

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

Traduit de la version anglaise/américaine par Sonoftime et Arartyans

Évènements de pyramides 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 des pyramides – N°1 – Rien ne se passe 💡

Rien ne se passe.

💡 Évènements des pyramides – N°2 – Piège 💡

Soudain se fait entendre la lame d'une scie circulaire alors qu'elle traverse la salle à hauteur d'homme. Un guerrier, choisi aléatoirement, est touché par cette dernière à moins qu'il ne réussisse un test d'initiative à 8. S'il échoue, il subit 3D6 blessures.

💡 Évènements des pyramides – N°3 – Filet 💡

Un des guerriers réalise qu'il ne peut décidément plus se retenir et se dirige vers un coin de la pièce pour soulager son envie pressante. Alors qu'il est occupé, il s'aperçoit qu'à côté de lui se trouve un levier qu'il peut relever s'il le décide. Dans ce cas, lancez 1D6 :

- **1** : Soudain, le sol s'ouvre sous les pieds du guerrier qui chute dans une fosse parsemée de piques de bois. Il subit 2D+4 blessures et est alors extrait de la fosse par ses compagnons.
- **2** : Le levier active 3 pièges – fosse dans la salle qui sont disposées de façon aléatoire. Un guerrier sur la même case subira 2D6 blessures avant d'être extrait du piège.
- **3** : Le levier se brise dans la main du guerrier et rien ne se passe.
- **4-5** : Le levier ouvre une trappe dans le mur et permet au guerrier de récupérer son contenu, soit 1 trésor de Nehekharu.
- **6** : Le levier ouvre une trappe dans le mur et permet au guerrier de récupérer son contenu, soit 1D3 trésors de Nehekharu.

💡 Évènements des pyramides – N°4 – Bijoux 💡

La section de donjon dans laquelle se trouvent les guerriers est parsemée de tapis bleus et recouverte de bijoux. Ils peuvent y plonger la main en espérant en retirer quelque chose d'incalculable mais trouvent à la place 1D3 trésors de Nehekharu, chacun.

💡 Évènements des pyramides – N°5 – Morts-vivants 💡

Les guerriers entendent des gémissements de douleur au loin devant eux. En se rapprochant du son, ils découvrent que ce dernier provient d'1D6 momies juste à l'intérieur de la pièce voisine. Lorsque les guerriers entrent dans la section suivante du plateau, ils doivent combattre les momies, ainsi que tout autre événement se déroulant dans la pièce.

Évènements des pyramides – N°6 – *Ornementation*

D'étranges visages et symboles sont gravés sur les murs de cette partie de la Pyramide. Si les guerriers tentent d'appuyer sur l'un d'eux, lancez 1D6 :

- 1 : Une fléchette empoisonnée vole de l'autre côté de la pièce et se plante dans un guerrier aléatoire. Ce guerrier subit 1D3 blessures sans modificateur. Il reçoit ensuite 1D3 dégâts sans modificateur à chaque tour pendant les 1D3 tours suivants au fur et à mesure que le poison fait effet.
- 2 : Un guerrier, choisi aléatoirement, passe ses mains sur les différents symboles gravés dans les murs. Finalement, il atteint la sculpture d'un guerrier Anubis. En poussant la sculpture, on entend un fort bruit de grincement. Derrière les guerriers, l'un des murs s'élève complètement jusqu'au toit. Observant par-delà les ténèbres de cette nouvelle salle, les guerriers entendent un bruit de course. Soudain, des scarabées verts font irruption dans la pièce, grouillant et entrechoquant leurs mandibules. Les guerriers doivent sortir de la pièce avant la fin du tour suivant ou être engloutis par la vague de scarabées, subissant 2D6 blessures. Ces dégâts sont subis à la fin de chaque tour où le guerrier est encore dans la pièce. Les scarabées se répandent également dans les pièces adjacentes. Tout guerrier terminant son tour dans une pièce adjacente subit 1D6 blessures. Les scarabées affecteront également toutes les autres créatures, sauf s'il s'agit de morts-vivants.
- 3-4 : Les guerriers ne trouvent rien d'intéressant sur les murs.
- 5 : Les guerriers poussent partout sur le mur jusqu'à ce qu'ils sentent la tête sculptée d'un pharaon s'enfoncer. Soudain, la pièce s'éclaire apparemment de nulle part dans une chaude lueur jaune. Cette section du plateau et les 1D6 sections suivantes du plateau sont désormais éclairées.
- 6 : Les Guerriers trouvent une étrange tête de démon qu'ils poussent. Une porte secrète s'ouvre et la puanteur de son contenu vicié remplit leurs narines. Si les guerriers décident d'entrer, le tunnel s'étend d'1D6 cartes Pyramides. Des événements inattendus se produisent sur un 1 ou un 6, et lancez un jet sur la table des monstres d'un niveau de donjon supérieur de 1 par rapport à celui des guerriers. Deux des guerriers recevront un trésor après chaque bataille au lieu d'un seul guerrier normal. Dans la dernière section du plateau, les guerriers trouvent 1D6 trésors de Nehekharu.

Évènements des pyramides – N°7 – *Scorpions*

L'un des guerriers s'assoit sur le sol en grès et se plaint d'une ampoule au gros orteil. Sans s'en apercevoir, un grand scorpion noir se précipite dans son armure et enfonce sa queue barbelée et venimeuse dans sa chair. Il subit 1D3 blessures sans modificateurs. Les autres guerriers sont assez surpris de voir leur compagnon aventurier bondir et se lancer dans une danse folle en essayant d'ôter le scorpion de ses vêtements. Lancez 1D6. Sur un 2-6, le guerrier parvient à faire sortir le scorpion et l'écrase sous ses pieds. Sinon, le guerrier subit encore 1D3 blessures sans modificateurs et doit relancer le jet pour voir s'il peut se débarrasser du scorpion. Continuez jusqu'à ce que le guerrier fasse sortir le scorpion de ses affaires.

👤 Évènements des pyramides – N°8 – Héros tués 👤

Les guerriers tombent sur un énorme tas de squelettes et de corps en décomposition qui ont été pratiquement dépouillés de leurs biens. Il est évident que de nombreux grands héros sont morts ici, et les guerriers se demandent quelles terreurs les attendent dans l'obscurité. La scène dérange les guerriers et pour les 1D3 prochaines batailles ils doivent soustraire -2 à tous leurs jets de peur et de terreur.

👤 Évènements des pyramides – N°9 – Pointe 👤

En progressant dans la pièce, les guerriers entendent subitement un craquement au sol... trop tard ! Une énorme pointe sort du mur, affectant un guerrier aléatoire. Lancez 1D6 pour voir ce qui se passe :

- 1 : La pointe est si rapide qu'elle surprend complètement le guerrier, lui transperçant l'estomac. Certains de ses organes sont clairement visibles à l'extrémité de la pointe alors qu'elle le transperce. Le guerrier est mort et ne peut pas être ressuscité.
- 2 : Le pal transperce l'épaule du guerrier. Il perd 2D6+4 blessures et est à -1 en combat (CC) jusqu'à ce qu'il soit complètement guéri.
- 3-4 : Le Guerrier est seulement effleuré par la pointe qui lui inflige 1D6 Blessures.
- 5-6 : Le guerrier s'écarte du chemin avec une dextérité étonnante ! Placez-le sur une case adjacente ; s'il n'y en a pas, passez au résultat 3-4.

👤 Évènements des pyramides – N°10 – Attaque de monstres 👤

Les guerriers sont attaqués par un groupe de monstres d'un niveau supérieur au leur. Que le meilleur gagne !

👤 Évènements des pyramides – N°11 – Rien ne se passe 👤

Rien ne se passe.

👤 Évènements des pyramides – N°12 – Chaleur 👤

En entrant dans cette pièce, les guerriers ressentirent immédiatement une chaleur intense émanant des murs. De la magie ou peut-être de la lave se cache derrière. Peu importe, toute personne se tenant à côté d'un mur subit 1D2 blessures sans modificateurs à la fin de chaque tour.

💡 Évènements des pyramides – N°13 – Idole d'or 💡

Les guerriers découvrent une grande statue dorée en plein milieu de la pièce. Un guerrier peut la transporter s'il le souhaite mais il subit un malus de -1 en mouvement. Il peut ensuite la vendre dans une cité pour 1D6 x 250 pièces d'or.

💡 Évènements des pyramides – N°14 – Serpents 💡

Alors que les guerriers se déplacent prudemment dans la pièce, ils remarquent de nombreux trous dans les murs de grès. Soudain, un sifflement se fait entendre et des serpents à tête noire commencent à affluer dans la pièce depuis les trous. Un guerrier aléatoire prononce « Des serpents. Pourquoi fallait-il que ce soit des serpents... » Bientôt, les ils remplissent cette section du plateau, frappant constamment tout guerrier qui s'approche trop près. À la fin de chaque tour dans cette section, lancez 1D6 pour chacun des guerriers. De 1 à 3, le guerrier a marché à côté ou sur un serpent qui le mord et lui inflige 1D6+3 dégâts. Ces dégâts sont classés comme blessures empoisonnées.

💡 Évènements des pyramides – N°15 – Idôle 💡

Au centre de cette pièce se trouve une immense idole Anubienne. Elle semble composée de pierre dure incrustée de bijoux. Les guerriers peuvent essayer de récupérer les pierres précieuses. À chaque tour où ils restent dans la pièce pour collecter des bijoux, ils reçoivent chacun 1D3 gemmes et un événement inattendu se produit sur 1 ou 2. Les bijoux valent chacun 1D3 x 80 pièces d'or.

💡 Évènements des pyramides – N°16 – Monde souterrain 💡

L'un des guerriers trouve un levier dans la pièce. Lorsqu'il est tiré, il ouvre un passage au milieu de celle-ci, révélant un escalier en colimaçon menant à l'obscurité. Si les guerriers souhaitent descendre, il y a 2D6 cartes pyramides représentant des pièces et une salle objective aléatoire. Quand un ou plusieurs dés doivent être lancés pour déterminer la quantité de monstres, considérez son ou leurs résultats comme maximal. Des événements inattendus se produisent sur un 1 ou un 2. Les statistiques et capacités du trésor objectif qui en résulte sont doublées, sauf si un 1 est obtenu sur 1D6.

💡 Évènements des pyramides – N°17 – Point de rupture 💡

Après la dernière bataille, un guerrier sélectionné aléatoirement inspecte l'une de ses armes aléatoirement (y compris les armes magique). Il semble y avoir une fissure ou deux sur celle-ci et il se demande combien de temps cela va tenir ! L'arme du guerrier présente un léger défaut. Chaque fois que l'arme touche un adversaire, lancez 1D6. Sur 1 l'arme est cassée et ne sert à rien ! L'arme peut être réparée dans une ville pour la valeur de vente de l'objet.

Évènements des pyramides – N°18 – Lave

Les murs de la pièce dans laquelle se trouvent les guerriers commencent à se fissurer et à s'effondrer, libérant un flux de lave en fusion provenant d'une rivière souterraine de magma. Le sol de la pièce sera rempli à la fin du tour. À partir du début du tour suivant, chaque personnage qui traversera ou restera sur une case touchée par la lave subira 1D6+2 dégâts sans modificateurs.

Évènements des pyramides – N°19 – Artefact Anubien

Les guerriers voient ce qui semble être un héros Anubis étendu sur le sol, ses vêtements verts souillés de son propre sang. En voyant toutes les momies démembrées autour de lui, il a dû se battre courageusement. Les guerriers remarquent un anneau doré qui brille de mille feux à son doigt. Si un guerrier le revendique, lancez 1 D6 :

- 1 : Le guerrier glisse la bague à son doigt et commence instantanément à convulser. Tremblant de manière incontrôlable, il pousse un hurlement comme le ferait un chacal. Il tombe à quatre pattes alors que son visage s'allonge et que des cheveux et une fourrure noire poussent sur tout son corps. Il griffe l'anneau pour l'enlever mais il est trop tard. La transformation est complète et le guerrier se présente comme un guerrier Anubis. Le guerrier a désormais les statistiques d'un héros Anubis ; il peut toujours utiliser tous les objets et équipements mais ne peut pas lancer de sorts. Une fois la ville atteinte, le prêtre d'un pharaon peut désenchanter l'anneau et le retirer. Alors que les guerriers quittent la pièce, ils voient que le héros Anubis original s'est transformé en ce qui semble être juste un homme tué sur le sol
- 2 : Le guerrier glisse la bague à son doigt mais la bague semble savoir qu'il n'est pas son véritable propriétaire et elle devient immédiatement rougeoyante. Le guerrier cri de douleur alors qu'il arrache la bague de son doigt en jurant ! Il subit une blessure sans modificateur.
- 3 : La bague fait bon effet au doigt du guerrier, il apprécie la façon dont la lumière danse sur ses surfaces réfléchissantes. Cela n'a pas d'autres effets.
- 4 : La bague se met à scintiller d'un reflet vert lorsque le guerrier la glisse à son doigt. C'est en effet une bague enchantée qui guérira son porteur. Une fois par tour, le guerrier peut, s'il ne fait rien d'autre et n'est pas coincé par des monstres, utiliser l'anneau pour récupérer 1D3 points de vie. À la fin de chaque aventure, lancez 1D6. Sur un 1, l'anneau est épuisé et ne sert à rien.
- 5 : La bague s'adapte facilement au doigt du guerrier et scintille des énergies d'une terre ancienne. Le guerrier peut utiliser l'anneau à tout moment pour récupérer tous ses PV. Après cette utilisation, la bague ne sert plus à rien.
- 6 : L'anneau glisse facilement au doigt du guerrier et il sent immédiatement son ancien pouvoir le traverser. Une fois par aventure, le guerrier peut tenter d'augmenter un attribut (sauf les dés de dégâts) d'un point. Le guerrier choisit un attribut puis lance 1D6. Sur 3-6, l'attribut est augmenté de 1 pour le reste de l'aventure. Sur 1-2, cet attribut est diminué de 1 pour le reste de l'aventure.

💡 Évènements des pyramides – N°20 – Gravures 💡

Les murs de la pièce dans laquelle se trouvent les guerriers sont gravés des histoires des rois des tombes et des prêtres liches détaillant leurs conquêtes et leurs pillages. Les guerriers trouvent tout cela assez intéressant, mais voyant qu'il n'y a pas de trésor ici, ils passent bientôt à autre chose.

💡 Évènements des pyramides – N°21 – Piège de sable 💡

L'un des guerriers marche accidentellement sur une dalle piégée, d'immense bloc de pierre bloquant désormais les portes. Peu de temps après, le sable afflue dans la pièce par de nombreux orifice dans les murs. Réalisant qu'ils doivent agir vite, les guerriers tentent de s'échapper ! Lancez 1D6 sur le tableau suivant, 4 fois. Si les Guerriers ne s'échappent pas après 4 lancers, ils échouent et meurent ensevelie sous une mer de sable. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Les guerriers cherchent frénétiquement une issue mais ne trouvent rien.
- 3-4 : Les guerriers parviennent à bloquer l'une des arrivées du sable, ce qui leur rapporte un autre jet pour s'échapper.
- 5 : Les guerriers remarquent une trappe secrète dans le mur qu'ils frappent à plusieurs reprises essayant de l'ouvrir. Ils reçoivent +1 à tous les lancers restants.
- 6 : En travaillant dur, les guerriers parviennent à ouvrir une petite trappe dans le mur et à la traverser avant que le sable n'atteigne un niveau critique. Lancez 1D6 pour voir où les guerriers ont fini !
 - 1-5 : La pièce suivante.
 - 6 Salle Objective.

💡 Évènements des pyramides – N°22 – Rien ne se passe 💡

Rien ne se passe.

💡 Évènements des pyramides – N°23 – Nuage noir 💡

Au centre de la pièce se trouve un grand sarcophage noir. Incapables de résister à l'opportunité de trouver un trésor, les Guerriers poussent le couvercle en toute hâte ! Dès que le couvercle est ouvert, les guerriers sont submergés par un inévitable brouillard sombre. Ils toussent et bafouillent, se demandant ce que ce gaz inconnu va leur faire. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter son endurance. S'il obtient moins de 7, le guerrier tombe en se serrant la gorge. Il se relève lentement, retrouvant sa force, mais est à -1 en Endurance pour le reste de l'aventure. Si le guerrier obtient un score de 7 ou plus, le gaz ne l'affecte pas.

Mis à part un pharaon mort depuis longtemps, rien d'autre ne se trouve dans le cercueil.

👑 Évènements des pyramides – N°24 – Image miroir 👑

Le chemin des Guerriers est soudainement barré par un grand miroir. La curiosité prend le dessus pour un guerrier aléatoire. Il place sa main contre le miroir et découvre qu'il s'agit d'une étrange substance semblable à de l'eau et sa main la traverse ! Soudain, le bras du guerrier est saisi et le retire aussitôt, sortant une image miroir de lui-même !

Naturellement, les guerriers sont stupéfaits, mais reprennent rapidement leurs esprits lorsque le double attaque leur camarade.

Le double a les mêmes statistiques que le Guerrier qu'il a dupliqué, même si ses objets n'ont pas de charge magique et ne sont donc pas utilisés. Le double vaut 100 fois le niveau du guerrier qui a été dupliqué en or. Une fois l'imposteur vaincu, le miroir se brise et les guerriers peuvent le traverser.

👑 Évènements des pyramides – N°25 – Trésors de Nehekhara 👑

Une lueur lointaine apparaît dans l'obscurité. Alors que les guerriers s'en approchent, ils trouvent un groupe d'idoles et de trésors de Nehekhara entassés dans un coin sablonneux. Chaque guerrier trouve 1D3 trésors de Nehekhara. Un groupe de monstres a laissé ce trésor ici. Le prochain événement sera des Monstres...

👑 Évènements des pyramides – N°26 – Enorme arachnide 👑

Les choses semblent un peu trop calmes quand soudain deux grandes pattes velues descendent du toit faiblement éclairé et attrapent un guerrier au hasard. "AAAHHHHHHH." » crie-t-il alors qu'il est tiré vers une énorme, gigantesque araignée suspendue au toit.

Les guerriers peuvent essayer de lancer une arme, tirer une flèche ou utiliser un sort offensif. Chaque joueur, à l'exception de celui qui est saisi, a une chance de faire une des choses suivantes. Lance 1D6 chacun. Sur 1-3, leur attaque ne parvient pas à tuer la créature. Si toutes les attaques échouent, la tête du guerrier saisi est tirée dans la bouche de l'arachnide et la dévore, le tuant immédiatement. Si l'un des guerriers frappe l'araignée, il lâche sa proie et tombe au sol. Quoi qu'il arrive, les guerriers doivent se battre contre une araignée géante.

👑 Évènements des pyramides – N°27 – Chute 👑

Un guerrier, déterminé aléatoirement, trébuche et tombe sur un bloc de grès déformé, se tordant la cheville et rouvrant une vieille blessure. Il est à -1 mouvement pour le reste de l'aventure, mais ne peut descendre en dessous de 1.

👑 Évènements des pyramides – N°28 – Tombe 👑

Les guerriers se rendent compte que cette pièce est un tombeau. Un sarcophage richement orné repose en son centre. Si les Guerriers souhaitent l'ouvrir, lancez 1D6 :

- 1 : Les guerriers trouvent un cadavre qui prend aussitôt vie ! Combattez un champion momie
- 2 : Les guerriers font fi du squelette à l'intérieur pour trouver 1D6 x 100 pièces d'or.
- 3 : Les guerriers ignorent le squelette pour trouver 1D6 x 200 pièces d'or.
- 4 : Les guerriers déplacent la momie pour trouver 1D6 trésors de Nehekharu.
- 5 : Les guerriers déplacent la momie pour trouver chacun 1 Carte Trésor.
- 6 : Les guerriers trouvent un trésor incroyable ! Prenez 1 carte au trésor de pièce objective.

👑 Évènements des pyramides – N°29 – Toile sombre 👑

Une épaisse toile collante envahit cette pièce. Si un autre événement se produit dans cette salle, passez directement à l'événement 26 (une seule fois cependant).

👑 Évènements des pyramides – N°30 – Idole à souhait 👑

Cet événement ne peut se produire qu'une seule fois par aventure (si nécessaire, relancez l'évènement)

Les guerriers s'approchent d'une grande idole de fer représentant une divinité oubliée depuis longtemps. Un guerrier, déterminé aléatoirement, touche l'idole et une grande voix retentissante se fait entendre : "Qu'est-ce que tu souhaites, petit être ?"

Ce guerrier peut souhaiter l'une des 3 choses suivantes :

- N°1 : +1 à n'importe quel attribut (à l'exception des dés de dommage et des attaques)
- N°2 : Restaure la totalité des blessures
- N°3 : +1 PV Permanent.

Il peut utiliser son souhait sur lui-même ou sur un autre guerrier. Une fois le vœu demandé, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 4, la voix se moque bruyamment du guerrier et ne lui accorde pas son souhait.

Une fois cela fait, l'idole ne parle plus, peu importe le nombre de fois où les guerriers la touchent...

👑 Évènements des pyramides – N°31 – Lame courbée 👑

Un guerrier, déterminé aléatoirement, marche sur une pierre s'enfonçant dans le sol libérant une énorme lame incurvée depuis le toit ! Lancez 1D6 :

- 1 : Le guerrier ne le voit pas venir et est frappé dans le dos, ce qui le projette au sol. Il subit 3D6 blessures.
- 2 : Le guerrier ne le voit pas venir et il est frappé en plein sur la poitrine, ce qui le projette au sol. Il subit 1D6+6 blessures.
- 3-4 : La lame le frappe au bras et il subit 2D6 blessures.
- 5-6 : Le guerrier parvient à s'écarter du chemin s'il y a une case adjacente libre, sinon voir résultat 3-4.

Évènements des pyramides – N°32 – Réflexion rapide

Un guerrier, déterminé aléatoirement, regarde autour de lui dans la pièce lorsqu'il remarque quelque chose de manière presque instinctive. Lancez 1D6 pour voir ce qui se passe :

- 1-2 : Le guerrier voit soudain la pièce comme un piège à sable ! Lancez 1D6.
 - Sur un 1-4, allez directement à l'événement 21.
 - Sur 5-6, le guerrier s'est trompé.
- 3-6 : Le guerrier voit soudain une arbalète fixée au mur et un guerrier, déterminé aléatoirement, se tenant directement devant elle, sur le point de marcher sur le déclencheur au sol. Lancez 1D6.
 - Sur un 4-6, le guerrier parvient à interpeller la victime avant qu'elle ne soit embrochée.
 - Sur un 1-3, le guerrier ne parvint pas à prévenir son ami assez tôt et l'arbalète tire, emplant le guerrier pour 1D6 +5 dégâts.

Évènements des pyramides – N°33 – Rien ne se passe

Rien ne se passe.

Évènements des pyramides – N°34 – Fruits secs

Le groupe tombe sur une table de fruits secs. Cela a l'air presque comestible. N'importe lequel des guerriers peut manger ces fruits en lançant 1D6 chacun :

- 1-2 : Après l'avoir goûté, le fruit se trouve être complètement pourri, le guerrier se contorsionne et manque de s'étouffer. Le guerrier se sent mal pour le reste de l'aventure et perd 1D3 blessures sans modificateur.
- 3-4 : Le fruit est dégoûtant.
- 5-6 : Le fruit est étrangement bon et régénère 2 PV.

👤 Évènements des pyramides – N°35 – Prisonnier 👤

Sur le mur du fond de cette pièce est enchaîné un homme que le guerrier ne pouvait décrire que comme un colosse monstrueux doté d'une imposante musculature. La brute géante hurle alors que les guerriers s'approchent de lui avec précaution. Il crie " LIBÉREZ-MOI !! LIBÉREZ-MOI MAINTENANT !! "

Les Guerriers ne peuvent s'empêcher d'éprouver une certaine pitié pour la pauvre créature qui a visiblement été torturée sans pitié. Si les Guerriers décident de le libérer, lancez 1 D6.

- 1-2 : Les guerriers brisent les chaînes du colosse ; il se redresse et s'étire de tout son long. Il regarde les guerriers et commence à se lécher les lèvres. "Je vous mange maintenant, les petits !" crie-t-il avant d'attaquer les guerriers. Vous affrontez cette brute. Il a les mêmes stats qu'un Ogre mais sa Force est de 6 et il dispose toujours de 2 Dés de Dégâts.
- 3-4 : Un guerrier choisit aléatoirement se rapproche prudemment de l'imposant individus en posant une main sur son épaule pour le calmer. Cela fonctionne et il enlève les chaînes du prisonnier. Le géant se lève et s'étire. " AAAHHHH merci...moi Mungor !! Mungor ami de toi maintenant !", dit-il en désignant le guerrier qui l'a libéré. Pour le reste du donjon, Mungor accompagnera le guerrier et le protégera toujours. Il a les mêmes statistiques qu'un Ogre mais sa Force est de 6 et il en a toujours 2. Dés de dégâts. Il ne prendra pas de trésor et ne prendra aucun objet ou arme. Au lieu de cela, il frappe son adversaire avec ses puissants poings. Lorsque les guerriers quittent le donjon, Mangor respire l'air frais et pose une main sur l'épaule du guerrier avant de courir dans les dunes.
- 5-6 : Les guerriers se rapprochent de la créature jusqu'à ce qu'ils le libèrent de ses chaînes. Une fois que le géant est libéré, il étire ses muscles et laisse échapper un rugissement ! "MOI REMERCI VOUS PETITS HOMMES... MAINTENANT MOI LIBRE !" dit-il avant de rire de bon cœur. Pour la gentillesse des guerriers, le géant libéré parle aux guerriers d'une chambre au trésor bien chargée juste devant. Puis il s'enfuit dans le couloir vers la liberté. Dans la prochaine pièce que les guerriers exploreront, ils trouveront 1D6 trésors de Nehekara.

👤 Évènements des pyramides – N°36 – Chauves-souris vampires 👤

Les guerriers sont assaillis par un groupe de chauves-souris vampires, qui attaquent sans relâche. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. C'est la quantité de dégâts, sans modificateurs, subis par chaque guerrier, avant de repousser l'attaque et de tuer les chauves-souris.

👤 Évènements des pyramides – N°37 – Émeraude noire 👤

Les aventuriers arrivent dans une pièce anormalement sombre avec une pierre précieuse verte géante sur un piédestal élaboré. N'importe lequel des Guerriers peut essayer de le retirer de son piédestal en lançant 1D6 :

- 1 : Lorsque le guerrier touche la gemme, il est électrocuté, infligeant 1D6+8 dégâts sans modificateurs et reste en état de choc pendant 1 tour. Cela signifie qu'il ne peut pas quitter sa position actuelle avant la fin de son prochain tour.

- 2 : Alors que le guerrier touche l'émeraude, il sent une magie noire envahir son corps, le faisant commencer à se frapper au visage à plusieurs reprises. Le guerrier s'inflige 1D6 dégâts sans modificateur avant que les autres guerriers ne le retiennent et l'aident à reprendre ses esprits.
- 3-4 : Le guerrier touche la pierre mais elle reste bloquée et abandonne assez vite.
- 5 : Le guerrier touche la pierre et découvre qu'il se sent étrangement plus fort, même s'il ne parvient toujours pas à faire bouger la pierre. Il gagne +1 en Force pour le reste de l'aventure.
- 6 : Le guerrier essaie de déplacer la pierre mais n'arrive pas à la bouger, cependant il se sent étrangement revitalisé. Restaurez toutes les PV perdues.

💡 *Évènements des pyramides – N°38 – Fontaine rafraichissante* 💡

Une source d'eau douce traverse cette partie de la Pyramide mais ne bloque pas les mouvements. Quelques autres d'eau vides sont éparpillées. Les Guerriers les remplissent et gagnent chacun 1D3 autres d'eau. Ils peuvent également boire à la source et se soigner de 1D6 blessures chacun.

💡 *Évènements des pyramides – N°39 – Sang ancien* 💡

Les guerriers arrivent devant un bassin au fond de la pièce. Après une inspection plus approfondie, ils découvrent qu'il est rempli de sang. Un guerrier peut boire le sang s'il le souhaite en lançant 1D6. Si d'autres guerriers souhaitent boire également, cela aura le même effet.

- 1-2 : Le sang est véritablement le sang des damnés et lorsque le guerrier le boit, il tombe au sol en convulsant. Sa peau se dessèche et il arrête de respirer mais il continue à vivre ! Des bandages pourris viennent apparemment de nulle part, tirant agrippant le pauvre guerrier, enveloppant ses membres et son corps. Finalement, il se lève, mais il ne respire plus : il fait désormais partie des morts-vivants, il est désormais une Momie ! Comme le guerrier est fort de volonté, il parvient toujours à contrôler ses actions et agit comme un personnage normal seulement maintenant avec les statistiques d'une momie. Il ne peut pas porter la lanterne. À la fin de chaque tour, lancez 2D6. Sur un résultat de 12, le guerrier revient à son état habituel. Si le guerrier est encore une momie au moment où il atteint une ville, le sang vicié a épuisé son pouvoir et le guerrier revient à son état habituel.
- 3-4 : Le sang a un goût répugnant, mais n'a aucun autre effet.
- 5-6 : Le sang a un effet étrange sur le guerrier, lui donnant +1 PV supplémentaire, de façon permanente.

💡 *Évènements des pyramides – N°40 – Golem de sable* 💡

Devant les guerriers, une créature ressemblant à un homme sort de l'ombre. En entrant dans la lumière, ils voient qu'il est entièrement fait de sable ! Il s'agit d'un golem de sable ! Et c'est un ennemi pour le moins mortel. La forme géante se profile tranquillement devant les guerriers avant d'attaquer. Menez une bataille contre le golem. Si les guerriers triomphent, ils gagnent le trésor que le Golem protégeait : 1D3 cartes trésor.

👤 Évènements des pyramides – N°41 – *Tourne en rond* 👤

Il semble que les guerriers voyagent depuis des jours dans ce dédale de couloirs. Il est finalement admis qu'ils ne sont vraiment pas sûrs du tout du chemin retour ! Si les guerriers fuient la pyramide en utilisant la table d'évasion, ils doivent soustraire 2 pour le lancer sur le tableau de fuite.

👤 Évènements des pyramides – N°42 – *Brique en vrac* 👤

Les guerriers aperçoivent une brique qui semble se détacher sur l'un des murs qui les entoure. S'ils ont décidé de retirer la brique du mur, lancez 1D6 sur le tableau ci-dessous :

- 1 : Ils parviennent finalement à retirer la brique pour trouver du sable s'écoulant derrière elle ; les guerriers ont provoqué un effondrement ! De grandes quantités de briques et de sable tombent sur les guerriers alors qu'ils retournent vers la dernière section du plateau. Lancez 1D3 pour chaque guerrier ; c'est le nombre de briques qui les frappent lorsqu'ils fuient. Chaque brique inflige 2D6 dégâts. La section qui vient de s'effondrer est désormais infranchissable, et les Guerriers doivent soit continuer sur un autre chemin, soit quitter la Pyramide, privés de leur victoire. Si les guerriers sont incapables de fuir la section du plateau, ils sont engloutis par l'effondrement et meurent horriblement.
- 2 : La brique se détache pour révéler un étrange trou dans le mur, de la taille d'un doigt. N'importe quel guerrier peut essayer de mettre son doigt dans le trou s'il le souhaite et lancer 1D6 :
 - 1-3 : Le Guerrier est piqué par un Scorpion pour 1D3 dégâts sans modificateurs et est empoisonné, ce qui lui fait perdre -1 en Endurance pour le reste de l'aventure. Si cela le réduit à 0 Endurance alors il est mort.
 - 4-6 Le guerrier trouve un bouton au bout du trou sur lequel il peut appuyer. Si le guerrier le pousse une porte secrète s'ouvre dans le mur opposé révélant une pièce chargée de trésors. Lancez maintenant 1D6.
 - Sur un 1-3 : Allez directement à l'événement 40, et traitez-le avant de revenir à cet événement.
 - De 4 à 6 : Chaque guerrier trouve 1D6 fruits secs (provisions), 3D6 x 100 pièces d'or, 1D6 trésors de Nehekhar et 1 potion de guérison chacun.
- 3-4 : Il n'y a que du sable derrière la brique retirée.
- 5 : La brique déplacée révèle une pièce secrète derrière le mur ! Après avoir retiré quelques briques supplémentaires, les guerriers parviennent à y entrer. Une grosse pierre précieuse rouge brille au centre de la pièce, entourée de nombreux squelettes. Lancez 1D6 :
 - 1-3 : Les squelettes prennent vie et protègent la gemme en attaquant les guerriers. Menez une bataille avec 2D6 champions squelettes. Une fois qu'ils ont été vaincus, reportez-vous aux résultats 4 à 6 ci-dessous.
 - 4-6 : La gemme est en effet une récompense et quiconque la porte doit soustraire -1 à son mouvement et +1 semaine à ses déplacements dans les étendues sauvages. Il vaut 1D3 x 1000 pièces d'or, à lancer uniquement une fois la ville atteinte.

- 6 : Les guerriers libèrent le bloc pour trouver une pièce avec une grande statue à tête de chacal en son centre. En retirant quelques briques supplémentaires, les guerriers parviennent à entrer dans la pièce. Il y a une plaque sous la statue que les guerriers traduisent grossièrement par "Un souhait peut être exaucé par tous, mais si je sens que vous n'en êtes pas digne, vous ne recevrez rien du tout."

Chaque guerrier peut faire l'un des vœux suivants (avec différents modificateurs). Lancez ensuite un jet sur le tableau suivant pour voir s'il est accordé, en ajoutant ou en soustrayant le modificateur de souhaits au jet.

Vœux :

- Transporté hors de la Pyramide (Automatique, peut être souhaité en équipe)
- Transporté directement à la ville (-2. Peut-être souhaité en équipe)
- Transporté vers la salle Objectif (+1, peut être directement souhaité en équipe)
- Restaurer 2D6 blessures (+2)
- Restaurer les blessures de 3D6
- Restaurer les blessures complètes (-2)
- +1 Blessure permanente (-2)
- +1 Endurance permanente (-3)
- +1 Force permanente (-3)
- +1 Compétence d'arme permanente (-3)
- +1 Dés de Dégâts Permanents (-4)

Tableau de souhaits (2D6)

- 1-7 Le souhait n'est pas exaucé.
- 8-12 Le souhait est exaucé.

Évènements des pyramides – N°43 – Eau

Les guerriers arrivent dans une salle remplie de sable où, après quelques recherches, ils découvrent 1D6 outres d'eau pleines, qu'ils peuvent emporter avec eux.

Évènements des pyramides – N°44 – Rien ne se passe

Rien ne se passe.

Évènements des pyramides – N°45 – Interruption

Les guerriers détectent une odeur étrange dans cette pièce, puis remarquent un homme de grande taille qui leur tourne le dos et joue avec une étrange magie. Quand cet homme, vêtu de haillons anciens, se retourne, les guerriers comprennent de suite pourquoi ! C'est un prêtreliche mort-vivant ! Menez une bataille avec un prêtreliche. Une fois la bataille gagnée, les guerriers trouvent 1D3 potions de soins qui soigneront chacune 1D6 blessures.

Évènements des pyramides – N°46 – Étrange levier

Les guerriers voient un levier plutôt élaboré sur le mur du fond. Ceux-ci sont curieux mais se méfient également des pièges. Si les guerriers tirent le levier, lancez 1 D6 :

- 1-2 : Une substance gluante et trouble commence à éclabousser le sol depuis une goulotte à proximité. Sa puanteur est absolument répugnante et un guerrier (sélectionné aléatoirement) vomit partout. La substance s'arrête après un certain temps lorsqu'elle atteint la hauteur de la cheville. Si des batailles ont lieu dans cette section du plateau, les guerriers doivent soustraire - 1 à tous leurs jets pour toucher, car ils toussent ou vomissent ce qui rend l'attaque difficile. Si les guerriers combattent un adversaire non mort-vivant, la même chose s'applique à eux.
- 3-4 : Les guerriers tirent sur le levier et voient s'effondrer de gros blocs de pierre devant chaque porte, bloquant toute issue. Un craquement se fait entendre au moment où le toit commence lentement à descendre. Il n'y a que 2 manières d'échapper à ce piège mortel.
 - La première est que s'il y a quelqu'un à l'extérieur de la pièce/du couloir, il peut automatiquement trouver l'interrupteur de sécurité à la porte et inverser le piège, cela doit être fait en 1D6+2 tours.
 - Pour la deuxième façon, les guerriers peuvent essayer de forcer le, désormais inébranlable, levier dans l'espoir que cela renversera le piège. Une seule personne peut essayer cela par tour et doit réussir un test de Force de 7 ou plus, en 1D6+2 tours sinon c'est l'heure du sandwich !

Si le levier est poussé vers le haut, le piège est inversé et les guerriers sont sauvés. Sinon, ils sont écrasés à mort.

- 5-6 : Le levier est tiré et un panneau se déplace sur le côté au centre du sol. Puis une immense statue dorée d'un puissant dieu solaire surgit des ténèbres. Les guerriers n'admirent sa beauté que durant quelques secondes, avant de tenter de déterminer s'il est possible de la faire sortir de la pyramide. Finalement, on conclut que la tête du dieu solaire pourrait être cassée et transportée. Si un guerrier souhaite emporter la tête de statue dorée avec lui alors il est à -1 en Mouvement et +1 semaine de voyage dans les étendues sauvages, jusqu'à ce qu'il puisse le vendre dans une ville pour 1D3 x 1000 pièces d'or.

Évènements des pyramides – N°47 – Mauvaises nouvelles

Les guerriers ont trouvé une étrange pièce remplie d'ossements appartenant ce qui ressemble avoir été des humains. Il y a aussi d'étranges poudres éparpillées et des sortes de vermines qui grouillent. Si les guerriers fouillent la pièce, ils trouvent 1D6 potions de guérison, 1D6 provisions et 1D6 outres d'eau. Un sentiment étrange entoure cet endroit et les guerriers pensent qu'il est préférable de passer à autre chose. Lorsque le prochain événement inattendu se produit, lancez 1D6 ; sur un 1-3, allez directement à l'événement 45. De 4 à 6, rien de plus ne se passe.

Évènements des pyramides – N°48 – Vieil homme fou

Les guerriers trouvent un vieil homme enchaîné au mur. Son apparence est squelettique et il est évident qu'il est là depuis longtemps. Alors que le groupe approche, il s'époumone soudain en appelant à l'aide. Si les guerriers le libèrent, il dit qu'il doit partir maintenant et retrouver son ami. Après enquête, les guerriers parviennent à découvrir que son « ami » est un singe ouistiti et qu'il l'a vu pour la dernière fois en Norsca. Si le groupe n'a pas de ouistiti, le vieil homme s'enfuit précipitamment dans le couloir. Si des guerriers ont un ouistiti, lancez 1D6. Sur un 6 c'est exactement le même ! Si le guerrier rend à l'homme son ami, lancez 1D6 :

- 1-2 : Le vieil homme remercie grandement les guerriers et s'enfuit dans le couloir.
- 3-4 : Le vieil homme est très reconnaissant et raconte l'histoire d'une grande salle au trésor non loin de là. Lorsque le prochain événement se produit, accédez directement à l'événement 50.
- 5-6 : Le vieil homme remercie abondamment le guerrier. Il lui demande alors de le rechercher dans la prochaine ville. Lorsque le guerrier le fait, lancez 1D6 :
 - 1-2 : Le vieil homme et le guerrier se retrouvent et discutent du bon vieux temps autour d'un repas copieux.
 - 3-5 : Le vieil homme se révèle être un riche propriétaire terrien qui comble le guerrier d'or ! Il reçoit 2D6 x 200 pièces d'or !
 - 6 : Le vieil homme s'avère être le pharaon de toute la ville ! Il insiste pour que les guerriers restent avec lui au palais, où ils ne paient aucun frais de bouche et reçoivent chacun 1D6 provisions, 1D6 bandages et 1D6 outres d'eau. Il emmène le guerrier qui lui a donné le singe dans une salle au trésor privée où il lui donne 1D3+2 cartes trésor et 1 carte au trésor de salle objective ! Il donne également au guerrier 1D6 x 100 pièces d'or. De plus, chaque fois que le guerrier se rend dans une cité du pharaon, lancez 2D6. Sur un résultat de 11-12, c'est la ville du vieil homme et il invite les guerriers à rester dans son palais, ce qui signifie qu'ils n'ont pas à payer de frais à payer.

Évènements des pyramides – N°49 – *Vieux némésis*

Le groupe rencontre le vieil ennemi d'un guerrier aléatoire, qui vient (lancer 1D6) :

- 1-2 : Du Vieux Monde
- 3-4 : De Norsca
- 5 : Des royaumes perdus
- 6 : De Nehekhara

Lancez un jet sur le tableau des monstres approprié. Le monstre doit être semi-intelligent et posséder 2 objets magiques et une arme magique pour la zone concernée. Ignorez les autres monstres sur le même jet, et l'ennemi juré sera la créature la plus intelligente de ce jet. Ensuite, lancez un jet sur la carte des monstres pour Nehekhara, et les monstres sur ce jet sont les partisans de l'ennemi juré. La Némésis du guerrier s'attaquera toujours à ce dernier si elle en a l'occasion. Une fois la bataille gagnée, récupérez le trésor comme d'habitude.

Évènements des pyramides – N°50 – *Salle du trésor*

Les guerriers arrivent dans une immense pièce décorée d'or, d'objets précieux et de bijoux. Cela ne peut être décrit que comme une salle au trésor. Les Guerriers se frottent les mains : enfin, c'est pour cela qu'ils sont venus dans ce foutu endroit ! Chaque guerrier peut lancer 1D6 pour voir ce qu'il trouve

- 1 : 1D6 x 100 Or
- 2 : 1 carte trésor et 1D6 x 100 Or
- 3 : 1 carte trésor et 2D6 x 100 Or
- 4 : 2 cartes Trésor et 2D6 x 100 Or
- 5 : 3 cartes Trésor et 2D6 x 100 Or
- 6 : 1 carte au trésor de salle objective et 2D6 x 100 Or.

Dans cette pièce, un événement inattendu se produit sur un 1, 2 et 3 au lieu de 1.

Évènements des pyramides – N°51 – Trompés

Les guerriers ne remarquent rien pour le moment. En tant que maître des jeux, gardez cet événement en tête pour la salle finale. Une fois que les guerriers y sont arrivés, lancez 1D6 :

- 1-3 : Les guerriers ont été trompés et il n'y a rien dans la salle Objective à part quelques vieux os. Ils doivent désormais repartir les mains vides. Si les guerriers tentent de trouver le donneur de la mission, il est introuvable.
- 4-6 : La salle Objective fonctionne normalement.

Évènements des pyramides – N°52 – Attaque

Les guerriers sont attaqués par deux groupes de monstres déchaînés ! Lancez 2 fois sur le tableau des monstres du niveau égal à celui du groupe de guerriers.

Évènements des pyramides – N°53 – Pourriture

Une douleur agaçante irrite un Guerrier depuis environ une semaine et il décide finalement de se pencher sur le problème. Lorsqu'il enlève sa chaussette en laine puante, il découvre avec consternation qu'il est en train de pourrir ! Son pied est noir et gonflé. Comme le guerrier le sait, cette situation ne fera qu'empirer. À la fin de chaque tour, lancez 1D6. Sur un 1, la pourriture progresse dans son corps et il subit 1 blessure sans modificateurs. Un voyage d'une semaine est également compté comme un tour. L'infliction peut être guérie dans une ville de Nehekara pour (1D6+4) x 100 pièces d'or.

👤 Évènements des pyramides – N°54 – *Entraîneur mort-vivant* 👤

Les guerriers entrent dans cette pièce et trouvent ce qui ressemble à une momie assise les jambes croisées au centre de la pièce. Les aventuriers se précipitent pour l'attaquer, mais alors qu'ils s'approchent, la momie lève la main et dit d'une voix sèche et rauque : « Arrêtez » et les guerriers s'exécutent. La créature ressemblant à une momie poursuit ensuite en disant qu'elle souhaite leur faire une offre. Elle dit qu'elle entraînera par magie n'importe lequel des guerriers avec une compétence/sort de la liste de compétences/sorts spécifiques aux guerriers s'ils permettent à l'étrange momie de leur drainer 1D6 PV définitivement. Le groupe peut soit faire cela et partir, soit simplement partir.

👤 Évènements des pyramides – N°55 – *Rien ne se passe* 👤

Rien ne se passe.

👤 Évènements des pyramides – N°56 – *Sur leur garde* 👤

Les guerriers entendent des hurlements et des grognements venant du couloir. Le groupe est particulièrement sur ses gardes. Lors de la prochaine bataille, les guerriers acquièrent la capacité spéciale Embuscade.

👤 Évènements des pyramides – N°57 – *Porte-chance* 👤

Les aventuriers tombent sur un autel taché de sang et parsemé de bandages. Sur l'autel se trouvent également un certain nombre de charmes, composés d'os et d'autres babioles. Il y en a 1D3 et chacun contient un point de Chance. Les guerriers peuvent prendre ces porte-bonheurs et les utiliser comme les autres points de chance. Lorsqu'un charme est utilisé, son pouvoir est épuisé et il devient inutile.

👤 Évènements des pyramides – N°58 – *Kébabs* 👤

Avant que les guerriers n'entrent dans la pièce voisine, ils voient de nombreux squelettes sur le sol avec d'énormes trous béants au sommet de leur crâne. En regardant vers le toit, ils voient de grands trous noirs positionnés sur chaque dalle. Si les guerriers le souhaitent, ils peuvent traverser cette pièce, mais pour chaque case où un guerrier entre, lancez 1D6. Sur un 1, lancez encore 1D6 et si un 1 ou un 2 est obtenu, une énorme pointe jaillit du plafond à une vitesse fulgurante, traversant la tête du guerrier, le long de son cou, de sa poitrine, de son ventre et de son aine, le tuant, immédiatement. Sur n'importe quel autre résultat, le guerrier va bien et traverse facilement la case. La pièce reste ainsi pendant toute l'aventure et si des monstres traversent les cases, ils doivent également réussir le jet.

💡 Évènements des pyramides – N°59 – Sortie 💡

Les guerriers voient un grand escalier. D'après les reflets de lumière venant du bout de ceux-ci, ils réalisent qu'il s'agit d'une sortie vers la surface. Ils peuvent l'utiliser pour s'échapper et retourner à cette section de la pyramide à tout moment.

💡 Évènements des pyramides – N°60 – Essence magique 💡

Les guerriers remarquent que les murs de cette partie du donjon scintillent en rythme avec une étrange brume rouge. Pour les 4 sections de donjon suivantes, les murs émettent leur propre lumière et la lanterne n'a pas besoin d'être allumée.

💡 Évènements des pyramides – N°61 – Sphinx 💡

Un grand sphinx de pierre trône au milieu de la pièce, avec un air fier et majestueux. Alors que les guerriers approchent, la tête du sphinx s'anime et leur dit que s'ils veulent réussir à passer, ils doivent répondre à une énigme. Le sphinx énonce l'énigme. Lancez maintenant 1D6 pour chaque guerrier. Sur un 6, l'un des Guerriers connaît l'énigme et donne la réponse au sphinx qui permet aux guerriers de continuer. Si aucun des guerriers ne connaît la réponse, ils peuvent essayer d'y réfléchir et de relancer le prochain tour. Pour chaque tour passé dans le domaine du sphinx, des événements inattendus se produisent sur un 1 ou un 2.

💡 Évènements des pyramides – N°62 – Fête 💡

Les guerriers tombent sur une longue table en pierre remplie de viandes et de légumes. La nourriture semble saine et il n'y a personne pour la manger. Si les guerriers le souhaitent, ils peuvent manger la nourriture, cela les soigne de 3D6 blessures. S'ils ont mangé, lancez 1D6. Sur un 1 à 4, rendez-vous directement à l'événement 10, car les créatures qui ont amené ce buffet sont revenue le manger !

💡 Évènements des pyramides – N°63 – Claustrophobie 💡

Tous les couloirs et grottes ont finalement eu raison d'un guerrier déterminé aléatoirement. Il développe une claustrophobie ! Au début de chaque tour, lancez 1D6. Sur un 1, le guerrier ne peut rien faire d'autre que de regarder les murs autour de lui et de commencer à parler de manière inintelligible. L'un des guerriers le ramène à la raison à la fin du tour à l'aide d'une bonne gifle. Tout ira bien le prochain tour s'il n'échoue pas son jet de claustrophobie. Le Guerrier est touché par la claustrophobie pour le reste de l'aventure.

Évènements des pyramides – N°64 – *Rocher roulant*

Cet événement ne peut se produire que lorsque les guerriers se trouvent dans un couloir. S'ils ne sont pas dans un couloir, relancez cet événement.

Un grand bruit de fracas se fait entendre et les guerriers aperçoivent un énorme rocher s'écraser devant eux ! Ce n'est qu'à ce moment-là que les guerriers se rendent compte que le sol est incliné et que le rocher commence à rouler vers eux. Il occupe tout le couloir et il est impossible de le contourner. Il tombe sur un carré de quatre cases jusqu'au bout du couloir – toute figurine en dessous est « écrasée » ! Voir ci-dessous.

Les aventuriers sont paniqués et commencent à courir, de manière anarchique. À chaque tour, les guerriers se déplacent de 1D3+2 cases et le rocher se déplace de 1D6 case et occupe quatre cases. Le rocher continuera à rouler après eux s'il y a un autre couloir après celui-ci et ainsi de suite. Lorsque les guerriers arrivent dans une pièce, ils peuvent se baisser sur le côté et laisser passer le rocher qui continue sa route sur le prochain couloir ou stoppé par n'importe quel mur. Si tel est le cas, il se brise en deux ; ainsi le passage est à nouveau accessible malgré les débris au sol.

Tout guerrier rattrapé par le rocher est écrasé et subit 4D6 blessures. Les guerriers écrasés restent à terre pendant 1 tour. Une fois le porteur de la lanterne relevé, il allume la lanterne et reforme le groupe.

Évènements des pyramides – N°65 – *Chaînes*

Les guerriers remarquent un fort cliquetis dans toute cette pièce, et lorsqu'ils lèvent les yeux, il semble qu'il n'y ait pas de plafond cela se fond dans le noir. Le guerrier avec la lanterne tient dernière haute pour voir le toit et extrait de l'ombre un énorme maillage de chaînes recouvrant le toit ! Les aventuriers sont un peu décontenancés par cela, mais avant qu'ils puissent agir, des chaînes avec des crochets attachés jaillissent directement sur eux. Chaque guerrier doit lancer 1D6+2. C'est le nombre de crochets qui se dirige vers le guerrier. Ensuite, chaque guerrier doit lancer 1D6 pour voir combien de crochets il évite. Le nombre restant correspond au nombre de crochets qui déchirent la chair du guerrier, chacun infligeant 1D2 dégâts sans modificateurs. Les crochets plantés doivent être retirés du corps du guerrier en réussissant un test de force de 7+ pour chacun des crochets. Il peut essayer d'en retirer un au début de chaque tour. Il prend une Blessure sans modificateur pour chaque crochet arraché. Tant que des crochets restent dans le guerrier, il ne peut pas bouger. Lorsqu'elle est coincée avec des crochets, la victime est à -1 aux jets pour toucher. Cette pièce affecte également les monstres. Répétez cet événement tous les 5 tours si les guerriers sont toujours présents.

Évènements des pyramides – N°66 – *Rien ne se passe*

Rien ne se passe.

Évènements des pyramides – N°67 – *Autour de la place*

Les tunnels de la Pyramide se tordent tour à tour et on se rend vite compte que la Pyramide est beaucoup plus grande que ce que les Guerriers pensaient au départ. Ajoutez 1D6 cartes Pyramide supplémentaires au paquet Pyramide.

Évènements des pyramides – N°68 – Écritures étranges

Les guerriers arrivent devant un gribouillage, visiblement ancien, sur le mur. S'il y a un sorcier dans le groupe, il peut essayer de le déchiffrer. Pour chaque sorcier, lancez 1D6 et ajoutez sa Volonté. Si le résultat est 6 ou plus, il l'a déchiffré : lancez sur le tableau ci-dessous. S'il n'y a pas de sorciers dans le groupe, les guerriers continuent, secouant la tête avec perplexité.

- 1-2 : Le message dit "Une malédiction sur tous ceux qui lisent ce message". Le guerrier est maudit pour le reste de l'aventure et est à -1 pour toucher et +1 en blocage (c'est-à-dire que 4+ devient 5+). Lorsqu'il quitte la Pyramide, la malédiction est brisée et tous les malus disparaissent.
- 3 : Le message dit "Osez, lecteurs, entrer. Alors, lecteurs, méfiez-vous."
- 4 : Le message dit : « Mais c'est n'importe quoi !! ».
- 5 : Le message parle d'un compartiment secret dans la pièce voisine. Dans la pièce voisine, les guerriers peuvent trouver le compartiment et découvrir 1D6 x 100 pièces d'or.
- 6 : L'écriture ancienne parle d'un compartiment secret dans la pièce voisine. Dans la pièce voisine, les guerriers trouvent 1D3 cartes trésor.

Évènements des pyramides – N°69 – Dents

Les guerriers arrivent devant une collection de dents entassées sur le sol. Ces dents semblent appartenir à divers monstres et possèdent une étrange aura magique. S'il y a un sorcier dans le groupe, il peut en choisir une sélection pour lui donner 1D6 point de pouvoir supplémentaire. Lorsque le prochain évènement se produit, lancez 1D6 : sur 4 à 6, allez directement à l'évènement 47.

Évènements des pyramides – N°70 – Jeux de puissance

Un guerrier choisit aléatoirement – sauf le chef - en a assez des décisions apparemment stupides du leader actuel. Une dispute éclate et bientôt une bagarre s'engage entre les guerriers concernés. Chaque guerrier combattant lance 1D6 + Force. Celui qui obtient le résultat le plus élevé gagne. Aucune véritable blessure n'est infligée, mais à la fin, tout le monde sait qui est le patron. Le vainqueur continue en tant que leader, suivi par les autres guerriers comme d'habitude (par initiative).

Évènements des pyramides – N°71 – Instinct de tueur

Les guerriers ont mené tellement de batailles qu'ils ont développé un « instinct de tueur ». Ils connaissent les points vitaux de certains monstres. Déterminez un monstre aléatoire, au niveau actuel, pour chaque guerrier. Chaque guerrier inflige désormais 1 dégât supplémentaire, sans modificateurs, s'il combat le même monstre que celui qu'ils viennent de déterminer. Cela ne concernera que ce monstre, pas tous de la même race. (Par exemple, si un orc chaman est le monstre, le bonus de dégâts ne marchera pas sur un autre type d'orc.) Cela pourrait être dû au fait qu'ils peuvent avoir une armure différente, etc. Si cet événement est lancé à nouveau, le même monstre ne peut pas être ciblé deux fois, alors lancez à nouveau.

💡 *Événements des pyramides – N°72 – Le passé du guerrier* 💡

Les guerriers fouillaient la pièce quand soudain quelque chose arriva tout droit du passé d'un guerrier aléatoire. Ce guerrier lance 1D6 :

- 1 : Surgissant des ombres environnantes, un assassin entièrement vêtu de noir surgit. Il vous salut d'un « Meurs, immonde ordure ! » et avant que le guerrier ne puisse faire quoi que ce soit, il est poignardé avec une lame étrangement courbée, qui semble transpercer son armure ! Cela lui fait recevoir 1D6+4 blessures non modifiées pour l'armure. Combattez un assassin de Nehekhara. Une fois l'assassin tué, le guerrier le démasque pour trouver... (lancer 1D6) :
 - 1 : Quelqu'un qu'il a renversé lors du dernier passage en ville. Voilà quelqu'un qui lui en veut !
 - 2 : Un homme laid à la peau olive qu'il n'a jamais vu auparavant. Il hausse les épaules et s'en va.
 - 3-4 : Un homme étonnamment âgé dont le guerrier semble se souvenir qu'il a fait des affaires avec son père et comment cela a mal tourné. De toute évidence, c'était là sa faible forme de représailles ! Vieux fou !
 - 5-6 : Un homme qu'il reconnaît. Lors de la dernière cité visitée, il a remarqué des événements mystérieux dans une allée. De toute évidence, les individus pensaient que le guerrier avait vu quelque chose qu'il n'était pas censé voir et ont décidé de l'éliminer. Bande d'imbéciles !
- 2-3 : Le guerrier entend un cri strident venant du couloir. Un cri qui lui semble étrangement familier. Lorsque les guerriers entrent dans la pièce suivante, continuez cet événement. Lorsque les guerriers entrent dans la pièce, le guerrier voit (lancez 1D6) :
 - 1 : Son père
 - 2 : Sa mère
 - 3 : Sa sœur
 - 4 : Son frère
 - 5 : Son épouse (que le guerrier pensait morte)
 - 6 : Son cousin

attaché à un support au milieu de la pièce. La personne a été gravement torturée et est sur le point de mourir. Lancez sur le tableau des monstres du niveau des guerriers et affrontez-les. Une fois vaincus, le guerrier court aux côtés de son proche et s'accroche à ses derniers mots. "S'il te plaît, tue le gros tortionnaire pour moi, il m'a fait tellement de mal ... il doit mourir... ". Le guerrier jure de venger son proche mort. Lorsque les guerriers atteignent la salle objective, placez une figurine pour "Le gros tortionnaire" avec tous les autres monstres.

Le Guerrier tentera à tout prix d'atteindre le bourreau, y compris les tests de blocage pour y arriver. Lorsqu'il y arrive, il obtient une attaque supplémentaire en raison de la rage engendrée par la vengeance.

Placez le bourreau tout au fond de la pièce et, si possible, pas adjacent aux guerriers. Il se tient là avec un groupe de piques métalliques aiguisées qui se dressent dans une cuve pleine de métal en fusion. Il les arrache ensuite de la cuve fumante et les lance comme un javelot sur les guerriers. S'il les touche, il inflige 1D6 + 6 (Force du tortionnaire) blessures. Le guerrier touché doit alors lancer 1D6. Sur un 1 ou 2, le métal en fusion continue de le brûler, lui causant 1D6 blessures sans modificateur. Le bourreau en lance 1 par tour et toujours sur un guerrier aléatoire. Lorsque le bourreau combat au corps à corps, il sort un grand fléau d'armes et ne peut lancer aucune pique.

Gros tortionnaire

- PV : 20
- Mouvement : 3
- Compétence d'arme : 5
- Tir : 4+
- Force : 6
- Endurance : 4
- Armure : 0
- Initiative : 3
- Attaques : 3
- Dommages : 2D6
- Or : 600

Une fois le bourreau vaincu, le guerrier a le sentiment que justice est rendue.

- 4-5 : Un frisson envahit le guerrier alors qu'une odeur familière remplit ses narines. Lancez 1D6 :
 - 1-2 : Il se rend compte que l'odeur est celle du fumier et il semble que tous les monstres du donjon ont utilisé cette pièce comme toilettes. L'odeur rend presque insupportable le fait de rester dans cette pièce. Les guerriers ont -1 aux jets pour toucher tant qu'ils restent combattre dans cette pièce.
 - 3 : Il se souvient que l'odeur était celle de la chair brûlée. Et bien sûr, après une légère recherche, il trouve dans le coin un cadavre calciné et mutilé. Il remarque également que des morceaux ont été arrachés de partout. Les Guerriers pensent que cela pourrait être l'œuvre d'un "Orgut", une race brutale connue pour son amour de la torture. Lorsque l'événement suivant se produit, lancez 1D6 - sur 1-3, passez directement à l'événement 75.
 - 4-5 : Le guerrier réalise que l'odeur est un type de fumée ou de vapeur toxique, probablement les restes d'un sort raté, et il fait rapidement signe aux guerriers de quitter immédiatement la pièce. Les guerriers ont un tour pour quitter la pièce après quoi, à chaque tour, ils subissent 1D2 dégâts de blessures sans modificateurs. Ces dommages peuvent être mortels.
 - 6 : Le guerrier reconnaît que l'odeur provient d'un liquide parfois appliqué sur l'or comme agent protecteur. Après une fouille rapide de la pièce, ils trouvent un panneau secret qui révèle une alcôve contenant 1D6 trésors de Nehekhar.
- 6 : Le nom du guerrier est crié très fort derrière le groupe. Il se retourne pour voir un jeune homme fuyant l'ombre avec une lanterne éclairant faiblement le passage. Le guerrier se rend compte qu'il s'agit de quelqu'un de son village natal. Le jeune homme, sans même expliquer comment il est arrivé ici, s'écria :

"La ville va être attaquée par des morts-vivants et des bêtes du chaos ! Ils se rassemblent à la frontière et vont attaquer à tout moment. Nous avons besoin de vous, et, espérons-le, de l'aide de vos amis, pour défendre la ville et vaincre ce mal ! S'il vous plaît, venez le plus tôt possible !"

Le guerrier peut accepter son devoir de protéger sa ville natale s'il le souhaite. Il peut partir immédiatement ou juste après l'aventure.

Le jeune homme dit qu'il organisera un bateau pour les ramener. La prochaine fois que les guerriers arriveront dans un port maritime, le bateau les attendra. Une fois que les guerriers sont de retour chez eux, qu'il s'agisse du Vieux Monde, de Norsca ou des Royaumes Perdus, cet événement continue.

Une fois que les guerriers ont quitté le port maritime de leur pays d'origine, ils voyagent pendant 1d3 semaines sur la carte des étendues sauvages. Les guerriers arrivent alors au village pour le voir. Lancez 1D6 :

- 1 : Détruit - Le village est détruit et il est trop tard. Un profond silence s'installe et le guerrier ressent un sentiment de culpabilité de ne pas être arrivé plus tôt. Il retourne vers une autre ville continuant son aventure comme d'habitude.
- 2-3 saccagé par des monstres ! - Le village natal est saccagé par des monstres lorsqu'ils arrivent, les guerriers chargent pour attaquer !

Lancez 1D6 + Force pour chaque guerrier. Additionnez ces totaux. Lancez maintenant 8D6 pour la horde de monstres. Soustrayez le score des monstres avec le score des guerriers. Le nombre restant est le nombre de blessures modifiées que chaque guerrier reçoit (avec modificateurs) avant de tuer le dernier monstre.

Une fois la ville sauvée, les guerriers sont récompensés par 2D6 x 100 pièces d'or chacun et se dirigent vers une autre ville.

- 4-6 Toujours debout - Les guerriers sont arrivés avant que les monstres n'attaquent. Utilisant le peu de temps qu'ils ont à leur avantage, ils installèrent une sélection de pièges devant la ville. Au crépuscule la horde de monstres attaque !

Lancez 1D6 + Force pour chaque guerrier. Additionnez ces totaux. Lancez maintenant 8D6 pour la horde de monstres. Maintenant, lancez 2D6 et soustrayez ce résultat à celui des monstres. Cela concerne le nombre de monstres qui ont été éliminés par les pièges alors qu'ils chargeaient dans la ville. Soustrayez maintenant le score des guerriers. Le nombre restant est le nombre de blessures que chaque guerrier reçoit (avec modificateur) avant de tuer le dernier monstre.

Une fois la ville sauvée, les guerriers sont récompensés par 2D6 x 100 pièces d'or chacun et se dirigent vers une nouvelle ville.

Évènements des pyramides – N°73 – Le pilier en bois

Si cet événement se produit dans un couloir ou assimilé, relancez l'événement.

Au centre de cette pièce se trouve un grand pilier en bois épais. Des barres de bois sortent des côtés du pilier où 1D3+3 esclaves humains sont enchaînés et poussent dessus, faisant tourner le puissant pilier. Ce dernier occupe une case. Vous pouvez placer autour de lui des figurines pour les esclaves, qui se déplacent d'une case par tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les esclaves ne bloquent pas les déplacements mais les guerriers ne peuvent pas occuper la même case qu'eux. Si un esclave entre dans sa case, le guerrier est projeté dans une case adjacente.

Lancez 1D6 pour voir la réaction des esclaves à l'approche des Guerriers :

- 1-2 : Les esclaves ne semblent pas du tout remarquer les guerriers et continuent de faire tourner le pilier. Les guerriers pensent qu'il est préférable de passer à autre chose.

- 3-4 : Les esclaves sont visiblement fous car ils crient et de l'écume sort de leur bouche. En traversant une place occupée par un esclave, celui-ci tente de mordre le guerrier avec sa bouche pleine de bave. Lancez 1D6. Sur 1-2, la morsure est réussie et le guerrier subit 1D6 blessures sans modificateurs. Tous les dégâts infligés par cette morsure sont classés comme "dégâts de peste". Les esclaves tenteront également de mordre tous les monstres qui pourraient se trouver dans la pièce.
- 5-6 Alors que les guerriers s'approchent, les esclaves lèvent les yeux et des signes de joie se répandent sur leurs visages. "LIBÉREZ-NOUS, LIBÉREZ-NOUS", disent-ils. Les guerriers peuvent soit repousser les esclaves, soit les libérer. S'ils décident de les libérer, lancez 1D6 :
 - 1-2 : Les chaînes des esclaves semblent liées par magie et ils ne peuvent pas être rompus Les espoirs des esclaves sont brisés mais ils se rendent compte qu'il n'y a plus rien à faire. L'un des monstres de la salle Objective (choisi au hasard, mais doit avoir une certaine intelligence tout de même) possède un artefact magique qui détient le pouvoir sur les chaînes. Une fois cette créature tuée, les guerriers peuvent alors détruire l'artefact et annuler le pouvoir sur les chaînes, les rendant ainsi cassables. S'ils le souhaitent, ils peuvent revenir en arrière et les sauver. En sortant de la pyramide, ils remercient les guerriers et commencent à marcher vers leur ville.
 - 3-4 : Les chaînes se brisent facilement et les esclaves s'enfuient en criant "JE SUIS LIBRE, JE SUIS LIBRE !" s'enfonçant dans le couloir jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue. Les guerriers passent alors à autre chose.
 - 5-6 : Une fois que les esclaves ont été libérés, ils racontent aux guerriers comment leurs suzerains ont volé une ville voisine pendant de nombreuses lunes et qu'ils devraient être à la recherche de plus d'or dans la région. A partir de maintenant et jusqu'à la fin de l'aventure, lorsqu'un guerrier tue une créature, lancez 1D6. Si le résultat est 6, ils ont trouvé le double d'or sur cette créature ! Les esclaves s'enfuient alors en remerciant les guerriers.

Évènements des pyramides – N°74 – Scorpions des tombes

Les guerriers entendent un fort bruit de grouillement venant vers eux depuis les ténèbres leur faisant face. Puis ils voient un énorme scorpion des tombes se précipiter dans la pièce, ses grandes pinces s'ouvrant et se fermant alors qu'il s'approche des guerriers levant la queue, prêt à frapper ! Les guerriers doivent mener une bataille avec le scorpion des tombes. Une fois la créature tuée, les guerriers fouillent les entrailles de la bête. Ils remarquent une momie enveloppée logée dans son abdomen. Se grattant la tête, ils continuent. A partir de maintenant, en entrant dans une pièce, lancez 1D6. Sur 1, la pièce contient un scorpion des tombes en plus de tout autre monstre prévu.

Évènements des pyramides – N°75 – Orgut

Dans cette pièce se trouvent de nombreux grands instruments de torture. Des corps sont suspendus à des crochets accrochés aux murs dans divers états de démembrement. Alors que les guerriers ont des haut-le-cœur devant ce spectacle macabre, un énorme Orgut entre dans la pièce. Son œil unique s'ouvre grand lorsqu'il voit les guerriers : Il est content car bientôt il aura plus de corps avec lesquels jouer ! Menez une bataille avec un seul Orgut. Si les guerriers ne parviennent pas à le tuer au bout de 3 tours, 1D2 nouveaux Orguts entrent dans la bataille, attirés par le bruit du combat.

👤 Évènements des pyramides – N°76 – *Salle des morts vivants* 👤

Cet événement ne peut se produire que lorsque les guerriers se trouvent dans un couloir. S'ils ne sont pas dans un couloir, relancez cet événement.

Soudain, de nombreuses mains squelettiques sortent des murs et s'agrippent aux guerriers. Les mains ne peuvent pas causer de réels dégâts aux guerriers mais elles ralentissent leurs mouvements lorsqu'ils marchent à travers ces ossements. Pour chaque déplacement, lancez 1D6. Sur un 1-3, le guerrier ne parvient pas à se libérer de l'emprise squelettique et ne peut pas entrer dans la nouvelle case. Il est alors libre d'utiliser un autre mouvement qu'il lui reste pour réessayer.

👤 Évènements des pyramides – N°77 – *Rien ne se passe* 👤

Rien ne se passe.

👤 Évènements des pyramides – N°78 – *Trou* 👤

Un guerrier choisit aléatoirement vérifie ses affaires et découvre qu'une flèche a percé 1D3 de ses outres d'eau et qu'elles sont maintenant vides. Il maudit sa chance.

👤 Évènements des pyramides – N°79 – *Porte secrète* 👤

Les guerriers remarquent un renforcement dans l'un des murs. S'ils souhaitent enquêter, lancez 1D6 :

- 1-2 : Les guerriers s'appuient sur le mur et une trappe s'ouvre sous eux. Un guerrier choisi aléatoirement tombe. La chute est de courte durée mais des pointes acérées, qui tapissent la fosse, empalent le guerrier pour 3D6 blessures. Il est alors aidé par les autres Guerriers afin de sortir de ce piège.
- 3-4 : Les guerriers passent la main dans le renforcement mais rien ne se passe.
- 5-6 : En appuyant dans le renforcement, les guerriers remarquent que le mur glisse sur le sol petit à petit et laisse place à une pièce très éclairée qui semble n'avoir aucune autre entrée. Des étagères bordent les murs et s'il y a un sorcier dans le groupe, il peut essayer de lire certains livres. S'il le fait, lancez 1D6. Sur un 5-6, il trouve un sort pertinent et l'apprend. Sélectionnez au hasard un sort dans la liste de sorts appropriée. Sinon la salle n'a rien à offrir aux guerriers.

👤 Évènements des pyramides – N°80 – *Médailon* 👤

Les guerriers entrent dans la pièce et voient un grand médaillon, richement orné de bijoux, sur l'un des murs. Les guerriers ne peuvent qu'essayer de deviner sa valeur. Ils essaient de le retirer du mur mais il semble coincé. Si les guerriers souhaitent tirer plus fort sur le médaillon, lancez 1D6 :

- 1-4 : Alors qu'ils tirent sur le médaillon la poussière commence à tomber du toit. Au fur et à mesure qu'ils continuent de tirer, de plus en plus de poussière tombe sur les guerriers jusqu'à ce que finalement cela devienne tout simplement insupportable et qu'ils doivent quitter la pièce pendant au moins 1D3 tours. Tous les monstres présents dans la pièce doivent également sortir. Ils se rendent compte que le médaillon ne peut être retiré du mur.
- 5 : Cela ne bougera tout simplement pas !
- 6 : Le médaillon se brise en trois morceaux valant chacun 1D6x100 Or lorsqu'il est vendu en ville.

Évènements des pyramides – N°81 – Esprit du pharaon

Cet événement ne peut se produire lorsque les guerriers sont dans un couloir ou assimilé. Dans ce cas, relancez l'évènement.

Cette pièce est remplie d'eau jusqu'à la taille. L'eau est évidemment magique, car elle ne coule pas dans les couloirs adjacents. Soudain, un fort gémissement retentit qui résonne dans la chambre. Une silhouette humaine se forme hors de l'eau devant les guerriers. Bien qu'elle soit uniquement constituée d'eau, ils peuvent voir qu'elle est ou était de Nehekhara. "Pourquoi êtes-vous entrés dans ma chambre, hommes de chair ?" s'enquiert-elle.

Les Guerriers expliquent leur aventure et l'esprit de l'eau semble l'approuver. Il continue en expliquant qu'il était un pharaon et que cette pyramide était sa sépulture. « Lorsqu'un nécromancien d'une grande puissance est venu et s'est emparé de la Pyramide, il a trouvé mon cadavre mort depuis longtemps et m'a ramené avec de la magie noire impliquant l'eau et la mort. Il m'a ramené sous cette forme afin qu'il ait une source d'eau éternelle. Ces dernières années sont devenues une torture insupportable. Je suis sûr que si vous le tuez, le sort sera rompu et je pourrai à nouveau me reposer pour l'éternité ». Si les guerriers acceptent le défi, dans la salle objective, placez également 1 Maître Nécromancien. Si les guerriers réussissent à tuer le Nécromancien, le sort sera brisé et ils pourront chacun gagner 1 point de chance non permanent.

Évènements des pyramides – N°82 – Cache

Les guerriers se promènent dans une zone parsemée d'objets courants que l'on trouverait dans un repaire. Après une inspection plus approfondie, ils réalisent qu'il s'agit d'une sorte de cachette d'Anubien ! Lancez 1D6 :

- 1 : Alors que les guerriers regardent autour d'eux, une porte s'ouvre sur le côté du mur. De là vient un groupe de 2D6 Guerriers d'Anubis. Les guerriers doivent les combattre. Une fois la bataille gagnée, les guerriers voient que derrière la porte secrète se trouve un escalier qui mène directement à la surface. Les guerriers peuvent emprunter cette sortie s'ils le souhaitent.
- 2 : Pendant que les guerriers inspectent la salle pour le butin, un groupe de guerrier d'Anubis se jette sur eux pendant qu'ils ont le dos tourné. Menez une bataille avec 1D6 guerriers d'Anubis. Lorsque les guerriers ont gagné, ils trouvent 1D6 x 50 pièces d'or.
- 3 : Les guerriers trouvent différentes bricoles dans la pièce, mais rien de valeur.
- 4 : Les guerriers trouvent chacun 1 D6 x 50 Or.

- 5-6 : Les guerriers trouvent chacun 1 D6 x 100 Or.

👑 Évènements des pyramides – N°83 – Vent 👑

Soudain, un étrange vent magique souffle à travers la pièce dans laquelle se trouvent les guerriers. Il est si violent que les guerriers sont emportés. Au début de chaque tour, déterminez au hasard la direction du vent. Une fois la direction déterminée chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa Force. Si le résultat est de 8+, le guerrier parvient à tenir bon. Si un guerrier échoue, il est projeté dans la direction du vent sur 1D3 cases. Le vent continue de souffler jusqu'à ce que les guerriers soient hors de la pièce. Les monstres sont également affectés par cet événement

👑 Évènements des pyramides – N°84 – Habitant fou 👑

Un cri se fait entendre dans l'obscurité devant le groupe. Bientôt, un vieil homme fou apparaît et commence à lancer des objets sur les guerriers. Lancez 1D6 pour savoir quels sont les objets :

- 1 : Rochers.
- 2 : Morceaux de bois.
- 3 : Des morceaux de métal.
- 4 : Petites créatures à fourrure.
- 5 : Sacs de 10 pièces d'or.
- 6 : trésors de Nehekhara.

Lancez 1D6 pour savoir combien de ces objets sont lancés. Les guerriers peuvent les récupérer s'ils le souhaitent. L'homme s'enfuit en hurlant un charabia incompréhensible avant qu'ils ne puissent le rattraper.

👑 Évènements des pyramides – N°85 – Piège mortel 👑

Les guerriers lèvent les yeux de dépit au son d'un bruit sourd derrière le mur, ne connaissant que trop bien le bruit familier d'un piège.

C'est alors que les guerriers aperçoivent un énorme tronc d'arbre sur un côté du toit de la pièce. D'énormes pointes métalliques dépassent de son écorce et il est attaché au toit par ce qui semble être une corde solide. Au moment où ils le voient, il est déjà en train de descendre du toit dans un mouvement de balancier mortel inévitable ! Tous les guerriers dans la même pièce doivent maintenant essayer de se baisser au sol à temps en lançant 1D6 et en ajoutant leur Initiative. Pour réussir, ils doivent en obtenir 8 ou plus. Si le résultat est inférieur à 8, la pauvre victime a été touchée par le tronc qui se balance. Le guerrier doit alors lancer 1D6. Sur 4-6, il est juste touché par le tronc qui lui inflige 2D6 blessures. Sur 1-3 le guerrier est touché par l'une des pointes ainsi que par le tronc, ce qui lui inflige 3D6

blessures. Le piège revient alors à sa position initiale tout seul. Ce piège affecte également les Monstres présents dans la même pièce s'il y en a au moment où les guerriers le déclenchent.

Évènements des pyramides – N°86 – *Choix*

Au centre de la salle se trouve un autel gravé de visages de bébés et de vieillards. Au sommet de l'autel se trouvent trois coupes, chacune remplie de ce qui ressemble à une sorte de liquide rouge. Il y a des gravures sur chacune des coupes mais les guerriers n'arrivent pas à les comprendre. Ils peuvent boire dans les coupes s'ils le souhaitent, mais les coupes les affectent tous différemment et chacun doit lancer 1D6 séparément sur le tableau suivant :

- 1-2 : Le guerrier boit dans la coupe et attend que quelque chose se passe. Au bout de quelques instants, il commence à vieillir sous les yeux de ses coéquipiers ! En peu de temps, il semble que le guerrier ait environ soixante-dix ans. Alors que le guerrier est un vieil homme, il est à
 - Force : 1
 - Mouvement : 2
 - Endurance : 1
 - Attaque : 1
 - Dommages : 1D6
 - Initiative : 2
 - Volonté : 1
 - Bloqué : 6+

Cette condition dure 2D6 tours.

- 3-4 : Le guerrier boit dans la coupe et attend que quelque chose se passe. Au bout de quelques instants, il commence à rajeunir ! Bientôt, il sera un bébé ! En tant que bébé, le guerrier ne peut rien faire et il a :
 - Volonté : 1
 - Points de vie : 2
 - Mouvement : 2

Les monstres n'attaqueront pas le bébé à moins qu'ils ne puissent atteindre quelqu'un d'autre. Cette condition dure 2D6 tours.

- 5-6 : Le guerrier boit dans la coupe et attend que quelque chose se passe. Après quelques instants, il ne s'est jamais senti en aussi bonne santé ! Il récupère tous ses PV et peut en ajouter +1 de façon permanente.

Évènements des pyramides – N°87 – *Guerriers d'Anubis*

Les guerriers remarquent du bruit venant de derrière eux, comme si quelque chose de lourd était trainé. Ils se retournent pour voir un groupe de guerriers d'Anubis transportant un prisonnier humain. Menez une bataille avec 1D6+4 guerriers d'Anubis et un prêtre d'Anubis. Une fois vaincus, les guerriers libèrent le prisonnier. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Le prisonnier est mort au moment où il est libéré.
- 3-4 : Le prisonnier remercie les guerriers et trébuche dans l'obscurité en marmonnant qu'il est en retard pour le dîner.
- 5-6 : Le prisonnier ne semble pas du tout reconnaissant. En fait, il est très en colère contre les guerriers, disant qu'il faisait semblant d'être capturé et qu'il devait donc être conduit dans une salle secrète, mais maintenant ce plan est ruiné ! En criant des injures aux guerriers, il s'en va dans la direction dans laquelle il a été amené.

👑 Évènements des pyramides – N°88 – *Rien ne se passe* 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements des pyramides – N°89 – *Puanteur malfaisante* 👑

Sur un mur aléatoire se trouve un grand visage de pierre avec la bouche ouverte. Ses yeux sont incrustés de bijoux. Un guerrier sélectionné aléatoirement est séduit par les pierres rares et essaie de retirer ces bijoux. Soudain, une odeur nauséabonde jaillit de la bouche du visage de pierre. Le guerrier essayant d'obtenir les gemmes est frappé de plein fouet et souffre de nausées extrêmes et se retrouve à -1 en mouvement pour le reste de l'aventure. Tous les autres guerriers dans la pièce souffrent également des effets et sont à -1 Mouvement pendant les 1D6 tours suivants.

👑 Évènements des pyramides – N°90 – *Éclairé* 👑

Sur l'un des murs de cette pièce se trouve énormément d'inscriptions. Après une inspection minutieuse, les guerriers découvrent qu'il s'agit en fait d'une carte de la pyramide. Les guerriers peuvent voir la disposition de la pyramide entière ! Regardez le reste des cartes Pyramide et placez-les sur la table dans les emplacements désignés dans les pièces. Laissez-les ainsi jusqu'à ce que les guerriers explorent la section du plateau.

👑 Évènements des pyramides – N°91 – *La chaîne* 👑

Au centre de la pièce se trouve un puits profond rempli d'une substance verte. Une chaîne provenant d'un trou au plafond semble s'y jeter. Si les guerriers tentent d'utiliser la chaîne d'une manière ou d'une autre, lancez 1D6 :

- 1 : Un guerrier aléatoire tire sur la chaîne avec force, ce qui provoque un fort vrombissement quelque part dans le toit. Puis un léger craquement et d'un coup, dans un grand fracas une des briques du toit tombe sur les guerriers ! Chaque guerrier doit lancer 1D6. Le guerrier avec le chiffre le plus bas a la malchance de voir la brique tomber sur lui. Il subit 3D6 blessures. La brique est ensuite suivie par d'autres morceaux de métal et des machines cassées qui atterrissent également sur le guerrier, lui infligeant 1D6 blessures.

- 2-3 Un guerrier aléatoire tire sur la chaîne, qui déclenche une série d'événements fatals. Tout d'abord, des dalles rocheuses s'effondrent, bloquant les portes. Un sifflement se fait alors entendre et un épais gaz vert tourbillonne hors du puits, étouffant les guerriers en plus de leur donner une forte toux. À la fin de chaque tour, tous les guerriers et monstres présents dans la pièce subissent 1D2 blessures sans modificateur. Aucun autre évènement ne peut se produire tant qu'ils sont tous dans cette salle. Les guerriers doivent s'échapper bientôt ou ils mourront. Il semble qu'il n'y ait pas d'autre moyen que de soulever l'une des énormes dalles de pierre qui bloquent les portes. Deux guerriers peuvent essayer de soulever ensemble une porte en dalle de pierre. Additionnez la force des guerriers et lancez 1D6. Si le total est de 10 ou plus, la dalle est soulevée et les 2 autres guerriers peuvent passer en dessous et la tenir de l'autre côté. Au tour suivant, les deux Guerriers encore présents dans la pièce peuvent passer et se placent de l'autre côté des guerriers tenant la dalle. Elle est ensuite relâchée et les guerriers sont maintenant en sécurité. Si les guerriers décident de retourner dans la pièce, ils doivent répéter le processus ci-dessus pour toutes les portes reliées à la pièce.
- 4 : L'un des guerriers tire sur la chaîne et celle-ci est simplement retirée du toit et tombe dans le puits. Voyant qu'il n'y a plus rien à faire, ils passent à autre chose.
- 5 : Un guerrier, sélectionné au hasard, tire sur la chaîne pour découvrir qu'elle est assez rouillée et qu'il faut vraiment forcer pour la tirer. Au bout de quelques efforts, un bruit de grincement se fait entendre et un petit panneau dans le mur s'ouvre, révélant 1D3 Trésors de Nehekhara.
- 6 : L'un des guerriers tire sur la chaîne et un fort bruit de siphon se fait entendre. Lorsqu'ils scrutent le puits, ils constatent que toute l'eau trouble a disparu et ils peuvent voir un tunnel partant du fond du puits. Si les guerriers souhaitent explorer, ils peuvent descendre à l'aide de la chaîne. Prenez 2D6 cartes Pyramide (ne provenant pas du paquet actuel) et utilisez-les pour les tunnels sous le puits. Dans la dernière section du plateau, lancez 2D6 : c'est le nombre de trésors de Nehekhara qui s'y trouvent.

💡 Évènements des pyramides – N°92 – *Malchanceux* 💡

Lorsque les guerriers reviennent dans la ville, chacun découvre que 1D3 de leurs trésors de Nehekhara n'ont pas la moindre valeur.

💡 Évènements des pyramides – N°93 – *Cage thoracique* 💡

Cet événement ne peut se produire que lorsque les guerriers se trouvent dans un couloir. S'ils ne sont pas dans un couloir, relancez cet événement.

Le long des murs de ce couloir se trouvent des cages thoraciques ouvertes d'apparence humanoïde attachées aux murs via leur colonne vertébrale boulonné à ces derniers. Il n'y a aucun signe du reste des os. Les guerriers trouvent cela très curieux et commencent à enquêter. Jusqu'au moment où tous les guerriers regardent une cage thoracique différente. A ce moment-là, elles se ferment toutes avec une force remarquable !

Pour se libérer des os, chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa Force. Si le résultat est 9 ou plus, les côtes sont cassées et le guerrier s'échappe. Une fois qu'un des guerriers s'est échappé, il peut tenter de libérer un de ses amis au tour suivant en réussissant à nouveau le test de Force ci-dessus. Il faut tout un tour pour essayer de se libérer pendant lequel le guerrier ne peut effectuer aucune autre action. Les monstres reçoivent +3 pour toucher un guerrier enfermé dans les côtes.

1D3 tours après avoir déclenché le piège, un héros squelette entre dans le couloir par un passage secret dont la porte se referme aussitôt derrière lui. Il se moque du malheur des guerriers et les attaque (mener une bataille). Il reçoit un +3 pour toucher un guerrier qui serait encore enfermé dans le piège.

💡 *Évènements des pyramides – N°94 – La tombe de la mort* 💡

Cet événement ne peut se produire que lorsque les guerriers sont tous dans la même pièce. Sinon relancez cet événement.

Les guerriers voient que cette pièce est ornée de tapisseries coûteuses. Dans toute la pièce se trouvent également 1D6+1 sarcophages en pierre, ornés de symboles dorés de Nehekharan. Si les guerriers souhaitent enquêter sur les sarcophages, lancez 1D6 :

- 1-2 : Les guerriers repoussent l'une des dalles de pierre qui scellent les sarcophages pour trouver une momie humaine recouverte d'or et de bijoux. Si les guerriers souhaitent prendre les bijoux de la momie, lancez 1D6 :
 - 1-2 : Alors que l'un des guerriers met sa main pour prendre un trésor, son bras est saisi à une vitesse incroyable par la momie, qui prend vie sous ses yeux. La Momie laisse alors échapper un gémissement rauque de sa gorge poussiéreuse, alertant toutes les autres Momies enterrées (les sarcophages restants) dans la pièce qui prennent également vie et attaquent les Guerriers. Menez une bataille avec ce nombre de momies. Une fois la bataille gagnée. Les guerriers se servent des 2D6 x 100 pièces d'or sur lesquelles reposait la momie.
 - 3-4 : Les guerriers atteignent un sarcophage et le pillent. Cependant, lorsque leurs mains touchent l'or, il tombe en poussière et la Momie commence à rire. Un rire, au début, étouffé mais de plus en plus fort et ce peu importe à quel point les guerriers tentent de la faire taire quitte à la poignarder a de nombreuse reprise. Puis les rires s'échappèrent des autres sarcophages. Pour autant, les Momies ne semble pas complètement revenir à la vie.

Réalisant que ce bruit alertera toutes les autres créatures de la zone, les guerriers pensent qu'il est préférable de se précipiter hors de la pièce. À chaque tour où les guerriers se trouveront dans la « Tombe de la Mort » ou n'importe quelle section adjacente du plateau, lors du dé rouge, un événement inattendu se produit sur un 1 ou un 2 et sera toujours des monstres.
- 5-6 : Les guerriers trouve 1D6 x 100 pièces d'or et 1D3 trésors de Nehekharan.

- 3-4 : Les guerriers ouvrent l'un des sarcophages et de là surgissent les mains mortelles d'un homme décédé depuis longtemps. Il attrape la gorge d'un guerrier au hasard qui se tenait trop près. Les mains puissantes du Prince Momie inflige 1D6 +3 blessures sans modificateurs à sa victime avant que les autres guerriers ne puissent lui retirer la main. Le Maître Momie se lève alors pour combattre les profanateurs de son tombeau sacré. Menez une bataille avec 1 Prince momie.

Une fois la bataille terminée, les guerriers sont libres d'ouvrir n'importe lequel des sarcophages restants (s'il en reste) en relançant sur cette table.

- 5-6 : Les guerriers ouvrent l'un des sarcophages pour trouver des morceaux d'une ancienne momie. Elle n'a pas de bras et qu'une seule jambe. Ils voient qu'il n'y a rien à craindre ici et se servent des 2D6 x 100 or sur lesquels repose la momie.

Les guerriers sont libres d'ouvrir n'importe lequel des sarcophages restants (s'il en reste) en relançant ce tableau.

💡 Évènements des pyramides – N°95 – *Le scarabée du pouvoir* 💡

Les guerriers peuvent voir que dans cette pièce rayonne une sorte d'aura magique. Un grand scarabée d'or se dresse contre un mur. Il y a une inscription en dessous, mais elle est en Nehekharien ancien et les guerriers ne peuvent donc que deviner sa signification. Si les Guerriers souhaitent toucher le scarabée doré, lancez 1D6 pour chaque Guerrier qui le touche :

- 1 : Le Guerrier reçoit +1 Initiative pour le reste de l'aventure.
- 2 : Le guerrier subit 2D6 blessures
- 3 : Le guerrier se soigne de la totalité de ses blessures.
- 4 : Le guerrier reçoit +1 en Force pour le reste de l'aventure.
- 5 : Le Guerrier +1 en Endurance pour le reste de l'aventure.
- 6 : Le guerrier reçoit +1 en attaque et ce pour le reste de l'aventure.

💡 Évènements des pyramides – N°96 – *Rivière de lave* 💡

Les guerriers remarquent une chaleur venant des murs et entendent un grondement sourd. Un guerrier aléatoire s'arrête et colle son oreille contre le mur pour essayer de déterminer d'où vient le bruit. Lancez 1D6 :

- 1-3 Le guerrier glisse accidentellement en écoutant et heurte les briques de grès avec son bras. Malheureusement, cela semble suffisant pour que la brique se désolidarise du mur et voler à travers la salle, suivie d'un jet de lave en fusion éclaboussant le guerrier. Il doit subir 3D6 blessures et perdre une pièce d'armure aléatoire car elle a fondu. Choisissez maintenant un mur dans la pièce et un carré aléatoire le long de celui-ci. C'est ici que cet événement s'est produit (placez-y le guerrier impliqué). Placez un marqueur de lave (si vous n'en avez pas n'importe quoi peut faire l'affaire) sur la case ce tour-ci et pour chaque tour suivant, continuez la lave d'une case dans toutes les directions. Toute figurine passant à travers la lave doit subir 1D6+2 dégâts non modifiés. À la fin de chaque tour, lancez 1D6. Sur un 6, la coulée de lave cesse sinon elle continue d'inonder la pyramide.
- 4-6 Le guerrier pense qu'il s'agit d'une sorte de rivière souterraine et, d'après la chaleur qu'elle dégage, il s'agit probablement d'une rivière constituée de lave. Lorsque le prochain événement se produit, lancez 1D6. Sur un 1-3, allez directement à l'événement 18. Sinon, lancez sur la table comme d'habitude.

💡 Évènements des pyramides – N°97 – *De sang et de chair* 💡

En entrant dans cette salle, les guerriers sont écœurés. Le sol est couvert de sang, jonché de chair en putréfaction dégageant une odeur âcre. Si les guerriers le souhaitent, ils peuvent fouiller le sol de la salle. Lancez 1D6 :

- 1 : Les guerriers ne trouvent rien mais l'un d'entre eux – sélectionné de manière aléatoire – vomit

- 2 : sélectionnez un guerrier aléatoirement, celui-ci trouve une sorte de piège à ours. Il peut placer ce piège sur une case vide adjacente utilisant, au choix, un déplacement ou une attaque. Si un monstre ou un guerrier marche dessus, le piège se referme aussitôt sur la jambe est inflige 2D6 dommages. Le guerrier peut ramasser le piège au prix d'un mouvement ou d'une attaque. Si le piège a fonctionné sur un monstre, il ne pourra être retiré uniquement lorsque que le monstre sera tué ; si le piège a fonctionné sur un guerrier, il peut être retiré à tout moment.
- 3-4 : Les guerriers ne trouvent rien d'autre que de vieilles pièces d'armure mais rien qu'ils ne veulent utiliser ! Ecœurés, ils stoppent leurs recherches.
- 5 : Chaque guerriers trouvent 3D6*20 pièces d'or. Il semble que plus rien ne vaille la peine d'être cherché ici !
- 6 : Les guerriers trouvent un seul et unique trésor. Il semble que plus rien ne vaille la peine d'être cherché ici !

💡 Évènements des pyramides – N°98 – Magie noire 💡

Quelque part dans la pyramide, un sorcier lance un puissant sortilège. Sélectionnez l'un des guerriers du groupe, il sera ciblé par le sort. Lancez 1D6 :

- 1-2 : Le guerrier sent sa vie s'échapper soudainement de son corps et tombe à terre MORT. Ses camarades se jette à son secours mais trop tard. A peine les guerriers ont il eut le temps de donner leur dernier adieu à leur frère d'arme, ce dernier se relève ... VIVANT. Il est à présent un mort-vivant mais, le sort étant lancé d'un coin trop reculé d'où les guerriers se trouvent, il a conservé toute sa morale et sa propre façon de penser. Visuellement, le guerrier ne semble pas trop affecté par sa condition si ce n'est un teint plus grisâtre et certaine partie du corps qui pourrissent mais acceptable pour un humain. Il agit désormais comme il a toujours fait mais avec ces quelques légers changements.
 - Lorsque le guerrier fait un 1 pour toucher et qu'il est adjacent à un autre guerrier, il le frappe à la place de sa cible d'origine car, à ce moment-là, le mal de la magie qui le possède est devenue trop fort
 - Le guerrier peut se soigner d'1D3 blessure par tour
 - Parce que le guerrier est à moitié en train de pourrir, il dégage une odeur nauséabonde. Quand il entre dans un magasin, il lance 1D6. Sur un 1, le marchand le fiche dehors tant son odeur est insupportable.
 - Si le guerrier souhaite soignée son affliction dans une cité pharaonique, il doit aller au temple et lancer 1D6. Sur un 6, et uniquement un 6, il pourra se faire soigner contre 1D3 * 1000 pièces d'or
- 3-5 : Le guerrier sent une vague d'énergie maléfique le traverser. Il se jette alors sur un autre guerrier et l'attaque (avec des attaques normales) pendant 1D3 tour.
- 6 : Le guerrier ressent un changement en lui lorsque la magie maléfique déferle sur lui. Lancez 1D6.
 - 1-2 : La chair du guerrier commence à pourrir ! Chaque tour, il subit 1 blessure sans modificateur et 3 blessures par semaine de voyage jusqu'à ce qu'il se fasse soigner en ville pour 1D6*100 pièces d'or.
 - 3 : Les yeux du guerrier changent de couleur pour finir totalement argentés, lui donnant une apparence pour le moins intimidante. Il obtient +1 à tous les lancés de dé déterminant la quantité d'objet qu'il obtient provenant d'autres personnes (par exemple lorsque le guerrier détermine le stock chez un marchand)

- 4 : Deux cornes, semblable à celles des taureaux, poussent sur le crâne du guerrier rendant tout ce qui peut être équipé sur la tête inutilisable. Lorsqu'il arrive en ville, il doit se couvrir la tête mais il a des chances de se faire remarquer. Ainsi, chaque jour passé en ville, lancez 1D6. Sur un 1, il est démasqué et est aussitôt expulsé de la ville. Cette malédiction peut être soignée en ville pour 2D6*100 pièces d'or.
- 5-6 : Un troisième œil apparaît au milieu du front du guerrier ! Il est totalement fonctionnel et semble même pouvoir voir dans le noir (le guerrier n'a plus besoin de la lanterne). Lorsque ce troisième œil est fermé, il est pratiquement indétectable mais si le guerrier le souhaite, il peut se faire soigner en ville pour 1D6*200 pièces d'or.

👑 Évènements des pyramides – N°99 – Rien ne se passe 👑

Rien ne se passe.

👑 Évènements des pyramides – N°100 – Runes de Settra 👑

Les guerriers aperçoivent sur un mur de la salle/pièce/chambre une sculpture. Celle-ci représente Settra menant son armée contre Nagash. Sous cette sculpture, il y a une inscription runique. Si les guerriers décident de déchiffrer l'inscription lancez 1D6 :

- 1-3 : Les guerrier n'arrivent pas à traduire l'inscription et décident qu'il n'y a rien d'intéressant ici.
- 4-6 : Les guerrier décryptent l'inscription et découvrent qu'elle parle d'une étrange magie qui maintient Settra et ses serviteurs en vie. Pour être utilisées, les runes doivent être gravées sur le dos d'une personne. Lorsque cette personne meurt, les runes peuvent le ramener à la vie.

Si un guerrier souhaite avoir ces runes, il subit 1D6 dommage sans modificateur suite à la scarification de son dos. A présent, si le guerrier meurt, lancez 1D6. Sur un 6 le guerrier est ramené à la vie avec 1D6 points de vie lancez ensuite 2D6, si vous obtenez un double, le guerrier convulse au sol, sa chair se détache de son corps. Quand il se relève, il est à présent un squelette mort-vivant servant pour toujours Settra. Il combat ensuite ses anciens camarades comme un monstre normal avant de partir à la recherche de Settra et de sa horde.