DU JEU</p> <p>Chambre: - 1 pièce d'or / Table hasard</p> <pre> graph TD Chambre --> B0_4[0 à 4:] Chambre --> B5_9[5 à 9:] B0_4 --> S0_4[15] B0_4 --> S6_7[Sixième sens: 15] B5_9 --> S5_9[15] </pre>
<p>15</p>	<p>168</p>	<p>Crique en Gorn: → Pas d'argent: → Sinon: → Défier: TRICHEUR: HABILITÉ 17 / END. 25</p> <p>Chambre: - 1 pièce d'or / - 1 repas (sinon - 3 END.)</p> <p>Sixième sens ou Maîtrise psy. matière: + table hasard + 5 pièces d'or</p> <p>Ne pas s'en mêler: → Vainqueur: + table hasard x 3 pièces d'or / + poignard</p> <p>Manger: → Rien: FIN DU JEU</p> <p>Guérison: Table hasard</p> <p>Chasse: → Ganon: GANON DORIER: HABILITÉ 28 / END. 30 + 2 HABILITÉ lors du 1^{er} assaut / Vainqueur: → Dorier: → Halvorc: HALVORC: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 11 Aucune perte d'END. les 2 premiers assauts Vainqueur: + poignard / + 2 pièces d'or</p> <p>Ne pas y toucher: → Viveka: VIVEKA: HABILITÉ 24 / ENDURANCE 27 Vainq.: + 42 pièces or / + sabre / + poignard</p> <p>Laumspur: - 5 ENDURANCE → Parsion: MOINE: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 23 Vainqueur: + sève Gandurn / + 23 pièces or</p> <p>0 à 4: FIN DU JEU</p> <p>5 à 9: - 5 ENDURANCE</p> <p>Affronter: SERGENT DE LA GARDE: HABILITÉ 13 / ENDURANCE 22 CAPORAL DE LA GARDE: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 20 PREMIER GARDE: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 19 DEUXIÈME GARDE: HABILITÉ 11 / ENDURANCE 9 TROISIÈME GARDE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 18 QUATRIÈME GARDE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 17</p> <p>S'enfuir: 16</p> <p>Fuite: 16</p> <p>Vainqueur: 16</p>

<p>19</p>	<p>265</p>	<p>Port Bax:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hôtel de ville: <ul style="list-style-type: none"> Demander chemin: <ul style="list-style-type: none"> Trouver soi-même: <ul style="list-style-type: none"> Permis et autorisation: FIN DU JEU Orientation: <ul style="list-style-type: none"> Port: <ul style="list-style-type: none"> Tour de guet: <ul style="list-style-type: none"> Laissez-passer rouges: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Sceau Hammardal: + laissez-passer rouge Laissez-passer blancs: <ul style="list-style-type: none"> Payer: <ul style="list-style-type: none"> - 10 pièces d'or + laissez-passer blanc Porte rouge / Bout de la rue: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: Possibilité d'acheter permis et autorisation contre 6 pièces d'or ou 1 objet Laissez-passer blanc: <ul style="list-style-type: none"> Laissez-passer rouge: <ul style="list-style-type: none"> 20
<p>20</p>	<p>31</p>	<p>Monstres d'enfer: + 6 ENDURANCE / Table hasard</p> <ul style="list-style-type: none"> 5 à 9: <ul style="list-style-type: none"> Combattre: - 2 END. si pas de Bouclier psy. 21 Sixième sens: <ul style="list-style-type: none"> Fuite forêt: Table hasard <ul style="list-style-type: none"> 9: FIN DU JEU 0 à 8: 21 0 à 4: <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: <ul style="list-style-type: none"> Ne pas attaquer: <ul style="list-style-type: none"> Plonger broussailles: 21 Prêter main forte: Table hasard <ul style="list-style-type: none"> 0 à 7: 21 8 ou 9: FIN DU JEU <p>Non: 21 Oui: MONSTRE D'ENFER: HABILITÉ 21 / ENDURANCE 30 - 2 ENDURANCE supplémentaire à chaque assaut si pas de Bouclier psychique</p> <p>Fuite: Vainqueur:</p>
<p>21</p>	<p>299</p>	<p>Tunnel de Tarnalin:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Communication animale: <ul style="list-style-type: none"> Communication animale: + 2 repas - toutes les pièces d'or <ul style="list-style-type: none"> Lever mains: - 1 repas (sinon - 3 END.) 22 Attaquer: FIN DU JEU Donner Lance magique: - lance magique <ul style="list-style-type: none"> Laisser filer: <ul style="list-style-type: none"> Suivre: <ul style="list-style-type: none"> Sinon: <ul style="list-style-type: none"> Gauche: <ul style="list-style-type: none"> Orientation: <ul style="list-style-type: none"> Droite: <ul style="list-style-type: none"> Plateforme: Lance magique <ul style="list-style-type: none"> Non: FIN DU JEU Oui: - 2 ENDURANCE <ul style="list-style-type: none"> Arracher lance: - lance magique <ul style="list-style-type: none"> Fuite: <ul style="list-style-type: none"> Attaquer: FIN DU JEU Lever mains: - 1 repas (sinon - 3 END.) 22 Poursuivre / S'enfuir: Lance magique <ul style="list-style-type: none"> Non: FIN DU JEU Oui: <ul style="list-style-type: none"> Enfoncer lance: <ul style="list-style-type: none"> Fuite: - lance magique / - 4 ENDUR. Fouiller: <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: <ul style="list-style-type: none"> S'éligner: <ul style="list-style-type: none"> Continuer: <ul style="list-style-type: none"> Arracher lance: - lance magique
<p>22</p>	<p>196</p>	<p>Hammardal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: + Glaive de Sommer / + 8 HABILITÉ (+ 10 HAB. si Maîtrise arme glaive) x 2 END. perdue par créatures de l'au-delà Sinon: + Glaive de Sommer <ul style="list-style-type: none"> Rétablissement ENDURANCE de départ + fiole Laumpsur (+ 5 ENDURANCE) <ul style="list-style-type: none"> Sixième sens: 23 Sinon: + 8 HABILITÉ (+ 10 HAB. si Maîtrise arme glaive) x 2 END. perdue par créatures de l'au-delà 23

