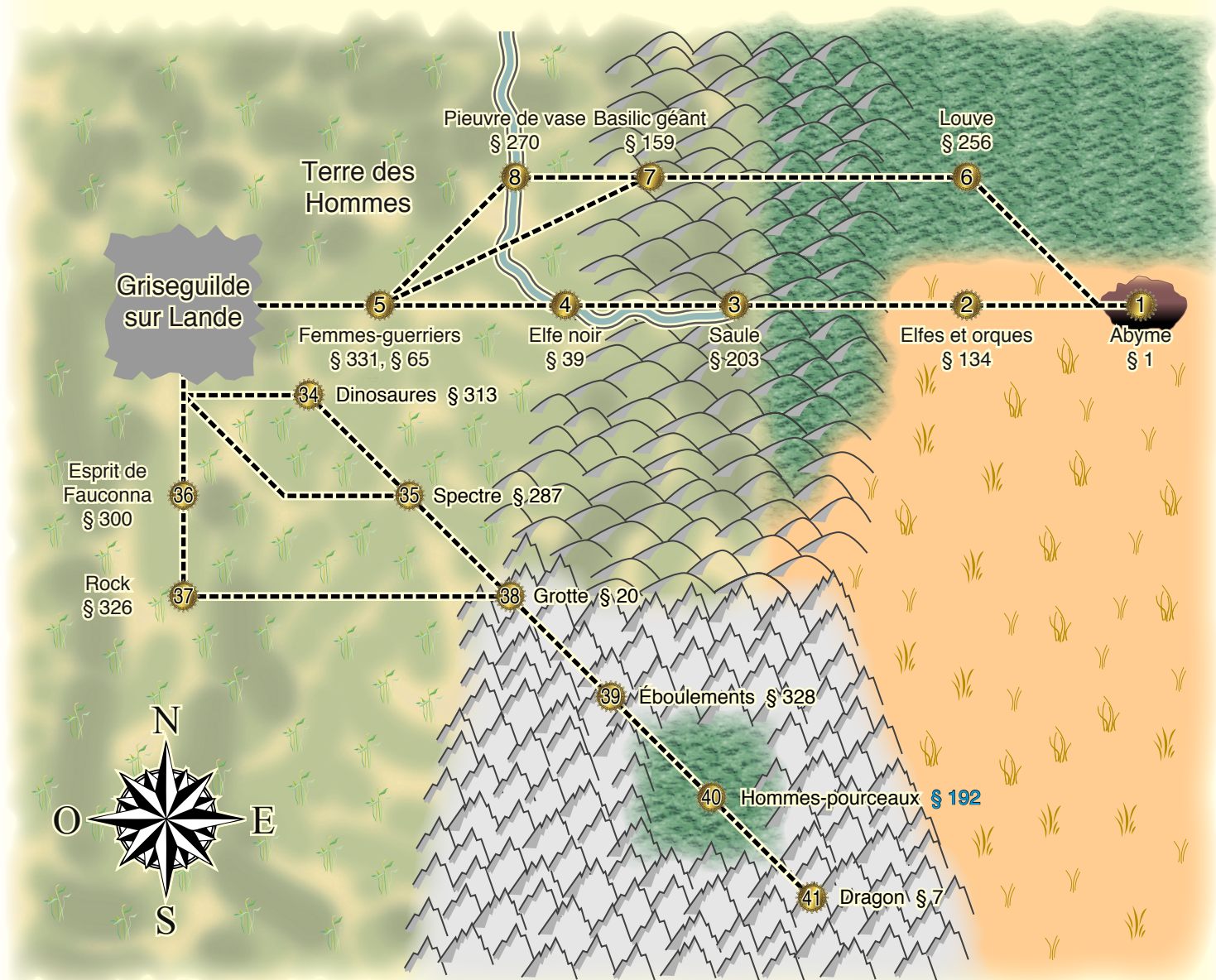


Le Talisman de la mort



§ 192

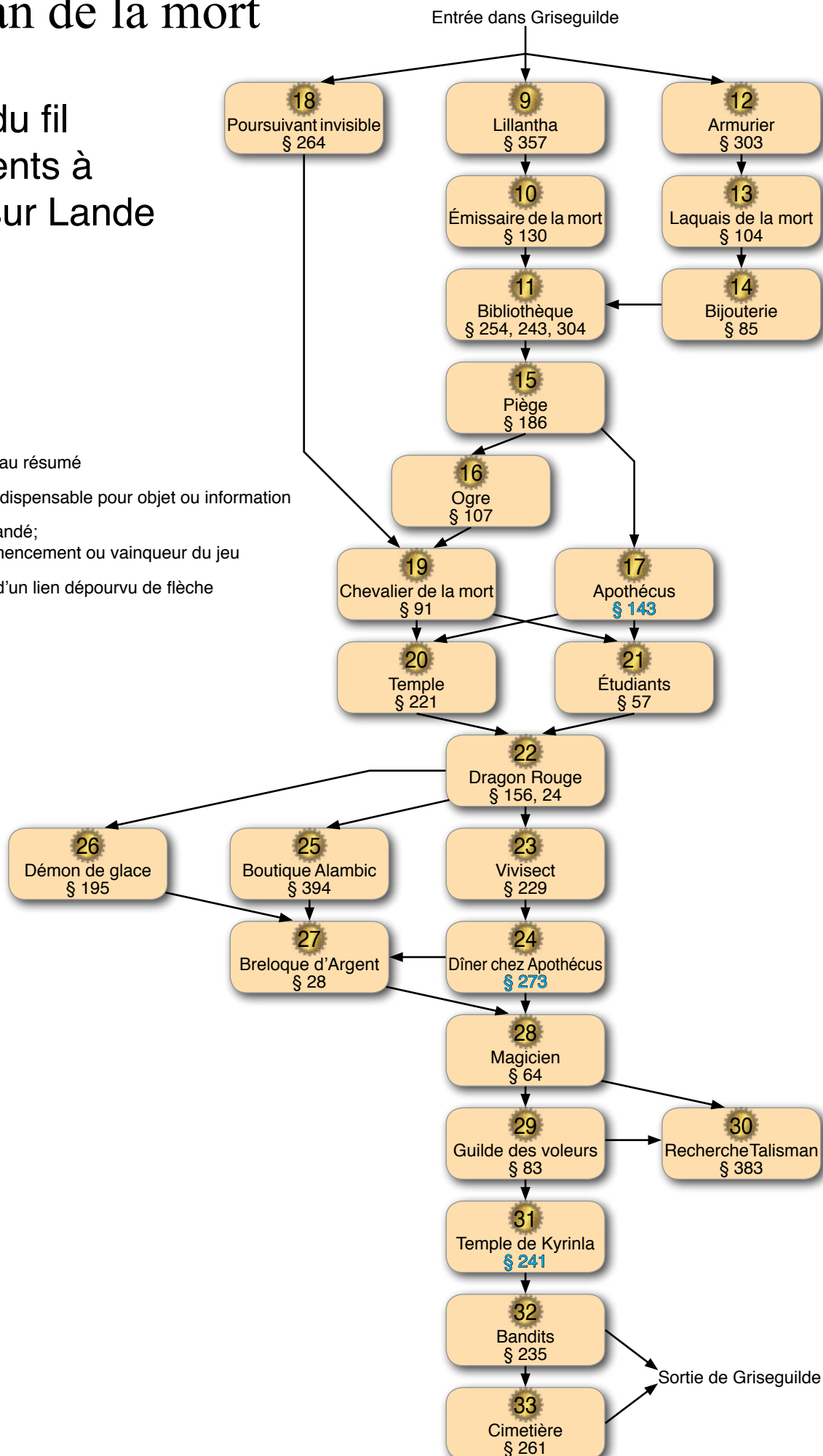


Le Talisman de la mort

Diagramme du fil des événements à Griseguilde sur Lande

Légende explicative

-  Référence au résumé
- Texte en bleu** Passage indispensable pour objet ou information
- Texte en orange** Objet demandé; fin, recommencement ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Repérage d'un lien dépourvu de flèche



1	1	Abyrne: → <u>Passage voûté:</u> → <u>Franchir:</u> – 2 ENDURANCE → <u>Interrompre:</u> → <u>Attendre:</u> → <u>Lutter contre mal:</u> → <u>Vérité:</u> → <u>Attaquer:</u> – 1 HABILITÉ – 2 ENDURANCE → <u>Gagner temps:</u> – 1 CHANCE → <u>En quoi ça les regarde:</u> → <u>Autre monde:</u> + Talisman / + 10 pièces d'or → <u>Étendue aride:</u> 2 → <u>Forêt:</u> 6
2	134	Elfes et orques: → <u>Se cacher:</u> – toutes les pièces d'or 3 → <u>Vers orques:</u> FIN DU JEU → <u>Vers collines:</u> → <u>Tout droit:</u> 3 → <u>Vers elfes:</u> FIN DU JEU → <u>Vers orques:</u> PREMIER ORQUE: HAB. 5 / END. 6 DEUXIÈME ORQUE: HAB. 5 / END. 4 CHEF ORQUE: HAB. 7 / END. 7 → <u>Vainqueur:</u> 3
3	203	Saule: <u>Tenter chance</u> → <u>Malchance:</u> – 4 ENDURANCE / SAULE BIZARRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 → <u>Chance:</u> SAULE BIZARRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 20 → <u>Remporté 4 assauts:</u> → <u>Plonger bras:</u> + sève du saule (+ 4 END.) 4 → <u>Fuite:</u> 4
4	39	Elfe noir: → <u>Se cacher:</u> <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> – 2 ENDURANCE 5 → <u>Plonger:</u> – 2 ENDURANCE 5 → <u>Courir:</u> FIN DU JEU → <u>Malchance:</u> FIN DU JEU
5	331 65	Femmes-guerriers: → <u>Survivant caravane:</u> → <u>Tour de l'Augure:</u> → <u>Demander aide:</u> → <u>Cité des Runes:</u> → <u>Autre monde:</u> → <u>Escorter à Griseguilde:</u> – épée – 2 HABILITÉ → <u>Sourd et muet:</u> → <u>Attendre:</u> → <u>Serakub:</u> → <u>Rue du Magasin:</u> 9 → <u>Se baisser:</u> – épée – 2 HABILITÉ → <u>Rue du Pont:</u> 12 → <u>Refuser:</u> – épée – 2 HABILITÉ → <u>Confier épée:</u> – épée – 2 HABILITÉ → <u>S'enfuir:</u> → <u>S'enfuir:</u> → <u>Rencontrer Fauconna:</u> → <u>Attendre:</u> – Talisman → <u>Attente:</u> – Talisman → <u>Rue des Sept Péchés:</u> 18 → <u>Rue du Pont:</u> 12 → <u>Rue du Magasin:</u> 9 → <u>Rue du Pont:</u> 12 → <u>Rue du Magasin:</u> 9 → <u>Rue des Sept Péchés:</u> 18 → <u>Vainqueur:</u> Force attaque Cheftaine ≥ 10: → <u>Cheftaine:</u> HAB. 8 / END. 10 → <u>Elvira:</u> HAB. 6 / END. 8

6	256	Louve: → <u>Rebrousser chemin:</u> 7 → <u>Viande séchée:</u> – 1 repas / + 1 CHANCE / + pomme d'or (+ 4 END.) 7 → <u>Attaquer:</u> LOUVE BLANCHE: HABILETÉ 8 / ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> – 1 HABILETÉ → <u>Attaquer:</u> → <u>Se cacher:</u> FIN DU JEU → <u>Quitter:</u> 7 → <u>Ne plus avoir affaire:</u> 7
7	159	Basilic géant: → <u>Traverser sous-bois:</u> – 1 repas 5 → <u>Tenter chance avec chance:</u> 8 → <u>Tenter chance avec malchance:</u> – 1 HABILETÉ 8
8	270	Pieuvre de vase: → <u>Poursuivre:</u> 5 → <u>Venir en aide:</u> PIEUVRE DE VASE: HABILETÉ 8 / ENDURANCE 9 → <u>Vainqueur:</u> 5
9	357	Lillantha: → <u>De passage:</u> 10 → <u>Sainte quête:</u> → <u>Pas rencontré:</u> 10 → <u>Saint Zénon:</u> 10 → <u>Wodeman:</u> → <u>Poursuivre chemin:</u> 10 → <u>Accompagner:</u> + cotte de mailles + 1 HABILETÉ 10
10	130	Émissaire de la mort: → <u>Donner Talisman:</u> FIN DU JEU → <u>Pas de Talisman:</u> – 1 HABILETÉ / – 2 ENDURANCE → <u>Attaquer:</u> → ÉMISSAIRE DE LA MORT: HABILETÉ 8 / ENDURANCE 6 → – 1 HABILETÉ à chaque perte d'assaut → <u>Vainqueur:</u> → Récupération de l'HABILETÉ perdue lors du combat moins 1 point 11
11	254 243 304	Bibliothèque: → <u>Bibliothèque:</u> → <u>Griseguilde:</u> + informations 15 → <u>Dieux:</u> + informations 15 → <u>Autre bâtiment:</u> → <u>Ouvrir livre:</u> – 1 CHANCE 15 → <u>Repartir:</u> 15
12	303	Armurier: → <u>Poursuivre chemin:</u> 13 → <u>Entrer:</u> → <u>Acheter épée:</u> – 7 pièces d'or / + épée / + 2 HABILETÉ 13
13	104	Laquais de la mort: → <u>Pas de Talisman:</u> – 1 HABILETÉ / – 2 ENDURANCE → <u>Attaquer:</u> → LAQUAIS DE LA MORT: HABILETÉ 7 / ENDURANCE 7 → – 1 HABILETÉ à chaque perte d'assaut → <u>Vainqueur:</u> → Récupération de l'HABILETÉ perdue lors du combat moins 1 point 14

14	85	Bijouterie: → <u>Monter marches:</u> PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> + 6 pièces d'or 11 → <u>Poursuivre chemin:</u> 11 → <u>Avertir bijoutier:</u> → <u>Attaquer voleurs:</u> PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>Tué un voleur:</u> + épée / + rubis / + 1 CHANCE + 10 pièces d'or 11 → <u>Attaquer bijoutier:</u> + épée → <u>Modeste part:</u> → <u>Ouvrir coffre:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Pleine part:</u> PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>Tué un voleur:</u> → <u>Quitter:</u> 11 → <u>Refuser:</u> PREMIER VOLEUR: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 7 DEUXIÈME VOLEUR: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 <u>Tué un voleur:</u> → <u>Prononcer phrase:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Ouvrir lui-même:</u> → <u>Quitter:</u> 11 → <u>Cercueil fer et feu:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Ouvrir coffre:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6
15	186	Piège: – 2 ENDURANCE / Talisman → <u>Oui:</u> – Talisman → <u>Décliner offre:</u> 16 → <u>Non:</u> → <u>Accepter offre:</u> 17
16	107	Ogre: – 2 ENDURANCE / OGRE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> 19
17	143	Apothécus: + 4 ENDURANCE → <u>Raconter histoire:</u> + 5 pièces d'or / + 1 HABILITÉ / + rose de jade → <u>Impossible de répondre:</u> + 5 pièces d'or → <u>Dragon Rouge:</u> 21 → <u>Temple:</u> 20
18	264	Poursuivant invisible: → <u>Crier:</u> – 2 ENDURANCE → POURSUIVANT INVISIBLE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> 19 → <u>Attendre:</u> – 2 ENDURANCE → POURSUIVANT INVISIBLE: HABILITÉ 9 ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> 19 → <u>Jeter poussière:</u> POURSUIVANT INVISIBLE: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> 19
19	91	Chevalier de la mort: CHEVALIER DE LA MORT: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 15 → <u>ENDURANCE ≤ 6:</u> → <u>Vainqueur avec > 6 ENDURANCE:</u> → <u>Dragon Rouge:</u> 21 → <u>+ épée (+ 1 HABILITÉ) / + 6 ENDURANCE / 1 pièce d'or:</u> → <u>Chercher Talisman seul:</u> 20
20	221	Temple: → <u>Quitter lieux pour Dragon Rouge:</u> 22, SANS FÉTICHE → <u>Porteur message:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Attaquer:</u> GARDIENNE DU TEMPLE: HAB. 6 / END. 8 <u>Vainqueur:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6

21	57	Étudiants: → <u>Rendre fétiche</u>: + 1 CHANCE 22 → <u>Poursuivre chemin</u>: 22 → <u>Ramasser fétiche</u>: + fétiche 22
22	156 24	Dragon Rouge: Fétiche Oui: BARMAN: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 8 PREMIER COUPEUR DE GORGE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 9 END. Barman ≤ 4 et END. Coupeur de gorge ≤ 5: Tenter chance Non: - 1 pièce d'or Chance: Malchance: Coupeurs gorge: CASSANDRA: HAB. 9 / END. 10 TYUTCHEV: HAB. 10 / END. 12 END. Cassandra ≤ 4: TYUTCHEV: HAB. 10 / END. 12 END. Cassandra ≤ 4: - fétiche Guilde voleurs: TYUTCHEV: HAB. 10 / END. 12 CASSANDRA: HAB. 9 / END. 10 END. Tyutchev et Cassandra ≤ 4: - fétiche Parler Barman: Vieil homme: 6 voleurs: Devenir ami: Interroger: Ton ferme: Guilde voleurs: Voleurs: Affaire lucrative: Insister: - 6 ENDURANCE HOMME AU POIGNARD: HAB. 6 / END. 6 BALAFRÉ: HAB. 7 / END. 9 COUPEUR DE GORGE: HAB. 7 / END. 8 Tuer homme au poignard et END. Balafre ≤ 4: Demander Barman: Payer: - 6 pièces d'or Sinon: RECOMMENCER JEU 2 OU 6 Ne rien dire / finir bière: «Pas l'air malsain»: Quitter: Tirer épée: S'éloigner: Continuer: Revenir: Se présenter: Se mêler de ses affaires: Jamais pardon: Demander pardon: + 1 CHANCE Rencontrer voleurs: Boire verre: Talisman: Quitter: Terminer affaire: Guilde voleurs: Terminer affaire: Dîner chez Apothéus: 23 Rue du Marchand: 25 Rue du Cordonnier: 26
23	229	Vivisect: → <u>Refuser et poursuivre chemin</u>: 24 → <u>Suivre:</u> → <u>Décliner offre</u>: 24 → <u>Suivre:</u> → <u>Combattre:</u> VIVISECT: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 12 → <u>Refuser:</u> <u>Vainqueur:</u> + parchemin douleur 24 → <u>Demander aide au § 158:</u>
24	273	Dîner chez Apothéus: Rose de jade → Non: 27 → Oui: + informations / + 4 ENDURANCE 28

25	394	Boutique Alambic: → <u>Poursuivre chemin:</u> 27 → <u>Entrer:</u> Possibilité d'acheter • Élixir de vie 12 pièces + ENDURANCE initiale + 2 • Onguent Peau d'écorce 7 pièces - 2 ENDURANCE / - 0 pièce • Pierre de fortune 10 pièces + 1 CHANCE • Vapeurs de vélocité 10 pièces + vapeurs de vélocité → <u>Ne rien acheter et quitter:</u> 27 → <u>Quitter boutique:</u> 27
26	195	Démon de glace: - 3 ENDURANCE / DÉMON DE GLACE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 <u>Vainqueur:</u> → <u>Poursuivre chemin:</u> 27 → <u>Entrer dans maison:</u> + amulette licorne 27
27	28	Breloque d'Argent: - 3 pièces d'or (facultatif) / + 4 ENDURANCE 28
28	64	Magicien: → <u>Trouver Guilde des voleurs:</u> 29 → <u>Trouver Talisman par ses propres moyens:</u> 30 → <u>Assister spectacle:</u> → <u>Décliner offre:</u> 29 → <u>Suivre:</u> CRÂNE VOLANT: HABILITÉ 7 / ENDURANCE 6 → <u>Vainqueur:</u> → <u>Courir vers porte:</u> FIN DU JEU → <u>Coiffer casque:</u> + casque + 1 HABILITÉ 29 → <u>Se mêler foule:</u> - 4 ENDURANCE 29
29	83	Guilde des voleurs: Bouche d'égout → <u>Oui:</u> Tenter chance → <u>Malchance:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Chance:</u> - 2 ENDURANCE → <u>Non:</u> → <u>Expliquer:</u> → <u>Invité:</u> → <u>Combattre:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Aide pour voler:</u> → <u>Dans temple:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Voler Talisman:</u> 31 → <u>Demander de suivre:</u> 30 → <u>Leur dire:</u> → <u>Voler Talisman:</u> 31 → <u>Trouverai quelqu'un d'autre:</u> 30 → <u>Fabuleux trésor:</u> 31
30	383	Recherche Talisman: → <u>Porteur message:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 → <u>Attaquer:</u> GARDIENNE DU TEMPLE: HABILITÉ 6 / ENDURANCE 8 → <u>Vainqueur:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6

31	241	Temple de Kyrinla: <u>Ne pas prêter attention:</u> → Retrouver voleurs: RECOMMENCER JEU 2 OU 6 <u>Suivre:</u> → Transpercer: → Descendre escaliers: Tenter chance <u>Assommer:</u> → Empêcher: → Chance: GARDIENNE DU TEMPLE HABILITÉ 7 / ENDUR. 8 <u>Laisser faire:</u> - 1 CHANCE Lancer un dé → Malchance: RECOMMENCER JEU 2 OU 6 <u>1 à 4:</u> - 3 ENDURANCE → Vainqueur en < 5 assauts: RECOMMENCER JEU 2 OU 6 <u>5 ou 6:</u> - 6 ENDURANCE → Amulette licorne: + 2 HABILITÉ durant ce combat <u>Vapeurs vitesse:</u> - 2 ENDURANCE <u>Rien:</u> → FAUCONNA: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 14 <u>Parchemin douleur:</u> FAUCONNA: HABILITÉ 12 / ENDURANCE 6 <u>Vainqueur:</u> + 1 CHANCE / + Talisman <u>S'approcher:</u> + anneau de régénération + 6 ENDURANCE <u>Courir:</u> FAUCONNA: HABILITÉ 9 ENDUR. 6 <u>Vainqueur:</u> <u>Repartir:</u> Tenter habileté <u>Malhabile:</u> - 3 ENDURANCE 32 <u>Habile:</u> 32
32	235	Bandits: <u>Attendre:</u> → Éviter: - 3 ENDURANCE <u>Attaquer:</u> - 2 ENDURANCE → Rester: - 6 ENDURANCE <u>Tyutchev:</u> HABILITÉ 10 ENDURANCE 12 <u>1 assaut victorieux:</u> <u>Appeler à l'aide:</u> - Avatar l'Unique - Esprit de Vie - Rocheval, dieu Paladins - Destinée - Mère de Toutes Choses: Cotte de mailles <u>Triompher à l'épée:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 <u>Non:</u> <u>Quitte ville par la Porte de la Lande:</u> RECOMMENCER JEU 2 OU 6 <u>Dîné chez Apothécos:</u> 33 <u>Oui:</u> <u>Se cacher:</u> ELFE NOIR: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 8 <u>Vainqueur:</u> + 1 CHANCE / + 2 ENDURANCE <u>Route sud-est à travers lande:</u> 35 <u>Est puis sud:</u> 34 <u>Route de commerce sud puis est:</u> 36

33	261	Cimetière: → <u>Bien vouloir s'écarter:</u> → <u>Le laisser passer:</u> → <u>S'approcher:</u> → <u>Ordonner de libérer passage:</u> → <u>Dégager passage:</u> → <u>S'approcher:</u> → <u>Attaquer:</u> MOINE DE LA MANTE ÉCARLATE HABILITÉ 9 / ENDURANCE 8 Lancer un dé à chaque assaut → <u>Si 5 ou 6:</u> – anneau de régénération → <u>Suivre mur:</u> + 1 CHANCE → <u>Vainqueur sans tirer 5 ou 6:</u> → <u>Route sud-est à travers lande:</u> 35 → <u>Route de commerce sud puis est:</u> 36 → <u>Est puis sud:</u> 34 → <u>Vainqueur en ≤ 5 assauts:</u> + 1 CHANCE → <u>Vivante après 5 assauts:</u> FIN DU JEU GOULE: HABILITÉ 7 ENDURANCE 8
34	313	Dinosaures: – 2 ENDURANCE / GRIFFON: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 14 <u>END. du Griffon réduite à < 6:</u> → <u>Sud-est:</u> 35 → <u>Se faire amener:</u> PTÉRANODON HABILITÉ 7 / ENDURANCE 15 <u>Vainqueur:</u> TRICÉRATOPS HABILITÉ 8 / ENDURANCE 30 <u>Après 3 assauts:</u> <u>Tenter chance</u> → <u>Chance:</u> 41 → <u>Malchance:</u> TYRANNOSAURE HABILITÉ 11 ENDURANCE 18 <u>Vainqueur:</u> 41
35	287	Spectres: → <u>S'enfuir:</u> – 2 ENDURANCE / SPECTRE: HABILITÉ 9 / ENDURANCE 10 – 1 HABILITÉ à chaque assaut perdu → <u>Allumer torche:</u> + 1 ENDURANCE → <u>Vainqueur:</u> + 2 ENDURANCE / + HABILITÉ perdue moins 1 → <u>Examiner Talisman:</u> → <u>S'enfuir:</u> FIN DU JEU → <u>Utiliser Talisman:</u> + 2 ENDURANCE 38 → <u>Laisser Talisman caché:</u> FIN DU JEU → <u>Jeter Talisman au feu:</u> FIN DU JEU
36	300	Esprit de Fauconna: ESPRIT DE FAUCONNA: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 12 → <u>Vaincu:</u> FIN DU JEU → <u>Vainqueur:</u> + ENDURANCE perdue au combat 37
37	326	Rock: → <u>Debout:</u> ROCK: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 16 Lancer dé à chaque assaut remporté → <u>À plat ventre:</u> → <u>S'agenouiller:</u> 38 → <u>2 à 6:</u> Poursuivre combat → <u>1 ou vainqueur:</u> + plume de Rock + 2 ENDURANCE 38

38	20	Grotte: → Continuer à monter: 39 → Voir chute: → Repartir: 39 → Pénétrer: → Gauche: → Revenir: → Tout droit: → Examiner: Tenter habileté → Droite: → Continuer tout droit: → Habile: → Malhabile: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Quitter pièce: → Rectangulaire: + information → Circulaire: + information → Carré: + information → Singe: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Serpent: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Scarabée: → Singe: FIN DU JEU → Dragon: → Cimetière: MOMIE: HABILITÉ 9 / END. 10 → Vainqueur: + lance (+ 1 HABILITÉ) 39 → Lance: + lance (+ 1 HABILITÉ) → MOMIE: HABILITÉ 8 / ENDURANCE 10 → Vainqueur: 39
39	328	Éboulements: Tenter habileté → Malhabile: - 2 ENDURANCE / Plume de Rock → Habile: 40 → Non: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Oui: 40
40	192	Hommes-pourceaux: → Attaquer: - 2 ENDURANCE → Rien de mal: → Cité perdue: 41 → Viande séchée: - 1 repas → Refuser: → Mont de l'Étoile: + informations + gomme d'ambre / + 2 ENDURANCE 41 → Les suivre: → Rubis: 41 → Quitter: 41 → Accompagner: + informations / + gomme d'ambre / + 2 ENDURANCE 41
41	7	Dragon: → Large tunnel: → Jeter lance: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Quitter grotte: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Voler pièces / Emparer trésor: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Couloir étroit: → S'avancer: → Quitter caverne: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Autre tunnel: → Attendre: → Devenir amis: → Ramasser écailles: → Jeter lance: - 2 ENDURANCE → Gomme d'ambre → Non: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Oui: → Mort menace monde: → Parler Talisman: → Abandonner objets: 34 35 36 → Menacer: Tenter chance → Chance: → Malchance: RECOMMENCER JEU 34 35 36 → Attaquer: → Refuser: Tenter chance → voir page suivante

