

Le Dieu perdu



Légende explicative



Référence au résumé

§ 15

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

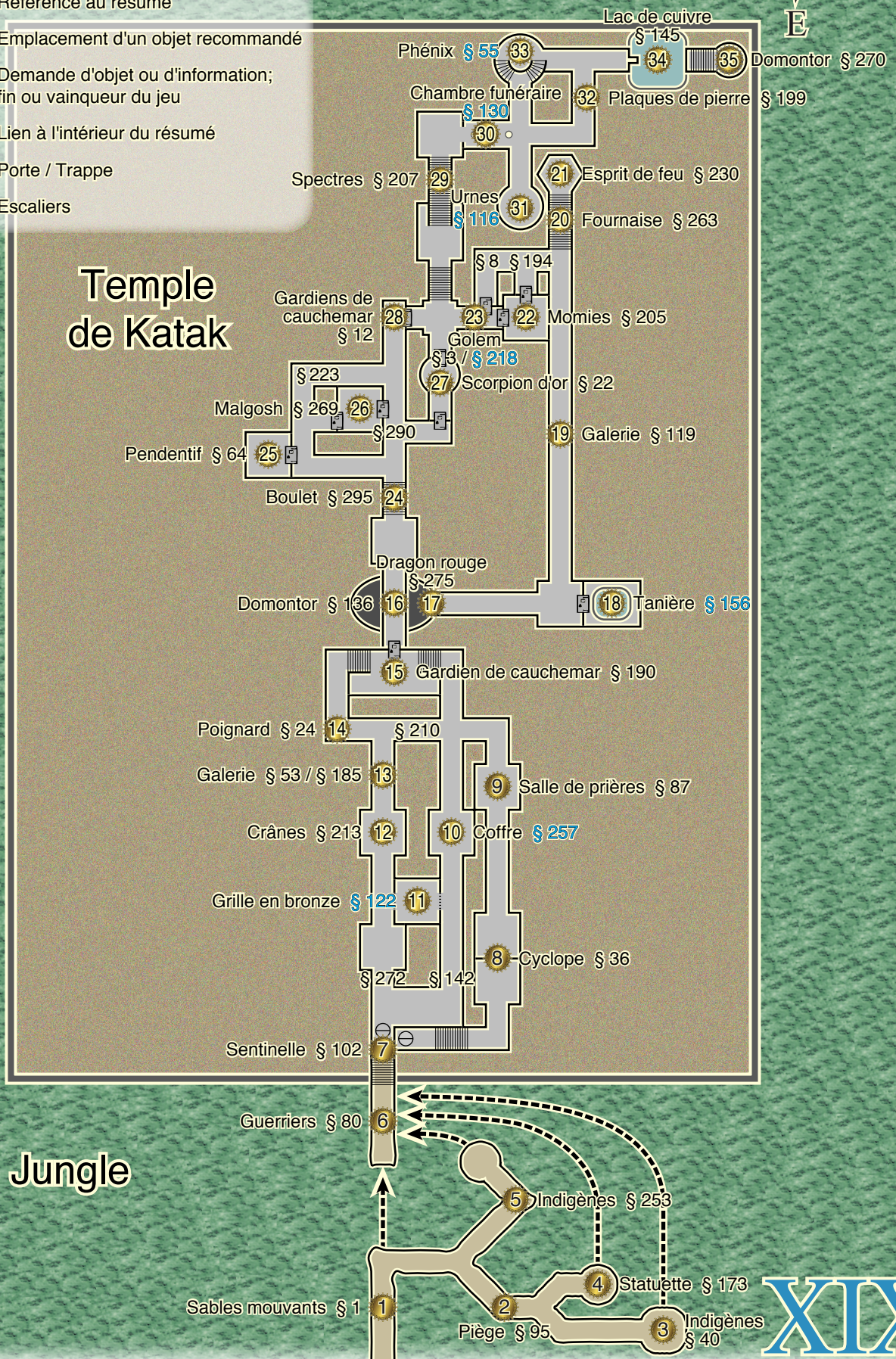


Porte / Trappe



Escaliers

Temple de Katak



1	1	Sables mouvants: - Tuer serpent: → Suivre conseil: → Ouvrir tombeau: – 2 ENDUR. + pendentif avec bijoux + sceptre doré - Poursuivre chemin: FIN DU JEU - Continuer: → Rester sentier: 2 5 - Couper à travers végétation: 6
2	95	Piège: Lancer 2 dés - Si ≤ HABILITÉ: 3 4 - Si > HABILITÉ: FIN DU JEU
3	40	Indigènes: - Bondir sur sorcier: Lancer un dé 1 à 4: SORCIER FRELON: ENDURANCE 12 2 à 5: – 4 ENDURANCE 6 à 12: – 3 END. à l'ennemi 5 ou 6: - Reprendre épée: + baguette magique Lancer un dé 1 à 3: FIN DU JEU 4 à 6: 6 - Emmener sorcier: + baguette magique - Le faire disparaître: FIN DU JEU - Rendre liberté: 6 - Forcer à boire: + baguette magique + sac à maléfices 6 - Incendier cases: + baguette magique Lancer un dé 1 à 3: FIN DU JEU 4 à 6: 6 - Fuite: + baguette magique Lancer un dé 1 à 3: FIN DU JEU 4 à 6: 6 - Vainqueur: + baguette magique 6
4	173	Statuette: - Ignorer et poursuivre chemin: 6 - Examiner statuette: FIN DU JEU
5	253	Indigènes: - Continuer chemin: - Porter secours: + antidote morsures serpent 6 - Poursuivre: 1^{ER} INDIGÈNE: ENDURANCE 9 / 2^E INDIGÈNE: ENDURANCE 9 / 3^E INDIGÈNE: ENDURANCE 6 2 ou 3: – 9 END. / 4 ou 5: – 6 END. / 6 ou 7: – 3 END. / 8 à 12: – 3 END. à l'ennemi Vainqueur d'un premier ennemi: Poursuivre combat 2 ou 3: – 6 ENDUR. / 4 ou 5: – 3 ENDUR. / 6 à 12: – 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur d'un second ennemi: Poursuivre combat 2 ou 3: – 3 ENDURANCE / 4 à 12: – 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: + antidote 6 - Faire demi-tour: 2
6	80	Guerriers: - Faire signe: Lancer un dé 1: FIN DU JEU 6: 1^{RE} SENTINELLE: END. 9 / 2^E SENTINELLE: END. 9 2 ou 3: – 6 ENDURANCE 4 ou 5: – 3 ENDURANCE 6 à 12: – 6 END. à l'ennemi Vainqueur d'un ennemi: + 8 pièces d'or + gourde d'eau 7 - Se cacher: - Gravir escalier: Lancer un dé 1: FIN DU JEU – 6 END. 2 ou 3: 7 4 ou 5: 7 6: 7 - Attaquer: + 2 au 1^{ER} lancer de dés 1: FIN DU JEU 2 ou 3: – 6 END. 4 ou 5: – 3 END. 6: 7

7	102	Sentinelle: SENTINELLE: ENDURANCE 9 / <u>2 à 3</u>: - 3 ENDURANCE / <u>4 à 12</u>: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: + lance Soulever trappe: 8 Autre accès: → Flamme: 10 11 Éclair: FIN DU JEU Soleil: FIN DU JEU Crâne: FIN DU JEU Spirale: FIN DU JEU
8	36	Cyclope: → Tapisserie: → Bondir: - 2 ENDURANCE / Lancer 2 dés + 1 point → Si > HAB.: FIN DU JEU → Traverser antichambre: FIN DU JEU → Échapper: → Si ≤ HABILETÉ: → Passage ouest: FIN DU JEU → Rebrousser chemin: Lancer 2 dés → Si > ENDURANCE: FIN DU JEU → Si ≤ ENDURANCE: + calice en or → Sortir vers ouest: 9 → Verser et boire eau: → Reçu blessures: + 6 ENDURANCE / - 1 PSI 9 → ENDURANCE initiale: - 1 PSI / - calice en or 9
9	87	Salle de prières: → Entrer: - 5 ENDURANCE / - 1 HABILETÉ → Porte droite: → Examiner: → Demi-tour: 7 AUTRE ACCÈS Porte gauche: 1^{ER} GUERRIER FANTÔME: ENDURANCE 9 2^E GUERRIER FANTÔME: ENDURANCE 9 3^E GUERRIER FANTÔME: ENDURANCE 9 2 ou 3: - 9 ENDURANCE / - 1 PSI 4 ou 5: - 6 ENDUR. / 6 ou 7: - 3 ENDUR. 8 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur d'un ennemi: Poursuivre combat 2 ou 3: - 6 ENDUR. / 4 ou 5: - 3 ENDUR. 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Pendentif avec bijoux: Sinon: HORRICRÂNE: ENDURANCE 6 2 à 5: - 2 END. 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi Fuite: → Vainqueur: 15 Vainqueur d'un second ennemi: Poursuivre combat 2 ou 3: - 3 ENDURANCE 4 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Fuite: 7 AUTRE ACCÈS
10	257	Coffre: → Sauter sur plateforme: → S'éloigner: - 2 ENDURANCE / Lancer 2 dés → Quitter: 15 Retenir souffle: → Si ≤ HABILETÉ: → Si > HABILETÉ: - 4 ENDURANCE Ceinture: + ceinture Anneau: + anneau intangibilité Fiole: + fiole (pour la boire aller au § 101: + 20 ENDURANCE) Laisser là: 15 Poursuivre chemin: 15

11	122	Grille en bronze: - Forcer grille: → Forcer: - 1 ENDURANCE → Tunnel: - Revenir: → Examiner cape: → Forcer: - 1 END. - Prendre cape: + cape de plumes 1^{ER} SERPENT DE PIERRE: ENDUR. 12 2 à 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi 2^E SERPENT DE PIERRE: ENDUR. 12 2 à 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi - Vainqueur: + poudre de rubis - Continuer: → 12
12	213	Crânes: - Prendre pierre précieuse: + pierre rouge → Sinon: → Dégainer: 1^{ER} HORRICRÂNE: END. 6 2^E HORRICRÂNE: END. 6 3^E HORRICRÂNE: END. 6 4^E HORRICRÂNE: END. 6 5^E HORRICRÂNE: END. 6 6^E HORRICRÂNE: END. 6 2: - 6 ENDURANCE 3 ou 4: - 4 ENDUR. 5 à 7: - 2 ENDUR. 8 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi - Vainqueur: 13 § 53 - Mur opposé: 13 § 53 - Pendentif avec bijoux: 13 § 185 - Pierre rouge: - pierre rouge 13 § 53 - Objet: - Baguette magique: - 4 ENDUR. - Sceptre doré: 6 HORRICRÂNES 2 ou 3: - 6 ENDURANCE 4 à 6: - 4 ENDURANCE 7 à 9: - 2 ENDURANCE 10 à 12: tué un ennemi - Vainqueur: 13 § 53
13	185 53	Galerie: REVENÔME: ENDURANCE 9 / 2 à 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi - Vainqueur sans 2 blessures de suite: 14 15 - Deux blessures de suite: Lancer un dé - Si ≤ PSI: 14 15 - Si > PSI: FIN DU JEU - Galerie: - Continuer ouest: 14 15 - Jeter coup d'œil: + figurine de jade 14 15
14	24	Poignard: - Ramasser arme: - 7 ENDURANCE 15 - Poursuivre chemin: 15
15	190	Gardien de cauchemar: GARDIEN DE CAUCHEMAR: ENDURANCE 12 - Fuite: FIN DU JEU - Vainqueur: 16 2 à 5: Lancer un dé 1: FIN DU JEU 2 à 5: - 2 ENDURANCE 6: → 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi

16	136	Domontor: ATTILA FATUM: ENDURANCE 15 <u>2 ou 3:</u> - 6 ENDURANCE / <u>4 à 6:</u> - 3 ENDURANCE / <u>7 à 12:</u> - 3 ENDURANCE à l'ennemi Vainqueur: 24 Fuite: Cape de plumes: - cape 17 Sinon: FIN DU JEU
17	275	Dragon rouge: Sinon: Lancer 2 dés Si > HABILITÉ: - 12 ENDURANCE Si ≤ HABILITÉ: - 12 ENDURANCE Anneau d'intangibilité: - anneau Lance: DRAGON ROUGE: ENDURANCE 18 <u>2 à 5:</u> - 4 ENDURANCE <u>6 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 18 Objet: Poudre de rubis: 18 Sceptre doré: - 4 ENDURANCE Combattre: DRAGON ROUGE: ENDURANCE 18 <u>2 à 7:</u> - 4 ENDURANCE <u>8 à 12:</u> - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: 18
18	156	Tanière: Pousser porte: Examiner bassin: Se baigner: Quitter: 19 Couloir ouest: 19 Prendre tambour: Lancer un dé 1 à 3: FIN DU JEU 4 à 6: - 2 dés ENDUR. 19 Puise eau: Prendre tambour: Choisir objet: - 1 objet + tambour d'ébène 19 Couloir ouest: 19 Nouveau chemin: Chausser sandales: + sandales de Talmiri Total départ HAB. = 10 19
19	119	Galerie: Pendentif avec bijoux: REVENÔME: ENDURANCE 9 Sinon / Vainqueur: 20 22 23 § 3 Si ≤ PSI: Lancer 2 dés Si > PSI: FIN DU JEU 4 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi
20	263	Fournaise: Continuer: Atteindre marches: 21 S'arrêter: FIN DU JEU Demi-tour: FIN DU JEU
21	230	Esprit de feu: Enlever bouchon: ESPRIT DE FEU: ENDUR. 12 / <u>2 à 6:</u> - 3 ENDUR. / <u>7 à 12:</u> - 3 ENDUR. à l'ennemi Revenir: 22 23 § 3 Fuir: Après 3 assauts: Lancer 2 dés Arroser avec eau: - eau / + anneau de guérison (= ENDURANCE initiale) 22 23 § 3 Vainqueur: 22 23 § 3 Ennemi toujours en vie: FIN DU JEU 2 à 7: - 3 ENDUR. 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi

22	205	Momies: → <u>Combattre:</u> 1^{RE} MOMIE: END. 9 / 2^E MOMIE: END. 9 / 3^E MOMIE: END. 9 / 4^E MOMIE: END. 9 2: - 12 ENDUR. / 3: - 9 ENDUR. / 4 ou 5: - 6 ENDUR. 6 à 8: - 3 ENDUR. / 9 à 12: - 3 ENDUR. à un ennemi <u>Vainqueur d'un ennemi:</u> Objet: → <u>Rien:</u> → <u>Tambour d'ébène:</u> 23 § 218 <u>Baguette magique:</u> <u>Poudre de rubis:</u> <u>Fuite:</u> 23 § 3 <u>Continuer combat:</u> 2: - 9 ENDUR. / 3 ou 4: - 6 ENDUR. / 5 à 7: - 3 ENDUR. 8 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi <u>Vainqueur d'un second ennemi:</u> <u>Fuite:</u> 23 § 3 <u>Continuer combat:</u> 2 ou 3: - 6 ENDURANCE / 4 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 ENDURANCE à un ennemi <u>Vainqueur d'un troisième ennemi:</u> <u>Fuite:</u> 23 § 3 <u>Continuer combat:</u> 2 à 5: - 3 END. / 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi <u>Vainqueur du quatrième ennemi:</u> 23 § 3
23	3 218	Golem: Golem: ENDURANCE 15 / 2 à 6: - 4 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi Golem: → <u>Rester:</u> → <u>Combattre:</u> Golem: ENDUR. 9 2 à 6: - 4 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi → <u>S'enfuir:</u> 29 → <u>Fuite:</u> 29 → <u>Vainqueur:</u> + <u>conque</u> 29
24	295	Boulet: → <u>Dévaler escalier:</u> Lancer 2 dés → <u>Si > HABILITÉ:</u> FIN DU JEU → <u>Anneau intangibilité:</u> - anneau → <u>Si ≤ HABILITÉ:</u> → <u>Dessous deuxième palier:</u> → <u>Ouest:</u> 27 28 → <u>À plat ventre:</u> FIN DU JEU → <u>Anneau intangibilité:</u> - anneau 25
25	64	Pendentif: → <u>Ouvrir porte:</u> → <u>Aller voir:</u> Lancer 2 dés → <u>Si > PSI:</u> - 3 HABILITÉ 26 → <u>Continuer:</u> 26 → <u>Quitter:</u> 26 → <u>Si ≤ PSI:</u> 26
26	269	Malgosh: → <u>Aller vers porte:</u> MALGOSH: ENDURANCE 18 2 à 7: - 4 ENDUR. / 8 à 12: - 1 ENDUR. et - 3 ENDUR. à l'ennemi → <u>Couloir:</u> 28 → <u>Vainqueur:</u> 28 → <u>Fuir:</u> Lancer un dé → 1 à 4: - 5 END. → 5 ou 6: 28
27	22	Scorpion d'or: SCORPION D'OR: ENDURANCE 12 2 à 4: - 4 ENDURANCE / 5 ou 6: - 3 ENDURANCE / 7 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi → <u>Vainqueur:</u> → <u>Piqué par scorpion:</u> → <u>Contrepoison (Antidote):</u> FIN DU JEU → <u>Sinon:</u> 29 → <u>Sinon:</u> Lancer un dé → <u>Si ≤ quantité de piqûres:</u> FIN DU JEU → <u>Si > quantité de piqûres:</u> - 1 force attaque 29

28	12	Gardiens de cauchemar: - Examiner tunique: - Sinon: - 7 ENDURANCE - Antidote: - Passer porte: - 3 ENDURANCE 1^{ER} GARDIEN DE CAUCHEMAR: ENDURANCE 12 2^E GARDIEN DE CAUCHEMAR: ENDURANCE 12 2 à 4: - 6 ENDUR. / 5 à 7: - 3 ENDUR. / 8 à 12: - 3 END. à un ennemi - Vainqueur d'un ennemi: Poursuivre combat 2 à 5: - 3 ENDURANCE / 6 à 12: - 3 ENDURANCE à l'ennemi - Vainqueur: 29
29	207	Spectres: - Sinon: Lancer 3 dés - Si > PSI: FIN DU JEU - Si > HABILITÉ: FIN DU JEU - Si ≤ PSI: - 3 PSI - Si ≤ HABILITÉ: - 3 PSI - Lancer 2 dés - Si > PSI: FIN DU JEU - Si ≤ PSI: - 3 PSI - Lancer 3 dés - Si > PSI: FIN DU JEU - Si ≤ PSI: - 3 PSI - Si PSI = 0: FIN DU JEU - Sinon: 30 - Conque: 30
30	130	Chambre funéraire: - Aller voir: - Arracher masque: + perle noire / Lancer un dé - Nord: 31 32 33 - Examiner: Lancer un dé - Si ≤ PSI: 31 32 33 - Si > PSI: Malédiction Prêtes-rois 31 32 33
31	116	Urnes: - Ouvrir urne: + urne 31 32 33 - Retourner galerie: 31 32 33
32	199	Plaques de pierre: - Passer sous mur: Lancer 2 dés - Si > HABILITÉ: FIN DU JEU - Si ≤ HABILITÉ: Sinon: 34 - Malédiction Prêtes-rois: - 2 dés + 3 points ENDUR. 34 - Attendre: FIN DU JEU
33	55	Phénix: - Gauche: PHÉNIX: ENDURANCE 12 / 2 à 6: - 3 ENDUR. / 7 à 12: - 3 ENDUR. à l'ennemi - Droite: 34 - Fuite: 34 - Vainqueur: - Malédiction Prêtes-rois: - 2 dés + 3 points ENDUR. - Sinon: - Urne: + plume de phénix - Sinon: - Autre escalier: 34 - Sous balcon: - PHÉNIX: ENDURANCE 12 2 à 6: - 3 ENDURANCE 7 à 12: - 3 END. à l'ennemi - Vainqueur: 34 - Autre escalier: 34

34	145	Lac de cuivre: <pre> graph LR Lac[Lac de cuivre] --> Sinon1[<u>Sinon:</u>] Sinon1 --> Sinon2[<u>Sinon:</u> FIN DU JEU] Sinon1 --> Perle[<u>Perle noire:</u> 35] Perle --> Sac[Sac à maléfices: 35] Sac --> Poudre[Poudre rouge sombre: FIN DU JEU] Sac --> Pommade[Pommade bleue: + 10 END.] Sac --> Liquide[Liquide vert: 35] </pre>
35	270	Domontor: <pre> graph TD Domontor[Domontor] --> Sinon1[<u>Sinon:</u> - 2 HABILITÉ] Sinon1 --> Si0[<u>Si HABILITÉ = 0:</u> FIN DU JEU] Sinon1 --> Plume[<u>Plume de phénix:</u> SIMULACRE: ENDURANCE est identique à la sienne 2 à 6: - 3 END. / 7: - 3 END. et - 3 END. à l'ennemi / 8 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: Lancer 3 dés] Plume --> SiLe[<u>Si ≤ HABILITÉ:</u>] Plume --> SiGe[<u>Si > HABILITÉ:</u> - 15 ENDURANCE] SiLe --> Anneau[<u>Anneau d'intangibilité:</u> - anneau DOMONTOR LE DÉMENT: ENDURANCE 9 2 à 5: - 3 ENDURANCE 6 à 12: - 3 END. à l'ennemi Vainqueur: VAINQUEUR DU JEU] SiGe --> Sinon2[<u>Sinon:</u> Lancer 3 dés] Sinon2 --> SiLe2[<u>Si ≤ HABILITÉ:</u>] Sinon2 --> SiGe2[<u>Si > HABILITÉ:</u> - 15 ENDURANCE] SiLe2 --> Anneau SiGe2 --> Anneau </pre>