

Vous apercevez un autel dont le sarcophage est ouvert ! La voix féminine interromp son rituel. Elle vous regarde avec une haine dont vous n'aurez jamais imaginé ! Elle manipule des objets en feu pour sa pratique. Le feu symbole de renaissance dans cette culture. Farouquement rapidement les lieux du regard, vous reconnaissez Crowley attaché et bâillonné dans un coin sous-sols de cette pyramide. Des traces ses pas attirent votre attention. Elles semblent se diriger en direction de l'entrée. D'autres traces vous inspirent, seraient-elles humaines ? Une personne aurait-elle été capturée contre son gré ici ?

Défî narratif : Reconnaitre les traces - CR 7 + Chance
Réussi : Il s'agit de traces laissées par un être humain ! Surtout ! Prémunir ! Continuant votre Quête, vous apercevez enfin ce qui semblerait être votre destination finale. Une immense cité désertique avec un bâtitse pyramidales qui vous attire. Vous vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Échec : Méfiant, cela ne vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Après vous êtes bien reposé, vous décidez de pénétrer dans les profondeurs obscures de cette pyramide. Vous allez votre torches. Bizarrement au bout de quelques longues minutes d'une descente angoissante, vous arrivez dans un couloir dont les torches allumées ornent les murs. Étonné par la clarté qu'elle procure, il semblerait que cela soit des femmes allumées par une magie ancestrale voir éternelle. Vous continuez à longer les couloirs avec inquiétude!

Non sans appréhension vous arrivez devant de grandes portes fermées en pierre. Tendrant l'oreille vous entendez un Normal pour les Héros / Les Normaux sont placés en C10 R1 & C10 R6 / Crowley / Nécronomie : C10 R3

Conclusion : Vous trouvez 20w et 1 amulette. Si Martouff est vivant il vous explique son effet et vous lui payez 5w. Si non voir règles...

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

Après vous êtes bien reposé, vous décidez de pénétrer dans les profondeurs obscures de cette pyramide. Vous allez votre torches. Bizarrement au bout de quelques longues minutes d'une descente angoissante, vous arrivez dans un couloir dont les torches allumées ornent les murs. Étonné par la clarté qu'elle procure, il semblerait que cela soit des femmes allumées par une magie ancestrale voir éternelle. Vous continuez à longer les couloirs avec inquiétude!

Non sans appréhension vous arrivez devant de grandes portes fermées en pierre. Tendrant l'oreille vous entendez un Normal pour les Héros / Les Normaux sont placés en C10 R1 & C10 R6 / Crowley / Nécronomie : C10 R3

Conclusion : Vous trouvez 20w et 1 amulette. Si Martouff est vivant il vous explique son effet et vous lui payez 5w. Si non voir règles...

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

Vous observez en cours de chemin, un gros nuage qui se dirige dans votre direction. Il semblerait qu'une grosse tempête de sable se prépare... Vite il faut se protéger !

Défî narratif : Se protéger avant l'arrivée de la tempête de sable. CR 8 (+ survie) contre la tempête. Si Martouff est avec vous ajoutez +2 au résultat de votre jet, il a l'habitude de cela.

Échec : Vous avez réussi à survivre à cette forte tempête. Réussi : Vous-même et vos compagnons perdez 1pv.

Quelle tempête ! Continuant votre Quête, vous apercevez enfin ce qui semblerait être votre destination finale. Une immense cité désertique avec un bâtitse pyramidales qui vous attire. Vous vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Échec : Méfiant, cela ne vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Après vous êtes bien reposé, vous décidez de pénétrer dans les profondeurs obscures de cette pyramide. Vous allez votre torches. Bizarrement au bout de quelques longues minutes d'une descente angoissante, vous arrivez dans un couloir dont les torches allumées ornent les murs. Étonné par la clarté qu'elle procure, il semblerait que cela soit des femmes allumées par une magie ancestrale voir éternelle. Vous continuez à longer les couloirs avec inquiétude!

Non sans appréhension vous arrivez devant de grandes portes fermées en pierre. Tendrant l'oreille vous entendez un Normal pour les Héros / Les Normaux sont placés en C10 R1 & C10 R6 / Crowley / Nécronomie : C10 R3

Conclusion : Vous trouvez 20w et 1 amulette. Si Martouff est vivant il vous explique son effet et vous lui payez 5w. Si non voir règles...

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

Vous observez en cours de chemin, un gros nuage qui se dirige dans votre direction. Il semblerait qu'une grosse tempête de sable se prépare... Vite il faut se protéger !

Défî narratif : Se protéger avant l'arrivée de la tempête de sable. CR 8 (+ survie) contre la tempête. Si Martouff est avec vous ajoutez +2 au résultat de votre jet, il a l'habitude de cela.

Échec : Vous avez réussi à survivre à cette forte tempête. Réussi : Vous-même et vos compagnons perdez 1pv.

Quelle tempête ! Continuant votre Quête, vous apercevez enfin ce qui semblerait être votre destination finale. Une immense cité désertique avec un bâtitse pyramidales qui vous attire. Vous vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Échec : Méfiant, cela ne vous dit rien qu'a l'air. Mais bon... Vous êtes décidé à descendre quand même. Gagnez 1 désavantage pour le 1^{er} round du prochain défi de combat.

Après vous êtes bien reposé, vous décidez de pénétrer dans les profondeurs obscures de cette pyramide. Vous allez votre torches. Bizarrement au bout de quelques longues minutes d'une descente angoissante, vous arrivez dans un couloir dont les torches allumées ornent les murs. Étonné par la clarté qu'elle procure, il semblerait que cela soit des femmes allumées par une magie ancestrale voir éternelle. Vous continuez à longer les couloirs avec inquiétude!

Non sans appréhension vous arrivez devant de grandes portes fermées en pierre. Tendrant l'oreille vous entendez un Normal pour les Héros / Les Normaux sont placés en C10 R1 & C10 R6 / Crowley / Nécronomie : C10 R3

Conclusion : Vous trouvez 20w et 1 amulette. Si Martouff est vivant il vous explique son effet et vous lui payez 5w. Si non voir règles...

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

S	I	M	E	N	N	E
■ 3 Petit, bas.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 1 Grand, haut.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Moyen, bas.	■ 2 Petit, bas.

Vous reprenez le chemin d'Atum. Vous avez encore vécu une aventure des plus surprenantes mais aux côtés de Crowley cette fois-ci. Il n'arrête pas de vous remercier de l'avoir sauvé. Une fois arrivé à la Dague Rouillée, il vante vos exploits à toute la taverne. L'hydromel coule à flot. Pour l'heure c'est la fête ! Vous écoutez des clients parler d'une contrée, par-delà la chaîne de montagne au Nord Est... Vous entendez le nom de « La Terre du Millieu » ? Vous versant de l'hydromel, vous vous dites que cette contrée ne vous dit absolument rien...

Récompense de 2Xp pour le héros pour avoir terminé l'aventure

Capacités des Ennemis

Poison : réduit le Mouvement de la cible à C tant qu'un Antipoison n'est pas absorbé.

Pinces : lorsque la cible perd 1Pv, lancez 1D4. Sur un résultat de 4 elle saisit la cible avec ses pinces. La cible ne pourra plus se désengager du combat et devra soustraire -1 au résultat de ses jets de corps à corps. Si elle a déjà été saisie ne pas tenir compte de la règle du lancer du D4.

Invocation (Morts-Vivants) à chaque activation de cette figurine jetez 1D6. Sur un résultat de :

1-3 : Elle ne fait pas d'invocation / **4-5 :** 2 squelettes apparaissent aléatoirement (règles de placement de décors) / **6 :** 2 momies apparaissent aléatoirement (règles de placement de décors). La tuile de jeu est limitée à 4 invocations (4 figurines présentent sur la table). Si l'Invocatrice meure, les créatures invoquées sont détruites !

Capacités des Compagnons

Pistage : annule l'effet de surprise et enlève 1 désavantage qui aurait dû s'appliquer.

Objets & Règles Compagnons

Amulette du Scarabée de Jaspe (30w) : Si Martouff a été tué avant la conclusion de cette aventure, vous pourrez faire identifier cet objet en arrivant à Atum pour 35W
Le Porteur de cette amulette gagne +1 à ses jets d'Arcane.

Martouff & Crowley : ne vous rejoignent pas en tant que compagnon.

Cette aventure a été écrite par Eric Curet (Des Figurines & des Jeux)
<https://www.facebook.com/desfigurinesetdesjeux>
<https://www.youtube.com/Desfigurinesetdesjeux>

SOLO ADVENTURE ZINE GAME

Le Pharaon Maudit
Aventure Niveau 2-3

Eric Curet

Le Pharaon Maudit

La Dague Rouillée ! Votre lieu de prédilection et de détente. Vous aimez venir ici. Bien que vous n'avez que peu d'amis, ces visages familiers vous offrent un interlude entres vos différentes aventures. Vous questionnez Wilfried le Barman au sujet de Crowley, le marchand qui vous a renseigné sur la Cité des Glaces...

Vous répond qu'un de ses clients, lui a dit qu'il était parti en direction des terres du sud. Une région aride et désertique, dont personne n'ose s'aventurer. Crowley semblait être sur la piste d'un ancien tombeau qui renfermerai des richesses. Vous vous dites : « Sacré Crowley, marchand et aventurier maintenant ! Il ne manquait plus que ça ! ». Wilfried vous signale qu'il s'est dirigé vers la ville d'Atum, direction plein sud !

Après ce que l'on raconte sur ces terres du sud, beaucoup se sont aventurés mais peux en sont revenus vivants. Vous avez une certaine appréhension pour Crowley. Après tout, c'est grâce à lui que vous avez trouvé la direction de la Cité des Glaces. Vous êtes tenaillés par le fait de partir à sa rencontre ou de rester ici. Après tout, vous avez une certaine forme de dette envers lui !

C'est décidé... Vous partez demain et direction plein sud !

Acte 1 - « Les Terres Désertiques »

Cela fait plus d'un mois que vous êtes partis. La chaleur est accablante dans ce désert et vous commencez à manquer d'eau. Heureusement, la ville d'Atum n'est plus qu'à quelques kilomètres de votre position. Vous y ferez halte pour vous ravitailler...

Arrivé en ville, les étals de marchands foisonnent. Votre regard est attiré par ce qui semblerait être un guide régional. Vous lui demandez s'il a vu passer un marchand venant du Nord. Il vous répond positivement en se méfiant. Après l'avoir questionné sur la direction qu'a pris Crowley, il vous indique qu'il est très dangereux de se diriger vers les terres arides car les dangers sont grands ! Il se nomme Martouff et commence à vous trouver sympathique. Vous essayez de le convaincre pour qu'il vous serve de guide, moyennant finances...

Défî narratif : Convaincre Martouff de vous servir de guide. CR 6 (+ Franchise) contre Martouff.

Réussi : Vous avez réussi à le convaincre de venir avec vous.
Échec : Il refuse, il a trop peur d'arpenter ces terres !

Martouff (Niv 1) Santé 9, Vigueur 5, Agilité 4, Art de l'Épée 2, Archerie 5, Sagesse 4, Chance 3, Arcane 6, Survie 5, Franchise 1, Ruse 3.

Objet : Arc : R6 (5 flèches). **Capacité :** Pistage (voir règles). Vous gagnez un avantage tant que Martouff est vivant.

Après avoir passé une bonne nuit dans l'auberge nommée « Dahab », vous vous levez en forme et bien décidé de retrouver Crowley ! Vous avez acheté tout ce dont vous avez besoin pour traverser ces terres arides. Nul ne sait ce qui ou quoi vous allez rencontrer... Encore une aventure bien hasardeuse !