Julie Lafauche

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 3

Réputation: 9

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 5

1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 2

1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : **6**)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 4

1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : **5**)

cambrioleuse

Malédiction

Rituel

Julie reçoit **2** cartes Vol en début de partie. Une fois utilisée, chaque carte est défaussée.

Musée

La Vallée des Rois
aide de jeu

Découverte d'une **nouvelle salle** :
1. la nouvelle carte Salle est retournée et lue à voix haute pour tous les joueurs,
2. le compteur de potentiel de Trésors est positionné le long du plateau de jeu,
3. les Trésors visibles sont piochés,
4. le Gardien s'avance vers le groupe.

Evénements dans la nouvelle Salle :
1. les effets des pièges,
2. les combats (Gardien et Monstres),
3. la fouille de la Salle...

Actions pour chaque joueur durant la fouille :
1. Choisir parmi les Trésors visibles ou piocher parmi les Trésors enfouis.
2. Mettre une série à l'Inventaire ou faire une Offrande ou exécuter un Rituel ou piocher un Trésor enfoui.

Si la valeur des Trésors de la salle atteint zéro, le joueur suivant commencera son tour dans la salle suivante.

La Vallée des Rois
aide de jeu

Découverte d'une **nouvelle salle** :
1. la nouvelle carte Salle est retournée et lue à voix haute pour tous les joueurs,
2. le compteur de potentiel de Trésors est positionné le long du plateau de jeu,
3. les Trésors visibles sont piochés,
4. le Gardien s'avance vers le groupe.

Evénements dans la nouvelle Salle :
1. les effets des pièges,
2. les combats (Gardien et Monstres),
3. la fouille de la Salle...

Actions pour chaque joueur durant la fouille :
1. Choisir parmi les Trésors visibles ou piocher parmi les Trésors enfouis.
2. Mettre une série à l'Inventaire ou faire une Offrande ou exécuter un Rituel ou piocher un Trésor enfoui.

Si la valeur des Trésors de la salle atteint zéro, le joueur suivant commencera son tour dans la salle suivante.

Professeur Lérudy

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 4

Réputation: 12

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 7

1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 2

1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : **6**)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 2

1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : **5**)

archéologue

Malédiction

Rituel

Le professeur reçoit **2** cartes Restauration en début de partie. Une fois utilisée, chaque carte est défaussée.

Musée

Commissaire Furteur

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 3

Réputation: 13

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 5

1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 3

1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : **6**)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 3

1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : **5**)

policier

Malédiction

Rituel

Le commissaire Furteur peut éviter les effets d'un piège en sacrifiant 1 point de Réputation ou en se défaussant de n'importe quelle carte.

Musée

Lara

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 4

Réputation: 11

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 7
1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 1
1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : 6)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 3
1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : 5)

étudiante

Malédiction

Rituel

Lara reçoit **2** cartes Charme en début de partie. Une fois utilisée, chaque carte est défaussée.

Musée

Valentin

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 4

Réputation: 8

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 6
1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 3
1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : 6)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 2
1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : 5)

gamin

Malédiction

Rituel

A chaque tour de combat contre un Monstre ou le Gardien, Valentin peut esquiver 2 dés qui le touchent s'il décide de ne pas attaquer.

Musée

Colonel Sengalon

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 3

Réputation: 14

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 4

1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 3

1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : **6**)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 4

1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : **5**)

légionnaire

Malédiction

Rituel

A chaque salle et une fois par combat, le colonel peut refaire son jet de dés, ce second jet remplaçant obligatoirement le premier.

Musée

Père Séveran

Valeurs de départ

Nombre de cartes: 4

Réputation: 10

Egyptologie — nombre maximum de cartes en main: 6

1 développement par partie avec une Offrande à Amon-Ré (total maximum : illimité)

Combat — nombre de dés à lancer en combat: 1

1 développement par partie avec une Offrande à Osiris (total maximum : **6**)

Résistance — seuil au-delà duquel les dégâts sont subits: 4

1 développement par partie avec une Offrande à Bastet (total maximum : **5**)

prêtre

Malédiction

Rituel

Pour faire une offrande, le Père Séveran peut sacrifier 2 cartes dédiées à n'importe quelle divinité en prenant en compte la valeur de la plus faible des deux.

Musée