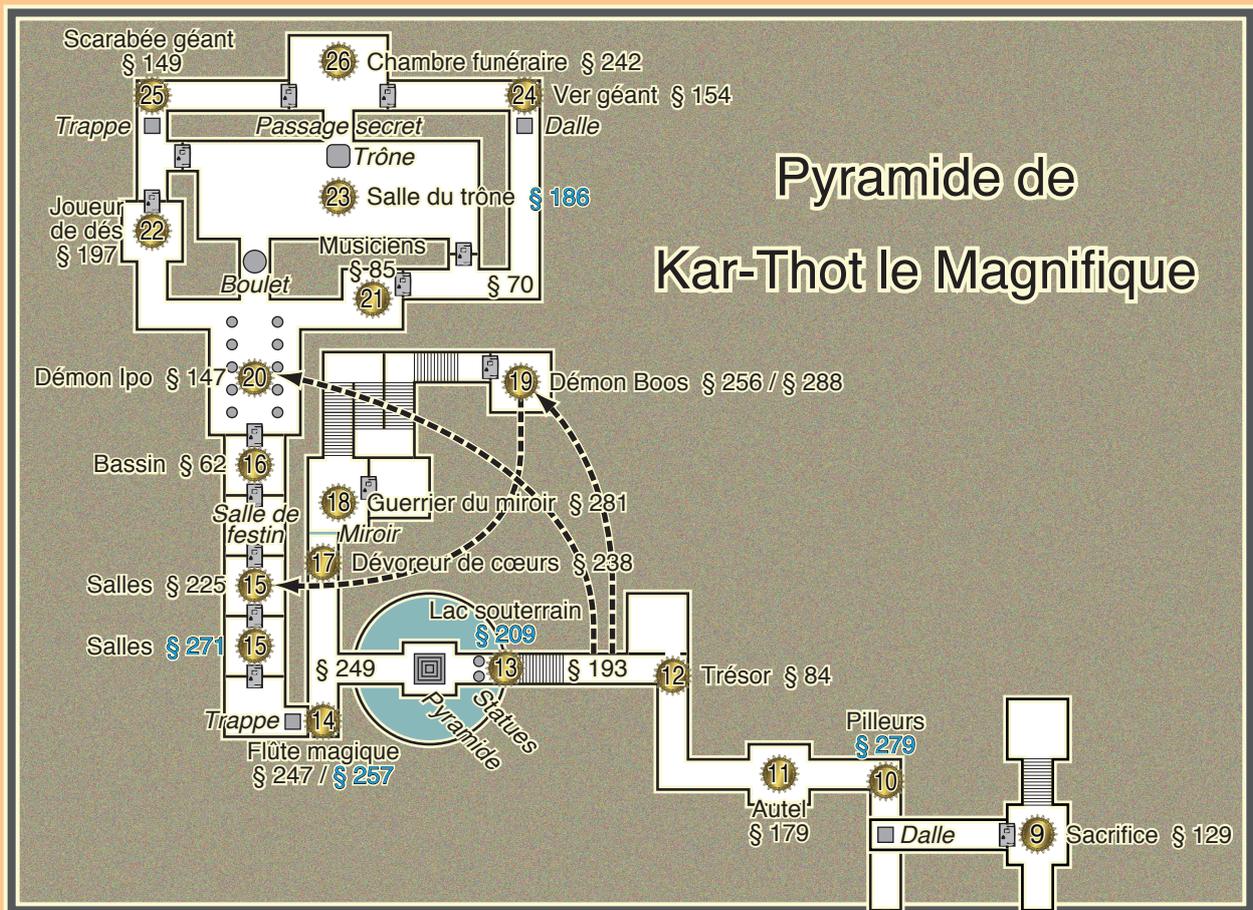


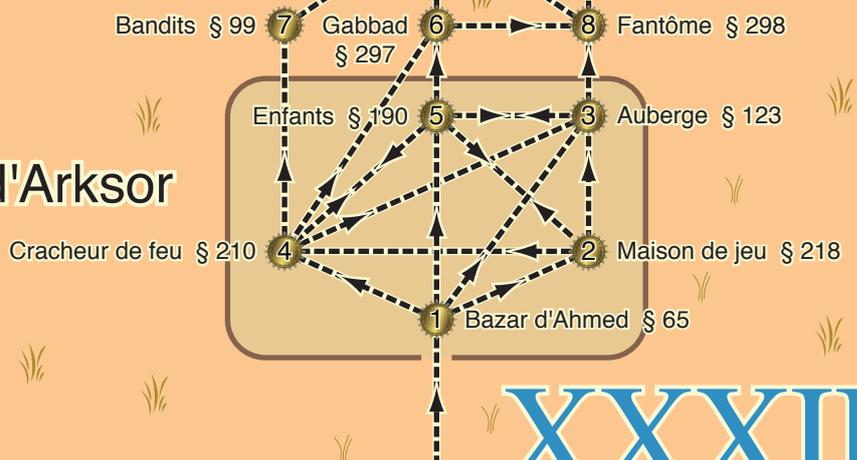
La Malédiction du pharaon

Légende explicative

-  Référence au résumé
-  § 279 Emplacement d'un objet indispensable ou 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



Cité d'Arksor



<p>1</p>	<p>65</p>	<p>Bazar d'Ahmed: Possibilité d'acheter:</p> <ul style="list-style-type: none"> gant épais potion de lévitation oultre magique 2 potions de célérité tapis volant <p>5 pièces d'or</p> <p>5 pièces d'or</p> <p>5 pièces d'or</p> <p>2 pièces d'or</p> <p>5 pièces d'or</p> <p>Jeu: 2</p> <p>Enfants: 5</p> <p>Auberge: 3</p> <p>Cracheur feu: 4</p>
<p>2</p>	<p>218</p>	<p>Maison de jeu:</p> <p>Jouer: Miser 2 pièces d'or / Lancer 2 dés</p> <p>Ne pas jouer:</p> <p>Auberge: 3</p> <p>Enfants: 5</p> <p>Cracheur feu: 4</p> <p>Arrêter:</p> <p>2: LE BORGNE: ENDUR. 9 2 à 6: - 3 ENDURANCE</p> <p>3 à 6: perdu mise</p> <p>7 à 12: doublé mise</p> <p>7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi</p> <p>Vainqueur:</p>
<p>3</p>	<p>123</p>	<p>Auberge:</p> <p>Faire confiance: - 2 pièces d'or</p> <p>Ne pas accepter: 5</p> <p>Fuir:</p> <p>L'attendre: + urne 8</p> <p>S'enfuir: Lancer un dé</p> <p>Dégainer: NOMADE: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: + 2 pièces d'or</p> <p>3 ou 4:</p> <p>S'approcher: FEMME COBRA: ENDURANCE 6 2: FIN DU JEU 3 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemie Vainqueur:</p> <p>1 ou 2:</p> <p>1^{RE} HYÈNE: ENDUR. 3 2^E HYÈNE: ENDUR. 3 3^E HYÈNE: ENDUR. 3 4^E HYÈNE: ENDUR. 3 5^E HYÈNE: ENDUR. 3 6^E HYÈNE: ENDUR. 3 2: FIN DU JEU 3 ou 4: - 4 END. 5 ou 6: - 2 END. 7 à 12: - 1 ennemi Vainqueur:</p> <p>5 ou 6: S'éloigner: Eau: 5</p> <p>Sinon: - 3 ENDURANCE 5</p>
<p>4</p>	<p>210</p>	<p>Cracheur de feu:</p> <p>Suivre Alkmar:</p> <p>Auberge: 3</p> <p>Enfants: 5</p> <p>Revenir Auberge:</p> <p>Pénétrer: - 2 ENDURANCE 5</p> <p>Confondre: ALKMAR: ENDURANCE 6 VOLEUR: ENDURANCE 6 2 ou 3: - 6 END. / 4 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi</p> <p>Suivre Alkmar: Payer: - 1 pièce d'or</p> <p>Sinon:</p> <p>Donner pièce: - 1 pièce or / + fiole</p> <p>Ignorer: Continuer conversation: Lancer 2 dés</p> <p>Verser fiole: Auberge: 3</p> <p>Enfants: 5</p> <p>Révéler: FIN DU JEU</p> <p>Cacher tablette: - 3 ENDURANCE 7</p> <p>Si ENDURANCE < 6: - toutes les pièces d'or</p> <p>Vainqueur de l'un des ennemis: 5</p> <p>Escalader mur: voir page suivante</p> <p>Cacher sac: voir page suivante</p>

		<p style="text-align: right;">Escalader mur: Lancer 2 dés</p> <p style="text-align: center;">Si \leq HABILITÉ: ADVERSAIRE INVISIBLE: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Remporté 2 assauts:</p> <p style="text-align: right;">Cacher sac: ADVERSAIRE INVISIBLE: ENDUR. 8 2 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Remporté 2 ass.: 6</p> <p style="text-align: center;">Si $>$ HABILITÉ: - 3 ENDURANCE - 1 HABILITÉ</p> <p>Donner 20 pièces d'or: - 20 pièces d'or 6</p> <p>Sinon: Parier: + 40 pièces d'or si remporté combat Sinon: MAÎTRE DE L'ÉPÉE: ENDURANCE 9 2 à 7: - 3 END. / 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 6</p>
5	190	<p>Enfants:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Faire confiance: ASSASSIN: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: 6 → Maison de jeu: 2 → Auberge: 3 → Cracheur de feu: 4
6	297	<p>Gabbad: ASSASSIN: ENDURANCE 9 / 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi / Vainqueur:</p> <p style="text-align: center;">Oasis: → Gorge:</p> <p>Repos:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 potion célérité: → Eau: → Outre magique: + 2 END. + urne 8 → 2 potions célérité: → Dégainer: MONSTRE DE L'OASIS: ENDURANCE 15 2: FIN DU JEU 3 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: → Sinon: - 3 ENDURANCE / + urne 8 <p>Gorge: - 2 END.</p> <p>Tapis volant: - tapis</p> <p>Potion célérité:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1 dose: FIN DU JEU → 2 doses: → Offrande: - 1 pièce d'or <p>Sphinx: Lancer 2 dés</p> <p style="text-align: center;">Si $>$ HABILITÉ: - 6 ENDURANCE</p> <p style="text-align: center;">Si \leq HABILITÉ:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Attendre: 10 → Inspecter murs: FIN DU JEU → Autre question: - 1 pièce d'or <p>Poursuivre chemin:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Malédiction pharaon: + infos → Pénétrer pyramide: + infos → Heure favorable: + infos → Objets utiles: + infos <p>Sinon: → Inspecter murs: FIN DU JEU</p> <p>Rester: 10</p>
7	99	<p>Bandits:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Se séparer de la tablette: BANDIT: ENDURANCE 9 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi Vainqueur: → Ne rien faire: → Attendre: ↑ → Porte secrète: FIN DU JEU 10

<p>8</p>	<p>298</p>	<p>Fantôme:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Outre d'eau: + 2 ENDUR. → Sinon: - 3 ENDURANCE <p>Qui est vieil homme: + infos</p> <p>Malédiction pharaon: + infos</p> <p>Pénétrer pyramide: + infos</p> <p>Heure favorable: + infos</p> <p>Objets utiles: + infos</p> <p>Faire face: 1^{RE} PANTHÈRE: ENDURANCE 9 2 ou 3: - 6 ENDURANCE 4 à 7: - 3 ENDURANCE 8 à 12: - 3 END. à un ennemi</p> <p>Continuer: - 3 END.</p> <p>Débarrasser urne: FIN DU JEU</p> <p>Offrande: - 1 pièce d'or</p> <p>Autre question: - 1 pièce d'or</p> <p>Assez:</p> <p>Pyramide: Continuer à le suivre: 9</p> <p>Prendre pièces: Lancer 2 dés</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: - 6 ENDURANCE</p> <p>Si > HABILITÉ: - 6 ENDURANCE</p> <p>Poursuivre seul:</p> <p>Emporter urne: Jeter urne: FIN DU JEU</p> <p>Attendre: 10</p> <p>Issue secrète: FIN DU JEU</p>
<p>9</p>	<p>129</p>	<p>Sacrifice:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Escalier: <ul style="list-style-type: none"> → Rester: FIN DU JEU → Se débarrasser urne: - urne / lancer 2 dés → Se précipiter: - urne / lancer 2 dés → Précipiter vers porte: → Se débarrasser urne: FIN DU JEU → Garder urne: Lancer 2 dés <ul style="list-style-type: none"> → Si ≤ HABILITÉ: 10 → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU <p>Si > HABILITÉ: FIN DU JEU</p> <p>Si ≤ HABILITÉ: 10</p>
<p>10</p>	<p>279</p>	<p>Pilleurs:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Se dissimuler: <ul style="list-style-type: none"> → Laisser passer: MOMIE: ENDURANCE 12 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi → Attaquer: <ul style="list-style-type: none"> PILLEUR DE TOMBE: ENDURANCE 12 2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 4 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: + corde magique 11 → Rencontre: <ul style="list-style-type: none"> 1^{ER} PILLEUR DE TOMBE: ENDURANCE 8 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 4 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: → 2^E PILLEUR DE TOMBE: ENDURANCE 12 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 4 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: + corde magique 11
<p>11</p>	<p>179</p>	<p>Autel:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Pommes et vin: Lancer 1 dé <ul style="list-style-type: none"> → 1 ou 2: - 3 END. / - 1 total départ END. → 3 ou 4: <ul style="list-style-type: none"> → Sinon: - 3 END. / + médaillon 12 → 5 ou 6: + médaillon 12 → Médaille: + médaillon 12 → Corridor opposé: 12 → Gant: + médaillon 12

<p>12</p>	<p>84</p>	<p>Trésor: → Voir ouverture: → Pénétrer: SCORPION MÉCANIQUE: ENDURANCE 12 2: FIN DU JEU / 3 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 11: - 2 ENDURANCE à l'ennemi 12: Vainqueur Vainqueur: + œil de cristal + dé avec six faces à six</p> <p>→ Ouest: 13 19 20 → Poursuivre: 13 19 20</p> <p>Dos: 13 19 20 → Poitrine: → Sac: 13 19 20</p> <p>Remettre à sa place: - œil de cristal 13 19 20</p>
<p>13</p>	<p>193</p>	<p>Lac souterrain: → Contourner statues: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: FIN DU JEU Si ≤ HABILITÉ: → Passer entre statues: → Coffret: + clef royale 14 § 257 17 → Quitter: 14 § 257 17</p> <p>Embarcation: CROCODILE: ENDURANCE 12 2 ou 3: FIN DU JEU 4 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 10: - 3 END. à l'ennemi 11 ou 12: Vainqueur Vainqueur: → Quitter: 14 § 257 17</p>
<p>14</p>	<p>247 257</p>	<p>Flûte magique: → Sinon: 18 → Flûte magique: → Corde magique: → Grimper: 15 § 271 Assembler morceaux: → Corde magique: → Autre corridor: 17 → Sinon: → Outre magique: + 3 ENDUR. 17 → Sinon: 17 → Clef: → Sinon: 17 → Corde et flûte magique: → Grimper: 15 § 271 → Autre passage: 17</p> <p>Flûte magique: + flûte magique → Autre passage: 17</p>
<p>15</p>	<p>271</p>	<p>Salles: → Clef royale: + bâton d'énergie (3 décharges) → Lancer décharge: - 1 décharge 16 Sinon: → Saisir bâton: Lancer 2 dés → Ordonner d'obéir: → Sinon: Médaillon: + 6 ENDURANCE 16 → Porte: → Sauter: Si > HABILITÉ: SERVITEUR MOMIE: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 END. 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: voir page suivante Si ≤ HABILITÉ: Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: 16 Si ≤ HABILITÉ: 16</p> <p>Tapis volant: - tapis 16 Potion lévitation: 16</p> <p>Sauter par-dessus statues: Lancer 2 dés → Utiliser bâton: - 1 décharge 16</p>

<p>225</p>	<p>Salles:</p>	<p> <u>Sauter sur statues:</u> Lancer 2 dés → Si > HABILITÉ: GUERRIER DE PIERRE: ENDURANCE 9 2 à 6: - 3 END. / 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: Sinon: 16 Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: 16 Sinon: 16 <u>Tapis volant:</u> - tapis → Médaille: + 6 ENDURANCE 16 <u>Potion lévitation:</u> → Médaille: + 6 ENDURANCE 16 </p>
<p>16</p>	<p>62</p>	<p> Bassin: → Plonger eau: Rétablissement niveau de départ ENDURANCE 20 → Poursuivre chemin: 20 </p>
<p>17</p>	<p>238</p>	<p> Dévoreur de cœurs: → Œil de cristal au dos: DÉVOREUR DE CŒURS: ENDURANCE 15 2: FIN DU JEU 3 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: Traverser miroir: 18 Revenir: 14 § 247 Sinon: - 6 ENDURANCE </p>
<p>18</p>	<p>281</p>	<p> Guerrier du miroir: → Inscrire ENDURANCE: → Escalier: 19 ENDURANCE déjà inscrite / Franchir: → Porte: → Escalier: 19 GUERRIER DU MIROIR: ENDUR. est celle inscrite au § 224 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi Vainqueur: + dédoublement de tous ses objets et pièces d'or 19 </p>
<p>19</p>	<p>256 288</p>	<p> Démon Boos: → Sinon: → Corde magique ou Flûte magique ou Clef ou Œil cristal: 15 § 225 → Urne: → Sinon: FIN DU JEU Plus en possession de l'urne: FIN DU JEU </p>
<p>20</p>	<p>147</p>	<p> Démon Ipo: → Courir: Lancer 2 dés → 2 ou 3: FIN DU JEU → 4 à 6: - 6 ENDURANCE → 7 à 9: - 3 ENDURANCE → 10 à 12: → Sinon: LA FROIDE HORREUR DE LA NUIT: ENDURANCE 24 2: FIN DU JEU 3 à 7: - 3 ou - 4 END. 8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: Saisir levier: → Galerie: → Voûte droite: 21 → Caverne: → Voûte gauche: 22 → Caverne: → Gant: 23 → Caverne: → Demi-tour: Lancer 2 dés → Si ≤ HABILITÉ: 3 décharges: - bâton - 18 END. à l'ennemi 2 décharges: - bâton - 12 END. à l'ennemi 1 décharge: - bâton - 6 END. à l'ennemi Si ≤ ENDURANCE: 23 Si > ENDURANCE: Sinon: - 6 ENDURANCE Lancer 2 dés Si > HABILITÉ: FIN DU JEU </p>

<p>21</p>	<p>85</p>	<p>Musiciens: → <u>Franchir voûte:</u> → <u>Sinon:</u> Lancer 2 dés → <u>Si > PSI:</u> FIN DU JEU → <u>Voûte de gauche:</u> → <u>Flûte magique:</u> → <u>Si ≤ PSI:</u> 23 24 22 23 24</p>
<p>22</p>	<p>197</p>	<p>Joueur de dés: → <u>S'engager:</u> → <u>Se précipiter vers porte:</u> Lancer 2 dés → <u>Si > PSI:</u> FIN DU JEU → <u>Arche de droite:</u> → <u>Attendre:</u> → <u>Sinon:</u> Lancer 1 dés → <u>Si ≤ PSI:</u> 23 25 <u>Dé avec six faces à six:</u> → <u>Si ≤ 4:</u> 23 25 → <u>Si < 4:</u> 23 25 FIN DU JEU</p>
<p>23</p>	<p>186</p>	<p>Salle du trône: → <u>Épée et sceptre:</u> → <u>Porte à droite:</u> 24 → <u>Épée et tablette:</u> + tablette → <u>Porte à gauche:</u> 25 → <u>Sceptre et tablette:</u> + tablette 26</p>
<p>24</p>	<p>70</p>	<p>Ver géant: → <u>Deux parties tablette:</u> VER GÉANT: ENDURANCE 15 → <u>2:</u> FIN DU JEU → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU <u>3 à 5:</u> Lancer 2 dés: → <u>3 à 7:</u> - 3 ENDURANCE <u>6 à 12:</u> - 3 END. au ver → <u>8 à 12:</u> - 3 END. au ver → <u>Vainqueur:</u> 26</p>
<p>25</p>	<p>149</p>	<p>Scarabée géant: → <u>Deux parties tablette:</u> SCARABÉE GÉANT: ENDURANCE 15 → <u>2:</u> FIN DU JEU → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU <u>3 à 6:</u> - 3 ENDURANCE <u>7 à 12:</u> - 3 ENDURANCE à l'ennemi <u>Vainqueur:</u> 26</p>
<p>26</p>	<p>242</p>	<p>Chambre funéraire: → <u>Utiliser objet:</u> → <u>Deux parties tablette:</u> → <u>Examiner pierre:</u> FIN DU JEU → <u>Pénétrer dans alcôve:</u> → <u>Sinon:</u> FIN DU JEU → <u>Placer tablette dans cavité:</u> + sceptre d'or serti de pierres précieuses → <u>VAINQUEUR DU JEU</u> FIN DU JEU</p>