

# Warhammer Quest

## LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Traduit de la version anglaise/américaine par lhy et Arartyans



Note : en cliquant sur les petits crânes jaunes, vous reviendrez au tableau de guidage de ce document, ci-dessous.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°1 – Journée tranquille 👑

Rien ne se passe.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°2 – Taxes 👑

Les gardes du pharaon approchent le guerrier et exigent une taxe de 1D6 x 50 pièces d'or pour marcher sur le sol béni du pharaon. Si le Guerrier refuse de payer ou ne peut pas payer, il sera immédiatement jeté hors de la ville.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°3 – Esclaves 👑

Voir les esclaves travailler sur le dernier bâtiment du Pharaon attriste le Guerrier, qui leur donne 1D6 x 50 pièces d'or sans que les Gardes du Pharaon ne s'en aperçoivent. Les esclaves remercient le guerrier, disant que cette quantité d'or devrait les sortir de l'esclavage pour toujours ! Le guerrier part avec un sentiment de fierté.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°4 – Brique 👑

Le Guerrier se promène bêtement sous un chantier quand une grande brique de pierre tombe directement sur lui. Lancez 1D6. Sur 6, il esquive la brique juste à temps. Sinon, la brique tombe directement sur sa tête, causant 3D6 blessures.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°5 – Pickpocket 👑

Le guerrier, en ouvrant son sac, voit qu'il a été volé ! Le pickpocket est plus riche d'1D6 x 50 pièces d'or.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°6 – Inutile 👑

Si le Guerrier a acheté une arme ou un objet aujourd'hui, il y rejette un coup d'œil et s'aperçoit qu'il est finalement inutile. Il savait qu'il n'aurait rien dû acheter dans ce marché louche !

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°7 – Puanteur 👑

Le Guerrier est malchanceux. Au moment où il marche sous une fenêtre, un seau de déchets humains est jeté dehors et son contenu lui tombe dessus. Inutile de dire qu'il empest. Le lendemain, personne ne laissera entrer le Guerrier dans son établissement.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°8 – Trouvaille fortuite* 💡

Le guerrier trébuche sur un vieux sac dans une ruelle. Cédant à la curiosité, il regarde dans le sac pour trouver (lancer 1D6) :

- 1 : Une main coupée
- 2 : Une langue de bœuf
- 3 : 1 pièce d'or
- 4 : 1D6 x 10 Or
- 5 : 1 trésor de Nehekharu
- 6 : 1 Carte au trésor

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°9 – Fontaine* 💡

Le Guerrier voit une fontaine. C'est interdit, mais les gardes sont partis pourchasser un esclave sans défense, alors il peut s'il le souhaite, remplir 1D6 outres d'eau avant leur retour.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°10 – Gardes du pharaon* 💡

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°11 – Journée tranquille* 💡

Rien ne se passe.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°12 – Combat* 💡

Le guerrier surveille autour de lui, quand un combat houleux éclate. Tout est assez inoffensif, mais un homme gigantesque arrive, et commence à faire de vrais dégâts ! Cherchant rapidement des gardes, le guerrier décide d'intervenir. S'il le fait, lancez 1D6 :

- 1 : Juste au moment où le Guerrier entre dans la mêlée, un groupe de gardes du Pharaon arrive au coin de la rue. Ils stoppent bien assez vite le combat et envoient les participants au donjon du palais pour 1D6 jours.
- 2 : Le guerrier frappait le grand homme quand il se fait frapper à son tour à l'arrière de la tête avec un objet dur. Avant qu'il ne reprenne connaissance, 1D6 x 50 pièces d'or lui ont été volées.
- 3-4 : Le guerrier est plus en forme que jamais, jouant avec le grand homme jusqu'à ce qu'il s'ennuie frappant un bon coup sur son adversaire et le mettant K.O.
- 5 : Le Guerrier frappe la brute et entend les spectateurs de cette mêlée générale en liesse. 2D6 x 50 pièces d'or lui sont jetées à terre, mais il parvient à ne recueillir que la moitié en raison des combats qui continuent.
- 6 : Un coup de poing bien placé à la mâchoire et le colosse tombe, assommé. Malheureusement, des gardes sont venus et commence à arrêter le guerrier. Heureusement pour lui, l'homme aux pieds du Guerrier a une prime sur sa tête. Les gardes relâchent donc le guerrier en plus de lui payer la récompense de 400 Or !

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°13 – *Une femme étrange*

Le guerrier est approché par une femme étrange, juste après le crépuscule. Elle séduit le guerrier et le fait monter dans sa chambre. Juste au moment où il pose son arme, elle se jette sur lui, deux crocs aiguisés scintillant au clair de lune ! C'est un vampire ! Lancez 1D6 pour voir comment le guerrier gère la situation :

- 1 : Le guerrier est pris par surprise et le vampire enfonce ses dents en lui, infligeant 1D6 + 4 dégâts sans modificateurs. Le Guerrier parvient alors à la tuer.
- 2-4 : Le Guerrier, bien que surpris, s'éloigne de la femme, ses crocs ne faisant que lui frôler le cou. Cela inflige 1D6 blessures sans modificateurs. Le Guerrier parvient alors à la tuer.
- 5 : Le guerrier parvient à tuer la femme avant qu'elle ne puisse le mordre.
- 6 : Réagissant au quart de tour, il se déplace sur le côté, attrape la tête du vampire, la tord et lui casse le cou. Alors que le vampire se tord sur le lit, il attrape son épée et la décapite ! Il ramasse ensuite ses affaires et sort nonchalamment de la pièce.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°14 – *Magicien*

Un magicien est harcelé par un groupe d'enfants, tirant sur sa robe et lui jetant des déchets. Le guerrier passe à côté de lui et ne peut s'empêcher de rire de son malheur. Le sorcier remarque bien le rire du guerrier et le prend très mal. En faisant une affaire personnelle, il lance une malédiction sur le guerrier. Lancer 1D6 pour voir l'effet de la malédiction :

- 1 : Le Guerrier perd 1 point d'endurance pour la prochaine aventure.
- 2 : Le Guerrier perd 1 point de Force pour la prochaine aventure.

- 3 : Le Guerrier est transformé en cochon pour le reste de la journée.
- 4 : Le Guerrier est transformé en un homme effroyablement gros et doit passer 1 semaine d'entraînement dans la ville (ne lancez pas de nouveau d'événements citoyen) pour revenir en forme pour le combat. Si le Guerrier ne veut pas ou ne peut pas passer cette semaine à s'entraîner, il est à 2 en Force, 3 en Endurance, 2 en Compétence d'arme, 1 en Attaque et doit passer en dernier dans la Phase des Guerriers. Il restera ainsi jusqu'à ce qu'il s'entraîne pendant 1 semaine comme ci-dessus.
- 5 : Le guerrier se transforme en bouc pour le reste de la journée.
- 6 : Le guerrier tombe à plat ventre, face contre terre... dans la boue, devenant à son tour le nouveau souffredouleur du groupe d'enfants qui le harcèlent pour le reste de la journée.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°15 – Bétail*

Le guerrier parcourt la place du marché quand un taureau fonce sur lui, l'envoyant droit dans une porcherie voisine et le couvrant de boue. Le Guerrier embarrassé se relève et quitte rapidement la zone pour trouver un endroit où nettoyer ses vêtements. Quand il le fait, il constate qu'il a perdu 1D6 x 50 pièces d'or dans la boue.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°16 – Légendaire*

Une foule nombreuse se rassemble autour du Guerrier, louant son nom ! Apparemment, son nom et ses actes ont été racontés dans des contes et des histoires, et il est devenu une sorte de légende. Désormais, il est classé comme légendaire !

### *Évènements des cités pharaoniques – N°17 – Jeux clandestins*

Le Guerrier tombe sur un groupe de vieillards qui jouent illégalement à un jeu de carte dans une ruelle. Ils lui demandent s'il veut se joindre à eux. S'il le fait, il peut jouer de la même manière qu'au tripot, mais doit lancer 1D6 avant de jouer. Si un 1 est lancé, les gardes du pharaon arrivent et placent tout le monde dans le donjon du palais. A chaque fois que le guerrier gagne, lancez 1D6. Sur un 6, les gains sont doublés !

### *Évènements des cités pharaoniques – N°18 – Anniversaire*

Demain, c'est l'anniversaire du pharaon. Aucun endroit ne peut être visité par qui que ce soit ce jour-là.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°19 – Escarcelle*

Le Guerrier remarque qu'une femme, visiblement l'une des femmes du Pharaon, a laissé tomber son escarcelle derrière elle. Il peut le récupérer et le lui rendre, ou prendre les 1D6 x 200 pièces d'or à l'intérieur pour lui-même. S'il le prend l'or, lancer 1D6. Sur un 1, un des gardes du corps de la dame le voit et le jette dans le donjon du palais pour vol.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°20 – *Gardes du pharaon*

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°21 – *Tombé de la charrette*

Le Guerrier est tiré dans une ruelle, où un vieil homme essaie de lui vendre quelque chose. Déterminez au hasard quel article le vieil essaie de vendre parmi tous les objets vendus en ville. Il le propose alors pour un tiers de son prix d'origine.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°22 – *Journée tranquille*

Rien ne se passe.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°23 – *Valeur rare*

Il n'est pas difficile de voir que les esclaves dans cette ville sont traités trop durement, laissés sans arbis et mourant de faim dans les rues. Le guerrier ne peut plus le supporter et se réunit avec les autres guerriers pour planifier un sauvetage aux proportions épiques. Ils décident de frapper dès que chaque Guerrier s'apprête à quitter la ville.

Chaque guerrier peut vaquer à ses occupations jusqu'à ce qu'ils décident de partir de la ville, puis revenez pour la suite de cet événement.

Les guerriers ont, à ce moment-là, divisé les esclaves en un certain nombre de groupes différents égaux au nombre de guerriers dans la ville, et donc participant à l'évasion. Pour chacun des groupes lancez 1D6 :

- 1-2 : L'évasion va terriblement mal se passer et tous les esclaves du groupe sont tués. Le guerrier est ensuite jeté dans le donjon du palais, mais pas avant d'être battu avec des barres de métal pour 5D6 blessures. Enfin le Guerrier parvient à soudoyer un garde pour 1D3 x 500 pièces d'or (ou autant qu'il lui reste) et s'échappe dans le désert pour rejoindre les autres. Les guerriers passent à la prochaine aventure.



- 3 : L'évasion réussit mais pas sans accro, beaucoup d'esclaves sont tués et le Guerrier prend 4D6 Blessures. Une fois qu'ils ont échappé à la ville, ils atteignent une oasis et attendent le reste des guerriers. Les guerriers passent à la prochaine aventure.
- 4-5 : L'évasion se déroule exactement comme prévu avec le guerrier et ses esclaves qui dominent les gardes et s'échappent de la ville vers une oasis voisine. Ici, le guerrier attend le reste du groupe et passent à la prochaine aventure.
- 6 : L'évasion se passe si bien que les gardes sont complètement vaincus et que toute la ville est prise par les guerriers et leurs esclaves. Cette colonie a été libérée ! Le reste des guerriers se retrouvent au palais, même s'ils attendaient en dehors de la ville ou dans le donjon. Il n'est plus nécessaire de lancer de dé pour cet événement. La Ville peut être utilisée comme d'habitude maintenant, mais ne lancez plus de dé pour les événements citadins. Tous les articles sont à moitié prix en raison de l'aide des guerriers à la libération des esclaves.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°24 – Poison 👑

Le guerrier a mangé quelque chose qui lui a donné une intoxication alimentaire. Pendant 2 jours, il est malade, cloué au lit et ne peut rien faire, y compris lancer les événements citadins.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°25 – Ivre 👑

Le Guerrier a noyé ses peines dans l'alcool cette nuit et se retrouve titubant près de la caserne des gardes. Puis l'alcool lui montant à la tête, il se met à leur crier dessus, les insultants de tous les noms. Il est rapidement jeté dans le donjon du palais pendant 1D6 jours.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°26 – Sans laisser de traces 👑

Le Guerrier est mis à l'écart par un homme complètement vêtu de noir. Juste au moment où le guerrier commence à exiger une explication, l'homme le coupe en disant : « Vous ressemblez à quelqu'un qui a un passé... peut-être un sombre passé ? Peut-être même un passé qui vous accable, qui pèse sur vos épaules ? Je peux vous aider à cet égard. Vous pouvez me l'avouer, j'en fait mon affaire. Mais effacer le passé de quelqu'un n'est pas une tâche facile, cela m'oblige à me déplacer partout où vous avez été et à effacer votre nom de tous les dossiers qui portent votre nom. » Pour chaque enregistrement du passé du guerrier (p. ex., mandat, titre, etc.) que le guerrier veut « effacer », l'homme facture 200 pièces d'or. Une fois le travail terminé, l'homme se précipite dans l'obscurité, mais se retourne avant de disparaître et dit : « Vous serez effacé.»

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°27 – Voleur 👑

Alors que le Guerrier regarde à travers certains articles dans un stand vendant divers aliments, un grand poulet rôti tombe au sol et roule à quelques mètres. Décidant de faire son bon acte samaritain pour la journée, le guerrier se déplace et ramasse le poulet pour le rendre au propriétaire du stand. Mais, alors qu'il ramasse la nourriture, le propriétaire de l'étal appelle des gardes de pharaons à proximité, en criant « Voleur ! Voleur ! », alors qu'il pointe du doigt le Guerrier. Le Guerrier a maintenant deux choix : raconter son histoire aux gardes ou s'enfuir.

### Racontez l'histoire

Lancez 1D6 :

- 1-4 : Les gardes ne croient pas l'histoire et jettent le guerrier dans le donjon du palais pour vol.
- 5-6 : Les gardes croient l'histoire et continuent leur chemin.

### S'enfuir

Lancez 1D6 :

- 1-3 : Le Guerrier est attrapé avant d'avoir pu faire plus de 5 mètres. Il est jeté dans le Donjon du Palais pour vol et tentative de fuite par les Gardes du Pharaon.
- 4-6 : Le Guerrier parvient à fuir la zone, mais un mandat d'arrêt est lancé pour vol et tentative de fuite. Notez ce mandat d'arrêt pour les crimes énumérés et conservez-le pendant que vous êtes dans cette ville.

## Évènements des cités pharaoniques – N°28 – *Esclave sournois*

Alors que le Guerrier se promène dans la ville, il tombe sur un jeune esclave. Il titube et dit d'une voix tremblante : « Quelques pièces pour un pauvre esclave ? » Si le Guerrier lui donne 5 pièces d'or, lancez 1D6 sur le tableau suivant avec un modificateur +1. Si le guerrier ne donne rien à l'esclave lancez 1D6 sur le tableau suivant avec un modificateur -1.

- 1 : L'esclave est en fait un voleur et avec ses doigts agiles, il parvient à voler un objet aléatoire ou une carte au trésor du guerrier (Hormis les pièces d'armure qui sont portées, évidemment).
- 2-3 : L'esclave est en fait un voleur et, avec ses doigts agiles, parvient à voler une somme de 1D6 x 100 pièces d'or.
- 4-6 : L'esclave remercie le guerrier pour son temps et passe à autre chose.

## Évènements des cités pharaoniques – N°29 – *Contrefaçon*

Le jour est sur le point de se lever et le guerrier se dirige vers l'auberge où l'attend son lit, quand il entend un cri ! Se précipitant vers là d'où vient le cri, il trouve un cadavre qui a manifestement été poignardé à mort. Il est sur le point de partir avant l'arrivée des gardes du pharaon, quand il remarque l'énorme sac d'or au sol à côté du corps. En regardant de plus près, les pièces de monnaie sont assurément des contrefaçons mais de bonne facture. Il voit qu'il y a 2D6 x 100 pièces d'or dans le sac. Si le Guerrier souhaite prendre ce sac d'or, notez l'or contrefait sur votre feuille de personnage dans une zone séparée de votre or normal. Chaque fois qu'il souhaite essayer d'utiliser sa fausse monnaie, lancez 1D6. Sur un 1-2, la personne recevant l'or voit qu'il est contrefait et les gardes l'emmènent rapidement au donjon du palais et l'accusent de contrefaçon. Cet Or ne peut être utilisé que dans une Cité pharaonique.



## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°30 – Gardes du pharaon 👑

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°31 – Une odeur étrange 👑

Une drôle d'odeur piquante envahit les narines du guerrier, le faisant tousser et éternuer. Curieux de savoir ce qui pourrait causer une odeur si forte, le Guerrier essaie d'en déterminer sa source. Guidé par son odorat, il passe de ruelle en ruelle jusqu'à trouver une grille dans le sol. Après une inspection plus approfondie, il constate qu'il s'agit d'un système d'égout de fortune qui semble ne pas avoir été entretenu. Il est sur le point de partir quand un énorme tentacule violet pousse la grille, l'attrape à la taille et commence à le ramener dans les égouts ! Il a maintenant 3 tours pour essayer de couper le tentacule, avant d'être tiré dans l'égout et mâché par l'énorme bec de la bête tentaculaire. Pendant ces 3 tours, le Guerrier doit, pour se libérer du tentacule, lui infliger 15 Blessures. Il suffit de lancer les dés pour les dégâts avec tous les objets ou armes que le Guerrier souhaite utiliser. Si, les 3 tours passés, le guerrier ne s'est pas libéré du tentacule, il est jeté dans la gueule de la bête et est mâchouillé. Pour chaque tour, où le Guerrier se fait macher, il perd 2D6 Blessures. A présent, il doit tuer la bête qui à 25 PV de la même manière qu'avec le tentacule ; seulement maintenant qu'il est dans la gueule du monstre, à chaque tour la créature abaisse sa mâchoire et inflige 2D6 blessures. Une fois que le guerrier a coupé le tentacule ou tué la bête, il quitte la zone, faisant une note mentale « La prochaine fois, mollo sur la curiosité... ».

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°32 – Chien errant 👑

Au début de la journée, un chien errant se dirige vers le Guerrier, évidemment il vient de part delà les mers. Le chien suit le Guerrier toute la journée et ce dernier y devient très attaché. Il surnomme le chien « Lucky » et il reste avec le guerrier dans la ville. Avoir une paire d'yeux supplémentaire est un avantage et pour le reste du séjour du guerrier en ville, il peut relancer un événement.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°33 – Journée tranquille 👑

Rien ne se passe.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°34 – Chute de pierres 👑

Le Guerrier marche tranquillement, se perdant dans ses pensées, quand soudain il est recouvert d'une ombre en forme de carré. Le guerrier doit lancer 1D6 et ajouter son initiative. Si le résultat est 9 ou plus, il a sauté hors du

point d'impact du bloc de pierre. Si le résultat est inférieur à 9, le gros bloc de pierre tombe directement sur lui. Il est tombé d'un énorme bâtiment en construction. Lancez 1D6 pour connaître le nombre d'étages dont le bloc est tombé. Pour chaque étage, le bloc inflige 6 blessures, qui sont toutes additionnées avant de soustraire l'endurance et l'armure. Quand et si le Guerrier échappe au bloc de pierre, il lève les yeux pour voir un groupe d'esclaves feignant d'être innocent, à côté d'un système de poulies cassé.

## Évènements des cités pharaoniques – N°35 – Divertissements

Le Guerrier passe devant le Palais du Pharaon quand il voit quelques indices laissant penser que le ce dernier tiendra un banquet ce soir-là et donc il cherchera des artistes pour le show. Si le guerrier veut essayer de divertir le pharaon à son banquet, lancez 1D6 sur la table suivante pour voir ce qui se passe. Si le Guerrier a un mandat d'arrêt à son nom, il peut toujours entrer dans le Palais avec un déguisement, mais il doit lancer 1D6. Sur un 1-2, il est découvert et est condamné pour ses crimes dans le donjon du palais.

- 1 : Le Guerrier entre dans la salle du banquet et décide de charmer le Pharaon avec sa capacité éblouissante à faire de la poésie sur place à propos de ses hôtes. C'est ce qu'il parvient à faire, sur un air enjoué :

*Tu adorerais boire une bière avec le pharaon ?*

*Et tu aimerais avoir du vin aussi, non ?*

*Mais sois raisonnable et ne reste pas tard*

*Sinon une odeur fétide tu pourrais renifler,*

*Qui te rappellera les toilettes du mitard*

*C'est le pharaon qui sent le rat crevé*

Le guerrier est sur le point de commencer un autre « poème » lorsque les gardes du pharaon l'attrapent et le jettent dans le donjon du palais pour le crime de lèse-majesté.

- 2 : Le guerrier entre dans la salle à manger principale et décide d'impressionner tous les convives avec un numéro de jonglage infernal. Il attrape rapidement deux cuisses de viande et les jette en l'air. À ce stade, il se souvient qu'il n'a jamais appris à les attraper à nouveau ! Les jambes de viande descendent durement sur les gardes du pharaon. Ils poursuivent ensuite le guerrier dans la pièce pendant 5 minutes avant de l'attraper et de le jeter dans le donjon du palais pour les avoir attaqués.
- 3 : Le Guerrier s'approche du Pharaon et commence une séance, mais lors de ce numéro, il parvient seulement à lâcher un rot puissant et bruyant, un résultat de sa beuverie plus tôt. Il est rapidement jeté dehors.
- 4 : Le Guerrier entre dans l'aire de divertissement et se lance dans une formidable interprétation d'une chanson d'opéra racontant l'histoire tragique entre un vizir de Nehekhar et une puissante femme vampire. Sa performance est récompensée par des acclamations et 1D3 x 50 pièces d'or.
- 5 : Le Guerrier parvient à éblouir le Pharaon avec une chorégraphie composée d'un incroyable pas de danse qui captive même le regard des gardes vers le spectacle. La performance est acclamée de tous et de l'argent lui est donné. Il reçoit un total de 1D3 x 100 pièces d'or pour ses efforts.
- 6 : Le Guerrier entre calmement dans la zone dédiée aux spectacles. Il commence alors une grande représentation théâtrale racontant l'histoire d'un grand pharaon et sa montée au pouvoir. La performance émouvante du guerrier était telle, que le pharaon le prend à part. il l'emmène ensuite dans une vaste salle au trésor. Il offre au guerrier un cadeau de sa salle au trésor en récompense du meilleur divertissement qu'il n'ait jamais eu. Prenez une carte au trésor de la salle objective.

## 💡 Évènements des cités pharaoniques – N°36 – *Ma petite entreprise* 💡

Le guerrier décide de s'essayer à monter un stand pour vendre (lancez 1D6) :

- 1 : Des chameau
- 2 : Des fruits rares
- 3 : Des Vêtements exotiques
- 4 : Des outils esclaves
- 5 : Des livres sur l'art de la guerre
- 6 : Des Meubles

Le guerrier dépense 1D6 x 100 Or sur le stock de son produit et décide d'essayer de le vendre pendant 1D6 jours. Durant ces jours, ne pas lancez d'autres événements citadins à la place, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous :

- 1 : On a volé une partie du stock de marchandise entraînant une perte de 1D3 x 50 Or
- 2 : Une partie des produits du Guerrier meurt, se casse, pourrit ou brûle, entraînant une perte de stock équivalent à 100 Or.
- 3 : L'affaire se passe bien ce jour-là, vous gagnez 1D3 x 50 pièces d'or.
- 4-5 : Les affaires vont bien ce jour-là, votre bénéfice est de 1D6 x 50 pièces d'or.
- 6 : Le stand prospère avec de nouveaux clients résultant en un énorme profit de 1D6 x 100 pièces d'or.

## 💡 Évènements des cités pharaoniques – N°37 – *Trouvaille fortuite 2* 💡

Le guerrier a la chance de tomber sur un objet qu'il a perdu il y a longtemps. Choisissez au hasard une carte au trésor dans la pile de défausse.

## 💡 Évènements des cités pharaoniques – N°38 – *Meurtrier* 💡

Le Guerrier découvre que quelqu'un a assassiné des gens dans la ville. Les gardes du pharaon n'ont pas été en mesure de l'attraper, donc si le guerrier le souhaite, il peut aider. Si le guerrier veut se rendre utile, lancez 1D6 sur le tableau suivant :

- 1 : Traquant le tueur dans une ruelle sombre, le guerrier le repère poignardant une femme à plusieurs reprises avec une dague incurvée. Le tueur voit le Guerrier s'approcher et fuit la zone, laissant le Guerrier se précipiter au côté de la femme pour voir si elle n'est pas morte. Malheureusement, un groupe de gardes de Pharaon le repère dans la ruelle en tenant la femme morte et l'arrête. Ils le jettent dans le donjon du palais, l'accusant de meurtre. Le tueur n'a plus frappé depuis.

- 2 : Traquant le tueur, le Guerrier parvient à le coincer dans une ruelle désaffectée. Le tueur se comporte comme un animal blessé, coupant à tout vas et fendant l'air à l'approche du guerrier. Finalement, il parvient à attraper le tueur, mais seulement après avoir résisté aux 2D6 blessures. Après l'avoir remis aux autorités, il reçoit la récompense de 100 Or.
- 3-4 : Après un suivi minutieux, le guerrier chasse le tueur dans une maison de paysans, où les deux se battent. Enfin, le guerrier est victorieux après avoir subi 2D6 blessures. La récompense pour la capture du tueur est de 250 Or.
- 5 : Après avoir suivi le tueur dans un magasin qui vend des outres d'eau, le guerrier surprend le meurtrier s'apprêtant à poignarder le propriétaire du magasin. Lancez 1D6 et ajoutez l'Initiative du guerrier. Si le résultat est de 8 ou plus, il parvient à atteindre le tueur avant qu'il ne poignarde le commerçant et sort vainqueur du combat. Si le résultat est inférieur à 8, le guerrier bat le tueur, mais pas avant qu'il ne réussisse à tuer le commerçant. Le Guerrier récupère la récompense de 400 Or. Si le commerçant a survécu, il récompense son sauveur avec 1D6 outre d'eau.
- 6 : Le guerrier traque le tueur dans le palais du pharaon. Les heures suivantes sont passées à suivre le tueur jusqu'à ce qu'il atteigne la chambre du pharaon, où il voit le pharaon lutter avec le tueur. Fonçant à tout allure, le guerrier parvient à séparer les deux hommes et assomme l'attaquant avec un coup de poing. Le Guerrier récupère les 500 Or de récompense, et le Pharaon lui donne un trésor de son coffre pour le remercier. Prenez une carte au trésor.

### Évènements des cités pharaoniques – N°39 – *Regarde ou tu marches !*

Le guerrier se promène quand soudain il trébuche sur un rocher et tombe à plat sur le ventre. Quand il se réveille, il lève les yeux pour voir un énorme bataillon de gardes du Pharaon marcher dans la rue vers lui. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Le Guerrier ne peut pas sortir du chemin à temps et les gardes le piétine ! Le guerrier subit 3D6 dégâts et l'un de ses trésors est brisé !
- 3-4 : Les gardes marchent et piétinent le guerrier, causant des 2D6 blessures et écrasant 1D6 rations.
- 5-6 : Le Guerrier se lève rapidement et saute hors du chemin, évitant donc les Gardes du Pharaon qui marchent dans la rue.

### Évènements des cités pharaoniques – N°40 – *Gardes du pharaon*

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### Évènements des cités pharaoniques – N°41 – *Gourde de seconde main*

Se promenant dans les différentes rues de la ville, le guerrier est arrêté par un petit homme. Il brandit 1D6 outres d'eau et dit qu'il les vendra au guerrier pour 10 Or chacune. Il poursuit en disant qu'elles ont été achetées par d'autres guerriers, mais ils ne les ont finalement jamais utilisés, donc ils les lui ont redonnés. Si le guerrier achète les outres d'eau, elles agissent normalement, mais pour chaque utilisation de ces outres, lancez 1D6. Sur un résultat de

1 un grand coléoptère était dans l'outre d'eau et il descend dans la gorge du guerrier, l'étouffant. Lancez un autre 1D6. Sur un 1, le guerrier meurt étouffé. Sur n'importe quel autre nombre, il parvient à tousser et recracher le scarabée.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°42 – *Petit être sournois*

Si le guerrier a un mandat d'arrêt à son encontre, lisez la suite, sinon traitez cela comme un jour sans incident. Alors que le Guerrier passe devant la caserne de la Garde, il voit le mandat d'arrêt collé sur le mur avec son visage en grand. Maintenant ! C'est le moment ou jamais d'y aller ! Il court jusqu'à l'affiche et redessine le visage pour qu'il soit complètement différent avec une moustache et des lunettes! Rayez tout mandat d'arrêt que le Guerrier aurait pu avoir à son encontre.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°43 – *Pas de chance*

En se promenant dans la ville, le Guerrier en a plus qu'assez d'entendre toutes les discussions sur le Pharaon jusqu'à ce qu'il craque et crie : « VOS GUEULES AVEC VOTRE PHARAON, ALLEZ AU DIABLE. VOUS ME RENDEZ MALADE A FORCE DE PARLER DE LUI ! » Malheureusement, il est entendu par une patrouille de gardes du pharaon qui prend ses paroles comme une offense contre le pharaon. Le Guerrier réussit à fausser compagnie à la Garde, mais a à présent un mandat d'arrêt à son encontre pour crime de lèse-majesté. Notez ceci sur la fiche de votre personnage.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°44 – *Journée tranquille*

Rien ne se passe.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°45 – *La malédiction de Ram-Ut*

Une épidémie de peste noire de Ram-Tut affecte la ville, laissant de très nombreux morts dans son sillage. Tous les guerriers quittent la ville immédiatement de peur d'être infectés.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°46 – *Un homme et un bébé*

Le guerrier se promène dans les rues de la ville quand une femme hystérique lui crie à l'aide. En levant les yeux, il voit un bébé tomber par la fenêtre d'un immeuble ! Réalisant qu'attraper le bébé de cette hauteur nécessitera quelque chose de doux, il attrape rapidement un énorme champignon dans un jardin adjacent. En le tenant, le bébé tombe directement dessus et rebondit presque à la même hauteur d'où il est tombé ! (C'est un champignon

caoutchouteux !). Maintenant, le guerrier court partout en faisant rebondir le bébé sur le champignon, sachant qu'à chaque fois qu'il rebondit il remonte moins haut que la fois précédente. Lancez 2D6 pour le nombre de rebonds que le bébé fera avant qu'il ne rebondisse sur une distance suffisamment petite pour être rattrapé. Pour chaque rebond, lancez 2D6. Sur un double, le guerrier a manqué le bébé et il atterrit sur le sol suffisamment brutalement pour éclabousser toutes la rue... plutôt fatal ! Le guerrier quitte immédiatement la zone. Si le Guerrier sauve le bébé, il est récompensé de 20 Or par la mère.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°47 – Sépulture*

Le Guerrier arrive sur un grand site de fouilles qui est en plein centre de la ville ! Apparemment, ils ont trouvé une vieille tombe sous celle-ci ! Juste au moment où il va regarder de plus près, des esclaves sortent du trou principal menant à la tombe. En quelques instants, une momie sort du trou. Étant le seul à avoir des compétences de combat à ce moment-là, le guerrier adopte une position de combat. Il doit combattre contre une seule momie ! Combattez dans une section de la salle de donjon. Si le guerrier quitte la section de la salle de donjon et tente de fuir, il doit lancer 1D6. Sur un 1-3, il ne parvient pas à fuir le combat et est à nouveau placé sur la case qu'il a tenté de quitter.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°48 – Les yeux de la destinée*

Le Guerrier s'approche d'une grande statue du pharaon actuel. Il se tient haut et se dresse au-dessus de lui. Ce pauvre guerrier ne sait pas que la statue a été enchantée par un grand sorcier pour aspirer le pouvoir de tout être puissant qui passerait ici. Soudain, des éclairs jaillissent des yeux de la statue et emmêlent le guerrier dans des liens d'énergie crépitante. Lancez 1D6 pour voir s'il peut résister à la puissance des statues :

- 1 : Le Guerrier est à la merci de la statue, cette dernière lui a aspiré toutes son énergie. Il est à -1 Force pour la prochaine aventure.
- 2 : Malheureusement, le Guerrier ne peut pas résister à la puissance de la statue. Il est à -1 d'endurance pour la prochaine aventure.
- 3 : La puissance est trop grande pour que le guerrier puisse résister. Il est à -1D6 PV pour la prochaine aventure seulement.
- 4-6 : Luttant contre la magie arcanique de la statue, le Guerrier se défait de ses liens et quitte immédiatement la zone. Il parle de la statue aux autres, mais ils pensent qu'il est fou et ne le croient pas.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°49 – Rivière souterraine*

Une rivière souterraine a été découverte. Pour le reste du séjour dans la ville, toutes les autres d'eau sont à moitié prix.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°50 – Gardes du pharaon*

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°51 – Pâte miraculeuse* 💡

Le Guerrier croise un petit magasin étrange. Il a toutes sortes de babioles et autres choses pour le moins inintéressantes. Quand soudain, au moment où il est sur le point de partir, il aperçoit un grand pot intitulé « Pâte miraculeuse ». Le commerçant explique que la pâte sacrée est de l'eau bénite mélangée à une substance comme la farine, créant une pâte. Il poursuit en disant qu'elle est utilisée comme enduit sur les portes pour éloigner les mauvais esprits. Le guerrier connaît une meilleure utilisation et peut acheter jusqu'à 1D6 portion de pâte, à un coût de 80 Or chacune. Le guerrier peut utiliser la pâte en l'enduisant sur n'importe quelle arme. À partir de ce moment, l'arme inflige un dé de dégâts supplémentaire contre les morts-vivants. Cela dure jusqu'à la fin du combat dans lequel le guerrier est actuellement.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°52 – La mort du pharaon* 💡

Le puissant Pharaon est mort, de causes naturelles, comme on dit. Demain, sera le jour de ses funérailles ou il sera momifié et placé dans son tombeau. Tous les magasins et lieux seront fermés demain en l'honneur de cet événement. Un nouveau pharaon est rapidement nommé.

### 💡 *Évènements des cités pharaoniques – N°53 – Ce n'est ni le bon moment ni le bon endroit* 💡

En passant devant le poste de garde, le Guerrier repère un vieil homme dessinant un profil de criminel sur une nouvelle feuille de mandat d'arrêt. Ce que le guerrier ne savait pas, c'est le fait que le vieil homme a oublié à quoi ressemblait le criminel. Sachant que la sentence pour son incompetence serait l'esclavage, il griffonne rapidement ce qui lui passe par la tête, et dans ce cas-là c'est le visage du Guerrier. Dorénavant, le Guerrier a un mandat d'arrêt pour le crime suivant (lancez 1D6) :

- 1 : Meurtre
- 2 : Agressions sur les gardes du pharaon
- 3 : Lèse-majesté
- 4 : Contrefaçon
- 5 : Fuite devant les gardes du pharaon
- 6 : Vol

Enregistrez ce mandat d'arrêt sur la fiche aventure de guerrier.



## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°54 – *Armure imposante* 👑

En patrouillant fièrement dans la rue, le guerrier s'arrête en apercevant un chevalier sur son cheval. L'homme est petit pourtant il porte une armure de plate massive le couvrant de la tête aux pieds. Son cheval a l'air complètement épuisé et a visiblement manqué d'eau depuis un certain temps déjà. Le guerrier interpelle el chevalier et lui conseille de donner à boire à son cheval. Lancer 1D6.

- 1-4 : Le chevalier semble très agacé que le guerrier pense qu'il sait mieux que lui comment gérer sa monture et crie des jurons tous plus gros que les autres à l'encontre du guerrier, avant de le frôler en partant au trot. Alors qu'il passe, le Guerrier frappe le cheval sur sa croupe, le faisant cabrer et jeter le petit chevalier, qui tombe durement à terre et ne peut plus se relever. Regardant vers le bas et en riant, le Guerrier s'arrête sur le cheval et lui donne à boire l'une des outres d'eau attaché sur son flanc. Ensuite, le cheval et le guerrier partent dans des directions différentes et laissent le chevalier gigoter au sol, incapable de se lever.
- 5-6 : Le conseil du Guerrier semble parvenir au chevalier et il donne immédiatement à boire à son cheval.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°55 – *Journée tranquille* 👑

Rien ne se passe.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°56 – *Attaque de guerriers d'Anubis* 👑

Le son d'une grande corne retentit à travers la ville. Il avertit d'une attaque ! Le guerrier retrouve rapidement ses coéquipiers (ceux de la ville, ou attendant à l'extérieur). Ensemble, ils se tiennent debout, prêts pour la bataille. Bientôt, des hordes de guerriers d'Anubis entrent dans la ville. Les guerriers doivent mener une bataille aux côtés des autres gardes de la ville (bien qu'ils ne soient pas réellement dans la bataille sur le plateau) contre (lancez 1D6) :

- 1 : 3D6 guerriers d'Anubis + 1 champion d'Anubis + 1 héro d'Anubis
- 2 : 3D6 guerriers d'Anubis + 1 champion d'Anubis + 1 prêtre d'Anubis
- 3 : 2D6 guerriers d'Anubis + 1 champion d'Anubis + 1 prêtre d'Anubis
- 4 : 2D6 guerriers d'Anubis + 1 champion d'Anubis
- 5 : 2D6 guerriers d'Anubis + 1 prêtre d'Anubis
- 6 : 2D6 guerriers d'Anubis

Combattez sur un grand plateau. Une fois l'ennemi vaincu, les guerriers aident le reste des gardes du pharaon à repousser l'attaque des guerrier Anubis, et la vie revient à la normale.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°57 – *Démonstration d'arme* 👑

Le guerrier s'approche d'un grand groupe de personnes. Ils regardent tous une grande exposition d'armes mise en place par certains guerriers de voyage. Bientôt, ils appellent un volontaire pour essayer de désarmer leur épéiste. Si le guerrier le souhaite, il peut se porter volontaire. S'il le fait, lancez 1D6 et ajoutez sa compétence d'arme. Puis lancez 1D6 pour l'épéiste et ajoutez sa compétence d'arme de 6. Celui qui a le plus grand score désarme l'autre. Le gagnant reçoit de 1D6 x 20 pièces d'or par les spectateurs.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°58 – *Fable*

Passant dans une ruelle sombre, l'ouïe perçante du Guerrier décèle une conversation à propos d'une vaste tombe chargée de trésors non loin de la Cité. En s'appuyant sur ce qu'il entend, le guerrier trace une carte le plus vite possible avant de se perdre en pensée sur toutes ces richesses à portée de main ! Rassemblant les autres guerriers, il explique la situation. Si les guerriers souhaitent aller explorer la tombe, jouez à un donjon normal avec 1D6 + 2 cartes pyramidales et une salle objective à la fin. Une fois la bataille terminée, lancez 1D6 pour chaque monstre tué. Sur un 6, les guerriers reçoivent le double d'or. Un événement inattendu se produit sur un 1-2 lors de l'exploration de cette tombe, et une fois que la salle objective est terminée, une carte au trésor supplémentaire est attribuée. Le Guerrier peut alors continuer dans la ville.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°59 – *Taxes*

Le pharaon crée une nouvelle taxe sur les biens, ce qui rend chaque article en vente 50 Or plus cher.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°60 – *Gardes du pharaon*

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°61 – *Insecte géant*

Un fort bourdonnement averti le guerrier qu'un insecte géant vole au-dessus de lui. Il semble piquer droit sur des bâtiments avant de s'élever à nouveau dans les airs jusqu'à ce qu'il s'élançe, attrape un petit enfant et commence à s'envoler. Ni une ni deux, le guerrier agit aussitôt. Lancez 1D6 :

- 1 : Rapidement, le guerrier attrape un objet et le lance sur l'insecte. Ce n'est qu'après avoir volé vers sa cible que le Guerrier réalise qu'il a lancé un autre petit enfant ! Au moment où l'enfant projeté atteint l'insecte, ce dernier se tord et attrape le deuxième enfant avant de s'envoler au loin. Le guerrier se sent honteux et perd 1 point chance pour la prochaine aventure.

- 2 : Sans hésitation, le Guerrier saisit l'objet le plus proche de lui et le jette sur l'insecte. Malheureusement, c'est un chou moisi qui rebondit sans danger sur l'insecte. L'insecte s'envole avec l'enfant. Le guerrier a honte de lui et perd 1 point de chance pour le reste de son séjour dans la ville.
- 3 : En attrapant une grosse pierre, le guerrier la jette à l'insecte, mais rate sa cible. L'insecte s'envole alors avec l'enfant. Le Guerrier a honte de sa performance.
- 4-5 : Saisissant un rocher pointu, le guerrier le jette sur l'insecte. Le rocher frappe et déchire l'abdomen de l'insecte, le tuant. Il s'effondre sur le sol, le jeune enfant tombe de son étreinte. Le guerrier parvient juste à l'attraper, et est récompensé par 35 Or de la part sa mère.
- 6 : Ramassant une dague à proximité, le Guerrier la jette sur l'insecte. L'arme se plante en plein dans la tête de l'insecte, le tuant sur le coup. Il tombe au sol relâchant l'enfant qui chute dans les bras des guerriers. Il découvre bientôt que c'était le fils du pharaon ! Il est récompensé avec 1D6 x 200 Or.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°62 – *Mendiant aveugle* 👑

Le guerrier tombe sur un mendiant aveugle qui se fait harceler par l'un des gardes du pharaon. Il jette une pièce de monnaie dans sa boîte de mendiants. La pièce est munie d'une ficelle et le garde la retire dès qu'il la met. Le guerrier décide d'intervenir. Lancez 1D6 :

- 1-3 : Se pavanant vers la garde, le guerrier frappe le garde d'un coup de poing. Cependant, ce dernier est extrêmement rapide et esquive le coup, soulevant son épée et frappant le guerrier sur la tête avec la poignée. Le Guerrier se réveille dans le Donjon du Palais pour ce crime.
- 4-6 : Se dirigeant rapidement vers le garde, le guerrier le charge à l'épaule et l'envoie directement contre un mur voisin. Le garde est assommé et des pièces d'or tombent de ses poches. Le guerrier les ramasse et remplit la coupe des mendiants, avant de quitter la scène.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°63 – *Sombre familier* 👑

Le guerrier découvre une grange de fortune dans la zone des esclaves de la ville. À l'intérieur, il voit un spectacle étonnant. Un nécromancien exécute une sorte de rituel magique. Un nuage noir tourbillonnant hurlant et gémissant par-dessus une flamme verte impie, alors qu'il déplace ses mains devant elle d'une manière qui s'apparente à celle de la magie. Le nécromancien complotte évidemment pour faire quelque chose de mal à la ville ou aux gens qui s'y trouvent. Si le Guerrier souhaite intervenir, combattez un Nécromancien. Si le Guerrier bat le Nécromancien, les incantations du Nécromancien l'affectent. Le nuage s'est maintenant formé en une forme sombre semblable à un fantôme de la taille d'un singe. Prêt à tout, le guerrier se prépare à une autre bataille. Mais il ne vient pas, à la place la petite forme entoure le guerrier. Finalement, il range son arme loin et quitte la grange. La forme sombre le suit comme un chien errant. Cela continue pendant un certain temps et le guerrier réalise que cela doit être un familier que le sorcier a inventé pour lui-même. De toute évidence, le sorcier a été tué avant d'avoir fini son invocation, mais quand la chose a commencé à se former, la première personne qu'il a vu était le guerrier, croyant qu'il est son maître. A partir de maintenant le familier sombre suit le Guerrier partout et lui confère aussi ses propriétés magiques qui sont (lancez 1D6) :

- 1 : + 1 Chance
- 2 : + 1 Endurance

- 3 : + 1 Mouvement
- 4 : + 1 Combat
- 5 : + 1 Force
- 6 : + 1 dés de dégâts

À la fin de chaque aventure lancez 1D6 pour le sombre familier. Sur un résultat de 1-3 l'essence magique du familier a finalement expiré et il se dissipe dans le néant, avec toutes les propriétés magiques qu'il a conféré au guerrier pendant qu'il était avec lui.

### 🔦 *Évènements des cités pharaoniques* – N°64 – *Rations* 🔦

Un garde du pharaon passe devant le guerrier sur son cheval, perdant l'un des sacs accrochés à sa selle. Le garde continue sans se rendre compte de rien. Dans le sac, le guerrier trouve 1D6 rations qu'il peut prendre.

### 🔦 *Évènements des cités pharaoniques* – N°65 – *La fille du pharaon* 🔦

Tout au long de la journée, le guerrier est attiré par une belle dame qui est évidemment la fille du pharaon comme le prouve sa tenue richement ornée et le fait qu'elle se fasse escorter par des gardes. Lancez sur le tableau suivant, maintenant et pour chaque jour après, à moins que les événements de ce jour ne l'en empêchent.

- 1 : Décidant que c'est le bon moment, le Guerrier marche en avant et se présente à la fille du Pharaon. Malheureusement, c'était évident..., il trébuche sur un rocher et tombe en avant saisissant la première chose qui arrive sous la main pour tenter de se rattraper. Ce qu'il attrape, au grand désarroi du guerrier, c'est la robe de la fille qui est arrachée par ses mains encore serrées, la laissant debout nue. Inutile de dire qu'il est rapidement jeté dans le donjon du palais pendant 4 jours. Ne relancez plus sur cette table.
- 2-4 : Le Guerrier la surveille pendant la majeure partie de la journée, mais il n'a pas le courage d'essayer de lui parler.
- 5 : Le Guerrier trouve assez de courage pour aller lui parler. Il se présente et elle semble apprécier sa compagnie. Enfin, elle doit entrer dans le Palais. Lancez 1D6. Sur un 1-3, le Guerrier décide que la royauté n'est pas pour lui et va de son côté. Ne pas lancer à nouveau sur cette table. Sur un 4-6, la princesse lui demande de revenir la voir encore. Le lendemain, allez directement au 6 sur cette table.
- 6 : Le Guerrier et la princesse se réunissent et découvrent qu'ils ont beaucoup en commun, devenant très proches. Si le Guerrier reste dans la ville pour un autre jour, lisez cet événement après avoir résolu les autres Événements de Ville.

Les deux tourtereaux tombent follement amoureux et la princesse souhaite se marier. Si le guerrier décide de se marier, lancez 1D6 sur la table suivante. S'il décide qu'il ne veut pas être marié, il doit quitter la ville immédiatement laissant son amie derrière lui.

- 1 : Une fois qu'ils se marient, le guerrier prend la décision d'abandonner sa vie hasardeuse de quêtes et de vivre ses jours dans le luxe. Car bien sûr, il sera pharaon un jour. Ses jours d'aventure sont terminés.

- 2 : Quand les deux disent au Pharaon leurs plans, il est furieux. La pensée qu'un étranger se marie avec sa fille le met dans une rage folle et ses gardes chassent le guerrier de la ville en lui infligeant 4D6 blessures avant de fermer la porte principale sous son nez.
- 3-4 : Les deux se marient, mais presque instantanément, la femme du Guerrier devient une personne complètement différente ne cessant de lui ordonner ce qu'il doit faire à tout bout de champs. Il se rend compte qu'il a commis une erreur et fuit la ville.
- 5-6 : Les amoureux sont mariés mais le guerrier découvre bien assez vite qu'il était un pion dans un jeu tordu de tromperie. Apparemment, la princesse ne l'a épousé qu'en dépit de son père qui déteste les étrangers. Le Guerrier est profondément blessé et décide de faire un raid dans la salle aux trésors du Palais avant de quitter la ville. Il part avec (lancez 1D6) :
  - 1 : 1D3 Trésors de Nehekhar
  - 2 : 3 Cartes de trésor
  - 3-4 : 3 Cartes de trésor et 1 trésor de Nehekhar
  - 5-4 : Cartes de trésor et 2 trésors de Nehekhar
  - 6 : 2 Cartes de trésor, 1 carte de trésor de la salle objective et 2 trésors de Nehekhar

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°66 – *Journée tranquille* 👑

Rien ne se passe.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°67 – *Kribbles* 👑

Il semble que la ville ait été submergée par une invasion de petits animaux à fourrure en forme de boule, que les habitants locaux ont nommé Kribbles. Lorsque vous visitez n'importe quel endroit, lancez 1D6. Sur un 1-2, l'emplacement est envahi par des Kribbles et a été fermé. Cet effet dure pendant tout le séjour de la ville.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°68 – *Fuite du cochon* 👑

Le guerrier se promène, perdu dans ses pensées, quand soudain un fort grondement se fit sentir. Un énorme cochon en fuite court directement sur le guerrier. Lancez 1D6 et ajoutez l'Initiative du guerrier. Si le total est supérieur à 8, il parvient à sauter hors du chemin de l'animal en colère. Si le total est de 8 ou moins, le cochon a renversé le guerrier. En tombant au sol, il se tord la jambe et subit 1D6 dégâts sans modificateurs.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°69 – *Le sorcier* 👑

Le guerrier trouve une grande tente avec un symbole magique peint sur la devanture. Intéressé, il entre pour trouver un vieil homme remuant ce qui ressemble être son dîner dans un grand pot. Juste au moment où le Guerrier s'apprête à s'excuser pour cette interruption, l'homme parle. « Vous cherchez... un nouveau sort ? Alors vous êtes au bon endroit, car je suis un grand sorcier, un maître de la magie. » Le vieil homme poursuit alors en disant qu'il a été un enseignant et peut apprendre au guerrier un nouveau sort (s'il est un sorcier ou personnage utilisant la magie uniquement.) Il peut enseigner au guerrier 1 sort aléatoire pour le petit prix de 800 d'or.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°70 – Gardes du pharaon 👑

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°71 – Ce que le pharaon veut 👑

Le pharaon de la ville trouve que le trésor du palais est cruellement léger. Voyant qu'il y a beaucoup d'étrangers dans la ville, il déclare que tous les étrangers doivent donner une partie de leur trésor au palais ou être expulsés. Les guerriers doivent obéir ou être jetés hors de la ville.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°72 – Oups 👑

Le Guerrier tombe sur une vision curieuse. Un nain travaille avec un étrange engin sur un grand rocher de pierre. Il semble être en train de sculpter une statue du pharaon. L'engin a une énorme lame tranchante qui sculpte la pierre comme du beurre. Souhaitant regarder de plus près, le Guerrier surprend le nain qui appuie sur un mauvais bouton de son engin. Perdant le contrôle de cette machine, celle-ci se précipite vers le guerrier. Lancer 1D6 pour le guerrier et ajouter son initiative. Si le total est supérieur à 8, il a esquivé la machine. Si le total est de 8 ou moins, le Guerrier a été touché par les lames coupantes, ce qui entraîne la perte de 2D6 PV sans modificateurs.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°73 – Force de la nature 👑

Une grande tempête de sable se déchaîne au-dessus de la ville, obligeant tous les gens à rester à l'intérieur et à fermer leurs fenêtres. Pour le lendemain, aucun lieu ne peut être visité, car les gens sont trop occupés à s'abriter de la tempête pour ouvrir leurs entreprises.

### 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°74 – L'enfant d'un autre monde 👑

Le Guerrier a souvent entendu parler d'une légende concernant un enfant qui n'était soi-disant pas né de ce monde, mais il n'avait jamais pensé qu'il pourrait rencontrer cet enfant ! Là, devant lui, une grande tente, sur laquelle est écrit « l'enfant de l'autre monde », avec une longue file d'attente pour pouvoir le rencontrer. Le Guerrier peut aussi attendre s'il le souhaite, et bien sûr il y a une modique somme de 1000 pièces d'or à payer pour voir cette légende. S'il fait ce lancez 1D6 :

- 1 : L'enfant semble ressembler à n'importe quel autre et le guerrier sent qu'il s'est fait arnaqué ! Il essaie rapidement de récupérer son argent, mais se souvient du contrat légal qu'il a signé quand il a donné l'argent.
- 2 : En entrant dans la tente, le Guerrier voit l'enfant. Il ne semble pas différent, mais ses yeux sont d'un rouge sang. C'est alors qu'il voit la pile de cadavres gisant sur le sol de la tente. « Vous aussi êtes venu voir l'enfant ? » dit l'enfant alors qu'il jaillit et attaque le Guerrier. En tirant son arme, le Guerrier se prépare au combat. Lancez 1D6 et ajoutez la Force du Guerrier. Maintenant lancez 1D6 et ajoutez la Force de l'enfant de 6. Le combattant ayant le total le plus élevé gagne. Si l'enfant gagne, il a vaincu le Guerrier et lui absorbe sa force vitale. Le Guerrier est maintenant mort. Si le guerrier gagne le combat, il tue l'enfant maléfique et reprend son or.
- 3 : L'enfant a une tête supplémentaire et est très intéressant. Le guerrier part ensuite.
- 4 : L'enfant est en effet une merveille de grande puissance et donne au Guerrier 1 en Initiative permanent.
- 5 : L'enfant a un grand pouvoir et apprécie le guerrier. Il lui confère 1 en compétence de façon permanente.
- 6 : L'enfant est en effet un enfant surnaturel comme ses yeux brillant d'énergies crépitantes bleues le montre. Il semble connaître les bonnes actions du Guerrier et lui donne 1 Force de façon permanente.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°75 – *Le marteau de la dévastation*

Le guerrier entend du chahut dans une ruelle sombre. En allant enquêter, il trouve un groupe de paysans qui lancent des dés autour d'un marteau incandescent. Après une brève discussion, il découvre qu'ils jouent pour le marteau brillant qu'ils ont tous trouvé, et tout le monde le veut. Si le Guerrier souhaite également jouer pour le marteau, il doit payer 500 Or pour entrer dans le jeu, (après tout, il ne l'a pas trouvé !). Pour jouer, lancez 2D6 pour chacun des 4 hommes, et le guerrier. La personne avec le plus grand total gagne le marteau. Re-lancez tous les doubles.

#### **Marteau de dévastation**

Ce marteau magique a le pouvoir de provoquer des effondrements. Une fois par aventure, il peut être écrasé sur le sol provoquant un tremblement de terre contrôlé. Le guerrier peut placer 1D6 cases effondrement n'importe où dans la section du donjon (une par case). Toutes choses sur la case subit 4D6 dégâts. La case est alors bloquée par des gravats. Tout survivant sur la case effondrée est poussé sur une case adjacente.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°76 – *Les préjugés du pharaon*

Le Pharaon adopte une nouvelle loi, déclarant que la Ville doit être débarrassée des étrangers ! Il leur donne 1D6 jours pour sortir, avant qu'il ne commence à les tuer. Après ce temps, tous les guerriers doivent quitter la ville, car rester serait synonyme d'une mort certaine. N'importe quel Guerrier encore dans la colonie est traqué et tué.



## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°77 – *Journée tranquille* 👑

Rien ne se passe.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°78 – *Bête tourmentée* 👑

Au milieu de l'une des places principales de la ville, le guerrier voit un groupe d'enfants piquer et pousser quelque chose à travers une grille en acier dans le sol. Se rapprochant, le Guerrier voit qu'il y a une sorte de bête dans une cale piégée sous la grille que les enfants tourmentent. La bête semble triste et mal en point, mais le guerrier n'est pas sûr de sa vraie nature. Le guerrier décide d'essayer d'aider la bête, et tente de tirer la grille du sol. Lancez 1D6 et ajoutez la force du guerrier. Si le total est supérieur à 10 lancez 1D6 :

- 1-3 : Cette bête a été enfermée pour une raison ! Il bondit hors du trou, écume à la bouche, et avant que le guerrier puisse réagir, il attrape un enfant et lui arrache la tête ! Tirant son épée et attaquant, le guerrier parvient à vaincre la bête, mais pas avant d'avoir subi 3D6 Blessures. Peut-être s'occupera-t-il de ses affaires à l'avenir.
- 4-6 : Après avoir aidé la bête à sortir du trou, le Guerrier voit qu'il a pris la bonne décision. La bête reste calme, remercie le guerrier avec un mouvement de la tête et bondit dans une ruelle.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°79 – *Armurerie* 👑

Le guerrier entre dans un magasin censé vendre des outres d'eau. Le commerçant l'appelle et on découvre rapidement que le magasin est en fait un magasin d'armes, bien sûr interdit dans une ville pharaonique. Utilisez cette boutique comme un magasin d'armes normal du Vieux Monde, mais en raison des coûts d'importation élevés, tout est à 100 Or plus cher.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°80 – *Gardes du pharaon* 👑

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°81 – *Assassin* 👑

Tard dans la nuit, le Guerrier se dirige à l'auberge pour y passer la nuit quand il est pris pour cible dans la rue par un assassin de Nehekharu. L'Assassin est vraiment un maître et est orné de toutes sortes d'armes magiques. Les deux guerriers expérimentés se battent pendant ce qui semble être une éternité jusqu'à ce que le guerrier se retrouve avec le couteau de l'assassin à sa gorge. Lancez 1D6 et ajoutez la force du guerrier. Maintenant, lancez 1D6 et

ajoutez la Force +4 de l'Assassin. Si le total du Guerrier est plus élevé, il repousse l'Assassin et il s'enfuit pour ne plus jamais être vu. Si le total de l'Assassin est le même ou supérieur, alors le couteau est poussé dans la gorge du Guerrier le tuant ! Le Guerrier est mort ! Si le Guerrier a sauvé la bête dans l'événement 78, alors la bête saute et jette l'Assassin avant qu'il ne puisse faire le coup mortel et ils disparaissent tous les deux dans la nuit.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°82 – *La main dans le sac*

La tentation vient au-dessus du guerrier alors qu'il passe devant un stand de nourriture : la faim peut être une force motrice ! Glissant un poulet rôti sous sa tunique, il commence à sortir rapidement de la scène. Malheureusement, le Guerrier a été vu par une patrouille des gardes du Pharaon. Heureusement, ils sont à une bonne distance et sont facilement distancés. Le Guerrier peut maintenant ajouter une ration à son inventaire, mais il a aussi, à présent, un mandat d'arrêt pour vol. Notez ceci sur la fiche de votre personnage.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°83 – *Nourriture avariée*

Si le Guerrier a acheté des rations pendant qu'il était en ville, il découvre rapidement que 1D3 d'entre elles sont pourries et bonnes à jeter.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°84 – *Bonus*

Si le Guerrier a acheté des rations pendant qu'il était en ville, il s'aperçoit bientôt qu'il en a reçu 1D3 supplémentaires par erreur !

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°85 – *Jour de fête*

Aujourd'hui, la Ville organise un festival en l'honneur du pharaon. Si le guerrier souhaite participer aux festivités, lancez 1D6 :

- 1 : La journée commence bien, avec le guerrier participant à un jeu de lancer de couteau. Il frappe les deux premiers canards de métal, et comme il est sur le point de frapper le troisième, il est frappé par un grand homme. Se retournant pour voir qui c'était, il est momentanément distrait et quand il se retourne à nouveau, il lance simplement le couteau là où il se souvient que le canard était. Malheureusement, à ce moment-là, le propriétaire du stand de jeu avait marché devant lui ! Le couteau le frappe en plein dans la poitrine, le tuant. Un garde du pharaon repère le guerrier et il n'a pas d'autre choix que de fuir la scène, sachant que le garde ne le verrait pas comme un accident. Le guerrier parvient à s'échapper, mais maintenant il a un mandat d'arrêt pour meurtre et fuite de la garde du pharaon. Notez-le sur la fiche de votre personnage
- 2-5 : Le guerrier a une journée agréable et gagne quelques poupées en bois par différents jeux.

- 6 : Le guerrier gagne tous les prix qu'il y a au festival, abattant des canards en métal avec des couteaux de lancer, et montrant qu'il est l'homme le plus fort qu'il y a dans cette compétition. Il est bientôt annoncé comme champion, et reçoit 1D6 x 100 d'or.

## 💡 *Évènements des cités pharaoniques* – N°86 – *Tunnels secrets* 💡

En repoussant des débris placés de façon suspecte, le guerrier trouve une trappe dans le sol. En la soulevant, il découvre un tunnel. S'il souhaite explorer le tunnel, lancez 1D6 :

- 1 : En suivant le tunnel pendant des heures, le guerrier se retrouve devant une trappe au-dessus de lui. Grimant l'échelle attenante à la trappe, il monte et tente de forcer l'ouverture pour se retrouver dans le poste de garde du Palais, entouré par les gardes du Pharaon. Si le guerrier a un mandat d'arrêt contre lui, il est jeté dans le donjon du palais pour ses crimes. Sinon, il est jeté hors du poste de garde.
- 2 : En suivant le tunnel pendant un moment, le guerrier arrive finalement à une trappe au-dessus de lui. En l'ouvrant, il se retrouve dans une fosse d'esclaves. Cela doit être un moyen pour eux de s'échapper ! C'est bon pour eux, mais cela n'aide en rien le Guerrier.
- 3-4 : Le tunnel ne mène nulle part, juste à une impasse.
- 5 : Le tunnel mène à l'armurerie du palais. Il y a diverses armes et armures. Les protecteurs de ce trésor qui approchent ne lui laissent le temps de saisir qu'une seule chose s'il le souhaite. Lancer 1D6 :
  - 1 : Longue épée
  - 2 : Glaive
  - 3 : Epée à deux mains
  - 4 : Armure en cuir
  - 5 : Armure lourde
  - 6 : Armure de plate
- 6 : Le tunnel mène directement au Trésor du Palais. En entendant les gardes s'approcher, il n'a le temps que de saisir ce qu'il peut rapidement. Lancer 1D6.
  - 1 : 1 sac de 1D3 x 100 Or
  - 2 : Un sac de 1D3 x 200 Or
  - 3 : Une carte au trésor
  - 4 : Une carte au trésor et 1D2 trésors de Nehekhara
  - 5 : 2 Cartes au trésor et 1D3 trésors de Nehekhara
  - 6 : 1 Carte au trésor de la salle objective

## 💡 *Évènements des cités pharaoniques* – N°87 – *Pass de navigation* 💡

Un petit morceau de papier voltige jusqu'au pied du guerrier. Il lui semble familier et il le ramasse pour constater qu'il s'agit d'un billet de bateau. Le billet peut être utilisé au lieu de payer les frais habituels pour voyager vers ou depuis Nehekhara.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°88 – *Journée tranquille*

Rien ne se passe.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°89 – *Vieux guerrier*

Le Guerrier s'approche d'un autre aventurier. Il semble être un combattant mais est orné d'une armure étrange. Ils continuent leur conversation amicale dans laquelle il parle de son armure. Elle est faite à partir de la carapace d'un scarabée géant. Le combattant dit que ce n'est pas de la plate d'armure, mais c'est dur et gratuit ! L'aventurier dit ensuite au guerrier qu'il se fait trop vieux et souhaite abandonner l'aventure, il offre son armure de scarabée au guerrier. S'il le veut, il lui donnera +3 en endurance.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°90 – *Gardes du pharaon*

Le guerrier est emmené par les gardes du pharaon.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°91 – *Trophées*

Le guerrier entre dans une boutique intéressante dédiée aux trophées de têtes de monstres. Il y a beaucoup de têtes d'animaux et de monstres sur le mur, mais l'un des crânes interpelle le guerrier. C'est le crâne d'un Orgut, et à partir de ses dimensions, il pense pouvoir en faire un casque. Il lui en coûtera 150 pièces d'or et quand il sera porté, il donnera au porteur +1 Endurance, car l'os d'Orgut est très dur. Si quelqu'un lance un 6 pour toucher le guerrier alors qu'il porte le casque, il doit lancer 1D6. Sur un 1, le casque est frappé si fort qu'il éclate en mille morceaux.

### *Évènements des cités pharaoniques* – N°92 – *Fête*

Une odeur alléchante amène le guerrier à un grand animal rôti sur une broche, entouré de quelques autres aventuriers. Il est accueilli par ces derniers et s'assoit, échangeant ses histoires. Ils l'accueillent pour participer à la fête, et il le fait. Ragaillard, il récupère 3D6 PV.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°93 – Type louche 👑

Tard dans la nuit, le guerrier est tiré dans une ruelle par un gars à l'air sournois. Il dit au Guerrier qu'il a une compétence rusée qu'il enseignera au Guerrier pour 1D6 x 100 Or. S'il accepte l'offre de cet individu, il apprend une compétence qui permet de pouvoir se cacher dans l'ombre. Pour utiliser cette compétence, le guerrier doit être dans le coin d'une section de plateau. Pour 1D3 tours, il peut se cacher dans l'ombre. Lorsqu'il est dans l'ombre, les monstres ne peuvent pas le voir et donc il n'est pas compté comme étant présent et n'est pas la cible des effets de sort qui sont dirigés vers des guerriers spécifiques. Il peut utiliser cette compétence une fois par aventure. Il peut également sortir de l'ombre à tout moment.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°94 – Rendez-vous avec la chance 👑

Le guerrier parvient à rattraper un vieil ami qui est dans la ville. Ils discutent de leurs récentes aventures, et de qui a coupé le plus de tête de monstres etc. Finalement, il parle au guerrier d'une grande pyramide dont il a déjà entendu parler. La Pyramide est chargée de nombreuses richesses, mais a été conçue comme un réseau de tunnels, créant un labyrinthe, pour dissuader les aventuriers d'y entrer. Il sort alors de sa poche une vieille carte déchirée disant qu'il est trop vieux pour partir en quête. Il donne la carte au guerrier, qui montre clairement le chemin vers la légendaire pyramide. À partir de maintenant, au lieu de poursuivre une quête normale, le Guerrier et tous les Guerriers qui l'accompagnent peuvent s'aventurer dans cette Pyramide et tenter de piller ses richesses, une seule fois bien sûr ! Considérez cela comme une aventure normale, avec les différences suivantes. Utilisez deux fois plus de cartes pyramidales avec deux salles objectives mélangées dans les douze dernières. Lorsque les Guerriers terminent la première Salle objective, ils reçoivent le trésor habituel, et une porte secrète s'ouvre de l'autre côté de la salle, afin qu'ils puissent continuer jusqu'à la deuxième Salle objective. Lorsque les Guerriers terminent la deuxième Salle objective, ils reçoivent 1 Carte au Trésor de Salle objective chacun.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°95 – Acte héroïque 👑

Passant devant les fosses d'esclaves, le Guerrier remarque un groupe d'esclaves battus par un groupe de gardes de Pharaon. La scène est épouvantable pour le guerrier et il décide de faire quelque chose à ce sujet. Sautant dans la mêlée, il retire les deux premiers gardes, puis assomme les deux derniers. Les deux autres sont des lâches et courent. Les esclaves remercient le Guerrier et volent tous les objets de valeur des deux gardes inconscients. Ils courent ensuite vers les autres esclaves pour ne plus jamais être vus. Avec la sensation d'un travail bien fait, le Guerrier continue sa route. Le Guerrier a maintenant une prime de recherche pour avoir frappé des Gardes du Pharaon.

## 👑 Évènements des cités pharaoniques – N°96 – Course de chameaux 👑

Le Guerrier remarque qu'il y a une course de chameaux en cours au milieu de la ville. S'il souhaite entrer, continuez à lire.

Installez trois sections de couloir, parallèles les uns aux autres ; cela représente la piste de la course avec ses 6 couloirs. Lancez 1D6 pour déterminer le couloir du guerrier et placez un modèle sur les couloirs restant. Cela

représente les concurrents à dos de chameau à la ligne de départ. Chaque chameau se déplace d'1D6 cases à chaque tour. Pour chaque concurrent lancez 1D6 à chaque tour.

La première personne à passer la ligne d'arrivée (fin de section du plateau) est la gagnante ! Le gagnant reçoit un prix de 1D3 x 200 Or pour une performance aussi étonnante.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°97 – Enchère*

Le Guerrier découvre qu'une vente aux enchères a lieu. Il jette un coup d'œil à ce qui est vendu et tout semble assez inutile, tout sauf une seule pièce : une grande statue d'or, incrustée de bijoux. Il décide d'attendre que les enchères commencent. Lorsque la statue est présentée, il est surpris qu'elle ait été décrite comme un faux, alors que le Guerrier est sûr que c'est une vraie statue en or. Le Guerrier peut, s'il le souhaite, enchérir pour cette pièce, sachant qu'il pourrait la vendre pour une fortune. S'il le fait, lancez 1D6 pour le nombre de personnes qui enchérissent pour lui (représentez-les avec des figurines si vous le souhaitez). L'enchère commence à 100 Or. Ce tour et les tours suivants lancez 1D6 pour les enchérisseurs. Sur un 4-6, ils augmentent l'enchère de 50 Or. Sur un 1-3, ils décident que cela ne vaut pas la peine et cessent d'enchérir. Pour que le Guerrier finisse par gagner l'enchère, il doit augmenter l'enchère de 50 Or à la fin de chaque tour également (il enchérit aussi !). Lorsque tous les autres enchérisseurs ont abandonné, le Guerrier peut acheter la statue pour l'or qui il a renchéri. Lorsque le Guerrier a la statue, lancez 1D6. Sur un 1, c'était un faux et personne ne l'achètera. Sur tout autre numéro, il peut le vendre pour 1D6 x 300 Gold.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°98 – La fièvre de l'or*

La folie semble être au-dessus de la ville aujourd'hui. Tout le monde court dans tous les sens avec des bûches et des seaux. Le Guerrier parvient à arrêter une personne et lui demande ce qui se passe. Ce dernier s'écrie : « Il y a de l'or dans les falaises ! » pointant son doigt vers les falaises près de la ville. « Les gens trouvent de l'or tout autour de la falaise, et je compte bien en profiter ! » Puis il s'enfuit. Si le guerrier souhaite essayer de creuser pour obtenir de l'or, lancer 1D6 :

- 1-2 : Il est attaqué par 2D6 squelettes dans les falaises ! Combattez.
- 3 : Il trouve 1D3 x 100 Or
- 4-5 : Il trouve 1D6 x 100 Or
- 6 : Il trouve 2D6 x 100 Or

### *Évènements des cités pharaoniques – N°99 – Journée tranquille*

Rien ne se passe.

### *Évènements des cités pharaoniques – N°100 – La légende de Settra*

Le Guerrier remarque un vieil homme bredouillant des choses inintelligibles. On le bouscule et on lui dit de se taire. Le Guerrier s'approche de l'homme et tente de lui demander de quoi il parle. Le guerrier ne comprend rien au charabia du vieil homme jusqu'à ce qu'un mot se dénote : « Settra ». Le vieil homme donne alors une vieille carte suintante dans la main du guerrier, sans doute une carte en peau de cheval dont le cuir commence à s'abîmer. Le vieil homme semble très heureux de s'en débarrasser et court dans la foule. En regardant la carte, le Guerrier en déduit qu'il s'agit d'une carte de la Pyramide de Settra, ou du moins d'une carte d'une dans laquelle il a vécu il y a quelque temps. Il le sait parce que le symbole de Settra est au-dessus de la destination inscrite sur le cuir.

À partir de maintenant, au lieu de poursuivre une quête normale, le Guerrier et tous les Guerriers qui l'accompagnent peuvent s'aventurer dans cette pyramide et essayer de piller ses richesses, une seule fois bien sûr !

Traitez la pyramide de Settra comme une aventure normale, sauf avec les changements suivants.

Utilisez toutes les cartes pyramides disponibles, y compris les salles d'objectives (Settra n'utilise que les plus grandes pyramides !).

Chaque fois qu'une salle d'objective est utilisée, placez une porte de l'autre côté de la salle, afin que les guerriers puissent continuer à la suivante. Traitez les salles objectives comme normales, mais après avoir placé tous les autres Monstres lancez 1D6. Sur 5-6 Settra est dans la salle. Placez-le au fond de la salle, hors de portée des combats rapproché. En jeu, Settra se déplace vers le guerrier le plus proche et l'attaque.

Évidemment, Settra ne peut être trouvé qu'une seule fois, mais le reste de la pyramide peut être exploré. Si Settra est vaincu, les Guerriers reçoivent 1 Carte au Trésor de la Salle objective chacun (pas une carte supplémentaire pour la salle cependant !).

### Settra

Settra, surtout connu pour sa bataille victorieuse contre Nagash dans l'année impériale de -40, est sans aucun doute la momie la plus puissante de toute l'histoire des morts-vivants. Le tout premier Roi des tombes. Settra a acquis une force à un niveau incroyable. Une armée de morts-vivants à son commandement, il fauche toute vie en Nehekhara et ravage les mers avec sa flotte de morts-vivants. Bien que Khemri soit son principal domaine d'opérations, il passe beaucoup de temps à Nehekhara, préférant être entouré de ses pairs.

Settra	
PV :	90
Mouvement :	4
Combat :	7
Tir :	-
Force :	6
Endurance :	6(12)
Armure :	6
Initiative :	5
Attaque :	5
Dommages :	6D6
Or :	7000

Combat ennemie	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Settra	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

### Profil Settra :

Armé d'un fléau de crânes, Armé d'un bâton d'Osiris, Armé de la couronne de Settra, Régénération 4D6, Terreur 15, Pourriture 3D6.

### Bâton d'Osiris



Le Bâton d'Osiris est utilisé une fois à chaque phase de Monstres, après le lancement des sorts. Il projette une lumière blanche aveuglante sur un guerrier aléatoire dans la ligne de vue de Settra. Le Guerrier peut essayer d'esquiver dans un carré adjacent s'il en existe un. Pour esquiver, lancez 1D6 et ajoutez l'Initiative du Guerrier. Si le résultat est 12 ou plus, le guerrier a esquivé l'explosion et est placé dans un carré adjacent de son choix. Si l'esquive échoue, l'explosion inflige 1D3 x 10 blessures.

### **Fléau de crânes**

Le fléau de crânes est une arme magique ancienne fabriquée à partir des crânes des ennemis tombés. En plus d'agir comme une arme normale, les mâchoires du crâne mordent la victime. Si le lancer de pour toucher est un 5-6, le fléau arrache des morceaux de chair, provoquant 2D6 dégâts supplémentaires.

### **La couronne de Settra**

La couronne de Settra a le contrôle suprême sur tous les monstres morts-vivants dans la pyramide. Si les PV de Settra tombent à 30 ou moins, tous les morts-vivants en combat se retourneront et combattront les guerriers attaquant Settra, si possible, et continueront de le faire jusqu'à ce que les blessures de Settra atteignent 30 ou plus. En outre, la couronne de Settra (fabriquée de sa propre main), est la source de son immortalité, ou tout du moins de non mort. La Couronne ne peut pas être enlevée de la tête de Settra, et si jamais Settra est tué, la Couronne commence instantanément à puiser l'essences de morts-vivants de la zone environnante, reconstituant la force vitale de Settra. Lorsque l'absorption est terminée, Settra se lève à nouveau avec tous ses PV. Une fois la bataille terminée, il se lève après 2D6 tours.