

L'Œil du dragon

Légende explicative



Référence au résumé

§ 258

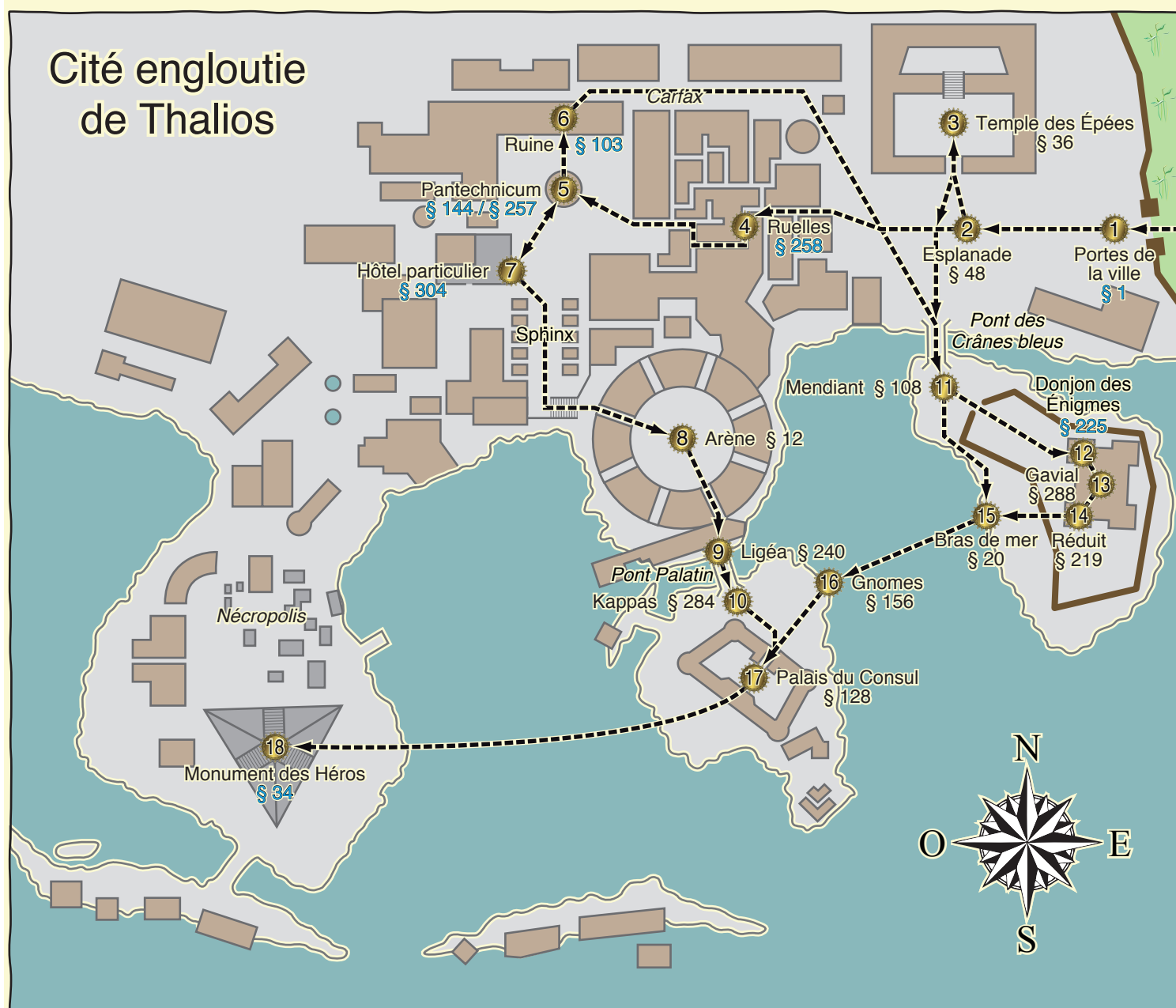
Emplacement d'un objet recommandé ou indispensable

Texte en orange

Demande d'objet ou d'information;
fin ou vainqueur du jeu

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé



XXXVIII

1	1	Portes de la ville: + épée / + 10 pièces d'or / + anneau de lumière / + outre pleine d'eau <pre> graph TD Start[Portes de la ville] --> Suivre[Suivre:] Start --> Attaquer[Attaquer:] Start --> Refuser[Refuser:] Suivre --> S3[- 3 ENDURANCE] Attaquer --> S12[SERGENT: ENDURANCE 12] Attaquer --> S9_1[1^{ER} GARDE: ENDURANCE 9] Attaquer --> S9_2[2^E GARDE: ENDURANCE 9] Attaquer --> S9_3[3^E GARDE: ENDURANCE 9] Attaquer --> S2_12[2: - 12 ENDUR. / 3 ou 4: - 9 ENDUR.] Attaquer --> S5_6[5 ou 6: - 6 ENDUR. / 7 ou 8: - 3 ENDUR.] Attaquer --> S9_12[9 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi] Attaquer --> Vaincu_ennemi[Vaincu un ennemi:] Vaincu_ennemi --> Poursuivre_ennemi[Poursuivre le combat] Poursuivre_ennemi --> S2_3_4_5_6[2 ou 3: - 9 END. / 4 ou 5: - 6 END. / 6: - 3 END.] Poursuivre_ennemi --> S7_12[7 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi] Vaincu_ennemi --> Vaincu_autre_ennemi[Vaincu autre ennemi:] Vaincu_autre_ennemi --> Poursuivre_autre_ennemi[Poursuivre le combat] Poursuivre_autre_ennemi --> S2_3_4_5_6 Poursuivre_autre_ennemi --> S6_12[6 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi] Vaincu_autre_ennemi --> Vaincu_autre_ennemi_2[Vaincu autre ennemi:] Vaincu_autre_ennemi_2 --> Poursuivre_autre_ennemi_2[Poursuivre le combat] Poursuivre_autre_ennemi_2 --> S2_3_4_5_6 Poursuivre_autre_ennemi_2 --> S4_12[4 à 12: - 3 END. à l'ennemi] Vaincu_autre_ennemi_2 --> Vainqueur[Vainqueur:] Refuser --> Sortilège[Sortilège:] Sortilège --> Tigre[Tigre de Feu:] Sortilège --> Frelons[Frelons de la Mort:] Tigre --> Lignorer[L'ignorer:] Frelons --> Lignorer Lignorer --> Sapprocher[S'approcher:] Sapprocher --> Plus_infos[+ informations] Sapprocher --> Vainqueur Lignorer --> Vainqueur Tigre --> Vainqueur Frelons --> Vainqueur </pre>
2	48	Esplanade: <pre> graph LR Esplanade[Esplanade] --> Temple[Temple des Épées:] Esplanade --> Combat[Livrer combat:] Temple --> Principal[Bâtiment principal:] Temple --> Revenir[Revenir esplanade:] Combat --> KAPPA[KAPPA: ENDURANCE 12] Combat --> S2_5[2 à 5: - 3 ENDURANCE] Combat --> S6_12[6 à 12: - 3 END. à l'ennemi] Principal --> Ruelles[Ruelles ouest:] Principal --> Pont[Pont Crânes bleus:] Revenir --> Ruelles Revenir --> Pont Ruelles --> Pont </pre>
3	36	Temple des Épées: <pre> graph LR Temple[Temple des Épées] --> Rallumer[Rallumer flamme:] Temple --> Offrande[Offrande:] Temple --> Regagner[Regagner esplanade:] Rallumer --> Boyau[Boyau:] Offrande --> Boyau Boyau --> Fuir[Fuir:] Boyau --> Combat[Combat:] Fuir --> Tigre[Tigre Feu:] Fuir --> Sortilège[Sortilège:] Fuir --> Frelons[Frelons Mort:] Tigre --> Attendre[Attendre:] Sortilège --> Attendre Frelons --> Attendre Attendre --> IDOLE[IDOLE: ENDURANCE 3] Attendre --> S2_3_4_5_6[2 ou 3: - 12 END. / 4 ou 5: - 9 END.] Attendre --> S6_7[6: - 6 ENDURANCE / 7: - 3 ENDURANCE] Attendre --> S8_12[8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi] Attendre --> Vainqueur_1[Vainqueur:] Vainqueur_1 --> Fuite[Fuite:] Vainqueur_1 --> Regagner_1[Regagner esplanade:] Fuite --> Pont[Pont Crânes bleus:] Fuite --> Ruelles[Ruelles ouest:] Regagner_1 --> Pont Regagner_1 --> Ruelles Combat --> IDOLE_15[IDOLE: ENDURANCE 15] Combat --> S2_3_4_5_6_7_8_12[2 ou 3: - 12 ENDUR. / 4 ou 5: - 9 ENDUR. / 6: - 6 ENDURANCE / 7: - 3 ENDURANCE / 8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi] Combat --> Vainqueur_2[Vainqueur:] Vainqueur_2 --> S'emparer[S'emparer bouclier:] S'emparer --> Plus_bouclier[+ bouclier] S'emparer --> Lancer[Lancer 1 dé à chaque blessure reçue, pas de perte d'END. si 6] Plus_bouclier --> Pont Plus_bouclier --> Ruelles Lancer --> Pont Lancer --> Ruelles Regagner --> Pont Regagner --> Ruelles </pre>

[illegible]

		Vainqueur: + gantelet d'argent + diapason Fuite: Bourrasque: Tigre Feu: Frelons Mort: FIN DU JEU Passer gantelet: (+ 1 point à chaque assaut; vainqueur si double six) Sinon: Gagner salle: - 2 dés ENDUR. - 1 HABILITÉ Attendre: BARON CRIQ: ENDURANCE 3 2: FIN DU JEU 3 à 7: - 3 END. 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: + gantelet d'argent + diapason Combattre: Poursuivre combat 2: FIN DU JEU 3 à 7: - 3 END. 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: + gantelet d'argent + diapason Ruelles: 11 Sud: FIN DU JEU Sinon:
7	304	Hôtel particulier: Pénétrer: Examiner statue: Livrer combat: - 4 ENDURANCE S'enfuir: Sinon: FIN DU JEU Tigre de feu: 8 Poursuivre chemin: Quitter: Révéler mission: + informations Cacher vérité: 8 Sud: 8 Nord: 5 ATTENDRE / VAINQUEUR Cave: 7A Porte double: 7B Étages: 7C
7A	211	Cave: Se risquer: Sinon: KRAKEN: ENDURANCE 18 / 2 ou 3: FIN DU JEU 4 à 6: - 2 dés ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Sortilège: Mirage: Lancer 1 dé Vainqueur: + pomme d'or + grenade + tabatière Fuir: Poursuivre combat 2 ou 3: FIN DU JEU 4 à 6: - 2 dés END. 7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi Revenir hall: Tigre de feu: 8 Frelons Mort: 1 à 3: 4 à 6: Quitter / Hall: Ouvrir tabatière: Mordre pomme: -pomme Mordre grenade: FIN DU JEU Tigre de feu: 8 Sinon: FIN DU JEU
7B	256	Double porte: Tenter chance: Affronter à l'épée: GRENER: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Revenir: Sortilèges: Bourrasque: + vertèbre de Grener Frelons de la Mort: Vainqueur: + vertèbre de Grener Fuite: Poursuivre combat 2 à 7: - 3 ENDUR. 8 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi Lancer 1 dé à chaque assaut: Si > HAB.: FIN DU JEU Vainqueur: Fuir: Demeure: Rue: Sinon: FIN DU JEU Potion apesanteur: Cacher vérité: 8 Révéler mission: + informations Sud: 8 Nord: 5 ATTENDRE / VAINQUEUR Si HAB. < 4: Lancer 2 dés Si > HABILITÉ: FIN DU JEU Si HABIL. ≥ 4: Si ≤ HABILITÉ:

7C	99	Étages: → Porte carbonisée: → Traverser pièce: → Accepter: → Embrouille: – 1 HABILITÉ et – 2 ENDURANCE si pas d'Invulnérabilité Porte de chêne: – 1 HABILITÉ et – 2 ENDURANCE si pas d'Invulnérabilité Accepter: FIN DU JEU Éteindre bougies: → Prendre plaquette: + entrée à l'arène Ignorer: → Porte en face: Couloir: + potion apesanteur + fiole en albâtre Invoker esprit: → Ouvrir porte: Regagner couloir: + potion apesanteur + fiole en albâtre Pénétrer: → Avancer: Lancer 2 dés Si > PSI: FIN DU JEU Si ≤ PSI: – 2 objets + tissus du coquillage Rebrousser chemin: – 1 ENDUR. + potion apesanteur + fiole albâtre Suivre idée: – potion apesanteur + tissus du coquillage Quitter: → Cave: 7A → Double battant: 7B → Quitter: → Fuir: → Tigre de feu: 8 Sinon: FIN DU JEU Bouclier esprit: + tissus du coquillage Continuer à explorer: + potion apesanteur + fiole en albâtre Clic-Pic: Lancer 1 dé pour soi-même (– 2 END. par point) puis pour l'adversaire: Si autant qu'adversaire: + plume d'oie Si + points qu'adversaire: – 1 objet Si – points qu'adversaire: + entrée à l'arène Doigt Destin: Lancer 1 dé: • 1: + 1 sortilège • 2: RECOMMENCER JEU 1 ATTAQUER • 3: – 3 ENDUR. • 4: – 1 sortilège • 5: + 3 ENDUR. • 6: – 1 objet
8	12	Arène: → Plaquette d'entrée à l'arène: 9 Sinon: → S'enfuir: Lancer 3 dés → Sortilège: → Détaler: Confusion: REPTILE VOLANT: ENDURANCE 12 2 à 5: – 3 END. / 6 à 12: – 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 9 Bourrasque: Mirage: Si > HABILITÉ: – 7 ENDURANCE Si ≤ HABILITÉ: – 2 ENDUR. / Lancer 3 dés Si ≤ ENDURANCE: – 1 ENDURANCE 9 Si > ENDURANCE: – 5 ENDURANCE 9
9	240	Ligéa: → Tabatière: 10 → Bouclier esprit: 10 → Grenade: FIN DU JEU Sinon: FIN DU JEU
10	284	Kappas: – 3 ENDURANCE → Manier épée: 1^{ER} KAPPA: ENDURANCE 12 / 2^E KAPPA: ENDURANCE 12 2 à 4: – 6 ENDURANCE / 5 à 7: – 3 ENDURANCE 8 à 12: – 3 ENDURANCE à un ennemi Vaincu un ennemi: Poursuivre le combat 2 à 3: – 3 ENDURANCE / 8 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemi Vainqueur: 17 Sortilège: → Tigre Feu: 17 → Frelons Mort: – 6 ENDURANCE

11	108	Mendiant: - Donner 2 pièces: – 2 pièces d'or / + information - Donner 1 pièce: – 1 pièce d'or - Route citadelle / Poursuivre chemin: Côte ouest: 15 Affronter dangers: - Anneau de lumière: 12 - Sinon: 15
12	225	Donjon des Énigmes: - Examiner porte: - Statuette en argent: STATUETTE D'ARGENT: ENDURANCE 12 2 à 5: – 3 ENDURANCE 6 à 12: – 3 ENDUR. à l'ennemie - Harpe: - Potion dans fiole albâtre: - Reprendre marche: 13 - Cadeau: - Sinon: - Accepter: - Mirage: + bouteille avec bateau 13 - Désigner coquillage: - Quitter: – 1 objet 13 - Quitter: 13 - Gantelet d'argent: - Supprimé propriétaire: - Dégainer épée: - Attaquer araignée: + bouteille avec bateau + potion apesanteur + bracelet de feu 13 - Attaquer vieil homme: - Se ruer vers porte: Lancer deux dés - Si ≤ PSI: – 1 PSI 13 - Si > PSI: FIN DU JEU
13	288	Gavial: - Ouverture défenses mammoth: - Rincer semelles: 14 - Ouverture andouilles: FIN DU JEU - Poursuivre chemin: - Objet: - Bracelet de feu: – bracelet - Vertèbre de Grener: GAVIAL: ENDURANCE 12 2 à 8: – 3 ENDURANCE 9 à 12: – 3 ENDURANCE au Gavial + 1 point si gantelet de lumière (d'argent) Vainqueur: 1 à 3: FIN DU JEU - Affronter: - Sinon: - GAVIAL: ENDURANCE 12 2 à 8: – 3 ENDURANCE 9 à 12: – 2 ENDURANCE au Gavial + 1 point si gantelet de lumière (d'argent) Vainqueur: - Épée aimantée: - Tigre de Feu: 14 - Bracelet de feu: – bracelet 14 - Abandonner: – épée / + sabre (– 1 point lors de combats sauf si gantelet de lumière (d'argent)) 14 - Sortilège: - Tigre de Feu: - Confusion: - Frelons de la Mort: - Épée aimantée: - Tigre de Feu: 14 - Bracelet de feu: – bracelet 14 - Abandonner: – épée / + sabre (– 1 point lors de combats sauf si gantelet de lumière (d'argent)) 14
14	219	Réduit: - Petite porte à gauche: - Potion dans fiole albâtre: + rênes en cuir noir 15 - Couloir à droite: 15 - Quitter: 15

15	20	Bras de mer: → Réfléchir: → Harpe: → Objet: → Outre pleine d'eau: → Rênes en cuir: - 4 ENDURANCE → Bracelet de feu: - bracelet → Attaquer: SACARTCH LE FUNESTE: ENDURANCE 21 2 à 8: - 4 ENDURANCE 9 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: Longer rive sud: → Barque: → Utiliser embarcation: → Dégainer épée: → Lancer 1 dé pour chaque objet (sauf pour épée et anneau de lumière) Si 1 à 4: - objet Autre solution: → Sortilège spiritisme: → Mendiant: Vu corps pirate unijambiste: Sortilège: - 4 ENDUR. → Sortilège: → Mirage: → Frelons Mort: →
16	156	Gnomes: 1^{ER} GNOME GLUANT: ENDURANCE 15 / 2^E GNOME GLUANT: ENDURANCE 15 2 à 4: - 6 ENDURANCE / 5 à 8: - 3 ENDURANCE / 9 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi Vaincu un ennemi: Poursuivre le combat 2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur:
17	128	Palais du Consul: → Anneau de lumière: → Invoquer squelette: Lancer 2 dés x 2 Si > ENDURANCE: FIN DU JEU Invoquer garde: + informations Si ≤ ENDURANCE: → Tour ouest: → Tour sud: - 4 ENDURANCE Déjà lancé sortilège: → Télépathie: → Ouvrir porte: Maître Girius Sinon: FIN DU JEU Bouteille avec bateau et tissus du coquillage: Sinon: FIN DU JEU Pomme d'or: 1^{ER} GUERRIER KAPPA: ENDURANCE 15 2^E GUERRIER KAPPA: ENDURANCE 15 3^E GUERRIER KAPPA: ENDURANCE 15 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. aux ennemis Vainqueur:
18	34	Monument des Héros: → Bouclier esprit: + œil du dragon → Haute fréquence: FIN DU JEU Vinaigre: + œil du dragon → Moyenne fréquence: FIN DU JEU Sinon: Lancer 2 dés Si > PSI: FIN DU JEU Si ≤ PSI: + œil du dragon → Basse fréquence: - œil du dragon VAINQUEUR DU JEU