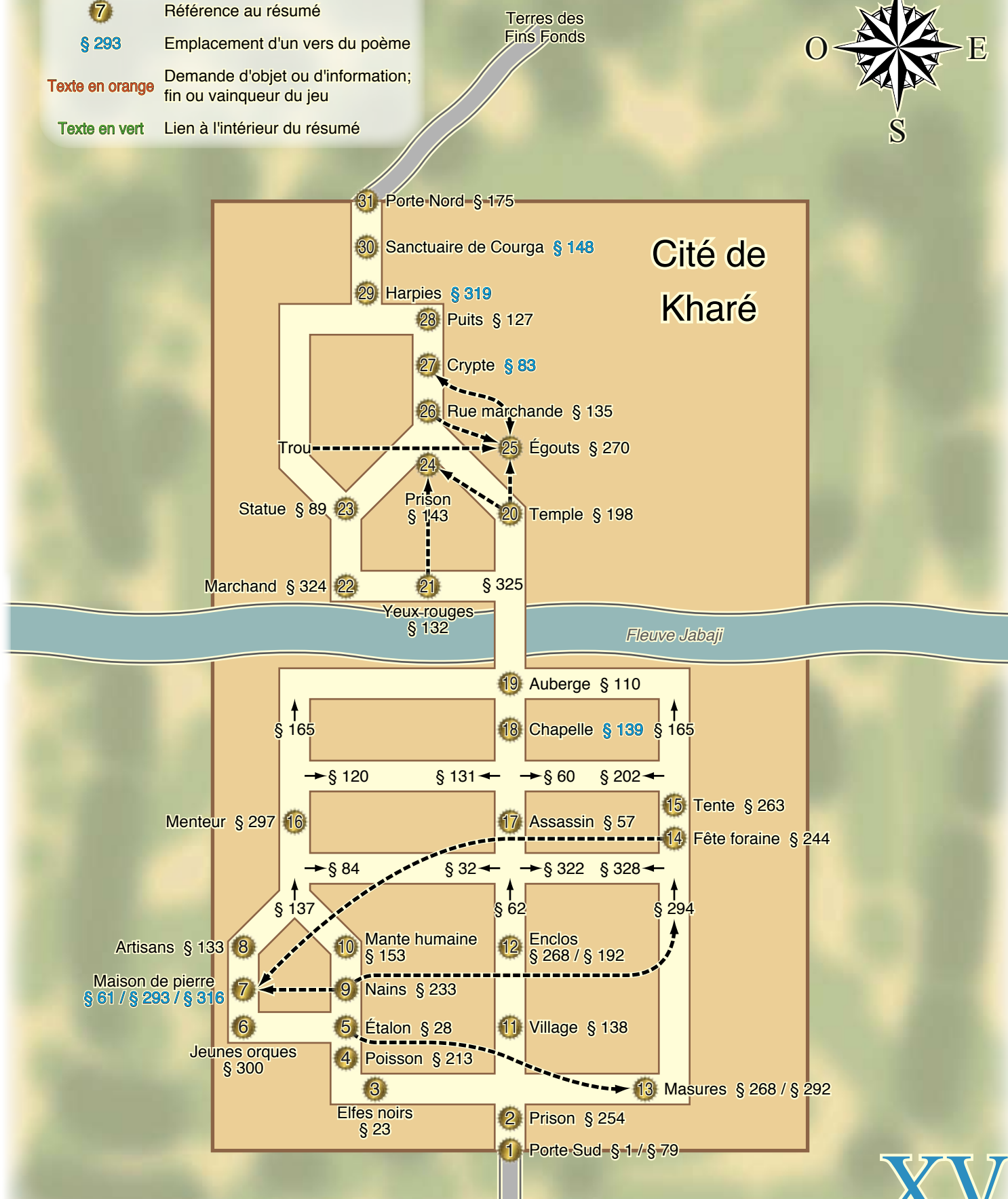


La Cité des pièges

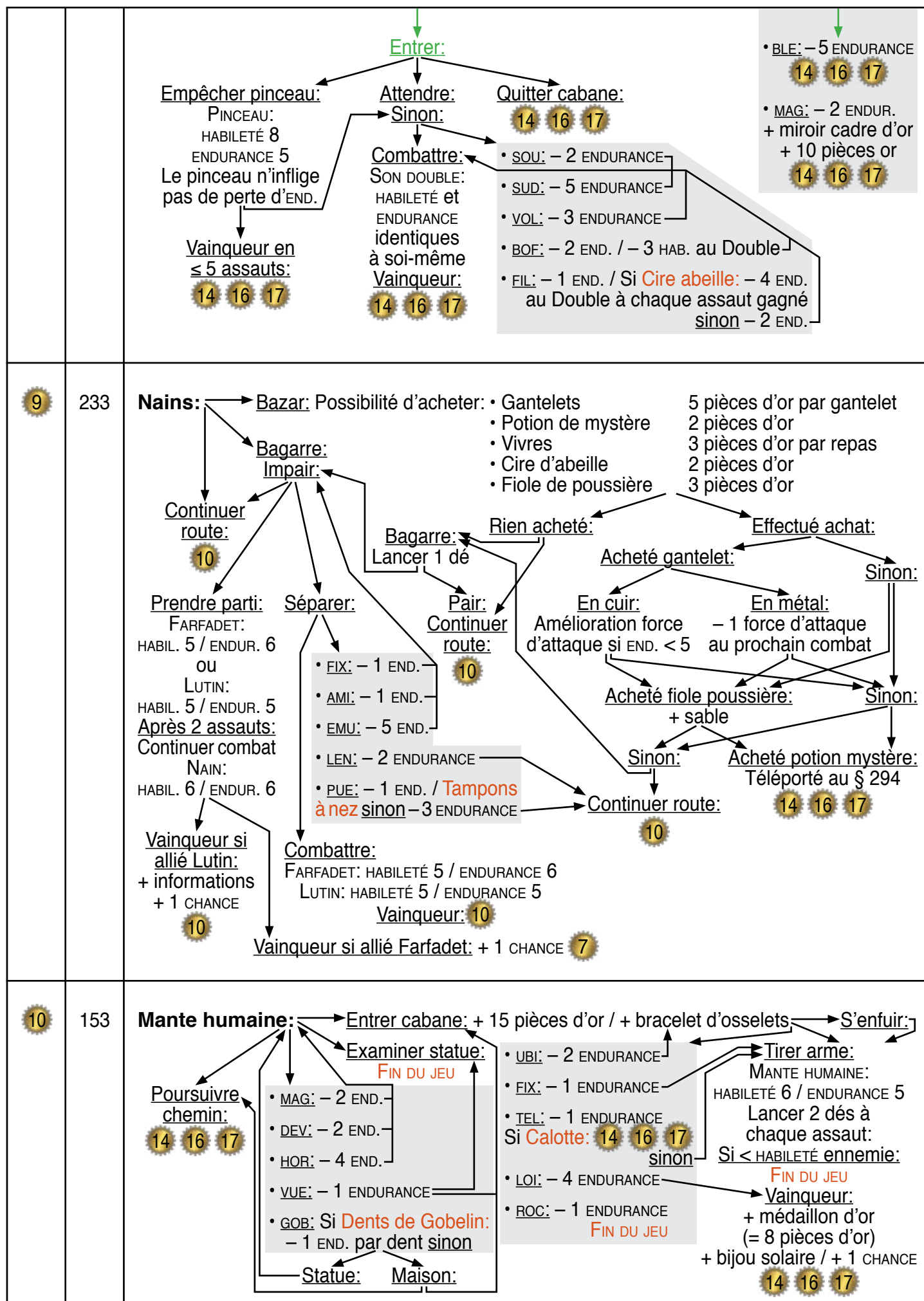
Légende explicative

-  Référence au résumé
-  § 293 Emplacement d'un vers du poème
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé



1	1 79	Porte Sud: → <u>Frapper porte:</u> → <u>Proposer pièces d'or:</u> – 2 pièces d'or → <u>Attendre:</u> → <u>Acheté garde:</u> → <u>Faire scandale:</u> – 2 ENDURANCE Porte Sud: Rencontrer Letorve aux § 244 et § 110 en se rendant aux § 111 respectivement § 222 <u>Clef de Svinn (obtenue dans Les Collines maléfiques):</u> Aller au § 12 – clef • <u>BAM:</u> – 5 ENDURANCE • <u>VEN:</u> – 1 ENDURANCE • <u>GRO:</u> – 2 ENDURANCE • <u>CLE:</u> – 2 ENDURANCE • <u>FEU:</u> – 4 ENDURANCE → <u>Entrer et saluer:</u> 2 → <u>Poursuivre chemin:</u> 2 <u>Sinon:</u> 2 → <u>Coopérer:</u> 2
2	254	Prison: + informations → <u>Attendre:</u> → <u>Piocher provisions:</u> – 2 repas / + 2 ENDURANCE <u>Sinon:</u> → <u>Rester éveillé:</u> – 2 ENDURANCE – 3 END. si pas mangé la veille 3 11 13 → <u>S'endormir:</u> + 2 ENDURANCE – 3 END. si pas mangé la veille – 1 objet 3 11 13 • <u>FIG:</u> – 5 ENDURANCE • <u>FIX:</u> – 1 ENDURANCE • <u>PAN:</u> – 1 ENDUR. / Si <u>Cailloux:</u> – 3 cailloux 3 11 13 <u>sinon</u> • <u>CLE:</u> – 2 ENDURANCE 3 11 13 • <u>ZAP:</u> – 4 ENDURANCE 3 11 13
3	23	Elfes noirs: → <u>Soutirer informations:</u> 4 → 1: + 2 ENDURANCE 4 → 2: + 1 HABILITÉ 4 → 3: 4 → 4: – 3 pièces d'or 4 → 5: – 1 END. / – 1 HAB. lors prochain combat 4 → 6: → <u>Sortir:</u> 4 → <u>S'asseoir:</u> Lancer un dé <u>Tirer arme:</u> 1^{ER} ELFE NOIR: HAB. 6 / END. 5 2^E ELFE NOIR: HAB. 7 / END. 4 3^E ELFE NOIR: HAB. 5 / END. 5 Lancer un dé à chaque assaut pour soi-même et pour chaque ennemi: • <u>Pair:</u> pas de perte d'END. • <u>Impair:</u> – 2 ENDURANCE • <u>1:</u> – 2 END. à l'attaquant → <u>Vainqueur:</u> + 5 pièces d'or → <u>Aller voir porte:</u> 4 → <u>Fouiller pièce:</u> + masque en bois noir 4
4	213	Poisson: → <u>Se pencher:</u> → <u>Continuer route:</u> 5 → <u>Chance:</u> + 1 pièce d'or / – 1 END. → <u>Malchance:</u> – 1 ENDURANCE → <u>Poursuivre route:</u> 5 → <u>S'emparer pièce:</u> → <u>Tenter chance:</u> → <u>Continuer chemin:</u> 5 • <u>SOU:</u> – 2 ENDURANCE • <u>LOI:</u> – 4 ENDURANCE • <u>BOU:</u> – 1 END. / Si <u>Sable:</u> + 1 pièce d'or 5 <u>sinon</u> • <u>MAG:</u> – 2 ENDURANCE • <u>UBI:</u> – 2 ENDURANCE

5	28	Étalon: <u>Tout droit:</u> 9 <u>Prendre à gauche:</u> 6 <u>Sauter sur cheval:</u> <u>Continuer à pied:</u> 6 9 <u>Lui parler:</u> 13 <u>L'enfourcher:</u> <u>Se laisser emmener:</u> 13 <u>Tenter chance:</u> <u>Chance:</u> 13 <u>Malchance:</u> - 2 ENDURANCE 6 9
6	300	Jeunes orques: <u>Poursuivre chemin:</u> <u>Donner pièce:</u> - 1 pièce d'or <u>Rejoindre centre-ville?</u> <u>Suivre conseil:</u> 9 <u>Entendu parler de Vik?</u> <u>D'où viennent-ils?</u> + infos sur érudit <u>Tenter chance</u> <u>Malchance:</u> <u>Sinon:</u> Lancer 1 dé <u>1 à 3:</u> - 1 à 3 pièce(s) d'or <u>4 ou 5:</u> - toutes les provisions <u>6:</u> - le plus gros objet <u>Sinon:</u> 7 <u>Si double 6:</u> - tous les objets <u>Essayer de récupérer:</u> <u>Sinon:</u> 7 <u>BAL:</u> - 5 ENDURANCE 7 <u>REV:</u> - 1 ENDURANCE 7 <u>SIX:</u> - 2 END. / récupération de 6 objets au maximum 7 <u>TEL:</u> - 1 END. / Si Calotte: récupération objet le plus précieux sinon 7 <u>GOB:</u> Si Dents de Gobelins: - 1 END. par dent sinon - 1 END. 7
7	61 293 316	Maison de pierre: <u>Se glisser à l'arrière:</u> <u>Porte de derrière:</u> Lancer 2 dés <u>Entrer de force / Si > HABILETÉ:</u> <u>Combattre:</u> <u>BÊTE HÉRISSEE:</u> HABILETÉ 5 ENDURANCE 7 <u>Vainqueur:</u> 8 <u>Si ≤ HABILETÉ:</u> <u>Quitter:</u> 8 <u>Porte d'entrée:</u> <u>Confier arme:</u> <u>Enigme</u> <u>255:</u> + gâteau porte-bonheur (deux fois chanceux) 8 <u>274:</u> + vers du poème + 1 CHANCE 8 <u>115:</u> + perruque verte 8 <u>72:</u> 8 <u>Continuer chemin:</u> 8
8	133	Artisans: <u>Poursuivre chemin:</u> 14 16 17 <u>Objets exposés:</u> <u>Artiste peintre:</u> <u>Entrer:</u> voir page suivante <u>Maître artificier:</u> <u>Entrer:</u> <u>ZIP:</u> - 1 END. <u>HOP:</u> - 1 END. <u>TEL:</u> - 1 END. / Si Calotte: sinon <u>Sauter dans flammes:</u> - 5 ENDUR. 14 16 17 <u>Poursuivre chemin:</u> 14 16 17 <i>Autres formules, voir page suivante</i>



11	138	Village: → <u>Aider créature:</u> MORT VIVANT: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 6 <u>Porté un coup:</u> → <u>Passer chemin:</u> 12 → <u>Combattre:</u> Lancer un dé: • 1: TÊTE: HABILITÉ 3 / ENDUR. 1 • 2: TORSE: HABILITÉ 1 / ENDUR. 1 • 3: BRAS GAUCHE: HAB. 3 / END. 1 • 4: BRAS DROIT: HABIL. 3 / END. 1 • 5: JAMBE GAUCHE: HAB. 2 / END. 1 • 6: JAMBE DROITE: HAB. 2 / END. 1 <u>Vainqueur des 6 parties:</u> + 5 pièces d'or + potion médicale <i>ou</i> + 3 cailloux <i>ou</i> + sable 12 • <u>MUR:</u> - 4 ENDURANCE • <u>RES:</u> - 4 ENDURANCE • <u>SIX:</u> - 2 END. / Lancer un dé à chaque assaut perdu: perte d'END. seulement si 6. • <u>PAN:</u> - 1 END. / Si Cailloux: Lancer 2 dés à chaque assaut: <u>Si</u> ≤ HAB.: - 1 END. à l'ennemi / <u>sinon</u> - 2 ENDUR. • <u>ECU:</u> - 1 END. / Si Pièces d'or: - 2 force d'attaque de chaque partie du corps de l'ennemi / <u>sinon</u> - 2 ENDUR.
12	239	Enclos: → <u>Grimper:</u> - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) → <u>Engager conversation:</u> - 1 ENDUR. → <u>Poursuivre chemin:</u> 14 16 17 → <u>Quitter les lieux:</u> 14 16 17 Plus possible de manger durant la journée 14 16 17
13	268 292	Masures: → <u>Masure à gauche:</u> → <u>Appeler:</u> → <u>Demander prix:</u> Si HAB. ≥ 8: 5 pièces Si HAB. < 8: 2 pièces → <u>Maison à droite:</u> → <u>Examiner:</u> → <u>Porte du Nord:</u> Tenter chance: Si chance: - 1 pièce → <u>Poursuivre chemin:</u> 14 16 17 → <u>Demander permission:</u> → <u>Ouvrir violemment:</u> → <u>Quitter:</u> → <u>Poursuivre chemin:</u> 14 16 17 → <u>Adresser parole:</u> → <u>Proposer d'acheter:</u> → <u>Payer:</u> - 5 pièces d'or + 2 ou 1 END. → <u>Attaquer:</u> POULPARD: HABILITÉ 6 ENDURANCE 7 - 3 END. à chaque assaut perdu <u>Vainqueur:</u> + miroir cadre d'or + parchemin + 2 pièces or 14 16 17 → <u>Jeter sort:</u> • <u>BAM:</u> - 5 END. • <u>SAC:</u> - 5 END. • <u>SOU:</u> - 2 END. • <u>ECU:</u> - 1 END. / Si Pièce d'or: - 2 force d'attaque ennemi • <u>FOL:</u> - 2 END. → <u>Tenter chance avec malchance:</u> → <u>Tenter chance avec chance:</u> + 3 pièces d'or → <u>Tenter chance avec chance:</u> + jus myrtibelle + colle → <u>Tenter chance avec malchance:</u> → <u>Attaquer:</u> • <u>FIX:</u> - 3 ENDURANCE • <u>BAL:</u> - 5 ENDURANCE • <u>BOF:</u> - 2 ENDURANCE HAB. ennemi = 5 • <u>FIL:</u> - 1 END. / Si Cire abeille: - 4 END. à l'ennemi à chaque assaut gagné <u>sinon</u> - 2 ENDUR. • <u>BOU:</u> - 1 ENDURANCE Si Sable: <u>sinon</u> - 2 END. → <u>Attendre:</u> - pièces et objets volés → <u>Quitter:</u> → <u>Autre cabane:</u> voir en haut MAISON À DROITE 14 16 17 → <u>Combattre:</u> FABRICANT DE CHAÎNES: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 7 Si END. ≤ 5: - 2 END. si forces d'attaque égales <u>Vainqueur:</u> + 10 pièces d'or / + chaîne magique / + calotte / + 1 CHANCE

14	244	Fête foraine: <u>Reconstruire Le-torve et aller au § 111:</u> <u>Quitter fête:</u> 15 <u>Lutteurs:</u> <u>Pas engager de pari:</u> <u>Parier: - pièce(s) d'or</u> <u>Mener combat:</u> BARBARE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 contre OGRE: HABILITÉ 12 / ENDUR. 12 Possibilité d'utiliser la magie: • YAF: - 5 ENDURANCE • JIG: - 1 END. / Si <u>Flûte bambou:</u> - flûte 15 sinon • REV: - 1 END. / Si <u>Bracelet d'os:</u> - 2 END. à l'adversaire • MOU: - 4 END. / Possibilité d'handicaper l'un des lutteurs • LUX: - 1 END. / Si <u>Joyau solaire:</u> - 1 END. au favori en cas de perte lors des 3 premiers assauts <u>Chance:</u> <u>Malchance:</u> - toutes pièces d'or <u>Ours: Tenter chance</u> <u>Danseurs:</u> + 1 ENDUR. <u>Danser:</u> + 1 ENDURANCE Possibilité de perdre END. si lourdement chargé <u>Échapper:</u> <u>Persister:</u> - 2 ENDUR. <u>Quitter fête:</u> 15 <u>Faire appel à Libra:</u> <u>Vainqueur au 1^{er} assaut remporté</u> <u>Mener combat:</u> BARBARE: HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 ou OGRE: HAB. 9 / END. 12 <u>Vainqueur:</u> + 15 pièces d'or <u>Fin du combat:</u> <u>Réclamer éventuels gains</u> <u>Prochain défi:</u> <u>Quitter fête:</u> 15 <u>Parler à Vik:</u> <u>Aucun vers connu:</u> <u>2 vers connus:</u> 15 <u>1 vers connu: + conseil</u> 15 <u>Suivre indications:</u> 7 <u>Combattre:</u> <u>Su que formule est inexistante:</u> + 2 CHANCE <u>Rencontrer Vik à la fin du combat</u> • AMI: - 1 ENDURANCE • HOU: - 2 END. / <u>Masque noir</u> sinon • OGR: - 1 END. / Si <u>Dent de géant:</u> + GÉANT (HAB. 8 / END. 9) qui se battra à sa place sinon • DOC: - 5 END. / Si <u>Potion médicinale</u> ou <u>Jus myrtibelle:</u> END. à niveau initial • VIK:
15	263	Tente: <u>Voir à l'intérieur:</u> <u>Sinon:</u> 18 19 <u>Tenter sa chance: - 2 pièces d'or</u> <u>Prendre congé:</u> 18 19 <u>Tenter chance:</u> <u>Sinon / Malchance:</u> Lancer 1 dé <u>Chance:</u> Choisir un numéro parmi les 3 derniers • 1: + vieux fromage (- 1 ENDUR.) • 2: + bourse pleine de puces • 3: + porte-bonheur (- 1 point en tentant chance) • 4: + 2 fléchettes magiques (- 2 END. à ennemi si habile) • 5: + bracelet d'osselets • 6: + pomme pourrie (- 1 repas) 18 19
16	297	Menteur: <u>Auberge la plus proche:</u> 18 19 <u>Formule Porte Nord:</u> 18 19
17	57	Assassin: <u>Rester:</u> <u>Partir:</u> <u>Bière:</u> <u>Boire:</u> <u>S'enfuir:</u> voir page suivante <u>voir page suivante</u> • SUR: - 5 ENDURANCE • TEL: - 1 END. / Si <u>Calotte:</u> sinon • BAL: - 5 ENDURANCE • VUE: - 1 ENDURANCE • DEV: - 2 ENDURANCE 18 19

		S'enfuir: • LOI: - 4 ENDURANCE • CLE: - 2 ENDURANCE • SUD: - 5 ENDURANCE • MUR: - 4 END. 18 19 • COL: - 1 ENDURANCE - Si Colle: 18 19 sinon Boire: • MAG: - 5 ENDURANCE / FIN DU JEU • FOR: - 1 ENDURANCE / FIN DU JEU • DOC: - 1 END. / Si Potion médicinale ou Jus myrtibelle: END. à niveau initial, sinon FIN DU JEU • HOR: - 4 ENDURANCE → Sinon: FIN DU JEU • VIK: - 5 ENDURANCE Invoyer Libra: + 8 pièces d'or + poison + essence d'écorce 18 19 Dégainer arme: Lancer 1 dé • 1: FIN DU JEU • 2: - 5 ENDURANCE • 3: - 3 ENDURANCE • 4: - 2 ENDURANCE • 5: - 1 END. / - 2 HAB. • 6: néant ASSASSIN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 Vainqueur: + 8 pièces d'or / + poison + essence d'écorce 18 19 Su que formule est inexistante: + 5 pièces d'or / + masque noir + information sur statue bronze + 2 CHANCE 18 19
18	139	Chapelle: → Entrer: → Relever défi: → Pas trouvé réponse: Renoncer à déesse Libra - 2 CHANCE 19 → Continuer route / Quitter: 19 → Répondre et aller au § 48: + vers du poème / CHANCE à niveau initial 19
19	110	Auberge: → Manger puis se reposer: - 4 pièces d'or / + 2 ou 3 ENDURANCE → Se coucher / Payer: - 4 pièces d'or - 1 repas (+ 1 ou 2 ENDURANCE) → Recontrer Letorve et aller au § 222: + 5 pièces d'or + conseils → Pas les moyens: → Rester éveillé: - 2 ENDURANCE → Allée obscure: → Tirer corde: FIN DU JEU → Relâcher corde: + 1 CHANCE + 2 ENDUR. → Accepter chope: + 2 ENDUR. + infos → Offrir verre: → Payer: - 2 pièces d'or - 2 ENDURANCE → Attendre: FIN DU JEU → Allee obscure: - 3 ENDURANCE si pas mangé la veille → Gauche: 21 → Droite: 20 → Tout droit: 20 Su que formule est inexistante: • BLA: - 1 END. / FIN DU JEU • VOL: - 1 END. / FIN DU JEU • SOU: - 2 ENDURANCE • ZAP: - 4 ENDURANCE • VIK: → Sinon:
20	198	Temple: → Approcher monument: → Demander: Tenter chance → Malchance: Se pencher: 25 → Chance: → Dégainer arme: FIN DU JEU → Éviter: 24 → Quitter: 26 Su que formule est inexistante: 26 • HOU: - 1 END. / Si Masque noir: 26 sinon - 2 END. 24 • FEU: - 4 ENDURANCE 25 • BIS: - 1 END. / Si Miroir cadre d'or: 26 sinon - 2 END. 24 • VIK: → Sinon: • TEL: - 1 END. / Si Calotte: 25 sinon - 2 END. 24

21	132	Yeux rouges: - Poursuivre route: Pas de pièces d'or: - 2 ENDURANCE 23 - Se tenir prêt: Pièces d'or: - pièces d'or sauf 1 dé - Esquiver: • JIG: - 1 ENDURANCE - Si Flûte bambou: 23 sinon • INV: - 4 ENDURANCE 24 • ROC: - 1 ENDURANCE 24 • OGR: - 1 ENDUR. / Si Dent de géant: 22 sinon 24 • PUE: - 1 END. / Tampons à nez sinon - 3 END. 22 1re à droite 1re à gauche 1re à droite: 1re à gauche 1re à droite 2e à droite: 1re à droite 2e à gauche 1re à droite: 22 - Attaquer: - Exiger de rendre: - Poursuivre chemin: 23 - Partir: 23 - Attaquer avec arme: - 2 ENDURANCE 24 • SOU: - 2 ENDURANCE 24 • UBI: - 4 ENDURANCE 24 • BOU: - 1 END. / Si Sable: 23 sinon 24 • HOU: - 1 END. / Si Masque noir: 23 sinon 24 • BIS: - 1 END. / Si Miroir cadre d'or: récupération pièces d'or volées 23 sinon 24
22	324	Marchand: - Savoir ce qu'il propose: Voir les règles complexes du troc dans le livre - Sinon: 23 • DOC: - 1 END. / Si Potion médicinale ou Jus myrtibelle: END. à niveau initial • SOU: - 2 ENDURANCE - 1 objet / + 1 objet à échanger • VOL: - 1 ENDURANCE • MAG: - 2 ENDURANCE • GOB: Si Dents de Gobelins: - 1 ENDUR. par dent sinon - 1 ENDUR. - Attaquer gnome: 23 - Monnaie échange: - Flûte bambou: + flûte de bambou - Dents Gobelins: + 6 dents de Gobelins / + 1 dent de géant - Talisman chance: pas de déduction de point de CHANCE lorsqu'il faut tenter chance - Boussole magique: + boussole (se rendre au § 319 pour s'en servir) - Grand sac à dos: + sac (plus besoin d'abandonner d'objet) - Cire d'abeille: + cire d'abeille - Quitter: 23 - Troc terminé: 23
23	89	Statue: - Plonger main: - Arme à la main: - 3 ENDURANCE - STATUE DE BRONZE: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 15 - Infligé un premier coup: - Jambe droite: - 4 ENDURANCE - Cheville gauche: - 3 ENDUR. - Cuisse droite: - 4 ENDURANCE - Salle de jeux: 26 - ALLER À GAUCHE: - Passer chemin: 29 - Examiner: 25 • LOI: - 4 ENDURANCE • BAL: - 5 ENDURANCE • SIX: - 3 ENDURANCE • BOU: - 1 END. / Si Sable: sinon • OGR: - 1 END. / Si Dent de géant: + GÉANT (HABIL. 8 / END. 9) qui se battra à sa place sinon - 1 END. - Géant perd: Poursuivre combat - Autre endroit: - Ceinture: - Si END. ≥ 10: - 5 ENDURANCE - toutes les pièces d'or - Si END. < 10: Malchance: FIN DU JEU - Chance: - 1 HABILITÉ durant journée - Cheville droite: Tenter chance - Genou gauche: + 18 pièces d'or + 2 CHANCE - Passer chemin: 29 - Examiner: 25 - Salle de jeux: 26 SALLE DE JEUX

24	143	Prison: → <u>Invoquer Libra:</u> CHANCE à niveau initial 26 ↳ <u>Sinon:</u> → <u>Utiliser clef et aller au § 206 (obtenue dans Les Collines maléfiques):</u> CHANCE à niveau initial 26 ↳ <u>FIN DU JEU</u>
25	270	Égouts: → <u>Se baisser:</u> - 3 ENDURANCE ↳ <u>Plonger tête:</u> - 3 ENDURANCE ↳ <u>Combattre:</u> Gobeur de vase: HABILITÉ 7 ENDURANCE 11 Vainqueur: ↳ <u>Sortir de Kharé:</u> 29 ↳ <u>Cimetière:</u> 27 ↳ <u>§ 42:</u> → <u>§ 174:</u> → <u>§ 298:</u> → <u>§ 10:</u> → <u>§ 69:</u> - 2 ENDURANCE / + 2 CHANCE ↳ <u>§ 77:</u> → <u>TEL:</u> - 1 END. / <u>Calotte</u> sinon ↳ <u>LEN:</u> - 2 END. / HAB. ennemi réduite à 4 durant quatre premiers assauts ↳ <u>WAF:</u> - 1 END. / Si <u>Perruque verte:</u> sinon ↳ <u>GOB:</u> Si <u>Dents de Gobelin:</u> - 1 END. par dent sinon ↳ <u>JIG:</u> - 2 END. / Si <u>Flûte bambou:</u> sinon
26	135	Rue marchande: → <u>Attendre les étals:</u> Possibilité d'achats: • Un repas 3 pièces • Arc avec carquois 5 pièces • Briquet 2 pièces • Antidote venin serpent 3 pièces • Glaive à 2 tranchants 4 pièces (- 1 force attaque mais - 3 END. à l'ennemi en cas de coup porté) ↳ <u>Salle de jeux:</u> ↳ <u>Continuer:</u> 27 ↳ <u>Quitter:</u> + 2 CHANCE si gagné or ↳ <u>Roue fortune:</u> Mise: 1 pièce d'or Règles selon livre ↳ <u>Dés:</u> Mise: 1 pièce d'or Règles selon livre ↳ <u>Salle du passage:</u> 25 ↳ <u>Poursuivre chemin:</u> → <u>Continuer le long de la rue:</u> 27
27	83	Crypte: → <u>Pénétrer crypte:</u> → <u>Sauter par dessus:</u> Tenter chance ↳ <u>Quitter cité:</u> 28 ↳ <u>Marcher sur cercle:</u> 25 ↳ <u>Objet:</u> Choisir <u>Masque noir</u> ou <u>arc et flèches</u> ou <u>chaîne magique</u> ↳ <u>Se précipiter:</u> → <u>Attendre:</u> → <u>Escaliers:</u> → <u>Dégainer arme:</u> voir page suivante ↳ <u>Malchance:</u> 25 ↳ <u>Chance:</u> • <u>FAK:</u> - 5 ENDUR. • <u>DEV:</u> - 2 ENDUR. • <u>HOR:</u> - 4 ENDUR. • <u>DOC:</u> - 1 END. / Si <u>Potion médicinale</u> ou <u>Jus myrtibelle:</u> END. à niveau initial • <u>GRO:</u> - 2 ENDUR. ↳ <u>ZIP:</u> - 1 ENDURANCE ↳ <u>TEL:</u> - 1 END. / <u>Calotte</u> sinon ↳ <u>DOC:</u> - 1 END. / Si <u>Potion médicinale</u> ou <u>Jus myrtibelle:</u> END. à niveau initial ↳ <u>DEV:</u> - 2 ENDURANCE ↳ <u>UBI:</u> - 2 ENDURANCE ↳ <u>Quitter:</u> 28 ↳ <u>Fuir:</u> 28

		Dégainer arme: Épée: SPECTRE DE LA MORT: HAB. 9 / END. 8 Infligé une blessure: → Poursuivre combat Remporté un autre assaut: Pas de perte d'END. à l'ennemi Tenter chance Malchance: Chance: Sinon: FIN DU JEU Hache: SPECTRE DE LA MORT: HABILETÉ 9 / ENDUR. 8 Lancer 2 dés à chaque assaut remporté: • Si $\leq$ HABILETÉ: - 2 END. à l'ennemi • Si $>$ HABILETÉ: pas de perte d'END. Vainqueur: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) Invoquer Libra: + vers du poème + conseil / + 2 CHANCE 28 Arc et flèches: SPECTRE DE LA MORT: HABILETÉ 9 / ENDUR. 8 Lancer 2 dés à chaque assaut remporté: • Si $\leq$ HABILETÉ: - 2 END. à l'ennemi • Si $>$ HABILETÉ: pas de perte d'END. Vainqueur: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) Invoquer Libra: + vers du poème + conseil / + 2 CHANCE 28
28	127	Puits: Jeter pièce: - 1 pièce d'or Poursuivre chemin: 29 Lancer nouvelle pièce: - 1 pièce d'or Jeter autre pièce: - 1 pièce d'or Jeter encore pièce: - 1 pièce d'or
29	319	Harpies: - 1 repas (+ 2 ou 1 ENDURANCE) Donner pièce: - 1 pièce d'or Poursuivre chemin: 30 S'esquiver: 30 Aider vieillard: 30 Combattre: 1^{RE} HARPIE: HABILETÉ 7 / ENDURANCE 6 2^E HARPIE: HABILETÉ 6 / ENDURANCE 6 avec l'aide du MENDIANT AVEUGLE: HABILETÉ 2 / ENDURANCE 8 Vainqueur: Mendiant vivant: + partie d'un vers du poème + indices + anneau d'argent (débuter <i>Les Sept serpents</i> au § 130) 30 Mendiant mort: 30 Magie: • FOR: - 3 ENDURANCE • MAG: - 2 ENDURANCE • FOL: - 2 END. / Tenter chance: si chance - 1 ennemi • ECU: - 1 END. / Si Pièce d'or: - 2 force d'attaque des adversaires sinon • GOB: Si Dents de Gobelins: + Gobelins (HAB. 5 / END. 5) qui se battront / - 1 ENDUR. par dent sinon - 1 ENDURANCE
30	148	Sanctuaire de Courga: Pénétrer sanctuaire: Poursuivre chemin: 31 S'assurer d'être seul: Examiner idole: S'approcher autel: S'adresser à elle: voir page suivante Quitter temple: 31 Objets à voler: Découvrir pièges: MAG: - 2 ENDURANCE DEV: - 2 ENDURANCE TEL: - 1 END. / Calotte sinon ECU: - 1 END. / Si Pièce d'or: - 1 pièce d'or sinon DOC: - 1 END. / Si Potion médicinale ou Jus myrtibelle: END. à niveau initial

		S'adresser à elle: Front: Œil droit: Œil gauche: Joue droite: Joue gauche: Nez: Lèvres: FIN DU JEU Œil gauche: Œil droit: Front: Lèvres: Ouvrir Porte Nord: 31 Sort dans Terres Fins Fonds: 31 Nom Dieu Orgueil: + «Soquatre» 31 Éviter gardes: + conseils 31	
31	175	Porte Nord: Corrompre: 3 pièces chacun: – 9 pièces d'or 5 pièces chacun / Accepter: – 15 pièces d'or 1 pièce chacun: – 3 pièces d'or Ouvrir porte: Chiffres contenus dans les vers placés dans le bon ordre Quatre vers inconnus: FIN DU JEU 214: VAINQUEUR DU JEU 124: FIN DU JEU 142: FIN DU JEU 241: FIN DU JEU 412: FIN DU JEU 421: FIN DU JEU Formule magique: • VEN: – 1 ENDURANCE • YAF: – 5 ENDURANCE • ZIP: – 1 ENDURANCE • SOU: – 2 END. / – 1 objet • BLA: – 1 END. / Si Perruque verte: sinon	
Origine	Vers du poème		Chiffre
7	274	Vous, les deux grands vantaux que nul ne peut abattre	2
27	209	Scellés par un verrou qu'il est vain de combattre	1
29	207	Par grâce de Courga et l'orgueil de...	4
30	101	...Soquatre	
18	48	Je vous donne à l'instant l'ordre de vous rabattre	

Résumé achevé par Yves Arbel le 2 mars 1986