

# Le Tyran du désert

# Carte 1

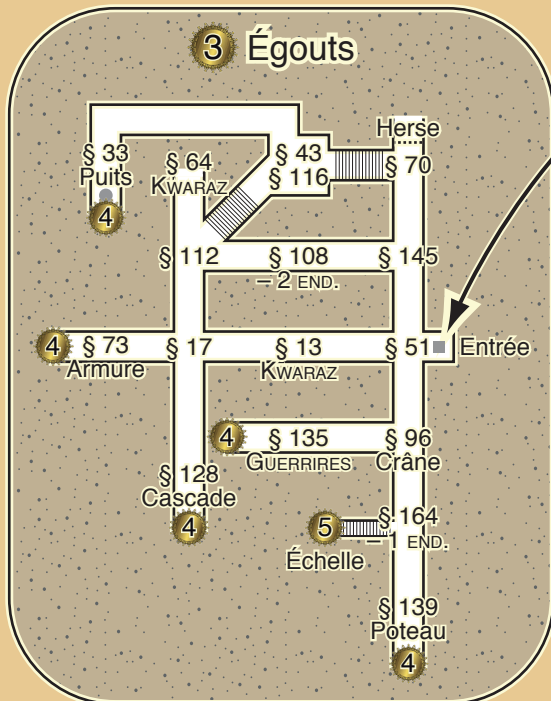
## Légende explicative

- 8 Référence au résumé
- § 57 Emplacement d'un objet recommandé
- Texte en orange** Demande d'objet ou d'information; fin ou vainqueur du jeu
- Texte en vert** Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes
- Porte / Escaliers ou échelle

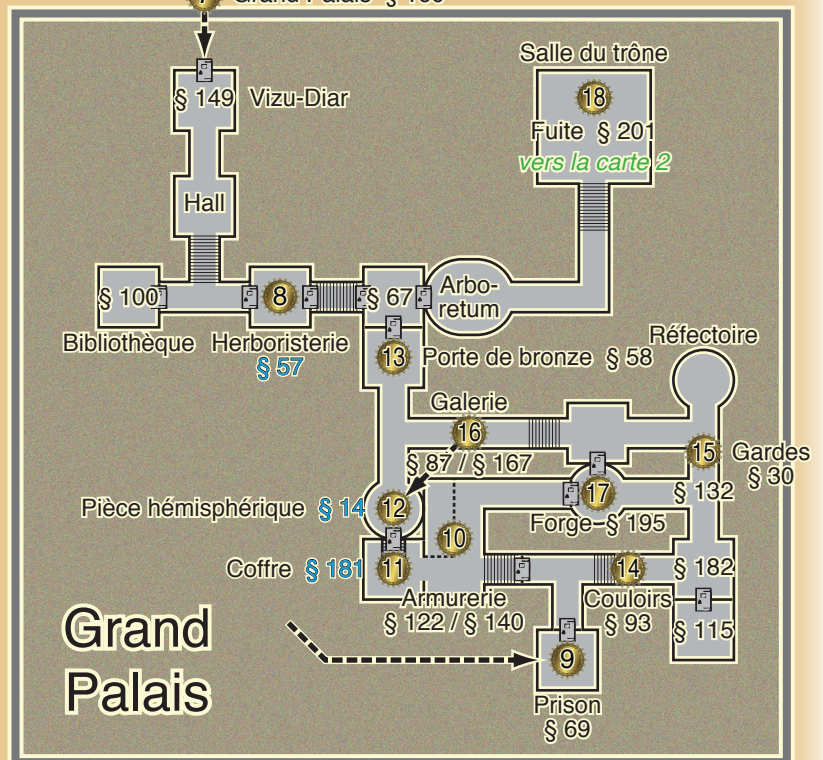


Mer de Kuri

## Cité de Barrakeesh



- 1 Gardes § 1
- 2 Barrakeesh § 169
- 3 Égouts § 51
- 4 Conduits § 55
- 5 Bains publics § 90
- 6 Herboriste § 54
- 7 Grand Palais § 160



# Le Tyran du désert

## Carte 2

### Légende explicative



Référence au résumé

§ 247

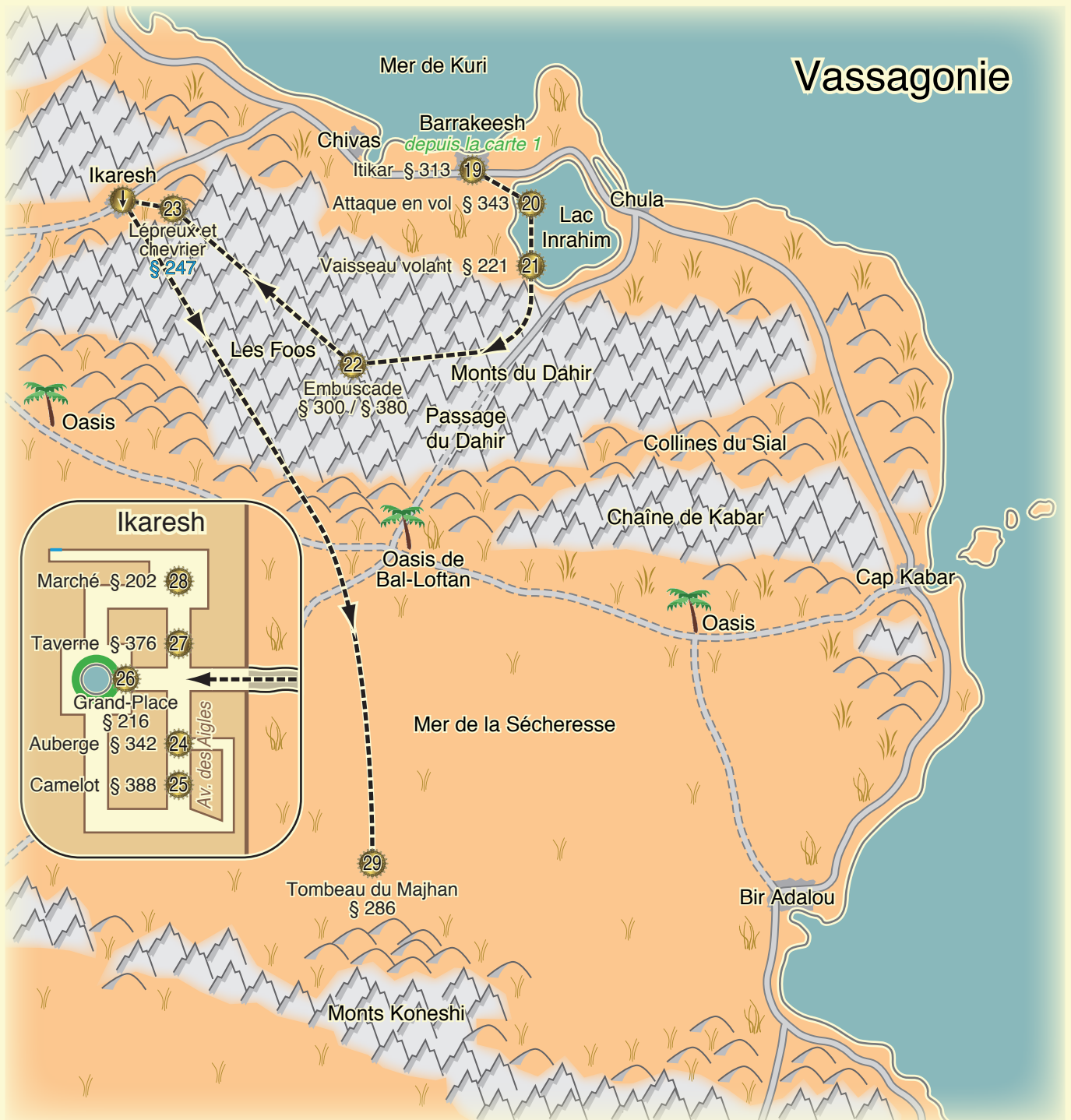
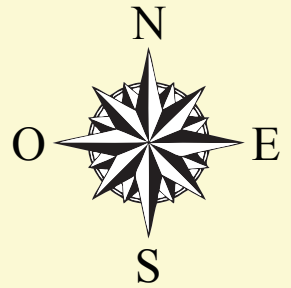
Emplacement d'un objet recommandé

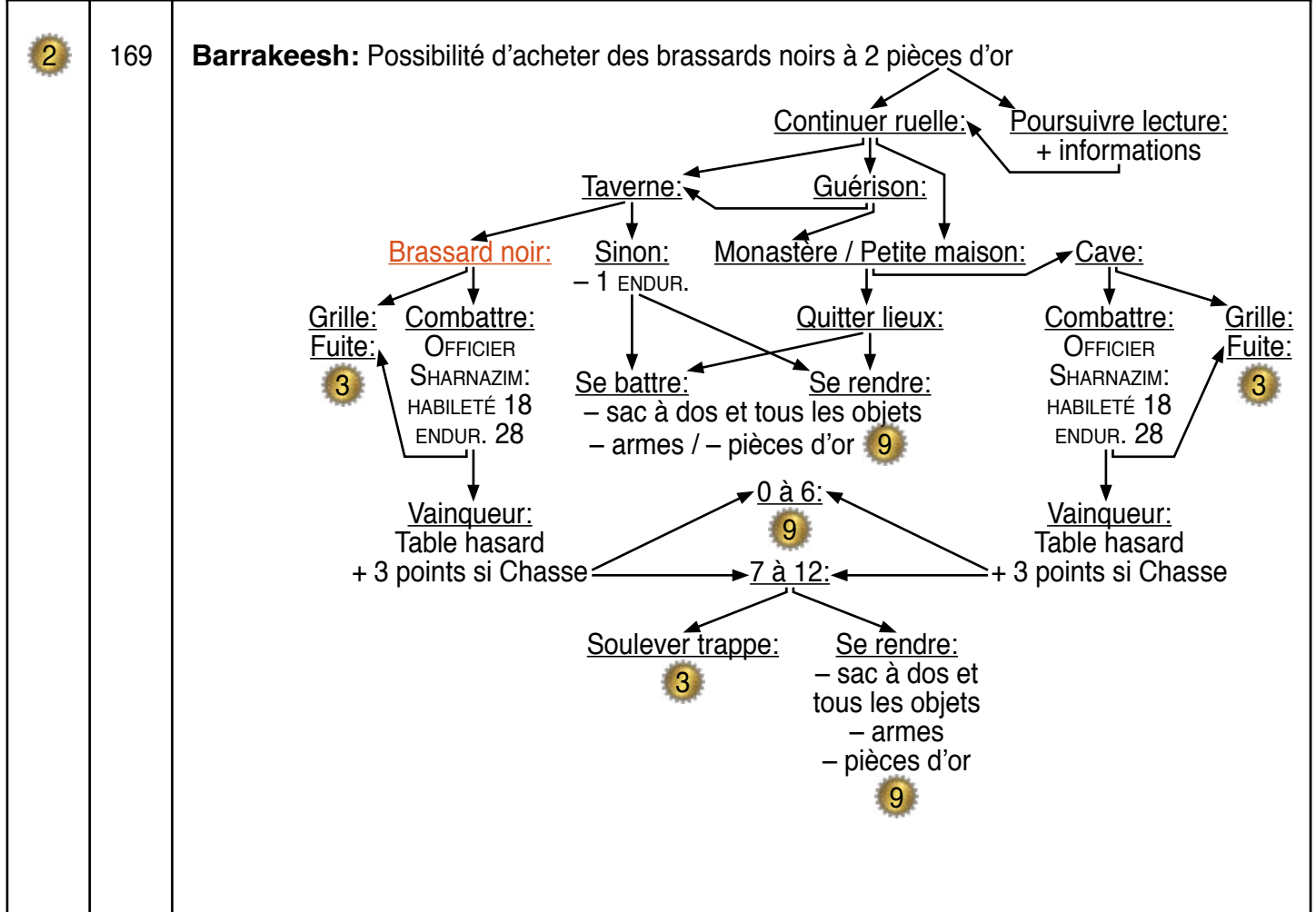
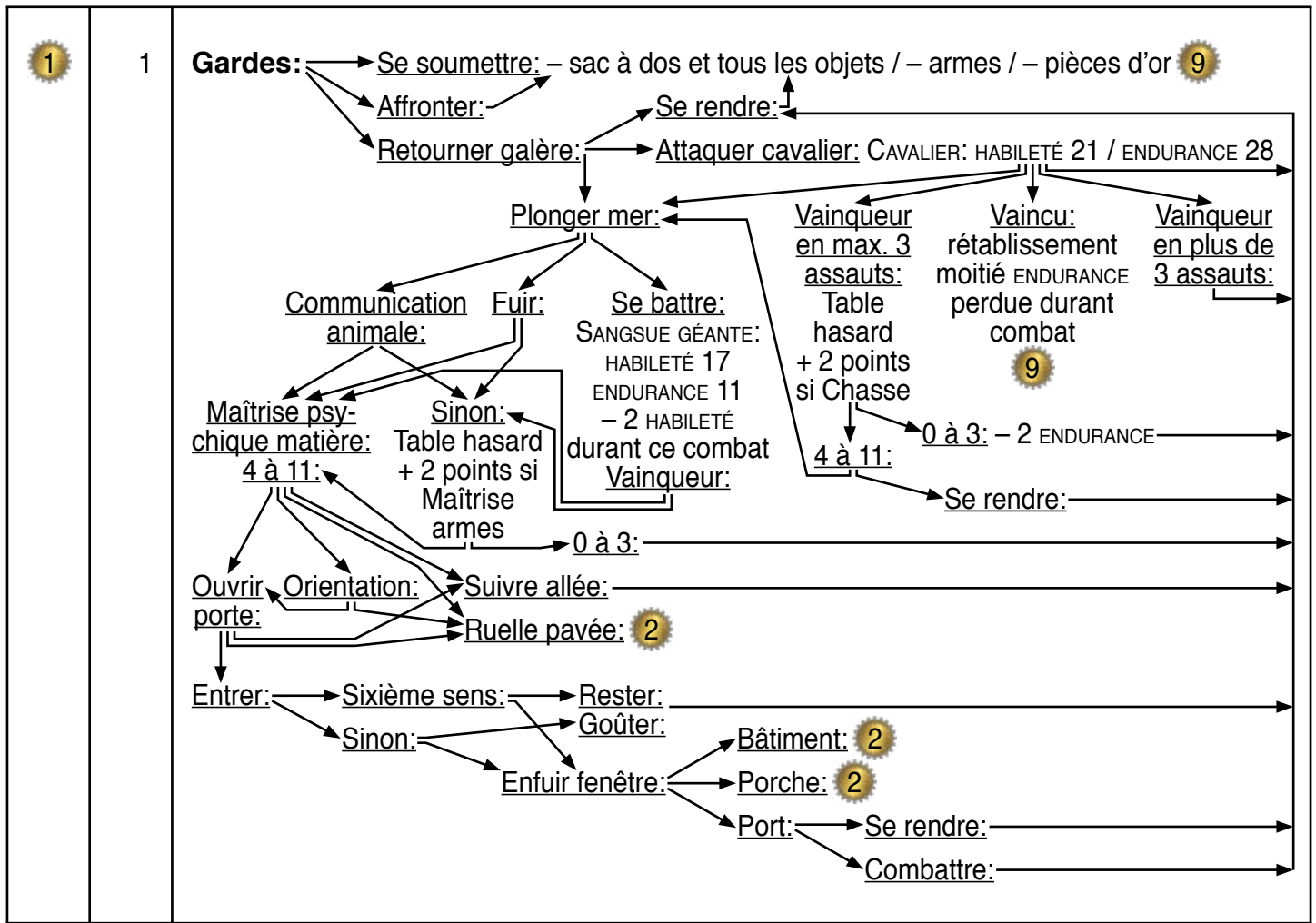
Texte en orange

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

Texte en vert

Lien à l'intérieur du résumé ou entre les cartes

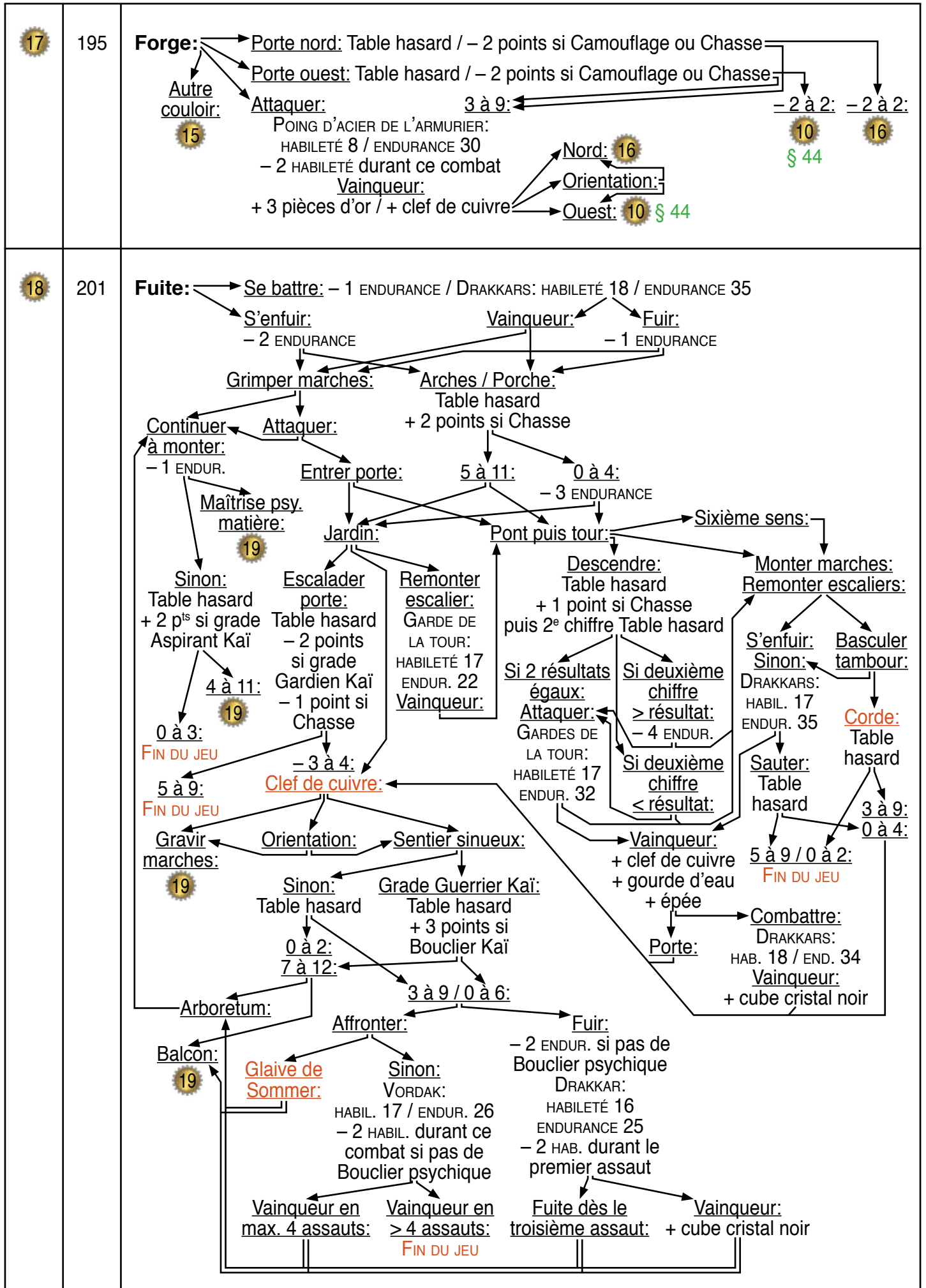




<p>3</p>	<p>51</p>	<p><b>Égouts:</b> - 1 ENDURANCE</p> <p><b>Tunnel droite / Nord:</b> → <b>Ouest:</b> - 2 ENDURANCE → <b>Comm. animale:</b></p> <p><b>Orientation:</b> → <b>Tunnel en face / Ouest:</b></p> <p><b>Sud / Tunnel gauche:</b> → <b>Comm. animale:</b> → <b>Sidon:</b> KWARAZ: HABILITÉ 19 ENDUR. 30 <b>Vainqueur:</b> - 1 objet - pièces or - 2 ENDUR.</p> <p><b>Sud:</b> - 1 ENDURANCE → <b>Échelle:</b> → <b>Sidon:</b> - 2 ENDUR. 5</p> <p><b>Ouest:</b> GUERRIER SHARNAZIM: HABILITÉ 17 ENDUR. 22</p> <p><b>Avancer:</b> → <b>Retourner:</b> KWARAZ: HABILITÉ 20 ENDUR. 30 <b>Vainqueur:</b> → <b>Sortie dérobée:</b> <b>Issue cachée:</b></p> <p><b>Escaliers:</b> → <b>Escalier:</b> → <b>Attacher:</b> → <b>Combattre:</b> → <b>Affronter:</b> 9</p> <p><b>Sauter puits:</b> Bras paralysé - 3 HABILITÉ 4</p> <p><b>Sixième sens:</b> → <b>Camouflage:</b> - 1 à 7: Bras paralysé - 3 HABILITÉ 4</p> <p><b>Sidon:</b> Lancer 1 dé - 1 point si au minimum Gardien Kaiï → 8 ou 9: 9</p> <p><b>Corde:</b> - corde 4</p> <p><b>Nager:</b> Bras paralysé - 3 HABILITÉ 4</p> <p><b>Vaincu:</b> rétablissement moitié ENDUR. perdue durant combat 9</p> <p><b>Vainqueur:</b> + masque d'herbes + 1 ENDUR.</p> <p><b>Pierre de feu ou Briquet:</b> 5</p>
<p>4</p>	<p>55</p>	<p><b>Conduits:</b> → <b>Gauche:</b> - 1 ENDURANCE → <b>Bras paralysé:</b> - ENDUR. donnée par table hasard 5</p> <p><b>Droite:</b> - 1 ENDURANCE Table hasard - 3 points si bras paralysé + 2 points si Chasse</p> <p><b>Sidon:</b> ARAIGNÉES DES VAPEURS: HABILITÉ 10 / ENDURANCE 35 <b>Vainqueur:</b> 5</p> <p>- 3 à - 1: <b>FIN DU JEU</b></p> <p>0 à 6: - 2 ENDURANCE 5</p> <p>7 à 11: 5</p>
<p>5</p>	<p>90</p>	<p><b>Bains publics:</b> → <b>Enduire peau:</b> + 2 ENDURANCE / + serviette 6</p> <p>→ <b>Goûter huile:</b></p> <p>→ <b>Guérison:</b></p> <p>→ <b>Ne pas toucher:</b> + serviette 6</p>
<p>6</p>	<p>54</p>	<p><b>Herboriste:</b> → <b>Procurer herbe d'Oede:</b> → <b>Quitter magasin:</b> 7</p> <p>→ <b>Entrer magasin:</b> Possibilité d'acheter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potion Alether (+ 4 HABILITÉ durant un combat): 4 pièces d'or</li> <li>• Potion herbe potence (2 heures de sommeil): 2 pièces d'or</li> <li>• Potion Laumspur (+ 4 END.): 5 pièces d'or</li> <li>• Huile Larnuma (+ 2 ENDUR.): 3 pièces d'or</li> <li>• Teinture chiendent (- 2 END.): 1 pièce d'or</li> <li>• Teinture Calacena (hallucinations): 2 pièces d'or</li> </ul> <p>→ <b>Examiner potions:</b> Possibilité d'acheter:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Huile Larnuma (+ 2 END.): - 3 pièces d'or</li> <li>• Potion Laumspur (+ 4 END.): - 5 pièces d'or</li> <li>• Élixir Rendalim (+ 6 END.): - 7 pièces d'or + information 7</li> </ul> <p><b>Continuer chemin:</b> → <b>Attaquer:</b> 9</p> <p>→ <b>Demi-tour:</b> 9</p>

<p>7</p>	<p>160</p>	<p><b>Grand Palais:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Autre moyen: Table hasard (+ 1 p<sup>t</sup> si Chasse / + 3 p<sup>ts</sup> si grade Savant Kaï)</li> <li>Porte nord: Soudoyer:             <ul style="list-style-type: none"> <li>6 à 13: + parchemin sauf-conduit</li> <li>0 à 5: MESSENGER: HABILITÉ 16 ENDURANCE: 23 - 3 HAB. durant les 3 premiers assauts</li> </ul> </li> <li>Porte ouest:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Se faufiler: Camouflage et Chasse:</li> <li>Attaquer:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Donner: - 2 objets</li> <li>6 à 13: + parchemin sauf-conduit</li> <li>0 à 5: MESSENGER: HABILITÉ 16 ENDURANCE: 23 - 3 HAB. durant les 3 premiers assauts</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> <p>GARDES DU PALAIS: HABILITÉ 16 ENDURANCE 30 Pas de perte d'END. les 3 premiers assauts <b>Vainqueur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 repas (sinon - 3 END.)</li> <li>Cuisines:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Orientation:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Porte ouest: + clef cuivre + prisme</li> <li>Porte est: 8</li> </ul> </li> <li>Vizu-Diar:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaquer: <b>FIN DU JEU</b></li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<p>8</p>	<p>57</p>	<p><b>Herboristerie:</b> ÉLIX: HABIL. 17 / ENDUR. 32 / + 2 ENDUR. durant ce combat si déjà combattu un Élix</p> <p><b>Vainqueur:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>+ clef d'or / <b>Guérison du bras paralysé</b> (+ 3 HABILITÉ)</li> <li>+ <b>herbe d'Oede</b> (+ 10 ENDURANCE) / + bâton</li> </ul> <p>18</p>
<p>9</p>	<p>69</p>	<p><b>Prison:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaquer:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Ramasser épée: GEÔLIER DU PALAIS: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 21 Pas de perte d'ENDUR. de l'ennemi le 1<sup>er</sup> assaut</li> <li>Poings: GARDE DU PALAIS: HABILITÉ 14 ENDURANCE 21 - 4 HAB. durant ce combat</li> </ul> </li> <li>Attendre:             <ul style="list-style-type: none"> <li>S'abstenir:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>Rester: <b>FIN DU JEU</b></li> <li>Sixième sens:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Fouiller: + épée / + poignard + marteau de guerre + 6 pièces d'or + clefs geôle</li> <li>Achever: Attaquer:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Fuite:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Est: 13</li> <li>Ouest: 10 § 122</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Vainqueur en &gt; 4 assauts:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Vainqueur en ≤ 4 assauts: Puissance psychique: 6 à 12:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Neutraliser / Capturer:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon: Interroger:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Se débarrasser: Guérison:</li> </ul> </li> <li>Sixième sens:                                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Guérison:</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> <li>Sinon: Table hasard + 3 points si Sixième sens ou Chasse</li> </ul> </li> <li>0 à 5: - 8 ENDURANCE</li> <li>Sinon: - 2 ENDURANCE par paragraphe jusqu'à trouver du Laumspur</li> </ul>
<p>10</p>	<p>122</p>	<p><b>Armurerie:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sinon:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Autre passage: 14</li> <li>Fracturer porte: Table hasard + 10 points</li> <li>Maîtrise psychique matière: Table hasard + 3 points si grade Gardien Kaï</li> </ul> </li> <li>Clefs geôle:             <ul style="list-style-type: none"> <li>Attaquer: GARDE DE L'ARMURERIE: HABILITÉ 16 ENDURANCE 22 <b>Vainqueur:</b></li> <li>Camouflage:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>Inspecter armurerie: voir page suivante</li> <li>Fouiller garde: + 4 pièces d'or / + clefs geôle + poignard / + épée</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>5 à 12:             <ul style="list-style-type: none"> <li>0 à 4: - 1 ENDUR.</li> </ul> </li> <li>Si &gt; HABILITÉ: - 1 ENDURANCE 14</li> <li>Si ≤ HABILITÉ: - 2 ENDUR. GARDE DE L'ARMURERIE: HABILITÉ 16 / ENDURANCE 22 - 2 HAB. les 3 premiers assauts <b>Vainqueur:</b></li> <li>Autre passage: 14</li> </ul>

44	Armurerie:	<p>Inspecter armurerie: → Ouvrir livre: + code 67 pour la porte de Bronze 11</p> <p>Rechercher équipement: 11</p>
11	181	<p>Coffre: → Ouvrir coffre: → Attaquer: YAS: HABILITÉ 14 / ENDURANCE 28 - 3 HABIL. durant ce combat si pas de Bouclier psy. Vainqueur: + clef de cuivre + masse d'armes incrustée de pierreries 12</p> <p>Franchir porte: 12</p> <p>Sortir: 12</p>
12	14	<p>Pièce hémisphérique: Récupération de l'équipement confisqué lors de l'emprisonnement</p> <p>Fouiller: + peigne d'argent / + sablier / + poignard + potion Laumspur (+ 4 END.) / + prisme + 3 repas 13</p> <p>Quitter: 13</p>
13	58	<p>Porte de bronze:</p> <p>Code connu: Se rendre au § 67 + bâton 18</p> <p>Sinon: 2<sup>e</sup> GARDE DU VESTIBULE: HABILITÉ 14 ENDURANCE 24 Vainqueur: → + 4 pièces d'or + épée / + poignard + potion Alether (+ 2 HAB. lors d'un combat) + sarbacane et flèche + bâton 18</p> <p>Sinon: → Puissance psychique et Sixième sens: - 2 ENDURANCE</p> <p>Sinon: → Code 76: → Code 67: + bâton 18</p> <p>Attaquer: GARDE DU VESTIBULE: HABILITÉ 15 ENDURANCE 23 Vainqueur en max. 3 assauts: → + 4 pièces d'or + épée / + poignard + potion Alether (+ 2 HAB. lors d'un combat) + sarbacane et flèche + bâton 18</p> <p>Attendre: Table hasard + 1 point si grade Guerrier Kaï</p> <p>4 à 10: 0 à 3: FIN DU JEU</p>
14	93	<p>Couloirs: + 1 ENDURANCE → Reprendre chemin: → Suivre passage: → Forge: 17</p> <p>Grimper table: ↑</p> <p>Écouter porte: ↑</p> <p>Nord: 15</p>
15	30	<p>Gardes: → Grade Gardien Kaï: ↓</p> <p>Corniche: Table hasard / + 2 points si Chasse / + 2 points si grade Savant Kaï</p> <p>Attaquer: FIN DU JEU</p> <p>9 à 13: 16</p> <p>3 à 8: - 1 ENDURANCE 16</p> <p>0 à 2: FIN DU JEU</p>
16	87 167	<p>Galerie: → Sixième sens: → Tirer levier: → Passage secret: 12</p> <p>Sinon / Galerie: 13</p>



<p>19</p>	<p>313</p>	<p><b>Itikar:</b> → <b>Sinon:</b> → <b>Sinon:</b> Table hasard / + 2 points si Camouflage ou Chasse + 3 points si grade de Guerrier Kaï</p> <p><b>Sarbacane et flèche:</b> Table hasard + 2 points si Maîtrise armes</p> <p><b>Maîtrise psy. matière:</b></p> <p>→ <b>Fouiller:</b> + 8 pièces d'or + sifflet en cuivre</p> <p>→ <b>Vainqueur:</b></p> <p>5 à 14: SENTINELLE DE LA PLATEFORME: HABILITÉ 15 ENDURANCE 23</p> <p>0 à 4: SENTINELLE DE LA PLATEFORME: HABILITÉ 15 ENDURANCE 23 - 2 HAB. durant ce combat</p> <p>→ <b>Itikar:</b></p> <p>→ <b>Médaille Onyx:</b> 20</p> <p>→ <b>Sinon:</b> Table hasard + 2 points si grade Aspirant Kaï</p> <p>→ <b>Communication animale:</b> 20</p> <p>→ <b>Tiré chiffre 1 à Table hasard:</b> FIN DU JEU</p> <p>0: FIN DU JEU</p> <p>1 à 3: - 3 ENDURANCE</p> <p>4 à 7: ITIKAR: HABIL. 17 / ENDUR. 30 END. ennemi réduite: 20</p> <p>8 à 11: - 1 ENDURANCE 20</p>
<p>20</p>	<p>343</p>	<p><b>Attaque en vol:</b> → <b>Vers l'est:</b> DRAKKAR: HABILITÉ 20 / ENDURANCE 28 / Après un assaut:</p> <p>→ <b>Vers le sud:</b> - 2 END. si pas de Bouclier psychique</p> <p>→ <b>Glaive de Sommer:</b> 21</p> <p>→ <b>Sinon:</b> VORDAK: HABILITÉ 17 / ENDURANCE: 25 - 2 HABILITÉ si pas de Bouclier psychique / <b>Vainqueur:</b> 21</p> <p>Perdu moins d'END. 21</p> <p>Perdu plus d'END. 21</p> <p>Perdu autant d'ENDURANCE: 21</p>
<p>21</p>	<p>221</p>	<p><b>Vaisseau volant:</b> → <b>Sinon:</b> Table hasard → 9: FIN DU JEU</p> <p>→ <b>Pendentif Étoile cristal:</b> Table hasard</p> <p>→ 5 à 8: - 2 ENDURANCE → <b>Aider nain:</b> DRAKKAR: HABILITÉ 18 ENDURANCE 25</p> <p>→ 0 à 4: → <b>Sauter sur plateforme:</b> DRAKKAR: HABILITÉ 18 / ENDUR. 25</p> <p>→ <b>Vainqueur:</b></p> <p>→ <b>Dès quatrième assaut:</b> Table hasard</p> <p>→ <b>Vainqueur en max. 3 assauts:</b> → <b>Sinon:</b> <b>Pendentif Étoile cristal:</b></p> <p>→ 0 à 2: → <b>Guérison:</b> → <b>Sinon:</b> + 3 END.</p> <p>→ 3 à 9: → <b>Sixième sens ou Chasse:</b> → <b>Sinon:</b> Table hasard</p> <p>→ <b>Boire:</b> Table hasard - 2 points si ENDURANCE &lt; 15 + 2 points si ENDURANCE &gt; 25 + 3 points si grade Savant Kaï</p> <p>→ <b>S'abstenir:</b> → <b>Demander:</b> + 2 ENDURANCE</p> <p>→ <b>Prendre congé:</b> + 2 ENDURANCE</p> <p>→ 0 à 4: - 2 END.</p> <p>→ 5 à 8: - 4 END.</p> <p>→ 9: FIN DU JEU</p> <p>Résultat &lt; 7: - 2 ENDURANCE 22</p> <p>Résultat &gt; 7: + 2 ENDURANCE 22</p>





