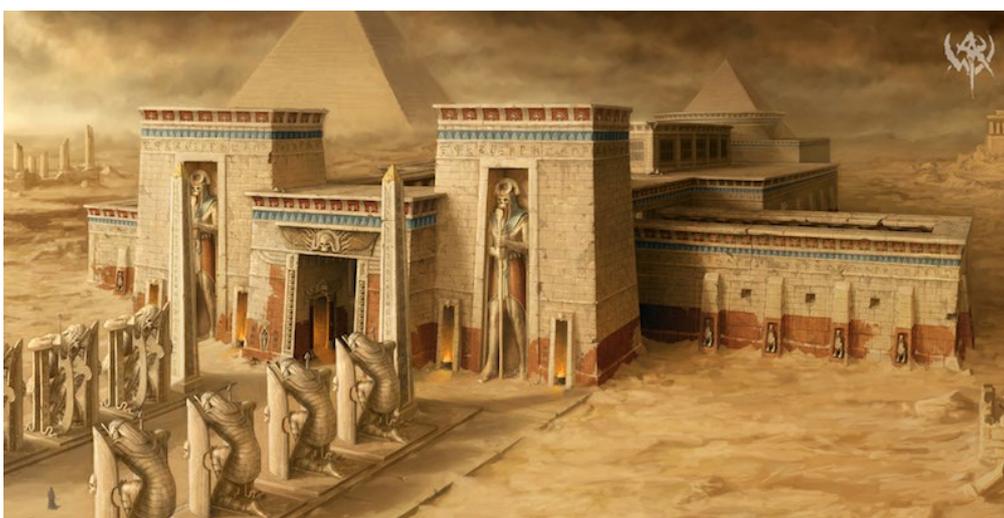


# Warhammer Quest

## LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Traduit de la version anglaise/américaine par Arartyans

### NEHEKHARA V 1.0



Nehekhara est l'aride terre des morts, constituée d'un immense désert parsemé de collines et recouverte de nombreuses pyramides.

Durant des milliers d'années, les rois de Nehekhara et leurs soldats furent momifiés et enterrés sous les pyramides, jusqu'à qu'un grand nécromancien, Nagash, tenta d'asservir les dirigeants et les habitants de Nehekhara. Les rois rejetèrent son règne et finirent par y mettre un terme. Pour se venger, Nagash lâcha une terrible peste sur cette terre qui détruisit toutes les villes et tua chaque être vivant. Alors il exécuta un grand rituel qui réveilla les rois des tombes et leurs armées enterrées.

Mais ces rois momifiés furent furieux d'avoir été réveillés avant l'heure par de la magie noire. Au lieu d'être de puissants dieux immortels, ils n'étaient que de simples momies qui partaient en lambeaux et leurs armées n'étaient rien d'autre que des squelettes. Ils vainquirent Nagash une fois de plus et il fut conduit hors de Nehekhara.

Settra, l'un des dirigeants réveillés prématurément par Nagash, était le premier et le plus puissant des rois des tombes. Furieux, il renvoya les autres rois à leur repos éternel dans les pyramides. Il ordonna à ses prêtres lichés de surveiller tous les tombeaux et de réveiller son armée au cas où Nagash reviendrait un jour.

Depuis ce jour les morts-vivants de Nehekharra combattent pour la suprématie des pyramides et contre quiconque oserait envahir leurs tombeaux.

De nos jours, Nehekharra est connue comme la "terre des morts". Il était commun pour les rois d'être enterrés dans les pyramides avec les vastes richesses qu'ils avaient accumulés durant leur règne et c'est ceci qui attire les aventuriers venus du vieux monde.

La plupart des personnes vivantes de Nehekharra se trouvent dans les grandes cités pharaoniques qui ont été reconstruites. Les pharaons contrôlent et gouvernent ces cités, souvent cruellement et avec peu de pitié.

Ce sont les seules cités humaines dans Nehekharra et elles sont aussi majestueuses qu'énormes. Cependant ces cités sont peu nombreuses et le reste de la région est envahi par les morts-vivants et n'est maintenant plus qu'un ensemble de ruines inhabitées.



Les aventures de Nehekharra sont très similaires à celles du vieux monde, excepté pour ces quelques nouvelles règles :

## **I. Se rendre à Nehekharra**

Pour se rendre à Nehekharra, les guerriers peuvent choisir de voyager en bateau ou à pied.

### **A. En bateau**

Pour prendre un bateau se rendant à Nehekharra, les guerriers doivent se rendre dans une cité portuaire (Se rendre d'une aventure à un tel endroit prenant 6+1D3 semaines de voyage au lieu de seulement 6 semaines). Une fois arrivés, les guerriers doivent rechercher un capitaine qui acceptera de les mener à bon port. En effet, même si la terre des morts est réputée comme très hostile, l'appât du gain pousse certains marins à y commercer.

Pour vous mettre à la recherche d'un capitaine, vous devez vous rendre au port, ce qui implique de lancer, à la fin de la journée, sur le tableau des événements portuaires au lieu de la table des événements citadins classique. Vous devrez lancer sur la table des capitaines pour savoir si vous trouvez un capitaine et, si oui, lequel. Cela vous donnera le nom de votre capitaine ainsi que plusieurs détails importants, comme la durée du trajet se comptant en mois (1 jet de dé correspondant à 1 mois de voyage). De plus, lancez 1D6 supplémentaire :

- 1 - 2 : Le bateau part demain
- 3 - 4 : Le bateau part après-demain
- 5 - 6 : Le bateau part dans 2 jours

Les guerriers ne peuvent rien visiter le jour du départ car l'embarquement leur prend toute la journée. Le voyage coûte 1D6 x 200 PO par guerrier car celui-ci est long. De plus la nourriture et les matelots ne sont pas bon marché.

Pour chaque mois passé en mer, lancez sur le tableau des événements : Les océans des royaumes perdus. Si un des événements stipule que vous arrivez directement dans les terres des royaumes perdus, considérez que vous arrivez directement à Nehekhara.

## B. A pied

S'ils le désirent ou s'ils n'ont pas les moyens de payer un voyage en mer, les guerriers peuvent décider de se rendre à Nehekhara à pied. C'est un périple extrêmement dangereux qui leur prendra 3D6+10 semaines de voyage. La moitié des événements de voyage seront à lancer sur le tableau des événements de voyage du vieux monde, la deuxième étant à lancer sur le tableau des événements de désert (événements de voyage de Nehekhara)

Qu'ils soient à pied ou en bateau, les guerriers arrivent à Nehekhara au port d'une cité pharaonique et doivent se conformer aux règles en vigueur. (Se référer aux règles "Cités pharaoniques" ci-dessous)

## II. Règles du désert

Utilisez les nouvelles règles "Evènements de désert" à la place des événements de voyage du vieux monde.

Le désert est l'endroit le plus chaud et le plus aride de Warhammer en conséquence de quoi, les guerriers doivent régulièrement s'hydrater. Chaque guerrier doit boire l'équivalent d'une outre d'eau par semaine de voyage. S'il ne boit rien pendant une semaine, la déshydratation lui fera perdre 4 points de vie sans aucun modificateur. S'il ne boit toujours rien la semaine suivante, le montant des blessures sera doublé, etc etc ... (4 puis 8 puis 16 ...etc). Ce processus stoppe quand le guerrier s'hydrate mais recommencera à 0 s'il passe une semaine sans boire.

Notez que tous les liquides comme les potions (de soin, de force, etc ...) peuvent être utilisés pour soulager la soif du guerrier.

Les seuls endroits habités où les guerriers peuvent se rendre sont les cités pharaoniques car toutes les autres villes sont en ruines et la mort y règne en maître.

Quand les guerriers ont terminé une aventure à Nehekhara, il leur prendra 1D3+5 semaines pour rejoindre une cité pharaonique. La durée sera allongée à 1D6+5 semaines s'ils désirent une cité dotée d'un port.

### III. Règles des donjons de Nehekhara

Utilisez les nouvelles règles "Evènements de pyramides" à la place des évènements de donjon du vieux monde.

Les guerriers vont s'aventurer dans d'immenses pyramides remplies de pièges et de monstres. Les rois des tombes de Nehekhara s'en sont assuré afin d'empêcher les pillards de leur voler leurs trésors.

Si, à la fin d'un combat, les guerriers doivent déterminer combien d'or ils gagnent, ils lancent 1D6 et gagnent ce nombre de trésors de Nehekhara à la place. Ces trésors sont à partager équitablement entre tous les guerriers.

### IV. Règles des cités des pharaons

Utilisez les nouvelles règles "Evènements des cités pharaoniques" à la place des évènements citadins du vieux monde.

Pour partir de Nehekhara, les guerriers doivent prendre un bateau (se rendre dans une cité munie d'un port) ou faire le pari hasardeux de partir à pied.



Une cité pharaonique est une grande cité faite de grès et de marbre. Elle est toujours gouvernée par un pharaon qui, la plupart du temps, est un cruel dictateur. Son bras droit, le vizir ou le conseiller, sera celui qui vous donnera généralement vos ordres de mission, votre aventure.

La cité est sous l'étroite surveillance des gardes du pharaon qui connaissent peu la clémence et exercent leur travail d'une poigne de fer. Puis il y a les citoyens communs qui tiennent divers commerces et vivent généralement une pauvre existence. Mais la cité est pour la plus grande partie constituée d'esclaves qui ne connaissent que deux choses : le fouet et leur travail, entretenir la cité.

Tout ce qui se trouve dans une cité du vieux monde se trouve dans une cité pharaonique, à Nehekhara. Cependant, étant donné que les marchands sont plus rares, tous les lieux sont considérés comme spéciaux et se trouvent donc sur 8+ sur 3D6 au lieu de 7+ (A l'exception du magasin général qui lui est toujours trouvé sur 7+). Les lieux spéciaux pour les guerriers (guildes, entraînements, etc ...) se trouvent sur 10+ mais uniquement dans une cité pharaonique

dotée d'un port. En effet les étrangers sont bienvenus dans les cités portuaires à cause de leurs transactions mais ils sont conspués dans les cités à l'intérieur des terres.

A chaque fois qu'un multiple de 10 est obtenu sur la table des événements des cités pharaoniques référez-vous aux règles en relation avec les gardes du pharaon, plus loin dans ce fichier, si le guerrier avait un mandat à son encontre.

Les dépenses en villes sont doublées (Les endroits où dormir sont bien rares)

Si un guerrier passe plus de 14 jours dans une cité des pharaons, celui-ci doit lancer 2D6 sur le tableau des événements catastrophiques des cités pharaoniques.



## I. Magasin général

En plus des objets traditionnels, le magasin général à Nehekhara vend :

Objet	Stock	Prix
1D6 Rations séchées	5	100
1D6 + 4 Outres d'eau	4	80

- Rations séchées : Les rations séchées sont variées et peuvent être constituées de fruits séchés ou de viande séchée. Le processus de séchage les préserve pendant le voyage. Quand elles sont ingérées, elles rendent 2 points de vie. Ne se périment pas en fin d'aventure. (100 PO pour 1D6 rations)
- Outre d'eau : Les outres d'eau sont utilisées pour les voyages à Nehekhara à travers le désert et sont très importantes pour la survie des guerriers. (Voir "Règles du désert") (80 PO pour 1D6+4 outres)

## II. Centre de transplantation

Durant sa vie, aussi courte puisse-t-elle être, il n'est pas rare qu'un esclave perde un membre, écrasé par un des énormes blocs de pierre qu'il transporte ou arraché comme punition par un des gardes du pharaon.

Cependant ceci fait perdre un temps de construction précieux. C'est alors qu'est né le centre de transplantation, dédié à l'amputation et au remplacement des membres, effectués par les mages de la cité.

Ce centre sera probablement utile aux guerriers, tant il est probable que l'un d'eux puisse perdre un de ses membres. Tout comme un objet, il arrive qu'un membre soit de bonne ou de mauvaise qualité. De plus, il arrive que la magie noire liant le membre à son nouveau propriétaire ramène un des traits de son ancien propriétaire, ceci donnant lieu à de terribles effets secondaires. Pour éviter cela, il sera toujours mieux d'acheter un membre de la meilleure qualité disponible.

Qualité	Stock	Prix* (Bras)	Prix* (Jambe)
Frais	11	500	600
En bonne santé	10	400	500
Légèrement mauvais	9	300	400
Pourrissant	7	200	300
Rance	4	100	200

\*Multipliez le prix par le niveau du guerrier.

Quand un membre est attaché au corps d'un guerrier, il ne tarde pas à reprendre sa vigueur car il est à nouveau alimenté, le lien magique faisant effet. Il prend un jour entier à la magie pour opérer, jour pendant lequel le guerrier n'a pas à lancer sur le tableau des "Evènements des cités pharaoniques". Cependant, il doit lancer 2D6 sur le tableau des remplacements de membres ci-dessous avec un modificateur allant de pair avec la qualité du membre choisi.

Qualité	Modificateur
Frais	Pas de lancer
En bonne santé	Pas de modificateur
Légèrement mauvais	-1
Pourrissant	-2
Rance	-3

## Tableau de remplacement d'un membre

Jet de dé	Résultat
2	La magie noire lie très mal le membre à son nouveau propriétaire, provoquant de profonds changements en lui. Le membre appartenait à l'origine à un tueur en série et certaines de ses envies meurtrières envahissent le guerrier. Chaque fois qu'un combat se termine, le guerrier lance 1D6. Sur un résultat de 1, celui-ci ne peut contrôler son envie de tuer et attaque le guerrier le plus proche avec son arme actuelle. Si son attaque touche, lancez 1D6, sur 1 et 2 il effectue une autre attaque. Continuez jusqu'à obtenir de 3 à 6 sur 1D6. Cet effet de rage est permanent à moins, évidemment, que le membre ne soit perdu.
3	La fusion du membre et du propriétaire ne se passe pas bien, le mage qui l'opère est saoul. Le membre appartenait à l'origine à un esclave qui souffrait d'une mystérieuse maladie qui faisait pourrir sa chair. Au début de chaque aventure, lancez 2D6. Si un double est obtenu, alors la

	mystérieuse maladie se réveille. Lancez 1D6 sur la sous-table ci-dessous. L'effet est permanent à moins que bien sur le membre ne soit perdu à nouveau.
1	La maladie se répand dans le corps du guerrier, faisant pourrir ses organes internes et le tuant en quelques heures.
2 - 3	La maladie se répand lentement dans le corps du guerrier, se battant pour atteindre son cœur. Il perd 1D3 points de vie de façon permanente.
4 - 5	La maladie affecte le système sanguin du guerrier et ce dernier perd 2D6 points de vie (de façon non permanente).
6	Le guerrier peut sentir la maladie agir en lui mais cela ne l'affecte pas, pour le moment ...
4	Le membre lié au corps du guerrier n'a pas les bonnes dimensions (trop grand ou trop petit). Après chaque aventure, le guerrier lance 1D6 : Sur 1 et 2, la magie qui le liait au reste du corps cesse de fonctionner et le membre tombe au sol, inutilisable. Un remplacement doit être rapidement trouvé !
5	La magie liant le membre au guerrier est défectueuse et le guerrier est affecté par la nature de l'ancien propriétaire : Celui-ci était un zombie ! La magie noire qui animait le zombie agit toujours sur le membre, de temps en temps. Après avoir terminé un combat impliquant des morts-vivants, le guerrier lance 1D6. Sur un 1, la magie noire prend le contrôle du membre qui attaque le guerrier lui-même. Lancer normalement pour toucher (Si le membre était un bras qui tenait un bouclier ou la lanterne, n'ajoutez pas la force aux dommages) et lancer 1 autre D6. Sur un 1, répéter le processus et ce jusqu'à qu'un 2+ soit obtenu sur 1D6.
6	Le membre provient d'un homme qui est mort empoisonné. Durant un combat, et ce à cause de la montée d'adrénaline, le poison se répand dans tout le corps du guerrier. A la fin du combat, lancer 2D6. Sur un double, le poison affecte sévèrement le guerrier qui perd 1D6 points de vie (dommages mortels).
7 - 11	La magie lie parfaitement le membre au guerrier : Aucun effet secondaire.
12	Le nouveau membre appartenait précédemment à un grand maître d'armes et certains de ses talents transfusent à travers le guerrier. A partir de maintenant, le guerrier à +1 en mouvement si le membre est une jambe et +1 en combat si c'est un bras, pour un maximum de +2 (Deux fois le même membre). Il perd ces bonus si le membre associé est "perdu".

### III. Magasin des trésors de Nehekharra

Durant leurs aventures, les guerriers récupéreront quelques "trésors de Nehekharra". Ce sont généralement des idoles en or, des colliers incrustés de rubis ou d'autres objets variés enterrés avec les pharaons. Ils peuvent être amenés au magasin des trésors de Nehekharra pour être évalués et par la suite vendus si le guerrier le décide. Pour chaque trésor, le guerrier lance sur le tableau suivant :

Résultat	Valeur du trésor
1 - 2	"Est-ce que c'est une blague ?" s'exclame le marchand alors qu'il décolle la minuscule couche dorée recouvrant l'objet. Ce n'est que de la pierre et ne vaut rien !
3 - 4	"C'est correct" dit le marchand au guerrier, lui proposant 1D3 x 50 Pièces d'or en échange.
5	"Belle trouvaille" affirme le marchand qui achète le trésor 1D6 x 50 pièces d'or si le guerrier le désire.
6	"Quelle découverte exceptionnelle !" s'exclame le marchand, très intéressé. Il est prêt à mettre le prix pour acheter cet objet, 1D6 x 80 pièces d'or !

# Cité des pharaons

## Evènements

### Catastrophiques

Une fois que les guerriers ont passé 2 semaines dans la cité pharaonique, lancer sur ce tableau, pour le groupe (et à la fin de chaque semaine après ça).

Jet de dé	Résultat								
	<b>Attaque !</b> Settra attaque la ville, aidé de son armée de morts-vivants ! Les guerriers doivent défendre la cité avec ce qu'il reste des gardes du pharaon. Lancer 1D6 pour chaque guerrier :								
2	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Le guerrier aperçoit Settra et charge en sa direction. Le combat ne dure que quelques secondes, Settra arrachant la tête de son imprudent adversaire avec son fléau. Le guerrier est mort.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Le guerrier charge et arrive à tuer quelques sbires de Settra avant d'être mortellement blessé. Il perd 2D6 points de vie de façon permanente et doit fuir la cité.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3 - 4</td> <td>Le guerrier se bat bravement et repousse l'ennemi. Il perd 4D6 points de vie durant la bataille (de façon non permanente).</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5 - 6</td> <td>Les guerriers se battent à la perfection et éliminent une grande quantité de morts-vivants. L'ennemi rebrousse chemin et la cité est sauvée, pour le moment.</td> </tr> </table>	1	Le guerrier aperçoit Settra et charge en sa direction. Le combat ne dure que quelques secondes, Settra arrachant la tête de son imprudent adversaire avec son fléau. Le guerrier est mort.	2	Le guerrier charge et arrive à tuer quelques sbires de Settra avant d'être mortellement blessé. Il perd 2D6 points de vie de façon permanente et doit fuir la cité.	3 - 4	Le guerrier se bat bravement et repousse l'ennemi. Il perd 4D6 points de vie durant la bataille (de façon non permanente).	5 - 6	Les guerriers se battent à la perfection et éliminent une grande quantité de morts-vivants. L'ennemi rebrousse chemin et la cité est sauvée, pour le moment.
1	Le guerrier aperçoit Settra et charge en sa direction. Le combat ne dure que quelques secondes, Settra arrachant la tête de son imprudent adversaire avec son fléau. Le guerrier est mort.								
2	Le guerrier charge et arrive à tuer quelques sbires de Settra avant d'être mortellement blessé. Il perd 2D6 points de vie de façon permanente et doit fuir la cité.								
3 - 4	Le guerrier se bat bravement et repousse l'ennemi. Il perd 4D6 points de vie durant la bataille (de façon non permanente).								
5 - 6	Les guerriers se battent à la perfection et éliminent une grande quantité de morts-vivants. L'ennemi rebrousse chemin et la cité est sauvée, pour le moment.								
3	<b>Esclave !</b> Chaque guerrier doit lancer 1D6. Celui qui obtient le plus petit score est frappé par derrière. Alors qu'il est inconscient, un mage noir lui retire tous ses pouvoirs et le jette dans une fosse où il passe le restant de ses jours. Sa carrière d'aventurier est terminée.								
4	<b>Destruction !</b> Un guerrier choisi au hasard est impliqué dans un grave accident de char. Il finit par être innocenté mais la dernière arme qu'il a utilisé est détruite.								
5	<b>Maladie !</b> Une terrible maladie, transportée par un chameau, frappe la cité. Les guerriers peuvent fuir et rester en bonne santé ou rester et risquer de tomber malade. Si un guerrier reste, lancer 1D6 : De 1 à 4 le guerrier meurt dans d'atroces souffrances. De 5 à 6 il résiste à la maladie.								
6 - 9	<b>Rien !</b> Rien d'inhabituel se produit								
10	<b>Tornade !</b> Une gigantesque tornade de sable déchire la cité, détruisant la plupart de ses édifices. Les guerriers doivent partir immédiatement où être écrasés par des blocs de pierres.								
11	<b>Vigilance !</b> Chaque guerrier lance 1D6. Le guerrier avec le plus petit résultat décide que cette cité requiert sa protection. Equipé d'une cape noire et d'un masque, il protège la cité pendant les prochaines 1D3 aventures après quoi il rejoint ses compagnons.								
12	<b>Géant !</b> Un géant s'approche de la cité et, sans que l'autorisation ne lui soit donnée, rentre dans celle-ci, détruisant un édifice à chaque pas. Ne voulant pas finir écrasés, les guerriers quittent la cité.								

## Gardes du Pharaon

Lors de certains évènements, il se peut que le guerrier se voit attribuer un mandat d'arrêt. Un guerrier avec un mandat qui obtient un multiple de 10 sur la table des évènements des cités pharaoniques est capturé par les gardes du pharaon et est jeté dans le donjon pour ses crimes.

Le nombre de jours passés en prison peut paraître faible, mais les sévices infligés nuancent fortement cette impression. Référez-vous au tableau ci-dessous pour connaître la durée d'emprisonnement :

Crime	Peine
Vol	2 jours
A fuit les gardes du pharaon	3 jours
Contrefaçon	4 jours
Agression sur les gardes du pharaon	6 jours
Insultes envers le pharaon	8 jours
Meurtre	10 jours

Les jours passés en prison s'additionnent si le guerrier purge plusieurs peines (Un vol et un meurtre donnent 12 jours d'emprisonnement). Jusqu'à ce qu'il soit libéré, le guerrier doit lancer chaque jour sur le tableau des évènements de donjon (prison). Pendant son emprisonnement, tous ses objets, armures et armes lui sont retirés et lui seront restitués à sa libération.

Dans le donjon, le guerrier n'a cependant pas à payer ses frais journaliers ou à lancer sur le tableau des "Evènements des cités des pharaons". Il n'a pas non plus à lancer sur le tableau des évènements catastrophiques à condition qu'il quitte la cité dès sa libération.

Le guerrier ne peut soigner ses blessures dans le donjon. Si ses points de vie sont réduits à 0, lancer 1D6 :

- 1 : Le corps du guerrier est jeté aux vautours et est dévoré. Il ne peut être ressuscité.
- 2 : Le guerrier est ramené à 1 point de vie. Cependant il perd 1D3 points de vie de façon permanente.
- 3 - 6 : Le guerrier est ramené à 1 point de vie



## Evènements de donjon (Prison)

Résultat	Evènement
2	Le guerrier répond mal à l'un des gardes et est sévèrement battu à l'aide d'objets en métal. Il perd 3D6 points de vie dont 1 de façon permanente.
3	Un autre prisonnier pense que le guerrier ferait un bon sac de frappe. Une bagarre éclate entre les deux et après avoir perdu 2D6 points de vie, le guerrier est victorieux.
4	Pensant que ce donjon est une blague, le guerrier rit de son emprisonnement, avant d'être

	fouetté par un garde excédé, lui infligeant 1D6+5 dommages.
5	Un autre prisonnier poignarde le guerrier dans le dos après que celui-ci ai fait quelques commentaires graveleux sur sa mère, plus tôt. Il perd 1D6 + 4 points de vie.
6	Durant la nuit, le compagnon de cellule du guerrier, un homme énorme à la peau noire se prénommant Bouba, se rapproche de votre guerrier et tente d'en faire sa compagne. Si le guerrier a 4 ou plus en force ou en combat, il repousse les ardeurs du codétenu en prenant au passage des coups lui infligeant 1D6 blessures. Si ce n'est pas le cas, il devient la copine de Bouba et perd tous ses points de chance pour la prochaine aventure.
7	Le guerrier est obligé de pousser une large barre actionnant une roue qui casse de gros blocs de pierre, les réduisant à une taille plus acceptable. A la fin de la journée il est exténué et est à -1 en endurance et -1 en force pour les 2 prochains jets de dé sur cette table.
8	Alors que le guerrier mange sa maigre ration quotidienne, il s'aperçoit que la nourriture est en pleine décomposition. Il se sent mal et est à -2 en initiative pour la prochaine aventure.
9	La journée se passe sans qu'aucun incident ne vienne la troubler.
10	Sympathisant avec un garde, le guerrier gagne 1 pièce d'or à un jeu de carte, utilisant des morceaux d'écorce comme cartes.
11	Le guerrier découvre un passage secret dans le mur et peut s'enfuir dès maintenant. S'il fait ainsi, il laisse tous ses objets derrière lui.
12	Un garde s'endort près de la cellule de votre guerrier. Ce dernier s'empare délicatement de ses clés et s'enfui. Une chambre plus loin, il récupère tous ses biens. Les gardes ne se sont même pas aperçu qu'un de leur prisonnier s'était enfui !