

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Traduit de la version anglaise/américaine par Sonoftime et Arartyans

Évènements du désert V1.0

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 du désert – N°1 – *Semaine tranquille* 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements du désert – N°2 – *Sables changeants* 👑

Les Guerriers pensent qu'ils progressent bien alors qu'ils suivent des traces de pas d'un chemin visiblement fréquenté. Après un examen minutieux, ils réalisent qu'ils suivent leurs propres empreintes ! Les Guerriers sont clairement perdus. Ajoutez 1D3 semaines au voyage.

👑 Évènements du désert – N°3 – *Héros morts* 👑

Les Guerriers rencontrent un groupe d'aventuriers morts, les corps déchirés en lambeaux par des vautours affamés. En fouillant les corps, ils trouvent 1D3 trésors Nehekara qu'ils divisent entre eux.

👑 Évènements du désert – N°4 – *Sombre nuage* 👑

Un étrange nuage sombre se déplace à l'horizon. Bien qu'ils tentent de l'éviter, les guerriers se retrouvent rapidement enveloppés par ce dernier. Lancez 1D6 :

- 1 : Les guerriers se retrouvent dans une sorte de tombeau. Placez-les sur une section aléatoire de donjon. Placez ensuite 1D6 sections de plateau de part et d'autre de l'endroit où se trouve les guerriers. Au bout de ces chemins se trouve la sortie du tombeau.
- 2 : Les guerriers se retrouvent à l'entrée d'une pyramide.
- 3-4 : Rien ne se passe et le nuage suit son chemin.
- 6 : Les guerriers découvrent qu'ils se trouvent dans la ville ciblée.

👑 Évènements du désert – N°5 – *Loups* 👑

Au cours de la semaine, les guerriers remarquent un groupe de loups du désert qui les suit. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Les loups attaquent sans prévenir. Lancez 5D6 pour déterminer le nombre de loups qui attaquent, puis lancez 1D6 pour chaque guerrier et additionnez-les. Soustrayez le montant des guerriers du nombre de loups. La différence est le nombre de blessures que chaque guerrier reçoit lors de la bataille avant que les loups ne battent en retraite.

- 3-4 : Les loups se faufilent dans le camp pendant que les guerriers ainsi que le guerrier de garde dorment. Ils repartent avec 1D3 rations, volées à chaque guerrier.
- 5-6 : Les loups se désintéressent des Guerriers et repartent sans incident.

👑 Évènements du désert – N°6 – Oasis 👑

Les Guerriers tombent sur une oasis isolée. Ici, ils peuvent se reposer et complètement guérir de leurs blessures.

👑 Évènements du désert – N°7 – Dolines 👑

Les guerriers décident de se reposer un moment après avoir franchi une dune. Soudain, le sol cède en dessous d'eux. Ils tombent dans un couloir mais peuvent en sortir s'ils possèdent une corde. Si personne n'a de corde, ils doivent jouer une aventure en utilisant 1D6+2 cartes Donjon, la dernière carte étant un chemin vers la surface. Si et quand les guerriers quittent le donjon, leur voyage prendra 2 semaines de plus.

👑 Évènements du désert – N°8 – Piliers 👑

Les Guerriers rencontrent un cercle de piliers avec un autel au milieu, certainement en l'honneur d'un dieu quelconque. Chacun peut, s'il le souhaite, essayer de prier son Dieu, en lançant 1D6 :

- 1 : Le Dieu est mécontent des divagations du guerrier et celui-ci perd 1 PV de manière permanente.
- 2 : Seul un rire profond peut être entendu venant du ciel.
- 3-5 : Rien ne se passe.
- 6 : Le Dieu est satisfait de ce que dit le guerrier et lui accorde 1 PV de façon permanente.

👑 Évènements du désert – N°9 – Bottes usées 👑

Les vieilles bottes d'un guerrier, déterminé aléatoirement, commencent à lui donner des ampoules douloureuses. Il subit 1D2 dégâts sans modificateurs pour cette semaine et pour chaque semaine de voyage restantes.

👑 Évènements du désert – N°10 – Mendiant 👑

Les guerriers croisent un mendiant en train de dessiner quelque chose dans le sable avec sa canne. Les Guerriers se rendent compte qu'il s'agit de l'aménagement d'une grande pièce. L'un des Guerriers le griffonne sur un bout de parchemin. Lorsque ce Guerrier entre dans une salle objective, lancez 1D6. Sur un 6 c'est la même pièce que celle qu'il a sur le parchemin. Une fois les Monstres tués, le Guerrier peut suivre la carte et trouver une Carte Trésor de Salle Objective pour lui-même.

👤 Évènements du désert – N°11 – *Semaine tranquille* 👤

Rien ne se passe.

👤 Évènements du désert – N°12 – *Statuts D'anubis* 👤

Les guerriers arrivent devant deux imposantes statues d'Anubis qui, selon eux, marquent l'existence d'une ville d'Anubis à proximité. Les Guerriers peuvent soit contourner cette zone, ajoutant 2 semaines au temps de trajet, soit continuer. S'ils continuent, lancez 1 D6. Sur un 1, les guerriers rencontrent un groupe de guerriers d'Anubis patrouillant dans la zone. Menez une bataille contre 1D6 + 2 guerriers d'Anubis, 1 Champion d'Anubis et 1 Prêtre d'Anubis.

👤 Évènements du désert – N°13 – *Défection* 👤

Un guerrier, sélectionné aléatoirement, est complètement épuisé et tombe à genoux dans le sable. Les autres guerriers se retournent pour le voir tomber face première dans le sable comme s'il renonçait à vivre ! Ils viennent et le remettent sur pied. Avec la bouche sèche, pleine de sable, le guerrier déclare qu'il n'en peut plus ! Un autre guerrier, pris au hasard, en a assez de ces plaintes et le gifle violemment au visage en essayant de le sortir de ses sombres pensées. Lancez 1D6. Sur un 5-6 ça marche et le Guerrier trouve la force d'aller de l'avant. Si cela échoue, les guerriers peuvent lui donner 2 outres d'eau pour que leur ami se sente suffisamment bien pour continuer. S'ils n'ont pas d'outres d'eau, les guerriers sont obligés de le laisser dans le sable pour la charogne. Il est mort et les sables de Nehekhara ont fait une nouvelle victime.

👤 Évènements du désert – N°14 – *Pillards du désert* 👤

Les guerriers devinent ce qui semble être une bande de pillards du désert à cheval devant eux. Si les guerriers sont à cheval, ils peuvent distancer cette bande. Sinon, le groupe d'environ 16 bandits se dirige vers les Guerriers. Ils exigent une carte au trésor aléatoire, y compris des salles Objectives, de chaque guerrier. S'ils refusent ou ne peuvent pas donner aux pillards ce qu'ils veulent, lancez 1D6 :

- 1-5 : Les pillards combattent les Guerriers. Lancez 16D6 pour les pillards puis les dés de dégâts normaux pour chaque guerrier. Additionnez le total des guerriers et soustrayez-le du total des pillards. Divisez ensuite ce résultat entre le nombre de guerriers. C'est le nombre de dégâts que chaque guerrier subit avant que les pillards ne se retire et re partent dans les dunes.

- 6 : Les pillards semblent prêts à attaquer mais sont visiblement inquiets d'un combat avec des guerriers aussi aguerris. Ils tentent de se donner des airs supérieurs et déclarent : « Eh bien, nous vous laisserons partir avec un avertissement cette fois-ci » avant de faire demi-tour et de repartir aussi vite que leurs chevaux le permettent !

👑 Évènements du désert – N°15 à 21 – Tempête de sable 👑

Les Guerriers sont soudainement pris dans une tempête de sable sans issue. Lancez 1D6 :

- 1-2 : La tempête envoie du sable sur les guerriers, coupant leur chair. Ils subissent 3D6 dégâts et doivent ajouter 1D6 semaines pour voyager.
- 3-4 : Les Guerriers perdent le nord dans la tempête, ce qui les amène à se déplacer dans la mauvaise direction. Finalement, la tempête passe, mais ils ont 1D3 semaines de retard.
- 5-6 : Les Guerriers parviennent à traverser la tempête et continuent leur voyage.

👑 Évènements du désert – N°22 – Semaine tranquille 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements du désert – N°23 – Mirages 👑

La chaleur est presque insupportable lorsqu'un guerrier, déterminé au hasard, lève les yeux et voit un grand lac à seulement 100 mètres environ de lui. Il commence à courir en criant "Nous sommes sauvés !" Quand il y arrive enfin, il plonge, mais ce n'est qu'un mirage et il atterrit face la première dans un tas de sable. Il se lève et reprend ses esprits. Peu de temps après cet acte humiliant, il se rend compte qu'il a perdu 1D6 x 50 pièces d'or dans les sables après sa course effrénée.

👑 Évènements du désert – N°24 – Serment de vengeance 👑

Les Guerriers rencontrent un garçon mourant au côté de ses parents décédés et de leur charrette renversée. Un guerrier, déterminé au hasard, s'agenouille et tient le garçon dans ses bras pendant que les autres le regardent.

"Qui vous a fait cela?" » demande le guerrier.

"Une... bête...." gargouille le garçon, tandis que son sang rend le sable cramoisi.

"Vengez... notre... mort !" dit-il rendant son dernier souffle.

À ce moment-là, le guerrier jure de tuer la « bête » qui a fait cela. Dans la prochaine salle Objective, l'un des monstres -aléatoire- sera le tueur de cette famille. Le guerrier tentera par tous les moyens de l'attaquer et ne s'arrêtera que lorsqu'il sera mort. Il obtient +1 en attaque contre lui et ne fuira pas la bataille à moins que la bête ne soit morte.

Évènements du désert – N°25 – Serpent

Un bruit de glissement alerte les guerriers d'un gigantesque serpent se déplaçant derrière eux. Ils doivent affronter cet adversaire redoutable. Continuez à lancer sur cette table jusqu'à ce qu'il soit tué. Le serpent a 25 PV. Lancez 1D6 pour chaque guerrier :

- 1 : Le serpent mord le guerrier, l'empalant avec l'un de ses énormes crocs (le guerrier perd la moitié de ses PV), puis le soulève haut dans les airs et le laisse tomber dans le sable (il subit 1D6 dégâts supplémentaires).
- 2 : La grande queue du Serpent s'écrase sur le Guerrier, le projetant à quinze mètres de haut ! Subissez 2D6 + 4 dégâts de blessures.
- 3 : Le guerrier tranche la peau écailleuse de la créature mais ne parvient pas à lui infliger de dégâts substantiels.
- 4 : Le guerrier poignarde habilement le ventre de la créature. Le Serpent subit 1D6 + Force du Guerrier dégâts.
- 5 : Le guerrier lacère la puissante tête du monstre. Le Serpent subit 2D6 + Force du Guerrier dégâts.
- 6 : Le guerrier attend le bon moment pour attaquer. Soudain alors que le serpent fond sur lui, il saute sur le côté, le poignardant à l'œil. Si le serpent a moins de 12 points de vie, il est instantanément tué. Sinon, le serpent subit 3D6 + Force du guerrier dommages.

Évènements du désert – N°26 – Terre des morts

Les guerriers traversent un ancien champ de bataille. Les squelettes sont presque entièrement recouverts par le sable, leurs corps tordus rappelant de manière effrayante le spectacle macabre de la guerre. Lancez 1D6 :

- 1 : Les guerriers traversent cette zone et voient une silhouette voûtée sur les os des morts. L'appelant, la silhouette se lève lentement et se retourne. Il s'agit d'un prêtre liche ! Il chante ensuite une incantation de sa gorge sèche, soulevant 2D6 squelettes ainsi revenus à la vie. Menez une bataille contre ces adversaires.
- 2 : Les guerriers repèrent un groupe de 2D6 Vautours morts-vivants non loin de la bataille. Si tous les guerriers réussissent un jet d'initiative de 7, ils passent alors inaperçus devant les charognards. Sinon, l'un des guerriers trébuche sur un bouclier posé au sol et crie de surprise ! Les grands rapaces d'outre-tombe entendent cela et attaquent les Guerriers.
- 3 : Les guerriers traversent ce charnier et continuent leur route.
- 4 : Les guerriers trouvent un bouclier intact dans les restes. S'ils le veulent, les guerriers peuvent le récupérer. C'est un bouclier à +1 Endurance.

- 5-6 : Alors qu'ils quittent la zone, un guerrier, pris au hasard, repère quelque chose de brillant. Il vient de trouver un trésor.

👑 Évènements du désert – N°27 – Trahison 👑

Désormais, pour chaque personne amicale rencontrée lors d'un événement de voyage, lancez 1D6. Sur 1-2 il s'agit malheureusement d'un assassin envoyé par l'un des ennemis des guerriers, dont les plans seraient contrariés si les guerriers terminaient leur quête. A ce moment-là, un guerrier aléatoire subit 2D6+4 blessures (aucun modificateur d'armure) avant que l'assassin ne soit tué. L'événement de voyage « amicale » est annulé. Les effets de cet événement « TRAHISON » prennent fin au début de la prochaine aventure ou lorsque les guerriers quittent Nehekara.

👑 Évènements du désert – N°28 – Repaire d'Orgut 👑

Les guerriers s'approchent de falaises rocheuses où ils trouvent une grotte. D'après les objets, les os, les roches ensanglantées et les grandes empreintes de pas, ils réalisent qu'il s'agit d'un repaire d'Orgut. Si les guerriers décident d'enquêter sur le repaire, lancez 1D6 :

- 1-2 : Les guerriers font irruption dans la grotte et trouvent 1D6+2 Orguts s'occupant à diverses tâches. Lorsque les guerriers entrent, ils sont vus instantanément et une bataille s'ensuit. Une fois la bataille gagnée, les guerriers trouvent chacun un trésor.
- 3-4 : Les guerriers découvrent que la grotte est habitée par 1D6 Orguts. Ils dorment actuellement, émettant des reniflements dégoûtants. Les guerriers peuvent essayer de se faufiler autour d'eux s'ils le souhaitent, ou charger en hurlant des cris de guerre, auquel cas combattez les. Les guerriers bénéficient d'une attaque d'embuscade gratuite en raison du fait que les Orguts dormaient. Si les guerriers décident de se faufiler et de prendre le trésor qu'ils peuvent trouver, utilisez une grande section de plateau pour symboliser la grotte, puis placez les Orguts endormis dans des carrés aléatoires. Placez maintenant les guerriers à une extrémité du plateau (entrée de la grotte) et quelque chose qui symbolise le trésor à l'autre extrémité. Les guerriers peuvent désormais tenter de se faufiler au-delà des Orguts jusqu'au trésor et d'en ressortir. Pour chaque case traversée par un guerrier, lancez 2D6. Si l'un des jets est double, il a été trop bruyant et a alerté les Orguts, qui hurlent de colère et combattent les intrus. Recevez maintenant le trésor après la bataille, comme d'habitude. Si un Guerrier a atteint le trésor sans alerter les Orguts, lancez 1D6 sur le tableau suivant. Chaque guerrier peut tenter la traversée silencieuse.
 - 1-2 : 1D6 x 100 Or.
 - 3-5 : Carte Trésor.
 - 6 : 1 carte de trésor des salles objectives.
- 5-6 : La grotte est inoccupée, mais les guerriers trouvent chacun 1D6 outres d'eau accrochées autour des murs.

👑 Évènements du désert – N°29 – Caravane de passage 👑

Les guerriers croisent une caravane voyageant dans la direction opposée. Les guerriers peuvent l'éviter ou aller à sa rencontre. S'ils décident d'aller à sa rencontre rencontrer, lancez 1 D6 :

- 1 : Alors que la caravane s'approche, les guerriers voient que tous ceux qui s'y trouvent sont cagoulés et portent de longues capes épaisses. Ils trouvent cela très étrange compte tenu de la chaleur environnante. Lorsque ces personnes s'approchent à quelques mètres des Guerriers, ils relèvent la tête et jettent leurs capes, dévoilant ainsi qu'ils sont des assassins de Nehekhara ! Il y a 5D6 assassins. Lancez les dés de dommage + Force pour chaque guerrier, additionnez-les ensemble et soustrayez le nombre total d'assassins. Le reste correspond au nombre de dégâts sans modificateur que chaque guerrier subit lors du combat avant qu'il ne soit gagné.
- 2-3 : À l'approche de la caravane. Les guerriers voient que les visages des occupants sont tachés et bleus. Soudain, les guerriers réalisent que la caravane doit être atteinte de la peste de Blochcan. Ils fuient rapidement, ajoutant une semaine au voyage. Chaque guerrier doit également lancer 1D6. Sur un 1-2, il s'est approché trop près de la caravane et a également contracté la peste. Tout guerrier atteint de la peste a -1 pour toucher et -10 PV total. La peste n'est cependant que temporaire et peut être soignée dans la Cité d'un Pharaon pour 500 pièces d'or.
- 4-6 : À l'approche des guerriers, ils voient qu'il s'agit d'une caravane de commerçants. N'importe lequel des guerriers peut échanger ou acheter les objets suivants. Pour faire commerce, le guerrier doit échanger un trésor d'une valeur égale ou supérieure à celle de l'objet recherché.
 - 1D6 outres d'eau => 100 pièces d'or chacune
 - 1D6 Provisions => 70 pièces d'or chacun
 - 1D6 Bandages => 50 pièces d'or chacun
 - Bouclier => 300 pièces d'or
 - 1D3 Potions de guérison => 100 pièces d'or chacune

Évènements du désert – N°30 – Encerclés par les dragons

La chaleur s'abat sur les Guerriers comme un tambour battant. Un cri assourdissant se fait entendre et ils lèvent les yeux pour voir 1D6 dragons voler au-dessus d'eux. Il n'y a aucune cachette autour, ils n'ont donc d'autre choix que de continuer leur chemin. Les heures passent et les guerriers commencent à penser qu'ils ont peut-être juste eu une hallucination, lorsqu'un autre cri se fait entendre et que les dragons fondent sur eux. Les dragons crachent des torrents de flammes sur les guerriers. Lancez 2D6 pour chaque dragon. Additionnez ce score et soustrayez le total des niveaux des guerriers. Le reste correspond au nombre de blessures infligées à chaque Guerrier. Si un guerrier tombe inconscient, lancez 1D6. Sur un 1, avant qu'il puisse être guéri, le dragon s'abat sur lui et l'arrache du sable. Haut dans les cieux, les Dragons jouent avec le Guerrier. Son corps est lacéré, broyé et finalement déchiqueté. Des morceaux de lui tombent autour de ses compagnons, jonchant le sol de morceaux de corps. Lors des prochains hasards de voyage, lancez 1D6. Sur un 1-2 les Dragons ont suivi les Guerriers et cet événement se rajoute au nouveau. Recommencez cet événement à chaque hasard de voyage jusqu'à ce qu'un 3-6 soit obtenu, auquel cas les Dragons perdent tout intérêt pour le groupe.

Évènements du désert – N°31 – Statues de grès

Des sculptures géantes en grès sont visibles loin à l'horizon et suscitent déjà l'intérêt des guerriers avant même d'y être. Lorsqu'ils les atteignent, ils découvrent qu'il s'agit de sculptures de grands pharaons du passé. Ils n'ont aucune idée de ce qu'ils font au milieu de nulle part mais ressentent un sentiment étrange à leur égard. Il est temps d'installer le camp. Si les guerriers décident d'installer leur camp ici, lancez 1D6 :

- 1-2 : Les rêves des Guerriers sont remplis d'horribles cauchemars d'une époque révolue dans le royaume de Nehekharra, de démons et de torture, de peste et d'esclavage.
- 3-5 : L'essence magique des statues soigne les guerriers de 2D6 blessures chacun.
- 6 : L'essence magique des statues guérit la totalité des blessures des guerriers. Ils reçoivent également 1 PV supplémentaire de façon permanente.

Évènements du désert – N°32 – Vague de chaleur

Les Guerriers ont la malchance d'être pris dans une canicule. C'est une condition très difficile, d'autant qu'à Nehekharra, elles peuvent être encore plus mortelles que partout ailleurs. Lancez 1D3 pour chaque guerrier. C'est le nombre de points de vie de base qu'il perd de façon permanente à cause des puissants rayons du soleil. Pour chaque outre d'eau utilisée, un guerrier peut annuler la perte d'un PV.

Évènements du désert – N°33 – Semaine tranquille

Rien ne se passe.

Évènements du désert – N°34 – Vautours

Les guerriers voient qu'il y a des tas de vautours qui se rassemblent sur le sol où ils se dirigent. Les Guerriers, intrigué, partent enquêter. En s'approchant des vautours qui se chamaillent, ils aperçoivent une multitude de cadavres recouvrant le sable. La moitié d'entre eux semblent être des soldats humains et l'autre moitié des Orguts. Les vautours se battent pour chaque morceau de viande, mais se déplacent au fur et à mesure que les guerriers marchent parmi eux. Puis ils entendent un murmure venant de l'un des corps, il semble qu'il soit encore vivant. Lancez 1D6. Sur 1-3, le survivant est un Orgut, allez dans la section Orgut. Sur un 4-6, le survivant est un soldat humain, rendez-vous dans la section Humain.

- ORGUT :

Les guerriers voient une lance sortie du ventre de l'Orgut et diverses entailles sur son corps. Son œil s'ouvre lentement à mesure qu'ils se rapprochent de lui. Puis, dans une forme brute de langage humain, il déclare : " VOUS... LES PETITS... VOUS ÊTES FAIBLES... NOUS SOMMES FORTS..... NOUS ALLONS... VOUS ÉCRASER TOUS. VOULEZ " sur ces mots, il peine à soulever son énorme masse reposant sur ses pieds. Les Guerriers sont époustouffés devant une telle prouesse, compte tenu de l'énorme quantité de blessures reçues. Il réussit un

coup lent et inutile sur les Guerriers avant de tomber au sol mort dans un bruit sourd très fort. Les guerriers fouillent le champ de bataille et trouvent chacun 1D3 outres d'eau.

- HUMAIN :

Les guerriers voient qu'il y a un soldat blessé entassé sur un tas de corps. Ils tentent de le réconforter mais ses blessures sont mortelles. Il parvient à parler, seulement pendant un instant, « Il n'y a pas d'ennemi plus cruel que... l'Orgut... rappelez-vous... ceci ». Avant de mourir, il remet un trésor dans la main d'un guerrier au hasard "Tuez-les... avec ça !! » balbutie-t-il dans son dernier souffle. Les guerriers fouillent le champ de bataille et trouvent chacun 1D3 outres d'eau.

Évènements du désert – N°35 – *Ville abandonnée*

Les Guerriers s'approchent des portes d'une grande ville. Après un rapide coup d'œil, il apparaît évident que la ville est abandonnée depuis de nombreuses années. S'ils approfondissent leurs recherches, lancez 1D6 :

- 1-2 : Les Guerriers font irruption sur un groupe de monstres qui utilisent la ville comme abri contre le soleil. Une bataille s'ensuit. Lancez un dé sur la table des monstres appropriée. Après la bataille, les guerriers peuvent se reposer dans la ville et récupérer 2D6 PV.
- 3-4 : Les guerriers ne trouvent rien d'intéressant, mais peuvent se reposer dans la ville et récupérer 2D6 PV.
- 5-6 : Après une recherche approfondie, les Guerriers trouvent 1 trésor.

Évènements du désert – N°36 – *Statue ensablée*

Les Guerriers voient une grande statue dans le sable. Elle s'élève de plusieurs mètres dans les airs et représente un homme corpulent. Il est fait de marbre et sombre dans le sable jusqu'à la taille. Il y a une grande fissure au niveau du ventre de la statue, ce qui montre clairement qu'elle n'est pas solide. Un guerrier peut mettre sa main dans la cavité par curiosité. Si l'un des guerriers fait cela, lancez 1D6. Un seul Guerrier peut le faire à chaque fois que cet événement est lancé.

- 1 : Le guerrier met prudemment sa main dans le trou et commence à tâter les alentours. Il continue jusqu'à y mettre tout son bras, jusqu'à l'épaule. Quand tout d'un coup, le guerrier hurle de douleur, son bras est englouti dans la gueule d'une créature. Le guerrier, à moitié sous le choc, alors que les dents acérées du monstre déchirent la partie supérieure de son bras, se débat comme un diable pour récupérer son membre. Lancer 1D6 et ajouter la Force du guerrier. Puis lancez 1D6 et ajoutez la Force de la créature, qui est de 8. Si le score du Guerrier est plus élevé, il parvient à retirer son bras, mais subit 2D6 blessures dans le processus. Si le score de la créature est égal ou supérieur à celui du guerrier, alors son bras a été arraché ! Il recule de douleur, le sang jaillissant de son moignon. Les autres guerriers finissent par arrêter l'hémorragie, mais il subit 2D6 blessures sans modificateur et n'a plus qu'un seul bras. Tant que le guerrier n'a qu'un seul bras, il est à -1 pour toucher, il ne peut pas utiliser de bouclier ni d'arme à deux mains et ne peut pas tenir la lanterne. Rendez-vous dans un atelier de remplacement de Nehekhara en ville pour voir s'ils ont des membres de rechange !
- 2-3 : Le guerrier tend la main mais ne trouve rien.

- 4-5 : Le guerrier tend la main pour trouver 1D3 outres d'eau. Certainement oublié, elles ont dû être placées ici par des voyageurs, pensant que ce serait un endroit frais pour garder leur eau pendant qu'ils campaient.
- 6 : Le guerrier tend la main avec précaution et sent quelque chose à l'intérieur. En la saisissant, il en sort un trésor.

💡 Évènements du désert – N°37 – *Petite pyramide* 💡

Les guerriers arrivent devant une petite pyramide. Les guerriers peuvent entrer dans la pyramide s'ils le souhaitent et commencer une aventure normale, seulement avec la moitié du nombre de cartes Pyramide.

💡 Évènements du désert – N°38 – *Cité maudite* 💡

Les guerriers voient une grande cité à l'horizon et pensent que leur voyage touche à sa fin. En s'approchant, ils aperçoivent un curieux nuage noir au-dessus de la ville. Très vite, ils sont suffisamment proches pour être repérés par les guetteurs de la ville et peu de temps après, un groupe de quatre gardes à cheval vient les saluer. Les gardes expliquent aux guerriers que le palais de la ville est frappé par une puissante malédiction qui provoque une peste mortelle chez tous les habitants de la ville. C'est l'œuvre d'un puissant sorcier qui se trouve dans une petite pyramide à l'est. Ils supplient les guerriers de les aider car ils sont tous trop faibles à cause de la maladie. Ils croient qu'en tuant le sorcier, la malédiction sera annulée.

Si les Guerriers acceptent, ils se précipitent vers la Pyramide, à seulement quelques jours de voyage. Jouez une aventure normale seulement avec la moitié du nombre normal de cartes Pyramide. Une fois que les guerriers arrivent dans la salle objective, ils rencontrent le sorcier responsable de la peste. Combattez avec le nombre habituel de créatures dans la salle objectif ainsi que le sorcier qui est un champion nécromancien.

Une fois la tâche terminée, les guerriers retournent vers la ville, qui n'est désormais plus sous le joug de la malédiction. Le Pharaon les récompense chacun avec 3D6 x 100 pièces d'or et un Trésor chacun. Bien que la population soit désormais en bonne santé, la plupart des vivres sont toujours contaminés, les Guerriers décident donc de continuer leur chemin vers leur destination d'origine après avoir dormi une nuit dans le palais et récupéré de 2D6 blessures.

💡 Évènements du désert – N°39 – *Du sable... encore et toujours du sable...* 💡

Un guerrier pris au hasard commence à devenir légèrement fou à cause du sable omniprésent. Du sable dans ses bottes, dans ses yeux, dans son pantalon et partout ailleurs ! Les autres guerriers croient qu'il délire légèrement à cause de la chaleur, alors qu'il commence à grommeler, soi-disant qu'un jour il détruira chaque maudit grain de sable et commence à rire tout seul de façon frénétique. Si ce guerrier, fou, n'arrive pas dans une ville dans les 2 prochaines semaines, il reste en délire pendant toute la prochaine aventure, continuant à maudire le sable de façon inintelligible pour le groupe. Dans cet état, s'il obtient un 1 pour toucher, il attaquera immédiatement un guerrier adjacent, le croyant être un méchant bonhomme de sable se faufilant dans ses vêtements !

🌞 Évènements du désert – N°40 – Tour de garde 🌞

L'un des guerriers (déterminé aléatoirement) veille sur les autres pendant leur sommeil. Lancez 1D6 :

- 1 : Le guerrier s'endort à son poste et le groupe est attaqué par des monstres errants ! Tous les monstres ont Embuscade puisque les Guerriers sont surpris dans leur sommeil. Lancez une fois sur la table Monstre appropriée.
- 2 : Le guerrier s'endort à son poste et une tempête de sable éclate dans la nuit. Les Guerriers sont si fatigués qu'ils ne s'aperçoivent de rien, mais lorsqu'ils se réveillent, ils découvrent qu'un de leurs objets est perdu, enfoui à jamais dans le sable. Chaque guerrier doit perdre 1 objet aléatoire.
- 3 : Un puissant vent trouble le silence nocturne dans un bruit perçant. Malgré le sifflement continu du vent, le guerrier remarque au dernier moment un assassin de Nehekara juste avant que ce dernier passe un mince cordon métallique autour du cou du guerrier et ne le serre. Suffoquant, le guerrier tente de se débarrasser de l'assassin. Il doit lancer 1D6 et ajouter sa Force. Sur un 9 ou plus, il a repoussé l'agresseur et l'assassin s'enfuit dans la nuit, sinon continuez à lire. N'oubliez pas qu'un 6 est un succès automatique.

Pour chaque tour que le guerrier passe à se débattre sans repousser l'assassin, il perd 1 endurance. (C'est seulement pour montrer combien de temps il peut rester sans air. Il ne perd en réalité aucune endurance.) Si l'endurance du guerrier atteint 0, il asphyxie et meurt.

S'il n'y a aucun moyen pour le guerrier de réussir le test ou s'il le souhaite, il peut, au lieu de repousser l'assaillant, essayer de réveiller un autre guerrier en lançant 1D6 :

- 1-4 : Le guerrier échoue, le vent noyant ses appels étouffés.
- 5-6 : Le guerrier parvient à lancer du sable sur le visage d'un guerrier au hasard, qui se réveille et, au tour suivant, peut repousser l'assaillant qui s'enfuit ensuite dans la nuit.
- 4-5 : Rien ne se passe.
- 6 : Le guerrier reçoit la visite fantomatique d'une personne, qui lui est cher, morte depuis longtemps. Elle lui dit qu'elle observe toutes ses actions et qu'il doit continuer sur cette voie, à réparer les torts et à renvoyer le mal d'où il vient. Le Guerrier se précipite vers elle mais elle se dissipe à son contact. "Au revoir <nom de Guerriers>, continue le combat." résonne dans ses oreilles. De cette visite, le guerrier se ragaillardit. Il gagne 1 point de chance qui ne se régénère pas une fois utilisé.

🌞 Évènements du désert – N°41 – Garde du corps 🌞

Les Guerriers rencontrent un homme voyageant seul. Il a la peau foncée et l'épais cimenterre à ses côtés leur indique qu'il est un combattant. Il parle avec un fort accent, dont les Guerriers n'arrivent pas à deviner l'origine. Il leur explique qu'il est un garde du corps au chômage qui a désespérément besoin d'un emploi. Il se tiendra aux côtés de tout Guerrier qui lui paiera 400*Niveau du guerrier pièces d'or pour une aventure. Il continue en disant que tout ce qu'il obtiendra de l'aventure ira à son employeur se contentant uniquement de son paiement. Si personne ne veut de lui, il repart seul dans les dunes.

Si un guerrier accepte son offre, le garde du corps se tiendra toujours (s'il le peut) aux côtés du guerrier. Ses statistiques sont les suivantes.

- Nom : <Table de noms>
- Pv : 30
- Mouvement : 4
- Combat : 6
- Compétence de tir : 3+
- Force : 4
- Endurance : 5(9)
- Armure : 4
- Initiative : 5
- Attaques : 2
- Dommages : 2D6
- Volonté : 5
- Chance : 1
- Blocage : 3+
- Équipement :
 - 1D6 Provisions
 - 1D6 outres d'eau
 - 1D6 bandage
 - Arme :
 - Cimeterre, causant 1D6 +3 blessures. Les monstres sont à -1 pour frapper le garde du corps alors qu'il brandit le Cimeterre.
 - Armure
 - Armure lourde (+3 armure, -1 Mvt)
 - Casque Ouvert (+1 armure)

L'employeur du garde du corps le contrôle. Il est, à tous autres égards, classé comme un Guerrier (par exemple, ajoutez un pion pour lui, soumis aux tirs de projectiles, représenté par une figurine sur le plateau, etc.). Le garde du corps compte comme étant un guerrier supplémentaire lors du calcul du nombre de monstres dans un combat. Lorsque vous placez des monstres, placez-les comme vous le feriez normalement, les monstres pouvant également combattre le garde du corps.

Si le garde du corps n'a pas reçu son paiement en fin d'aventure, il donnera au guerrier une autre chance pour se rattraper lors d'une prochaine aventure, même si désormais le guerrier lui devra le double. S'il n'est toujours pas payé, il quitte le groupe.

Dans la ville, le garde du corps ira acheter des provisions, des outres et des bandages. Ensuite, il attendra dans la ville et repartira avec son employeur. Lancez les dés pour les événements de règlement pour lui, tout comme les autres guerriers.

🔦 *Évènements du désert – N°42 – Lueur dans le noir* 🔦

Les guerriers voyagent de nuit lorsqu'ils aperçoivent les lueurs d'un feu au loin. En s'approchant, ils voient des silhouettes humanoïdes qui dansent autour du feu et qui font, vraisemblablement, cuire de la viande à la broche. Les guerriers, affamés à cause de leur voyage, espèrent que ces étrangers accepteront de partager leur nourriture. Lancez 1D6 :

- 1-3 : Lorsque les guerriers s'approchent suffisamment, ils voient que les silhouettes dansant autour du feu sont des guerriers d'Anubis et la viande qu'ils cuisinent est humaine ! Alors que les guerriers commencent à réfléchir à ce qu'ils vont faire, il est déjà trop tard car ils sont sous le vent et les guerriers d'Anubis les ont déjà flairés. Affrontez 2D6 Guerriers d'Anubis. Les guerriers peuvent récupérer un trésor s'il y en a.
- 4-6 : Les étrangers sont effectivement amicaux et accueillent les guerriers dans le camp. Ils mangent tous bien et chaque guerrier récupère 1D6 points de vie. Les Guerriers profitent également d'une nuit complète de sommeil, les tours de gardes étant assuré par le groupe rencontré.

🔦 *Évènements du désert – N°43 – Oasis 2* 🔦

Un sentiment de joie et de soulagement envahit les Guerriers alors qu'ils remarquent ce qui semble être les prémices d'une Oasis au loin. Mais lorsqu'ils s'en approchent, ils voient des éclats de lumière probablement dus à des reflets métalliques. Alors qu'ils se rapprochent encore un peu plus, sur leurs gardes, ils voient un groupe de 2D6 squelettes, le soleil brillant sur leurs boucliers et leurs casques. Ces monstres restent immobiles, peut-être chargés de garder l'oasis des vivants qui ont besoin d'eau. Les guerriers n'ont pas été vus et pourraient contourner l'oasis, mais s'ils le souhaitent, ils peuvent décider d'affronter les squelettes pour profiter des bienfaits que peut procurer cette oasis. Dans ce cas, combattez ces squelettes dont un champion squelette. Une fois qu'ils ont été tués, les Guerriers peuvent se reposer et chacun récupérer 4D6 blessures.

🔦 *Évènements du désert – N°44 – Semaine tranquille* 🔦

Rien ne se passe.

🔦 *Évènements du désert – N°45 – Vers de sable* 🔦

Les Guerriers avancent péniblement à travers ces vastes plaines de sable lorsque le sol cède sous l'un des guerrier (désigné aléatoirement). Ce Guerrier doit lancer 2D6. Si le total est inférieur à son Initiative, alors il a pu sortir assez

vite de la zone ou visiblement le sable s'écoule, et l'événement se termine. Sinon, la gueule d'un grand ver jaillit du sable et engloutit les jambes du guerrier dans sa bouche. Il est soulevé dans les airs par le ver; c'est là le seul moment où les autres guerriers auront la possibilité de le trancher. Ils peuvent utiliser toutes leurs attaques normales ou leurs sorts (faire un dé pour les vents de pouvoir) sur le ver, qui a 3 en combat et 4 en Endurance. Les guerriers ont 1 tour pour faire perdre 12 PV au ver de sable, sinon le ver tire le guerrier profondément dans le sol où l'on ne le reverra plus jamais.

S'ils parviennent à blesser suffisamment le ver, celui-ci libère le guerrier et retourne dans le sol. Le Guerrier, bien que toujours en vie, a les jambes gravement endommagées. Vous subissez 3D6 blessures.

A présent, durant ce voyage à chaque nouvel événement de voyage, lancez 1D6. Sur un 1-2 le ver a suivi les aventuriers. Répétez cet événement et continuez ce processus. S'il est impossible pour le ver de les suivre, il abandonne

Évènements du désert – N°46 – *Rose noire*

Les guerriers remarquent une seule et unique rose noire qui dépasse du sable. Très surpris de leur découverte, considérant le vague horizon stérile parcouru ces derniers jours, l'un des guerriers pense avoir entendu dire que les pétales de cette rose ont des propriétés magiques lorsqu'ils sont consommés. Il y a juste assez de pétales pour chacun des guerriers, et pour chaque guerrier qui en mange un, lancez 1D6 :

- 1 : Le pétale n'affecte pas le guerrier, sauf s'il est un vampire. S'il est un vampire alors le pétale le guéri instantanément ! Il est désormais à nouveau un combattant du même niveau de combat. Il perd tous ses attributs de vampire. Si le guerrier redevient un vampire (à travers un événement), alors ses pouvoirs de vampire sont complètement restaurés, y compris les capacités acquises.
- 2 : Le pétale est insipide jusqu'à ce qu'il soit avalé. C'est alors qu'il commence à brûler le guerrier de l'intérieur. Il subit 1D6 dégâts sans modificateur.
- 3 : Le pétale soigne le guerrier de 1D6 blessures.
- 4 : Le pétale soigne le guerrier de 2D6 blessures.
- 5 : Le pétale pétille dans la bouche du Guerrier. Cela lui donne +1 en Force pour le reste de l'aventure.
- 6 : Après avoir avalé le pétale, le guerrier se sent plus en forme que jamais. Il gagne +1 en PV, de façon permanente.

Évènements du désert – N°47 – *Cavaliers fantômes*

Les guerriers continuent leur chemin alors que le soleil se couche quand soudain ils aperçoivent une ombre inquiétante tourner au-dessus d'eux, se rapprochant. Il s'agit d'un bataillon de cavalerie de mort-vivants mais ces derniers avancent dans les airs ! Les cavaliers chevauchent juste au-dessus du groupe des guerriers, juste hors de portée, galopant dans les airs en chantant de sombres chansons lugubres. À la fin de la semaine, ils s'envolent dans une direction différente. Toute cette expérience est très décourageante, ce qui fait que tous les guerriers perdent 1 point de chance jusqu'à la prochaine l'aventure.

🌞 Évènements du désert – N°48 – Pigeon voyageur 🌞

Pendant que les guerriers réfléchissent quant au chemin à prendre, un oiseau très fatigué apparaît. Il vole directement dans les bras d'un guerrier pris au hasard, qui retire une note de sa patte. La note dit (lancez 1D6) :

- 1 : La note est endommagée et illisible.
- 2-6 : La note est un défi lancé à ce guerrier dans un duel à mort contre un vieil ennemi. Lors de la prochaine ville, il pourra accepter son offre (quand cela lui convient) et le combattre. Continuez cet événement à la ville. Lancez 1D6 pour voir où se déroule la bataille. Référez-vous ensuite à la section appropriée.
 - 1 : Fosses de boue des esclaves
 - 2-3 : Ruelle déserte
 - 4 : La maison d'un ami
 - 5-6 : Arène

Fosses boueuse des esclaves

Au grand désarroi du guerrier, il s'enfonce péniblement dans la boue pour affronter son ennemi. Une foule d'esclaves se sépare pour que le combat puisse avoir lieu. Lancez 1D6 :

- 1 : Dans la boue, le guerrier est lent et il encaisse de nombreux coups de son ennemi. Prenez 3D6 blessures. Lancez à nouveau avec un modificateur de -1.
- 2 : L'ennemi semble plus rapide dans la boue que le guerrier et ce dernier subit 2D6 blessures causé par les assauts à répétition de son adversaire. Lancez à nouveau.
- 3 : Le bruit du métal qui s'entrechoque résonne dans la fosse tandis que les deux guerriers chevronnés bloquent et attaquent. Lancez à nouveau.
- 4 : Pendant un instant, le guerrier semble avoir le dessus et parvient à frapper son ennemi au visage avec la poignée de son arme. Cela l'étourdit momentanément. Lancez à nouveau avec un modificateur de +1.
- 5 : Le guerrier frappe son ennemi dans le ventre, lui causant une grave blessure. Il se replie en maintenant fermée, au mieux, sa plaie béante. Il ne reste plus qu'à l'achever. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +2. Ce modificateur est permanent.
- 6 : Le guerrier voit une ouverture, il se lance dans une attaque puissante et coupe la tête de son ennemi, qui tombe et s'enfonce dans la boue. Le guerrier y voit une tombe appropriée et quitte la fosse.

Ruelle déserte

Le guerrier entre dans l'allée déserte pour voir son ennemi de l'autre côté. Tous deux connaissent les sanctions en cas de combat dans la ville, mais tous deux sont prêts à en prendre le risque. Lancez 1D6 :

- 1 : Le guerrier trébuche sur un rat, son ennemi en profite pour lui assener un coup violent sur le côté, lui causant 3D6 blessures. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de -1.
- 2 : La forte agitation de la bataille alerte les gardes du Pharaon qui arrivent rapidement et les jettent dans le donjon du palais pour avoir combatus dans la ville (5 jours).
- 3 : La bataille fait rage et aucun des deux camps ne cède devant l'autre. Lancez à nouveau.

- 4 : L'ennemi du guerrier glisse sur l'un des nombreux déchets présents dans cette allée. Ce faisant, il perd momentanément son équilibre et le guerrier saisit sa chance pour lui donner un violent coup de pied au visage, parsemant le sol de dents. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +1.
- 5 : Le Guerrier saute sur une caisse à proximité lorsque son ennemi lui frappe les jambes. Il parvient à faire un saut périlleux évitant ainsi l'attaque et atterrit derrière son ennemi où il le poignarde entre les côtes. L'adversaire lourdement blessé se retourne lentement, quelque peu hébété, prêt à subir le coup de grâce. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +2. Ce modificateur est permanent.
- 6 : Saisissant sa chance, le guerrier tranche la gorge de son adversaire, lui infligeant une profonde coupure. Il tombe à genoux en gargouillant du sang et tombe à plat ventre, mort. Le Guerrier trouve 2D6 x 50 pièces d'or sur le corps puis s'enfuit avant l'arrivée des autorités.

Maison d'un ami

Le guerrier fait irruption dans la maison de son ami et la voit saccagée, son ami étant attaché dans un coin. Au centre de la pièce se tient son vieil ennemi qui lance immédiatement son attaque. Lancez 1D6 :

- 1 : Le guerrier tente d'éviter l'attaque mais est aussitôt bloqué par l'un des meubles, son ennemi ne laisse pas passer sa chance d'infliger de lourds dégâts. Prenez 3D6 blessures. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de -2.
- 2 : Surpris, le guerrier perd la prise sur son arme et celle-ci lui est arrachée des mains. Son ennemi le frappe rapidement alors qu'il tente de la récupérer. Prenez 2D6 blessures. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de -1.
- 3 : Les deux combattants se battent avec une habileté sans pareil à travers toute la maison. Lancez à nouveau sur cette table.
- 4 : Le guerrier réussit à taillader le bras de son ennemi. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +1.
- 5 : Le guerrier donne un coup de coude brusque à son ennemi au visage, le faisant reculer, hébété. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +2.
- 6 : L'ennemi du guerrier glisse en arrière sur une statuette et le guerrier parvient à lui porter un coup d'estoc à la poitrine, lui transperçant le cœur. Il détache ensuite son ami qui lui propose de le loger et subvenir à ses besoins le temps qu'il reste en ville, sans frais bien sûr.

Arène

Le guerrier entre dans l'arène de sable et repère instantanément son ennemi debout au centre. L'arène est déserte, à l'exception de quelques spectateurs. Lancez 1D6 :

- 1 : L'ennemi du Guerrier se jette dans le combat à corps perdu. Emporté par son élan, il rate sa cible et le guerrier s'apprête à l'exécuter aussitôt. Mais alors qu'il est sur le point d'en finir, le guerrier est frappé à l'arrière de la tête par un gros rocher par un spectateur ennuyé. Étourdi, son ennemi le poignarde, touchant cette fois sa cible, infligeant 2D6 blessure. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de -2.
- 2 : Un vent fort se lève, fouettant du sable sur le visage du guerrier, ce dernier manque de réactivité au moment où son ennemi le frappe au front avec la poignée de son arme, infligeant 2D6 blessures. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de -1.
- 3 : Les deux combattants tiennent bon chacun réfléchissant à son prochain mouvement à entreprendre. Lancez à nouveau sur cette table.

- 4 : Le Guerrier envoie du sable au visage de son ennemi et le frappe, lui causant des blessures importantes. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +1.
- 5 : L'un des spectateurs prend le parti du guerrier et jette une pierre sur son ennemi, le frappant à la tête et le faisant tomber au sol. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +2,
- 6 : Le guerrier tranche le cou de son ennemi, sectionnant une artère majeure. La dernière chose que voit le condamné, c'est son propre sang qui coule sur le guerrier. Les spectateurs applaudissent la victoire du guerrier et lui lancent 3D6 x 50 pièces d'or.

🔦 *Évènements du désert* – N°49 – *Monstres errants* 🔦

En marchant péniblement dans le sable, l'un des guerriers trébuche au sommet d'une dune et tombe, culbutant et roulant de l'autre côté. Finalement, il arrête de rouler au pied de la dune. Ce n'est qu'à ce moment-là qu'il lève les yeux et se retrouve entouré de « monstres des salles objectives ! » Lancez les dés pour les monstres de la salle objective et placez le Guerrier au centre. Les autres guerriers qui souhaitent rejoindre la bataille dévalent la pente de la dune et peuvent être placés sur un côté du plateau après que les monstres soient placés. Une fois la bataille gagnée, prenez un Trésor de la Salle Objective et 1D6 Trésors de Nehekhar.

🔦 *Évènements du désert* – N°50 – *Colisée d'entraînement à Nehekhar* 🔦

Les guerriers s'approchent d'une grande forteresse de marbre. Ils sont accueillis dans une grande salle remplie de combattants en formation. Ils sont conduits vers l'entraîneur en chef, un homme bien musclé, qui leur explique que cette forteresse lui appartient et que sa fonction première est de former les gens afin qu'ils puissent survivre aux dures conditions de Nehekhar.

Il existe de nombreux entraîneurs différents ici, aussi bien magicien, archer, combattant... Les guerriers peuvent s'entraîner jusqu'au niveau suivant s'ils le souhaitent, pour le même coût. La formation dure une semaine donc une semaine supplémentaire doit être ajoutée au voyage pour représenter cela. Les guerriers ont également la possibilité de s'entraîner pour acquérir une compétence ou un sort supplémentaire à partir de leur propre liste de compétences ou de sorts. Une seule compétence peut être apprise et seulement si le guerrier ne s'entraîne pas également pendant son séjour en ville. Apprendre une compétence/un sort supplémentaire coûte 1 000 pièces d'or et lancez les dés sur la table appropriée.

🔦 *Évènements du désert* – N°51 – *Tête spectrale* 🔦

Au cœur de la nuit, un grand hurlement se fait entendre et les guerriers se réveillent pour voir l'apparition fantomatique d'une tête coupée hurlant autour du camping à environ deux mètres du sol. Les Guerriers se lèvent rapidement et brandissent leurs armes vers la tête. Ils découvrent vite que leurs armes, même magiques, ne font que passer à travers la tête. Cette dernière continue de voler autour du camp, s'arrêtant de temps en temps pour jeter un œil aux Guerriers avant de continuer. Ils décident qu'il est préférable de faire leurs valises et de partir, mais ils comprennent finalement que la tête les suit. Elle ne les attaque pas du tout, elle se contente de voler autour d'eux en criant. À partir de maintenant, avant qu'un événement ne soit lancé, lancez 1D6. Sur un 1-4 la tête reste auprès des Guerriers. Sur un 5-6, la tête hurle dans la nuit pour ne plus jamais être revue. Tant que la tête est avec les

guerriers, tous les événements impliquant des personnes amicales envers les guerriers ne peuvent pas être utilisés car ils courent terrorisés à la vue de la tête, tandis qu'elle se moque du malheur des guerriers.

Si la tête est toujours avec les guerriers lorsqu'ils entrent dans une ville, la tête suivra un guerrier aléatoire qui est immédiatement expulsé de la ville pour attendre ses camarades guerriers, sa seule compagnie étant la tête volante qui hurle et le nargue. Lors de chaque semaine à attendre le reste du groupe, le guerrier expulsé peut lancer 1D6 pour voir si la tête reste avec lui ou si elle repart harceler d'autre malheureux voyageurs.

Si la tête suit les guerriers dans une pyramide, elle agit comme toujours, effrayant toutes les personnes amicales ou emportant tout objets bénéfiques lors des événements de donjon les rendant ainsi inutilisable. À la fin de chaque tour où les guerriers ne sont pas impliqués dans un combat (la tête apprécie un bon combat), lancez 1D6 sur un 6, la tête fantomatique s'envole dans le couloir pour ne plus jamais être revue.

Évènements du désert – N°52 – *Voyageurs amicaux*

Un groupe de voyageurs se dirigent vers les guerriers. Ils finissent par se rencontrer et échanger avec les guerriers. Ils prétendent avoir trouvé un trésor sur des hommes tués il y a quelque temps et n'en ont aucune utilité. Piochez 1D3 cartes Trésor pour voir de quoi il s'agit. Ils disent aux Guerriers qu'ils les échangeront chacun des trésors contre 1D6 outres d'eau. Une fois l'échange terminé, les guerriers reprennent la route.

Évènements du désert – N°53 – *Bataille*

Les guerriers s'arrêtent au bord d'une falaise escarpée en-dessous de laquelle se trouve une grande vallée sablonneuse. Il semble qu'ils soient arrivés juste à temps pour voir le début d'une bataille impressionnante. D'un côté, des chevaliers sur leur monture lourdement armés chargent, menant des groupes de soldats dans la bataille. De l'autre côté se trouvent une marée d'Orguts déferlant sur les chevaliers à une vitesse impressionnante compte tenu de leur taille et de leur condition physique. Bientôt, les deux armées se heurtent et l'effusion de sang commence. C'est maintenant que les Guerriers doivent décider s'ils souhaitent entrer dans le combat, ou le contourner en ajoutant 2 semaines de voyage. S'ils décident de rejoindre la bataille, ils descendent rapidement la falaise et la rejoignent, apportant un nouvel espoir aux combattants humains. Lancez 1D6 pour chaque guerrier :

- 1 : Le guerrier saute entre un soldat blessé et un Orgut, ne voyant pas le deuxième Orgut derrière lui qui lui claque le dos avec son gourdin à pointes. Empalé par la pointe, il est élevé dans les airs, son sang coulant de la blessure mortelle. L'autre Orgut rit et balance son gourdin à pointes directement sur la tête du guerrier, l'empalant avec la pointe et l'arrachant de son corps avec son simple élan. Le guerrier est bel et bien mort.
- 2 : En affrontant quatre Orguts à la fois, le guerrier mène un combat courageux. Malheureusement, il glisse dans le sable taché de sang et est matraqué à plusieurs reprises par les Orguts qui finissent par croire qu'il est mort (ce qui pourrait bien être le cas) et continuent le combat ailleurs. Subissez 6D6 blessures.
- 3 : Le guerrier esquive, esquive et avance, tuant de nombreux ennemis, mais non sans subir quelques dégâts. Prenez 3D6 blessures.
- 4 : L'arme du guerrier est couverte du sang de ses ennemis, alors qu'il lacère, écrase et se fraye un chemin à travers les rangs ennemis.
- 5 : Le guerrier se jette tête baissée dans la mêlée et terrasse de nombreux adversaires augmentant considérablement les chances de victoire. Les soldats voient en lui un grand héros !

- 6 : Le guerrier saute du milieu de la falaise sur le dos d'un énorme Orgut et lui tranche rapidement la gorge. Sautant de son ennemi mort, il avance tel un tourbillon mortel, déchirant tous les rangs d'ennemis à sa portée. Enfin, trempé dans le sang des ennemis, il aperçoit un Orgut sortant du lot, un chef Orgut commandant ses troupes. Saisissant sa chance, le guerrier se rapproche et lui lance un poignard qui touche sa cible directement dans l'œil, le transperçant ainsi que son cerveau. Le chef tombe emportant avec lui ses précieux commandements. Tous les autres guerriers qui n'ont pas encore lancé de jet sur cette table reçoivent un modificateur de +1.

Une fois que tout le monde a lancé le dé

La bataille se termine finalement. Lancer 1D6, sur un score de 1 à 3, les Orguts ont gagné, forçant toutes les troupes restantes à fuir, y compris les guerriers qui doivent s'écarter de leur chemin, ce qui leur a ajouté 2 semaines de voyage. Sur un résultat de 4 à 6, les armées humaines ont gagné et les guerriers sont acclamés comme des héros. On leur offre des cadeaux pour leur service, lancez 1D6 pour chaque guerrier. Il reçoit :

- 1 : 200 pièces d'or
- 2 : 400 pièces d'or
- 3 : 600 pièces d'or et 1 carte au trésor
- 4 : 800 pièces d'or et 1 carte au trésor
- 5 : 800 pièces d'or et 2 cartes trésor
- 6 : 1D6x100 pièces d'or et 1 trésor de salle objective

👑 Évènements du désert – N°54 – Falaise 👑

Les guerriers s'approchent du bord d'une très haute falaise. Il ne semble pas y avoir d'autre option que de trouver un autre chemin. Ajoutez 3 semaines au temps de trajet.

👑 Évènements du désert – N°55 – Semaine tranquille 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements du désert – N°56 – Lac Noir 👑

Les guerriers fatigués arrivent devant un lac composé d'une épaisse substance noire. L'un des guerriers a entendu parler de lacs éphémères comme celui-ci et on sait qu'ils possèdent des propriétés magiques. Si un guerrier souhaite entrer dans ce lac lancez 1D6 :

- 1 : Le guerrier avance prudemment dans cette boue noire, qui sent plus les égouts qu'autre chose. La substance semble épuiser l'endurance du guerrier. Pour la prochaine aventure, il est à -1 en Endurance.

- 2 : La pâte noire et collante est étrangement chaude et le Guerrier n'apprécie vraiment pas son séjour dedans. Quand il en sort, il n'a ressenti aucun effet à part être entièrement recouvert de cette boue, noire et suintante.
- 3-4 : La substance noire brille d'une aura jaune lorsque le guerrier entre. Il se sent en pleine forme et récupère 2D6 PV.
- 5 : La substance noire tourbillonne autour du Guerrier, comme pour l'analyser. Puis il se sent étrangement plus fort. L'attribut le plus bas dans le profil du guerrier (sans compter les dés de dégâts) est amélioré de 1 pour la prochaine aventure.
- 6 : Le liquide sombre engloutit le guerrier lorsqu'il entre dans le lac. Il se sent plus puissant et gagne +1 en Force pour la prochaine aventure.

🔦 Évènements du désert – N°57 – Sarcophage 🔦

Le soleil laisse peu de répit aux Guerriers alors qu'ils avancent péniblement à travers les terres désolées. Soudain, ils découvrent un sarcophage à moitié enterré richement décoré. Autour du sarcophage se trouvent quatre squelettes. Ont-ils été tués par manque d'eau, ou à cause de ce qui se trouvait ou se trouve dans le sarcophage ? Si les Guerriers le souhaitent, ils peuvent soulever le couvercle. Cela ne leur demande pas beaucoup d'effort, et à l'intérieur se trouve la momie d'un homme. Le sarcophage est rempli de bijoux et la momie porte un casque traditionnel de Nehekhara. Ils attendent un moment ne sachant pas s'il s'agit d'un mort-vivant ou non. Lancez 1 D6 :

- 1 : La Momie fait bien partie des Morts-Vivants et se relève. Malheureusement pour les guerriers, c'est un roi des tombes et il n'est pas impressionné par le fait d'être réveillé par d'imprudents aventuriers. Menez un combat contre un seul roi des tombes.
- 2 : La Momie fait bien partie des Morts-Vivants et se relève. C'est un prêtre liche et attaque les guerriers. Affrontez un prêtre liche.
- 3 : La Momie fait bien partie des Morts-Vivants et se lève. C'est la momie d'un héros. Menez une bataille face à un seul Prince des tombes.
- 4 : La Momie n'est qu'un cadavre. Le sarcophage contient 1 D6 x 100 Or.
- 5 : La Momie n'est qu'un cadavre. Le sarcophage contient 1 carte Trésor
- 6 : La Momie n'est qu'un cadavre. Le sarcophage contient 1D3 cartes Trésor.

🔦 Évènements du désert – N°58 – Puit 🔦

Les Guerriers aperçoivent un monticule de pierre au loin. Ils pensent d'abord que c'est un mirage mais il ne disparaît pas. A mesure qu'ils s'approchent, ils constatent que c'est un puit. Après avoir laissé tomber une pierre, ils découvrent que celui-ci (lancer 1D6) :

- 1-2 : est sec, alors ils passent à autre chose.
- 3-6 : contient de l'eau. Les guerriers gagnent 1D6 outres d'eau avant de ne récupérer que du sable.

🌞 Évènements du désert – N°59 – Ville 🌞

La ville vers laquelle se dirigent les Guerriers est plus proche qu'ils ne le pensaient au départ. Elle se dresse au-dessus d'eux et constitue l'un des sites les plus vaste qu'ils aient jamais vus. Les guerriers se trouvent dans la cité du Pharaon vers laquelle ils faisaient route.

🌞 Évènements du désert – N°60 – Tour mystérieuse 🌞

Au loin, les guerriers peuvent apercevoir une tour, sombre et inquiétante. Cependant, tout signe de vie dans le désert de Nehekhara est le bienvenu. À l'approche du bâtiment, lancer 1D6 :

- 1 : Un éclair vert jaillit d'une fenêtre de la tour, directement sur un guerrier (pris au hasard) qui subit 2D6 blessures modifiées uniquement avec l'armure. Le propriétaire ne souhaite évidemment pas être dérangé. Les guerriers décident qu'il est préférable de contourner la tour et de continuer leur chemin.
- 2-3 : Un guerrier aléatoire se sent soudainement étrange et se transforme en monstre de niveau 1 (lancez sur la table des monstres) pendant 1D3 semaines, ou jusqu'à ce qu'une ville soit trouvée.
- 4-6 : Un groupe de créatures reptiliennes qui ne sont pas reconnues comme les hommes-lézards habituels sortent et saluent les guerriers. Ils affirment que le propriétaire de la tour souhaite les rencontrer. Si les guerriers acceptent l'offre, ils sont escortés jusqu'au bâtiment où ils trouvent des rafraîchissements en abondance, leur permettant de regagner 2D6 points de vie. Cette nuit-là, ils sont accueillis à un banquet par le propriétaire des lieux qui semble être l'un des rares humains de toute la zone. Pendant qu'ils mangent tous de la viande fraîche et boivent le meilleur des vins étrangers, ils s'amusent à un jeu étrange où trois rochers de différentes tailles sont déplacés sur une certaine distance pour déterminer le vainqueur. Une créature, reptilienne, robuste, déplace le rocher de taille moyenne sur une bonne distance mais ensuite un grand homme musclé, un barbare, ramasse le plus gros rocher avec peu de difficulté et le déplace encore plus loin et lance « Maintenant, ramenez mon rocher ». Pendant que les guerriers profitent du divertissement, le propriétaire déclare qu'il est un sorcier et vit à Nehekhara depuis de nombreuses années. Il affirme également qu'il a expérimenté un nouveau type de magie sur des sujets volontaires, il désigne du doigt ses sujets récents dans la pièce qui semblent tous être de puissants guerriers et bel et bien volontaires, mis à part le puissant barbare qui déplace les rochers et ne semble pas vouloir prendre part à ces expérimentations. Les expériences avec cette nouvelle magie peuvent doter le sujet de nouveaux pouvoirs étranges, augmentant ses sens et le rendant plus fort, mais dans certains cas, cela a conduit à une mort douloureuse. Le puissant sorcier offre cet honneur aux guerriers car il est toujours à la recherche de sujets forts « car seuls les plus forts survivent ». N'importe quel guerrier peut accepter son offre, s'il lui fait confiance, et rester pour le traitement. Il faut compter 4 semaines pour celui-ci et pour représenter cela il faut ajouter 4 semaines au temps de trajet. Tout guerrier est invité à rester gratuitement dans la tour jusqu'à ce que tous les guerriers volontaires finissent le traitement.

Sortie

Que les guerriers décident ou pas d'accepter l'offre du sorcier, au moment de partir ils reçoivent chacun 1D6 outres d'eau et 1D3 rations.

En cours de traitement

Tout Guerrier acceptant le traitement est emmené dans la partie inférieure du donjon, sous la tour, et est enchaîné au mur, tout en étant convaincu que c'est pour sa propre sécurité. Puis pendant ces 4 éprouvantes semaines, il aura été mis en pièce, subit de multiples injections de divers produits inconnus, soumis à une mystérieuse magie et soumis à une telle douleur qu'il en deviendra presque fou. Après toutes ces épreuves, il est libéré. Lancez 1D6 pour voir comment il a été modifié : Tous les résultats sont permanents.

- 1 : Le guerrier trébuche et tombe au sol, le traitement étant trop dur pour lui. Peu de temps après, il meurt, l'écume à la bouche et les oreilles remplies de sang. Il est mort.
- 2 : Le traitement n'a aucun effet et il semble que toute cette douleur n'ait servi à rien.
- 3 : Après le traitement, le guerrier constate qu'il est désormais très résistant à la magie et qu'il a désormais une résistance magique de 6+. Si le guerrier bénéficie à nouveau de ce traitement et obtient ce résultat, ajoutez +1 au nombre de résistance magique, c'est-à-dire 5+, 4+ etc...
- 4 : Après le traitement, le guerrier découvre que son sang est devenu noir et très acide. Désormais, toute créature qui lui inflige 4 blessures ou plus doit lancer 1D6. Sur 6, le monstre a été aspergé du sang acide du guerrier, provoquant 1D6 blessures sans modificateurs. Si un vampire « mord » le guerrier, il subit immédiatement 2D6 blessures sans modificateurs.
- 5 : Le guerrier a été affecté par le traitement d'une manière très étrange. Il a désormais, dans son dos, des ailes de taille très impressionnante dépassant de chaque omoplate. Le Guerrier a désormais la capacité de voler. De plus, le guerrier n'a pas besoin, mais peut s'il le souhaite, de prendre un bateau lorsqu'il voyage à travers l'océan car il peut voler, se reposant occasionnellement sur de petites îles. Dans la ville, le guerrier porte une cape qui recouvre ses ailes, les gens le considèrent comme un simple bossu. S'il est découvert dans la ville, il est immédiatement expulsé.
- 6 : Lorsque le guerrier sort du traitement, il se rend compte d'un sérieux changement. Il semble que le guerrier soit désormais affecté par la rage et la colère. Chaque fois qu'une bataille commence, lancez 1D6. Sur un 5-6, il subit un changement étonnant qui dure jusqu'à ce que tous les monstres du plateau soient tués. Le Guerrier crie de rage alors que son corps grandit et devient énorme et musclé. Bientôt, toutes les sangles retenant son armure sont cassées et tombent à mesure qu'il continue de grandir. Finalement, il cesse de grandir quand il a la carrure d'un géant à la couleur étrange (lancer 1D6) :
 - 1 : Jaune
 - 2 : Orange
 - 3 : Rouge
 - 4 : Bleu
 - 5 : Violet
 - 6 : Vert

Dans cet état, le guerrier occupe quatre cases (déplacez les figurines en conséquence pour l'adapter). Ses armes habituelles sont maintenant si petites pour ses grandes mains qu'elles sont inutiles, alors il utilise simplement ses mains nues pour écraser l'ennemi. Malheureusement, dans cet état, le guerrier est aveuglé par la rage et possède peu d'intelligence, ayant du mal à se rappeler qui sont ses camarades guerriers et parfois même les attaquera. En tant que créature imposante, le guerrier a une endurance de 10 et une force de 8. La bête géante qu'il est devenu n'attaque pas comme d'habitude : au lieu d'attaquer, lancez deux fois 1D6 sur le tableau suivant.

Table d'attaque du guerrier géant

- 1 : Confusion

Le géant regarde autour de lui et semble confus pendant un moment, ne sachant pas qui attaquer. Il perd cette attaque dans sa confusion et obtient un modificateur de -1 au prochain jet sur cette table (tant que c'est dans le même combat).
- 2 : Coup de tête

L'énorme géant attrape au hasard une figurine adjacente à lui, qui pourrait bien être un guerrier. Il projette ensuite la victime attrapée contre le toit. Lancez 4D6, seuls les dés qui donnent 4 à 6 comptent pour infliger les dégâts. Il lâche ensuite sa victime, à la recherche d'une autre.

○ 3 : Lancer

Le guerrier géant ramasse un ennemi aléatoire (séparé jusqu'à 2 cases) avec une main ferme et le lance de 2D6 cases dans une direction aléatoire. Si la victime heurte un mur, elle subit 2D6 +5 blessures sans modificateurs. Le monstre tombe alors dans cette case ou dans la case adjacente la plus proche.

○ 4 : Coup puissant

Le guerrier claque ses puissantes mains l'une contre l'autre et émet un claquement assourdissant qui affecte toutes les figurines de Force 5 ou moins jusqu'à 4 cases devant lui et les repousse de 1D3 cases. Toutes les personnes affectées doivent également lancer 1D6. Si un 1-2 est obtenu alors la victime perd également une attaque ce tour-ci.

○ 5 : Tremblement de terre

Le guerrier géant lève sa jambe musclée et l'écrase droit dans le sol du donjon, faisant trembler tout l'édifice. Lancez 1D6 pour savoir combien de dalles de pierre tombent du toit. Déterminez au hasard dans quelles cases sont ciblées (uniquement dans la même section du plateau où se trouve le guerrier). Chaque dalle occupe 1 case. Si une figurine se trouve sous l'une de ces dalles tombantes, elle subit 3D6 blessures. Si cette attaque est exécutée à l'extérieur, relancez le dé.

○ 6 : Attaque mortelle

Le guerrier géant lève les mains et les lie pour ne former qu'un poing et les frappe directement sur celui qu'il souhaite attaquer (monstres adjacents uniquement). La victime de cette attaque subit 5D6 blessures.

Après la bataille

Après la bataille, ou à chaque fois que le guerrier se calme et revient à son état d'origine, la métamorphose a des conséquences terribles sur son corps - lancez 1D6 :

- Perdez 1 PV permanent
- Perdez 10 blessures sans modificateur
- Perdez 8 blessures sans modificateur
- Perdez 6 blessures sans modificateur
- Perdez 4 blessures sans modificateur
- Perdez 2 blessures sans modificateur

Dans la ville

Dans la ville, si le Guerrier est attaqué ou en colère, il doit lancer 1D6. Sur un 5-6, il se transforme en géant enragé et détruit la moitié de la ville avant de la quitter. Il attend alors ses coéquipiers à l'extérieur.

En mer

Si le guerrier est attaqué ou en colère en mer, il doit lancer 1D6. Sur un 5-6, il se retrouve métamorphosé en son alter-ego colérique et traite le problème (combat l'ennemi) puis fait un saut puissant qui le fait s'envoler du navire vers sa destination. Il arrive finalement au rivage où il revient à la normale et retrouve les autres Guerriers à la ville à leur arrivée.

Retour à la normale

Le meilleur endroit où l'on peut inverser les effets du traitement est la tour mystérieuse et il faut la retrouver à Nehekharra (en ayant encore un 4-6 au jet de dé). Il est difficile d'inverser la procédure en conséquence de quoi cela se manifeste par son coût prohibitif de 2 500 pièces d'or (pour le coût des herbes rares, etc.). L'affliction peut

également être guérie dans une ville, mais uniquement dans une cité et uniquement par les meilleurs sorciers, pour 6 000 pièces d'or. Le traitement ne peut être annulé qu'après le temps d'une aventure.

🔮 *Évènements du désert – N°61 – Curieuse structure* 🔮

Les guerriers arrivent devant une étrange arche de pierre circulaire. Elle mesure environ 2 mètres de hauteur et à un trou creusé au centre suffisamment grand pour qu'une personne puisse y entrer. Une autre pierre se dresse à hauteur de taille un peu plus en avant, légèrement déportée sur la droite de l'arche, avec un certain nombre de roches de forme étrange collées dessus. Si les guerriers tentent de comprendre cette folie, lancez 1D6, sur tous les 1-3, ils n'ont aucune idée de ce dont il s'agit et continuent leur voyage. Sur un 4-6, ils poussent et tirent les pierres provoquant un phénomène intéressant. Au centre de l'arche apparaît une nappe d'eau ondulante qui semble très étrange aux guerriers. S'ils décident d'entrer dans cette eau qui reste à la verticale, lancez 1 D6 :

- 1-2 : Les guerriers sortent à travers d'une autre arche et reconnaissent cet endroit comme étant le Vieux Monde. Ils peuvent désormais soit franchir le portail par lequel ils sont passés pour retourner à Nehekara, soit se diriger vers la ville la plus proche, et continuer leurs aventures dans l'ancien monde.
- 3-4 : Les guerriers sortent à travers d'une autre arche et reconnaissent que cet endroit comme étant Norsca. Ils peuvent maintenant soit franchir le portail par lequel ils sont passés pour retourner à Nehekara, soit se diriger vers la ville la plus proche, et continuer leurs aventures en Norsca.
- 5-6 : Les guerriers sortent à travers d'une autre arche et reconnaissent que cet endroit comme étant les royaumes Perdus. Ils peuvent désormais soit franchir le portail par lequel ils sont passés pour retourner à Nehekara, soit se diriger vers la ville la plus proche, et continuer leurs aventures dans les Royaumes Perdus.

🔮 *Évènements du désert – N°62 – Chasseur de vampire* 🔮

Une cabane en pierre brute apparaît. Les guerriers se rapprochent et voient de grandes croix peintes sur ses murs avec ce qui ressemble à du sang. Lorsqu'ils rentrent, ils voient un homme d'une cinquantaine d'années tenant un pieu dans une main et une petite croix en métal dans l'autre. Lorsque l'homme voit de qui il s'agit, il pousse un soupir de soulagement. Il explique bientôt aux Guerriers que, jusqu'à il y a quelques années, il chassait les vampires à travers le Vieux Monde, mais qu'il est maintenant à la retraite et a décidé de déménager à Nehekara sachant à quel point les vampires détestent la lumière du soleil, omniprésent ici. Parce que ces créatures assoiffées de sang sont si rares ici, il dit se sentir presque en sécurité. Après une courte discussion, il donne à chacun des guerriers une fiole spéciale de liquide qui, lorsqu'il est étalé sur une arme blanche, inflige un dé de dégâts supplémentaire aux vampires. Il ne peut être utilisé qu'une seule fois et dure tout un combat.

🔮 *Évènements du désert – N°63 – Héros improbables* 🔮

Les Guerriers s'effondrent dans le sable sans même réagir après avoir déclenché un piège à gaz pourtant de conception assez médiocre... Ils se réveillent pour se retrouver dans une sorte de donjon, les pieds attachés à une énorme boule à pointes et les bras reliés à une chaîne passant d'abord par un crochet au plafond avant de descendre directement vers une énorme machine. Sous la boule se trouve un grand puits rond d'où s'échappent des vapeurs inquiétantes.

Debout sur le sol près du bord du puit, se moquant de la situation difficile des guerriers se trouve un nécromancien. Il commence à se couvrir d'éloge et raille les guerriers à propos de la facilité avec laquelle il a réussi à capturer des aventuriers aussi connus, alors qu'il appuie sur un interrupteur de l'engin qui tient la chaîne. Lentement, la chaîne se déplace et la sphère avec les guerriers dessus descend lentement dans le puits.

Il ne semble y avoir aucun autre signe de vie dans la grande pièce quand soudain, un Gobelin Snotling surgit de l'ombre juste derrière le sorcier et se jette sur lui en le frappant dans le dos. Cette attaque, sortie de nulle part, surprend le Nécromancien et il perd l'équilibre pour tomber par-dessus le bord du puits criant à sa perte dans le liquide de ce dernier. Les guerriers peuvent maintenant clairement voir que le puit est rempli d'une substance acide alors que le visage du nécromancien fond jusqu'à laisser apparaître un crâne avant de disparaître de la surface.

Alors que la chaîne continue de descendre, les guerriers n'ont que 2D6 + 2 tours avant qu'ils ne soient engloutis par l'acide et complètement dissout. Et tout ce qu'ils ont pour les aider, c'est un petit Gobelin Snotling qui regarde les guerriers d'un air perplexe comme s'il attendait des instructions.

Les Guerriers ont maintenant 2 choix : ils peuvent soit faire signe au Gobelin Snotling pour qu'il essaie de les atteindre et les libérer, soit lui demander de faire fonctionner la machine pour qu'il puisse arrêter leur descente mortelle.

Demandez au Gobelin Snotling de faire fonctionner la machine :

Les guerriers se bougent frénétiquement vers le Snotling pour essayer d'arrêter la machine. Il les regarde un moment puis court vers la machine et commence à jouer avec les commandes. Après 1D6 tours, il parvient à réaliser quelque chose. Lancez 1D6 :

- 1 : Le Snotling a commis une erreur critique en envoyant la sphère plonger dans l'acide où les guerriers se débattent seulement pendant un instant avant de fondre jusqu'aux os.
- 2 : Le Snotling se trompe, provoquant la projection de pointes derrière deux guerriers aléatoires, infligeant 2D6 blessures. Se frappant la tête, le Snotling tente désespérément de faire fonctionner la machine, ce qui lui prend encore 1D3 tours. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +1.
- 3-4 : Juste au moment où il pense que quelque chose va se produire, cela ne marche pas, alors le Snotling sort une petite masse et commence à fracasser la machine, envoyant des rouages et des boulons voler partout. Relancez sur cette table avec un modificateur de -1 (ce modificateur n'est pas cumulatif).
- 5-6 : Le Snotling parvient à comprendre les commandes et la grande sphère s'arrête. En quelques secondes, le Snotling saute sur la chaîne et descend vers les guerriers où il défait avec agilité les chaînes qui les maintiennent en place. Ils parviennent alors tous à grimper sur la chaîne et à redescendre de l'autre côté. Maintenant, regardez sous la rubrique « sauvé » pour voir ce qui se passe ensuite.

Demandez au Snotling de les libérer

Le Snotling escalade agilement la chaîne jusqu'au plafond et de là, glisse jusqu'aux guerriers enchaînés, ce qui prend 1D3 tours. Il commence alors à essayer de libérer les guerriers des chaînes. Il lui faut 1D2 tours pour faire sortir chaque guerrier afin qu'ils puissent se mettre en sécurité (ils ne peuvent pas aider le Snotling avec les autres guerriers car il leur est impossible de bouger sur la sphère, mais l'agile Snotling peut s'y déplacer facilement. Si l'un des guerriers libérés peut voler, il peut alors aider les autres guerriers de la même manière que le Snotling). Les Guerriers sont libérés dans un ordre aléatoire.

Sauvé

Une fois que tous les guerriers sont sauvés, le Snotling explique aux guerriers, en langage grossier, qu'il a été kidnappé dans le Vieux Monde pour devenir le serviteur du Nécromancien qui prévoyait de le transformer en momie Snotling ! Il supplie les guerriers de l'emmener avec eux dans la prochaine ville où il pourra se faufiler pour se rendre à un quai et embarquer dans le Vieux Monde. Les guerriers peuvent difficilement refuser étant donné qu'il leur a sauvé la vie et ils acceptent donc (s'ils ne le veulent vraiment pas, ils peuvent le tuer et passer à autre chose). Il a les caractéristiques d'un Snotling normal et restera en dehors des événements autant qu'il le peut mais il combattrait dans les batailles. Il conduit ensuite les guerriers vers une salle au trésor secrète dans la pyramide, où se trouvent 3 cartes trésor et 1D6 x 100 pièces d'or avant de les faire sortir de la pyramide.)

👑 Évènements du désert – N°64 – Voie pavée 👑

Les Guerriers arrivent sur un chemin de pierre se dirigeant dans la même direction qu'eux. Ils lâchent un soupir de soulagement lorsqu'ils marchent enfin sur un chemin en dur. Soustrayez 1 semaine du voyage.

👑 Évènements du désert – N°65 – Litiges 👑

Une petite dispute éclate entre 2 guerriers (pris au hasard), pour savoir qui est le meilleur combattant et le membre le plus important de l'équipe. Finalement, l'un d'entre eux (sélectionné aléatoirement) en a tellement marre qu'il s'en va dans sa propre direction, disant qu'il les retrouvera à la Ville. Désormais, lancez séparément les hasards de voyage du guerrier et du groupe. Le premier groupe à atteindre la ville attend que l'autre les y rejoigne avant d'y entrer.

👑 Évènements du désert – N°66 – Semaine tranquille 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements du désert – N°67 – Empire déchû 👑

La vue d'une cité pharaonique au loin remplit d'espoir les guerriers. Ce n'est que lorsqu'ils s'approchent qu'ils voient qu'elle est en ruines et apparemment déserte. S'ils souhaitent enquêter sur les ruines, lancez 1D6 :

- 1 : Pendant qu'ils recherchent, l'un des Guerriers s'éloigne du groupe pour explorer seul. Il arrive aux escaliers menant à un ancien grand palais. Pendant qu'il les escalade, il est attaqué par des monstres. (Lancer sur la table des monstres appropriée), qui utilisait les ruines pour s'abriter des éléments. Le guerrier doit combattre le nombre tous les monstres (ne modifiez pas le nombre de guerriers) pendant 1D2 tours avant que le reste des guerriers n'arrive pour l'aider. Une fois arrivés sur place, ils entrent d'un côté aléatoire de la bataille. Le guerrier est incapable de fuir la bataille jusqu'à ce que les autres arrivent, à moins qu'il ne soit le seul guerrier de cet événement.
- 2 : Les guerriers vont bientôt découvrir que les ruines ne sont pas complètement désertes car des paysans sont entassés dans les rues. L'un des guerriers se rend près d'un groupe de ces paysans pour leur demander ce qui s'est passé. Il baisse les yeux et constate que leur peau est couverte de taches noires. Ils ont la peste noire de Ram-Tuts, se rend compte le guerrier. (Ram-Tut, un dictateur maléfique, détestait les pilliers de tombes et remplissait sa tombe d'une peste mortelle. La peste, libérée par les pilliers de tombes, s'est propagée à travers Nehekharra grâce aux trésors volés de Ram-tut.) Pas étonnant que la ville soit déserte, pense-t-il, alors qu'il recule, se couvrant la bouche. Les Guerriers partent rapidement et espèrent ne pas avoir contracté la peste. Lancez 1D6 pour tous les Guerriers :

- 1-3 : Ils ont contracté la peste de Ram-Tut. Seuls les plus forts survivent à la peste et le lancer suivant doit être effectué pour chaque guerrier. Pour chaque tranche de 5 PV qui constituent ses PV totaux à leur maximum, lancez 1 D6. Si le nombre obtenu est supérieur aux PVs initiaux du guerrier, celui-ci tombe et meurt misérablement. Si le nombre obtenu est égal ou inférieur aux PVs initiaux des guerriers, alors ils étaient suffisamment forts pour survivre à la peste et continuer.
- 4-6 : Les guerriers ont réussi à s'échapper de la ville et son danger mortel sans contracter la peste noire
- 3 : Les guerriers fouillent minutieusement les ruines mais ne trouvent qu'un vieux prospecteur nain fatigué. S'ils ont rencontré le Prospecteur Nain dans le passé, il s'enfuit en criant et en injuriant les Guerriers, d'abord derrière un mur de briques puis plus tard encore, dans les dunes de sable. S'ils n'ont pas rencontré le Prospecteur Nain avant, il explique aux Guerriers qu'il traverse et cherche des bijoux rares, sans grande chance, ajoute-t-il. Il donne également aux Guerriers une clé pour la herse. Les Guerriers le laissent à son travail.
- 4 : Le vent hurle à travers les trous dans les murs des ruines alors que les guerriers se lancent dans leurs recherches. Très vite, ils découvrent que l'endroit est complètement désert et dépourvu de tout objet de valeur.
- 5 : Les ruines semblent ne pas avoir été habitées depuis des années, mais après de longues recherches, les guerriers trouvent 1D6 x 20 pièces d'or chacun.
- 6 : Quand les guerriers entrent dans la ville, il est évident qu'une bataille y faisait rage il y a peu de jours. Des cadavres d'humains et d'Orguts jonchent le sol. Après avoir fouillé les cadavres en décomposition, ils trouvent chacun 1 carte au trésor.

Évènements du désert – N°68 – *Attaque d'Orguts*

Les guerriers fatigués marchent dans une vallée peu profonde entre deux petites falaises lorsqu'ils sont pris en embuscade par un groupe d'Orguts. Il y a 1D3 Orguts qui ont Embuscade A. Combattez les.

Évènements du désert – N°69 – *Invités indésirables*

Un guerrier sélectionné au hasard fouille nonchalamment dans ses affaires lorsqu'il découvre que 1D3 de ses rations contiennent de gros asticots. Il jette ces provisions et pousse un juron.

Évènements du désert – N°70 – *Commerçant*

Un commerçant croise le chemin des Guerriers. Il prétend qu'il ne fait que le commerce d'eau, et pourtant, il semble qu'il n'ait pas d'eau en sa possession. Devenu inintéressant à leurs yeux, les guerriers le dépassent. C'est alors qu'il les arrête et leur montre une seule outre d'eau. Il la renverse ensuite et l'eau s'écoule, mais sans jamais s'arrêter

jusqu'à ce que l'homme la relève. Souriant aux guerriers, il leur dit que c'est une outre d'eau magique, et il ne leur en remplira l'une des leur que pour 500 pièces d'or. Ils peuvent faire remplir autant d'outres qu'ils le souhaitent auprès du commerçant. À un prix aussi ridiculement haut, ils envisagent de prendre l'outre d'eau magique de force, mais décident de ne pas le faire, ne sachant pas quels autres objets magiques il aurait pu cacher.

Évènements du désert – N°71 – *Scarabée géant*

Les Guerriers sont stupéfaits, assistant à un étrange cortège. Un scarabée géant passe devant eux. Puis, 10 secondes plus tard, un groupe de fidèles de Nehekara se précipite rapidement derrière lui, psalmodiant assez bruyamment. Secouant la tête, les Guerriers continuent leur chemin.

Évènements du désert – N°72 – *Tornade*

L'entonnoir familier d'une tornade est visible à l'horizon. Lancez 1D6 :

- 1-3 : La tornade se dirige droit vers les guerriers, les engloutissant avec du sable se déplaçant si vite qu'il coupe leur chair. La force du vent les projette également dans les airs comme des poupées de chiffon. Finalement la tornade se calme mais pas avant d'infliger 2D6 Blessures à chaque Guerrier modifié uniquement par l'armure.
- 4-6 : La tornade part dans une direction différente et les guerriers sont épargnés par sa colère.

Évènements du désert – N°73 – *Coup à la tête*

Les guerriers croisent un petit groupe de paysans lorsqu'un guerrier au hasard est frappé à l'arrière de la tête avec une grosse pierre et tombe inconscient. Il a été lancé par un jeune garçon espiègle du groupe de paysans. Lancez 1D6 :

- 1 : Lorsque le guerrier revient à lui, il ne se souvient plus comment exécuter 3 de ses compétences/sorts pour le reste de cette aventure et la suivante. Déterminez ces compétences/sorts au hasard.
- 2 : Lorsque le guerrier revient à lui, il ne se souvient plus comment exécuter 2 de ses compétences/sorts pour le reste de cette aventure et la suivante. Déterminez ces compétences/sorts au hasard.
- 3 : Lorsque le guerrier revient à lui, il ne se souvient plus comment exécuter 1 de ses compétences/sorts pour le reste de cette aventure et la suivante. Déterminez ces compétences/sorts au hasard.
- 4 : Lorsque le guerrier revient à lui, il ne se souvient plus de son propre nom pour le reste de l'aventure et la prochaine aventure.
- 5-6 : Lorsque le guerrier revient à lui, il a mal à la tête mais n'a pas de blessure grave.

👑 Évènements du désert – N°74 – Tour de garde 2 👑

Un guerrier, pris au hasard, qui est de garde pendant que les autres dorment un peu est très fatigué après la journée de voyage et tombe dans un profond sommeil. Lancez 1D6 pour voir ce qui se passe :

- 1 : Les voleurs de Nehekara se fauillent dans le camp et s'enfuient avec 1 trésor aléatoire de chaque guerrier et 1D3 trésors de Nehekara.
- 2 : Un groupe de monstres attaque les guerriers, en Embuscade, parce que les guerriers sont endormis. Lancez un dé sur la table des monstres appropriée.
- 3 : Un aventurier fatigué traverse le campement. Voyant qu'il y a des restes de nourriture du dîner des Guerriers, il se sert et décide d'en emporter avec lui également. Chaque guerrier perd 1D3 rations et 1D3 outres d'eau.
- 4 : Un vent hurlant réveille le guerrier et il reprend sa garde, au moins jusqu'à ce qu'il se rendorme. Lancez à nouveau sur cette table avec un modificateur de +1.
- 5-6 : Le guerrier endormi en service est réveillé par une tape dans le dos. Surpris, il se tourne vers un camarade guerrier qui lui dit qu'il prendra en charge la surveillance.

👑 Évènements du désert – N°75 – les 5 médecins 👑

Les guerriers rencontrent un groupe de vieillards marmonnant tout en chevauchant des chameaux. Ils descendent de leur monture et leur disent qu'ils sont tous des éminents docteurs en médecine, avant de se chamailler pour savoir qui est le meilleur. Si l'un des Guerriers est blessé, il peut tenter de se faire soigner par les médecins, en lançant 1D6 sur la table suivante et en lui payant 250 pièces d'or, à l'avance.

- 1 : Les cinq médecins sont tellement occupés à se disputer et à se demander qui en sait plus sur quoi, qu'ils en oublient complètement ce qu'ils font. Malheureusement pour le guerrier, ils lui étalent le mauvais médicament sur ses blessures, en utilisant des œufs de grenouilles venimeuses au lieu d'une pâte cicatrisante. Il se sent un peu mieux mais la semaine suivante, il perd définitivement 1 PV à cause du poison.
- 2 : Les cinq médecins rient bruyamment des blessures du guerrier en disant qu'elles ne sont que des entailles et des égratignures ! Ils appliquent des remèdes à ses blessures. Malheureusement, ce n'est pas le bon soin et il perd 1D6 blessures sans modificateur. Lorsque le guerrier les accuse d'avoir tenté de le tuer, ils se désignent tous en insistant sur le fait que c'était la faute d'un autre médecin. Secouant la tête devant leur stupidité, il décide de l'oublier.
- 3 : Les cinq médecins se tiennent autour du guerrier et examinent ses blessures, fronçant les sourcils et disant que rien ne peut être fait. Tous les cinq haussent les épaules en disant qu'ils ne savent pas quoi faire et rendent au guerrier son or.
- 4 : Les médecins maladroits inspectent les blessures du Guerrier, le faisant grimacer de douleur. Ils administrent des médicaments, même si la plupart d'entre eux ne sont pas d'accord sur le choix du remède. Ils soignent le guerrier de 2D6 blessures.
- 5 : Le groupe de médecins commence à panser les blessures du guerrier, tout en marmonnant et en se plaignant les uns des autres. À la fin, ils font du bon travail. Le guerrier regagne 3D6 PV.
- 6 : Les cinq médecins décident de faire un examen complet au Guerrier, lui faisant tirer la langue et frappant son genou à plusieurs reprises avec un petit marteau. Le checkup s'arrête brusquement lorsque le guerrier

prend le marteau et avec, frappe le médecin sur la tête. L'un des médecins demande alors au guerrier de se pencher tout en enfilant un gant à la main droite. Il est sur le point de continuer lorsque le guerrier fait remarquer que le médecin porte en fait un gantelet à pointes. Rougissant d'embarras, il dit "Oh, quel maladroit." Retirant le gantelet. Une fois que les cinq bouffons ont fini de s'occuper de lui, le guerrier récupère 4D6 PV.

Aussi fous qu'ils puissent être, ces médecins connaissent vraiment leur métier !

🔦 *Évènements du désert – N°76 – La malédiction de la pyramide* 🔦

Un Guerrier pris au hasard fut le premier à entrer dans une pièce maudite de la dernière pyramide, et la malédiction le frappe maintenant. Lancez 1D6 pour voir ce que cela lui fait :

- 1 : Le guerrier est frappé par une malédiction mortelle qui le fait vieillir rapidement. Il doit atteindre la ville dans 2D6 semaines pour que le sort soit levé contre 2D6 x 100 pièces d'or, sinon il meurt de vieillesse.
- 2 : La malédiction est liée à une magie puissante qui rend le guerrier très lourd. Il est à -1 Mouvement, jusqu'à ce que le sort puisse être levé pour 700 pièces d'or dans une ville.
- 3 : La malédiction fait halluciner le guerrier, lui faisant voir des démons et des morts-vivants partout. En combat, lancez 1D6 au début du tour. Sur un 1, le guerrier balance follement son arme à travers des ennemis imaginaires que lui seul peut voir et ne peut rien faire d'autre pendant ce tour. Cette malédiction peut être levée dans une ville pour 600 pièces d'or.
- 4 : La malédiction de faiblesse a été placée sur le guerrier. Lancez 1D6 :
 - 1 : Perdez 1 Force permanent.
 - 2 : Perdez 1 Endurance permanent.
 - 3 : Perdez 1 Force pour la prochaine aventure et le reste de cette aventure.
 - 4 : Perdez 1 d'Endurance pour la prochaine aventure et le reste de cette aventure.
 - 5-6 : Le guerrier parvient à rester indemne.
- 5 : La malédiction rend le guerrier malade. Il passe la semaine à tousser et à serrer son ventre qui ne cesse de se tordre. Le Guerrier perd 1D6 blessures sans modificateur par semaine jusqu'à ce que la malédiction puisse être soignée en ville pour 600 pièces d'or.
- 6 : La malédiction semble ne rien faire du tout. La force du guerrier doit avoir raison du pouvoir de la malédiction.

🔦 *Évènements du désert – N°77 – Semaine tranquille* 🔦

Rien ne se passe.

🔦 *Évènements du désert – N°78 – Bandages souillés* 🔦

Un Guerrier au hasard vérifie ses bandages. Si le Guerrier n'a utilisé aucun bandage pendant cette aventure, considérez cela comme une semaine sans incident. Sinon, lancez 1 D6 :

- 1-3 : Le guerrier voit qu'il a placé des bandages souillés sur ses blessures et qu'elles se sont infectées. Le guerrier perd 1 PV de façon permanente.
- 4-6 : Ses bandages sont tous en place et tout va bien.

💡 Évènements du désert – N°79 – Runes 💡

Les guerriers entrent dans un bâtiment sacré. Il est évident que sa conception est d'origine naine, bien qu'il semble désert. Les choses sont éparpillées comme si tout avait été laissé à la hâte. Après une recherche approfondie, les guerriers découvrent qu'il reste une pierre runique magique. Les guerriers connaissent bien leur fonctionnement (pressez une arme pour inscrire la rune et améliorer les capacités de l'arme). Tout guerrier peut utiliser la pierre runique de façon permanente sur une arme. Pour déterminer l'effet de la pierre runique, se référer à la table du maître des runes nain.

💡 Évènements du désert – N°80 – Piliers de Taho-Teptra 💡

Au loin sont visibles les sinistres piliers géants de Taho-Teptra. Ils ressemblent à des bras géants avec leur poing au sommet qui pourrait presque toucher les nuages. Les piliers continuent de marquer le territoire de Taho-Teptra. Tout le monde connaît leur signification : quiconque entre dans ce pays sera attaqué et obligé de rejoindre l'armée de mort-vivant de Taho-Teptra, la légion des morts. Les guerriers peuvent soit traverser ses terres, en prenant 1D6 + 2 semaines, soit faire un énorme détour de 8 semaines supplémentaires.

Pour chaque semaine passée sur le territoire de Taho-Teptra, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous après avoir lancé les dés pour les hasards de voyage. Tout événement concernant des voyageurs amis doit être relancé : seuls les fous traversent ce pays.

- 1 : Les guerriers sont attaqués par ce qui semble être toute l'armée de morts-vivants de Taho-Teptra. Ils n'ont d'autre choix que de fuir. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Si un guerrier obtient un 1, il est incapable de s'échapper et meurt courageusement, éloignant la majorité de l'armée des autres guerriers en fuite. Sur n'importe quel autre numéro, le guerrier parvient à échapper à l'armée, soit en se cachant à travers les falaises, soit en réussissant à s'éloigner suffisamment pour les distancer.
- 2-3 : Les guerriers sont attaqués par un groupe de momies de Taho-Teptra. Lancez 4D6 pour le nombre de momies. Ensuite, lancez 1D6 pour chaque guerrier et additionnez les scores. Soustrayez le total des guerriers du total des momies. Le reste correspond au nombre de 1D3 blessures que chaque guerrier reçoit au cours de la bataille, sans modificateurs, avant de vaincre les momies.
- 4 : L'esprit des guerriers est affecté par la magie noire de cette terre, les faisant se perdre. Ajoutez 2 semaines au temps de trajet.
- 5-6 : Les Guerriers traversent le terrain sans incident.

Les Guerriers décèlent quelque chose de bizarre à l'horizon. En s'approchant, ils voient un étrange spectacle. Planant à un mètre du sol, les jambes croisées, se trouve un homme maigre à la peau foncée contorsionné de partout. Il est chauve avec deux lignes rouge peintes sur la tête et d'épais bracelets dorés. Il marmonne un chant étrange, presque comme dans une sorte de méditation. À l'approche des guerriers, l'homme étend ses jambes et se tient debout pour les saluer chaleureusement. Il prétend être un maître yogiste, un maître du Yoga, la technique consistant à concentrer l'esprit et le corps en un tout. Il apprend aux guerriers que ces techniques, cette forme d'art, est en voie de disparition et qu'il n'a pas réussi à recruter de nouveaux élèves. Il demande aux guerriers s'ils veulent l'accompagner dans son village pour s'entraîner avec lui. Bien sûr, un homme doit nourrir sa famille, c'est pourquoi il demande aussi humblement 1 000 pièces d'or à chaque guerrier. Si les guerriers acceptent son offre, ils le suivent jusqu'à un tout petit village. Ils sont accueillis par ses habitants et à peine arrivés, la formation commence. Ils s'entraînent pendant deux semaines (ils sont nourris par la famille du Maître Yogiste). À la fin de cette période, chaque guerrier a acquis la compétence du Yoga. Après cela, ils doivent partir, car l'aventure les attend !

Si cet événement revient lors d'un autre hasard de voyage, davantage de compétences peuvent être apprises. Si vous tombez à nouveau sur une compétence déjà acquise, relancez jusqu'à tomber sur une compétence que votre personnage ne connaît pas. Une fois que toutes les compétences sont apprises, le guerrier devient un véritable « maître de yoga » et peut exécuter les compétences avec des avantages supplémentaires. Lancez 1D6 pour voir qu'elle compétence vous apprenez :

- 1 : Concentration sur le corps

Une fois par tour, le guerrier peut passer en état méditatif. Canaliser l'énergie intérieure à travers son corps et se soigner d'1D3 blessures, cela l'occupant tout son tour. Cela ne peut se faire s'il y a des monstres sur la même section du plateau.

Bonus du maître Yogiste :

Un Maître Yogiste peut exécuter cette compétence même si des monstres se trouve sur la même section que et même si ceux-ci sont en position de blocage.

- 2 : Concentration mentale

Une fois par tour, à moins d'être bloqué, le Guerrier peut entrer dans un profond état de méditation. Cela dure pendant toute la phase "Guerriers" et implique que le Guerrier canalise ses pensées à travers un ennemi. Cela ne peut fonctionner que sur un monstre valant 100 pièces d'or x niveau du Guerrier ou moins sur la même section du plateau que le guerrier. Lancez 1D6. Sur un 5- 6, il peut contrôler ce monstre pendant la phase des monstres. Tout or gagné est conservé par le guerrier. Cette compétence ne fonctionne pas sur les morts-vivants.

Bonus du maître Yogiste :

Le Guerrier peut effectuer cela même lorsqu'il est bloqué et sur un monstre valant 1100 pièces d'or ou moins.

- 3 : Yoga Téléportation

La compétence Yoga Téléportation ne téléporte pas réellement le guerrier, mais pour ses ennemis c'est tout comme. Il canalise son esprit vers sa cible tout en se concentrant sur sa respiration. En faisant cela, il perturbe l'organisme de sa cible, ralentissant ses capacités mentales et donc le traitement des informations que reçoit son cerveau, perturbant par conséquent son sens de la vue. Tandis que le Monstre reste sur la même image du guerrier, ce dernier peut marcher autour de lui. Lorsque le monstre reprend ses esprits, il semble que le guerrier a disparu et est réapparu ailleurs, créant ainsi un effet de téléportation. Cette compétence ne fonctionne pas sur les morts-vivants. Le guerrier peut l'utiliser une fois par tour et cela constitue en fait un autre jet de blocage à 3+.

Bonus du maître Yogiste :

Le Guerrier peut se débloquent automatiquement.

- 4 : Flamme du Yogiste

Le Yoga est l'art de contrôler totalement son corps, sur tous les éléments. Cette technique, la flamme du yogiste, est l'un des accomplissements de ce but. Le guerrier met d'abord 2 boules de métal dans sa bouche et un liquide inflammable. Il prend une énorme bouffée d'air puis souffle d'un seul coup. En même temps, il mord les boules de métal ensemble, créant une étincelle et enflammant le liquide dans un torrent de feu. Les flammes peuvent atteindre une distance de deux cases. Le guerrier peut utiliser cette compétence une fois par bataille. Si le feu touche un adversaire, il lui inflige 2D6 blessures modifiées uniquement par l'Endurance.

Bonus du maître Yogiste :

Le guerrier peut utiliser cette compétence deux fois par bataille.

- 5 : Lévitiation

En utilisant sa force mentale, le Guerrier peut, une fois qu'il a adopté la position du Yogiste (jambes croisées, paumes tendues), léviter du sol. Cela lui demande beaucoup de concentration et ne peut pas être réalisé instantanément. Par exemple, si le guerrier tombe dans une fosse, il ne pourra pas utiliser cette technique pour éviter la chute. Cependant, il pourra léviter pour se dégager de la fosse. Dans sa position surélevée, il peut se déplacer de la moitié de son mouvement normal. En lévitation, le guerrier ne peut rien faire d'autre et cela lui prend tout son tour.

Bonus du maître Yogiste :

Désormais le guerrier peut se concentrer très rapidement et sur un jet de 5+ il peut léviter avant de tomber dans des fosses etc.

- 6 : Contorsion

Cette compétence montre une véritable maîtrise du corps physique. Le Guerrier peut désormais plier son corps (faire éclater les articulations, s'étirer) pour lui donner des formes et des longueurs étonnantes. Parfois, après une bataille, il n'est pas rare de voir de l'or dans des endroits impossibles à atteindre. Maintenant, après chaque bataille, lancez 1D6 : sur un résultat de 6, le guerrier a repéré de l'or dans une crevasse ou à travers des barreaux. Là où cet or était inaccessible avant, le guerrier peut maintenant bouger et étirer son corps de telle manière qu'il peut obtenir 1D6 x 20 pièces d'or supplémentaires.

Bonus du maître Yogiste :

Le guerrier peut désormais s'étendre encore plus loin et est donc en mesure de récupérer plus d'or. Il peut désormais obtenir 1D6 x 50 pièces d'or.

Évènements du désert – N°82 – *Prisonniers*

Attachés sur 3 poteaux dans le sable se trouvent trois hommes. Ils sont vêtus de haillons et sont si maigres que leurs os ne semblent recouverts que d'une fine couche de peau. Cela ressemble à une torture typique d'Orgut, peut-être est-il toujours dans le coin. Si les Guerriers tentent d'aider les prisonniers, lancez 1D6 :

- 1 : Les guerriers se précipitent pour détacher les prisonniers, mais découvrent qu'ils disparaissent au fur et à mesure qu'ils se rapproche. Ce ne sont que des mirages ! Les Guerriers passent à autre chose.
- 2 : Il ne faut pas longtemps pour constater que les prisonniers sont morts. Les guerriers sont en colère contre le mépris flagrant des Orgut pour la vie, mais il n'y a plus rien à faire,

- 3-5 : Les Guerriers détachent les prisonniers, qui peuvent à peine se tenir. Il faut leur donner immédiatement une outre d'eau, sinon ils mourront. Ils ont chacun 10 PV et les règles des du voyage s'appliquent à eux aussi (besoin d'une outre d'eau chaque semaine). Ajoutez trois pions en plus des Guerriers car ils sont tous affectés par les hasards de voyage, mais ils ne peuvent pas combattre ni être impliqués dans des batailles. Une fois arrivés dans une ville, les guerriers peuvent soit les vendre à la ville comme esclaves (15 pièces d'or par tête), soit leur donner 100 pièces d'or chacun, afin qu'ils puissent commencer une nouvelle vie, ou encore les laisser partir sans rien.
- 6 : Alors que les guerriers s'apprêtent à détacher les prisonniers, ils se dissipent en une fine poussière d'or qui tourne sur elle-même jusqu'à former une belle femme avec une peau et des yeux couleur d'or. Les Guerriers dégainent leurs armes, mais l'étrange entité féminine ne semble pas inquiète. Au lieu de cela, elle parle aux guerriers d'une voix attentionnée mais dégage une aura de toute puissance : « Je vous ai observé pendant de nombreuses lunes, mes amis, et ce dernier acte m'a montré votre vraie nature. Pour cela, vous serez récompensé. » Les guerriers sont entièrement guéris et 3D6 outres d'eau apparaissent comme par magie devant eux. La femme disparaît ensuite dans un tourbillon de poussière d'or avant de s'envoler au gré du vent.

Évènements du désert – N°83 – *Prime*

Traversant des falaises escarpées, les Guerriers s'approchent d'un homme appuyé contre un gros rocher. Il est vêtu d'un long manteau noir et porte un chapeau à bords épais qui couvre la moitié de son visage. Ils s'approchent de lui avec précaution, mais il ne bouge pas jusqu'à ce qu'ils arrivent à environ un pied de lui. Il jette un morceau de papier qui tombe directement sur le chemin des guerriers. Cela dit :

RÉCOMPENSE - (4D6 x 100 pièces d'or)

MORT OU VIF

RECHERCHÉ POUR (1D6) COMPTES DE (1D6)

- 1 : MEURTRE
- 2 : PILLAGE
- 3 : TRAHISON
- 4 : VOL À MAIN ARMÉE
- 5 : INTRACTION
- 6 : FRAUDE

AU PAYS DE (1D6)

- 1-2 : LE VIEUX MONDE
- 3-4 : NORCA
- 5 : LES ROYAUMES PERDUS
- 6 : NEHEKHARA

Dessiné sur l'affiche de recherche se trouve le visage d'un Guerrier au hasard. "C'est toi ?" dit le chasseur de primes d'une voix grave et sèche. À ce stade, il se lève et retire un côté de son manteau pour révéler un grand pistolet dans son étui qui a visiblement été modifié pour être plus puissant.

Que le guerrier ait réellement commis les crimes ou non n'a pas d'importance. La seule façon de dissuader le chasseur de primes est de lui payer le montant de la prime, et il exige également 1D6 x 100 pièces d'or supplémentaires pour le pot-de-vin. Si le guerrier ne peut pas ou ne veut pas payer le prix, il fait alors signe aux autres guerriers d'essayer de sauter sur le chasseur de primes avant qu'il ne puisse sortir son pistolet. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Le chasseur de primes a dégainé deux armes avant même que les Guerriers n'aient fait un pas. BLAM, BLAM, BLAM, BLAM. Les coups de feu partent, puissants et d'une précision étonnante. Il parvient à tirer sur tous les guerriers avant même qu'ils ne s'approchent de lui. Ils subissent tous 4D6 dégâts chacun, et si un triple est obtenu, le Guerrier recherché a été tué. Les Guerriers atteignent enfin le chasseur de primes mais les blessures par balles les affaiblissent gravement. Il les envoie ensuite rapidement au tapis, soit en les frappant à la tête avec la crosse de son pistolet, soit en leur donnant un coup de genou au visage. Quand ils reviennent enfin à eux, ils découvrent que tout leur or a été pris. De plus, une note est laissée. "Vous avez de la chance que je sois impressionné par votre courage. Sinon vous seriez tous morts. J'ai vu ce que vous avez fait, trop clinquants, parce qu'il n'y a rien de mieux qu'un bon pistolet à vos côtés. Vous feriez mieux de prier pour que nos chemins ne se recroisent plus jamais. À l'avenir, je ne serai pas aussi indulgent."
- 3-4 : Les Guerriers parviennent à sauter sur le chasseur de primes, mais pas avant qu'il ne tire sur deux guerriers aléatoires pour 3D6 dégâts chacun. Ils décident de ne pas le tuer : au lieu de cela, ils l'assomment et lui prennent ses 500 pièces d'or.
- 5-6 : Les Guerriers sont sur lui avant même qu'il ne puisse dégainer son pistolet. Ils l'ont mis K.O en quelques secondes. Ils le quittent et continuent leur chemin, mais pas avant de déchirer l'avis de recherche.

Évènements du désert – N°84 – *Esclave Ogre*

Les guerriers s'approchent d'un étrange spectacle : un Ogre tirant un énorme bloc de roche derrière lui avec une épaisse chaîne. Ils s'approchent de lui et il les voit, mais il ne fait aucun mouvement pour attaquer. Au lieu de cela, il commence à plaider auprès des guerriers dans un langage grossier. « S'il vous plaît, pas... blesser, pas... tuer, s'il vous plaît... aidez-moi. » Les guerriers peuvent soit l'écouter, soit continuer le voyage.

S'ils l'écoutent, il continue son histoire. Un sorcier maléfique l'a gardé comme esclave pendant de nombreuses années. Il sait qu'il ne pourrait pas le tuer tout seul, mais si les guerriers l'aidaient, il y aurait peut-être une chance. Il dit qu'il a demandé à beaucoup de voyageurs, mais tous se sont moqués de lui et disent qu'il mérite de mourir. Si les Guerriers décident d'aider l'Ogre, ils le suivent jusqu'à une petite Pyramide. Ici, ils joueront une aventure normale avec 2D6 cartes Pyramide et une salle Objective. La salle Objective contient un prêtre liche ainsi que les monstres normaux. L'Ogre rejoint les Guerriers, il a des statistiques d'Ogre normales au niveau de combat actuel des guerriers, et insiste sur le fait qu'ils auront tous les trésors pour l'avoir aidé, bien qu'ils puissent lui donner une arme magique pour la durée de la pyramide. Une fois que les Guerriers ont terminé la Pyramide, l'Ogre les remercie et s'en va. Les Guerriers continuent alors leur route

Évènements du désert – N°85 – *Les chroniques de la mort*

Les Guerriers rencontrent un homme au cours de leur voyage. Il trébuche vers eux, haletant et gémissant. En passant, il leur jette un sac en cuir avant de trébucher. En regardant dans le sac, les guerriers voient trois livres, écrits avec du sang et reliés avec de la chair humaine. Ils réalisent rapidement qu'il s'agit de livres issus d'une série de livres appelée "Chroniques de la Mort". Ils ne savent pas combien il y en a dans l'ensemble, mais ils savent qu'ils valent beaucoup d'or. Malheureusement, ils se rendent également compte que tous les morts-vivants des alentours peuvent sentir la présence des livres et tenteront de les récupérer, ce qui est évidemment la cause de la détresse de l'homme. Les livres peuvent être vendus dans une ville pour 1D6 x 500 pièces d'or chacun, mais seulement si un 6

est obtenu, sinon les guerriers ne trouvent pas d'acheteur. Ils ne peuvent essayer qu'une seule fois par ville. Pour chaque semaine de voyage, lancez 1D6 sur le tableau suivant pour voir ce qui les attaque :

- 1-3 : Les Guerriers sont attaqués de tous les côtés, ce qui entraîne une longue et fatigante bataille. Ils sont victorieux, mais ont chacun perdu 2D6 points de vie sans modificateur.
- 4-6 : Les Guerriers ne sont pas attaqués.

Pour chaque jour passé dans la ville, lancez 1D6. Sur un 1, la ville entière est envahie par les morts-vivants et doit être évacuée, forçant tout le monde à quitter la ville, y compris les guerriers.

Les livres peuvent être jetés à tout moment.

Évènements du désert – N°86 – Ami de passage

Au cours de la semaine, les Guerriers rencontrent un de leurs amis qui avait l'habitude de partir à l'aventure avec eux. Il les salue et leur dit qu'il a un surplus de vivres (lancez 1D6) :

- 1-2 : 1D6 Rations
- 3-4 : 1D6 Bandages
- 5-6 : 1D6 outres d'eau

Pour chacun des guerriers. Puis ils se séparent.

Évènements du désert – N°87 – L'homme le plus fort

Les guerriers arrivent à un petit avant-poste, près d'une oasis. Il se compose de quelques tentes et d'une poignée de personnes. Alors qu'ils s'approchent, ils voient un homme énorme faisant valdinguer quiconque se trouvant trop près de lui et crier "JE SUIS LE PLUS FORT". Il montre ensuite un collier composé d'émeraudes qu'il porte. "CETTE PIERRE FAIT DE MOI L'HOMME LE PLUS FORT DU MONDE !" Un guerrier pris au hasard décide de le remettre à sa place. Lancez 1D6 :

- 1 : Le Guerrier se tient à quelques mètres de l'homme et déclare « TU ES AUSSI STUPIDE QU'ARROGANT ! ». Le colosse porte soudainement son attention vers le guerrier et charge. Le guerrier n'est pas inquiet, compte tenu de sa grande expérience au combat. Malheureusement, quand l'homme s'approche, le guerrier cherche à esquiver mais trébuche sur une pierre à peine visible dans tout ce sable. Manquant de peu de se retrouver par terre, il fut, cependant, incapable d'esquiver la boule de muscle qui charge. La chose la plus remarquable que voient les autres guerriers est leur ami volant dans les airs, atterrissant à environ dix mètres de là. Un de ses trésors aléatoire (sauf armure/armes métalliques) se brise. Les guerriers secouent la tête puis éliminent rapidement l'homme musclé. Malheureusement les guerriers découvrent que le collier n'a aucun effet pour eux. Les habitants restants invitent les guerriers à boire à leur point d'eau (soigne de 1D6 blessures) avant de continuer leur route.
- 2 : Se pavanant vers le colosse, le guerrier dit avec assurance : « De la graisse...c'est la seule chose que je vois sur ce corps faible ! » L'attention de l'homme se tourne aussitôt vers le guerrier et une bagarre éclate. Le guerrier tente de le frapper avec son pied droit mais échoue et prend un sacré coup. Ce n'est que lorsque les autres guerriers interviennent et éliminent la brute musclée qu'il parvient à se relever, avec quelques dents en moins et 2D6 blessures infligées. Malheureusement, les guerriers découvrent que le collier n'a aucun

effet sur eux. Les habitants restants invitent les Guerriers à boire à leur point d'eau (soigne +1D6 Blessures chacun) avant de continuer leur route.

- 3-4 : Marchant nonchalamment vers l'homme musclé, le guerrier lui tape sur l'épaule. Sa grosse tête se retourne pour être accueillie par le poing du Guerrier qui l'envoie s'étaler en arrière inconscient. Malheureusement, les guerriers découvrent que le collier n'a aucun effet sur eux. Les habitants restants invitent les Guerriers à boire à leur point d'eau (soigne +1D6 Blessures chacun) avant de continuer leur route.
- 5 : Le Guerrier ramasse une grosse pierre et laisse échapper un fort sifflement. L'homme musclé se retourne et le guerrier lance la pierre avec une précision mortelle, le frappant directement entre les yeux et l'assommant. Malheureusement, les guerriers découvrent que le collier n'a aucun effet sur eux. Les habitants restants invitent les Guerriers à boire à leur point d'eau (soigne +1D6 blessures chacun) avant de continuer leur route.
- 6 : Se dirigeant droit vers le colosse, le Guerrier dit « Le muscle n'est qu'une partie de la vraie force. La vraie force réside dans la foi avec laquelle nous croyons en nos propres actions. » L'homme musclé se retourne et semble réfléchir à sa déclaration pendant un moment. Mais bientôt sa confusion se transforme en agression et il charge le guerrier, qui reste debout avec désinvolture. L'homme est presque sur lui lorsque le guerrier bondit en avant et le frappe au visage, le faisant voler en arrière, à travers une hutte voisine. L'homme est mort. Le collier offre au porteur + 1 Force jusqu'à la fin de la prochaine aventure. Les habitants restants invitent les Guerriers à s'abreuver à leur point d'eau (soigne +1D6 Blessures chacun) avant de poursuivre leur route.

👑 *Évènements du désert – N°88 – Semaine tranquille* 👑

Rien ne se passe.

👑 *Évènements du désert – N°89 – Lampe* 👑

L'équipe arrive devant un squelette dans le sable, sa main osseuse agrippant un sac en cuir. Lorsque les guerriers regardent dans le sac, ils trouvent (lancer 1D6) :

- 1-2 : Rien.
- 3 : 5 : Or.
- 4-6 : Une lampe.

La lampe est vieille et poussiéreuse, obligeant un guerrier au hasard à essayer de la nettoyer avec le côté de sa main. Lancez 1D6 :

- 1 : Lorsque la lampe est frottée, un grand tourbillon sort du bec de cette dernière et un puissant génie rouge en émerge. Le Guerrier est déjà en train de réciter un souhait lorsque le Génie, désignant le Guerrier, lui jette un sort (lancer 1D6) :
 - 1 : Perdez 1 en Force.
 - 2 : Perdez 1 en Endurance.
 - 3 : Perdez 1 en Initiative.

- 4 : Perdez 1 en Compétence d'arme.
- 5 : Perdez 2 PV, de façon permanent.
- 6 : Perdez 1 PV, de façon permanent.

Le Génie pousse alors un grand rire, raillant le guerrier et rentre dans la lampe que les Guerriers laissent dans le sable.

- 2-5 : La lampe semble maintenant très brillante et peut être vendue pour 10 pièces d'or dans une ville.
- 6 : Un Génie se lève de la Lampe et explique au Guerrier qu'il a désormais droit à un vœu qu'il peut choisir parmi les suivants :
 - +1 Force
 - +1 Endurance
 - +1 Mouvement
 - +1 initiative
 - +1 Volonté
 - +1 compétence d'arme
 - Récupération de tous les points de vie

Le Génie s'envole alors, remerciant le guerrier. La lampe ne peut être utilisée que par un seul Guerrier.

Évènements du désert – N°90 – *Rage de sang*

Le récent carnage vu par un Guerrier, déterminé au hasard, lui a donné envie de se battre. S'il y a une chance d'attaquer un ennemi jusqu'à ce qu'il atteigne la ville, il attaquera toujours, et s'il y a un combat, il ne cherchera jamais à fuir.

Évènements du désert – N°91 – *Héros salués*

Lorsque les guerriers atteignent la ville, ils sont salués comme de puissants héros car la nouvelle de leurs grandes actions s'est répandue. Ils sont comblés de cadeaux et reçoivent chacun une carte au trésor.

Évènements du désert – N°92 – *Brume de changement*

Les Guerriers aperçoivent une étrange brume verte à l'horizon. Ils essaient de l'éviter mais ils se font engloutir. Au début, ils apprécient la vapeur fraîche, mais ensuite ils se sentent changés. Les guerriers reçoivent tous 1 attribut du chaos qui dure 1D3 aventures. Les règles pour les attributs du Chaos se trouvent dans l'extension Guerrier du Chaos.

Évènements du désert – N°93 – *Rumeur*

Les Guerriers rencontrent un groupe de soldats. Ils parlent pendant un moment et durant cette discussion, ils mentionnent que de nombreuses cités de la région ont été complètement détruites par l'armées du Roi des Tombes. Lorsque les guerriers atteignent la prochaine ville, lancez 1D6. Sur un 1-2, la ville a en effet été détruite par des

morts-vivants et les guerriers doivent se rendre à la ville suivante (même temps de trajet) ou se diriger vers la prochaine aventure.

🔦 Évènements du désert – N°94 – Ville 2 🔦

Au loin, les guerriers voient les tours d'une grande ville, mais pas dans la direction dans laquelle ils se dirigent. Si les guerriers souhaitent se rendre dans la ville, lancez 1D6 :

- 1-4 : Alors que les guerriers approchent, la ville s'effondre dans le néant ! Un mirage ! Ajoutez 2 semaines au temps de trajet.
- 5-6 : Les guerriers atteignent la ville.

🔦 Évènements du désert – N°95 – Pouvoirs tout puissants 🔦

Les guerriers avancent lentement dans le sable lorsqu'une grande ombre les recouvre. En se retournant, ils aperçoivent un énorme Génie rouge dans le ciel. Tous les guerriers doivent lancer 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 : Le Génie se sent en colère et transforme le guerrier en animal. Lancez 2D6 sur la table des animaux suivant. Ses jours d'aventurier sont terminés. À moins que le Guerrier ait aidé un Génie dans le passé en le libérant des liens de sa lampe, auquel cas ce Génie sent qu'il est en danger et le protège de sa colère.

Tableau des animaux

- 2 : Chat
 - 3 : Grenouille
 - 4 : Chauve-souris
 - 5 : Rat
 - 6 : Poissons rouges
 - 7 : Serpent
 - 8 : Scorpion
 - 9 : Lézard
 - 10 : Âne
 - 11 : Chameau
 - 12 : Limace de mer
- 2 : Le Génie ouvre la bouche, libérant un essaim de sauterelles qui engloutissent les guerriers. Les insectes magiques mordent et rongent la chair des guerriers et chacun d'entre eux doit subir 1 blessure sans modificateur jusqu'à ce qu'il puisse lancer un 5 ou 6 sur 1D6.
 - 3-6 : Le Génie est désintéressé du Guerrier.

☀️ Évènements du désert – N°96 – *Mauvais temps* ☀️

Les guerriers souffrent de la chaleur sous un soleil de plomb qui ne semble pas vouloir leur laisser de répit. Ils doivent boire 2 outres d'eau ou perdre 1D6 blessures sans modificateurs pour chaque semaine restante.

☀️ Évènements du désert – N°97 – *Signe* ☀️

Les Guerriers entrent dans une zone escarpée et arrivent à une entrée de donjon. Un panneau adjacent à l'entrée indique qu'il y a une ville de l'autre côté du donjon. Si les Guerriers souhaitent y entrer, jouez un donjon avec 1D6 cartes pyramides et aucune salle objective. La dernière pièce aura une sortie. Juste au-delà de la sortie se trouve une grande ville de Pharaon que les guerriers peuvent visiter au lieu de voyager.

☀️ Évènements du désert – N°98 – *Famine* ☀️

Le voyage est long et dur et les guerriers ne peuvent pas survivre uniquement avec de l'eau. Tous les guerriers doivent manger 1 ration immédiatement ou perdre 1 PV de façon permanente.

☀️ Évènements du désert – N°99 – *Semaine tranquille* ☀️

Rien ne se passe.

☀️ Évènements du désert – N°100 – *Le trésor de Settra* ☀️

Les Guerriers tombent sur l'entrée d'une Pyramide qui semble avoir été découverte récemment. Si les Guerriers enquêtent, lisez la suite, sinon, les Guerriers continuent leur voyage. En entrant dans la pyramide, ils comprennent assez vite que toutes les gravures sur les murs sont en hommage à Settra, non pas le chef mort-vivant, tel qu'il est maintenant, mais à l'homme qu'il était autrefois. Alors que les Guerriers continuent leur exploration, ils se rendent compte que ce doit être l'une des pyramides légendaires du pharaon Settra qui a caché sa richesse à travers Nehekhara dans l'espoir que personne ne puisse voler ses richesses même après sa mort. Les Guerriers rencontrent 1D6 pièges. Lancez 1D6 sur la table des événements suivante afin de déterminer quel type de pièges les guerriers déclenchent.

- 1 : Piège à guillotine

Le dispositif est placé de manière parallèle au sol, tous les guerriers doivent lancer 1D6. Sur 1, ils sont décapités, morts.

- 2 : Piège à rochers

Tous les guerriers doivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, le guerrier est écrasé par un rocher et subit 3D6 blessures sans modificateurs.

- 3 : Piège à lame

Un guerrier aléatoire est frappé par une grande lame qui lui inflige 3D6 + 4 blessures.

- 4 : Piège à gaz toxique

Tous les guerriers prennent 1D6 dommages de poison sans modificateurs.

- 5 : Piège de plafond écrasant

2 guerriers aléatoires sont blessés pour 1D6 dégâts sans modificateurs alors que le plafond leur tombe sur la tête.

- 6 : Piège à lance

Une lance frappe un guerrier aléatoire et lui inflige 2D6 blessures.

Les guerriers survivants parviennent à la chambre intérieure où se trouvent une multitude de richesses, à moins qu'un 1 ne soit obtenu sur un 1D6. Si un 1 est obtenu, la chambre a déjà été pillée par des voleurs et les guerriers sortent par une sortie secrète. Sinon, chaque guerrier lance 1D6 sur le tableau suivant pour voir ce qu'il trouve :

- 1 : 1D6 x 100 Or et 1 Carte Trésor
- 2 : 1D6 x 200 pièces d'or et 2 cartes trésor
- 3 : 1D6 x 300 Or et 3 cartes trésor
- 4 : 1D6 x 400 Or, 2 trésors de Nehekharra et 3 cartes trésor
- 5 : 1D6 x 500 pièces d'or, 2 trésors de Nehekharra, 3 cartes trésor et 1 Carte au trésor de la salle objective
- 6 : 1D6 x 500 pièces d'or, 2 potions de soins (+1D6 PV chacune), 6 trésors de Nehekharra , 4 cartes trésor et 1 Carte au trésor de la salle objective

Les Guerriers repartent ensuite par une sortie secrète