

EVENEMENTS DE DONJON

A ce stade, plutôt que d'utiliser les cartes d'Événements pour déterminer ce que les guerriers rencontrent, vous pouvez utiliser le Tableau des Événements de Donjon qui suit. Quand vous tirez une carte d'Événement avec un "E" dans les coins supérieurs, au lieu de suivre les instructions de la carte, lancez un D66 sur ce Tableau des Événements et appliquez-en le résultat. Notez que les guerriers n'obtiennent pas de cartes de Trésors lorsqu'ils achèvent un de ces événements.

11 EBOULEMENT

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. Le donjon s'écroule !

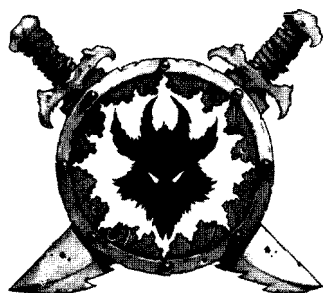
Placez le gabarit Eboulement sur cette section de donjon pour indiquer que toutes les issues sauf celle par laquelle les guerriers sont entrés sont maintenant bloquées par les rocs.

Les guerriers encore présents dans cette section de donjon à la fin du prochain tour sont écrasés par les décombres et tués.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce.

La pièce est désormais infranchissable et il n'est pas possible d'y pénétrer à nouveau.

Si cet événement a lieu dans la première pièce, ignorez-le et tirez immédiatement une autre carte Événement.



12 CADAVRE

Les guerriers trouvent un Barbare mort au milieu d'une flaque de sang. Il serre encore un sac contre lui. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat doit prendre le sac et l'ouvrir. Lancez 1D6 sur le tableau suivant :

1 Gaz empoisonné ! Vous avez déclenché un piège.

Toutes les figurines dans cette section de donjon perdent 1D6 Points de Vie sans modificateurs pour l'Endurance ou l'armure. Le sac est vide.

2-3 Piège ! Une lance jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui a pris le sac. De plus, le sac s'avère être vide !

4-6 Trésor. Le sac contient 1D6 x 100 pièces d'or qui reviennent au guerrier qui a pris le sac.

Tirez immédiatement une autre carte Événement.

13 RENCONTRE - NAIN AGONISANT

Assis contre un mur, les guerriers trouvent un prospecteur nain agonisant, criblé de flèches orques. Alors qu'ils s'approchent, il grogne et les menace d'une énorme hache. Quand il constate qu'ils ne sont ni des orques ni des créatures maléfiques, il se calme et leur donne une clé. Dans un souffle, il leur dit :

"Ceci est la clé de la herse. Sans elle, vous n'irez pas loin."

Notez sur une des fiches d'aventure des guerriers que vous possédez désormais la clé de la herse.

14 RENCONTRE - GUERRIER

Les guerriers rencontrent un mercenaire solitaire, le seul survivant d'un autre groupe qui s'est aventuré dans ce périlleux donjon. Il parvient à se rappeler de la disposition du donjon et la décrit rapidement aux guerriers avant de se repartir vers la sortie.

Vous pouvez prendre les trois prochaines cartes du paquet de Donjon et les disposer comme vous l'entendez.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

15 RENCONTRE - CASSE-PIEDS

Une petite silhouette sort des ténèbres et se révèle rapidement être un snotling. Il suit les guerriers, dans l'espoir de leur voler un peu d'or. Ce petit morveux sournois pousse un cri à chaque fois que les guerriers entrent dans une salle, pour avertir quelqu'un sans doute, mais qui ?

Tant que le snotling accompagne les guerriers, ils peuvent se déplacer d'une case supplémentaire par tour car il les guide dans les tunnels. De plus, quand un événement imprévu révélant des monstres a lieu, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Le snotling avertit les monstres de l'arrivée des guerriers. Les monstres attaquent immédiatement, au lieu d'attendre la phase des monstres

4-6 Le snotling avertit les guerriers qu'ils sont sur le point de tomber dans une embuscade. Les guerriers ont +1 Attaque chacun durant le premier round de combat.

Si les guerriers tuent le snotling, son cri d'agonie se répercute dans les pièces et vous devez lancer deux fois sur le Tableau des Monstres un niveau plus élevé que le niveau du groupe pour déterminer quels monstres arrivent, attirés par le bruit.

A la fin de chaque tour, lancez 2D6. Sur un double de 1 ou 2, le snotling disparaît à jamais dans les ténèbres.

16 RENCONTRE - FANTÔME

Une faible lueur vacille devant les guerriers, prenant la forme fantomatique d'un homme. Il sourit d'un air sinistre et leur fait signe. Les guerriers ne peuvent résister et le suivent. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Le fantôme mène les guerriers dans un puits. Chaque guerrier subit 2D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Il faut trois tours pour sortir du puits sans corde, et seulement un tour avec une corde.

2-3 Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat déclenche un piège qui envoie un dard empoisonné dans sa jambe, causant 1 D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

4-6 Le fantôme mène les guerriers jusqu'à un tas d'or dissimulé dans une alcôve du mur.

Déterminez la quantité d'or que trouve chaque guerrier en utilisant le Tableau des Trésors du chapitre Trésors.



21 RENCONTRE - PRISONNIERS

Trois prisonniers émergent des ombres et se précipitent vers les guerriers, venant d'échapper à leurs gardes. Ils paraissent désespérés, hagards et torturés et implorant protection, expliquant qu'ils sont de riches marchands et qu'ils donneront une forte récompense une fois libres.

Si les aventuriers les laissent rejoindre leur groupe, notez-le sur la fiche d'aventure du leader.

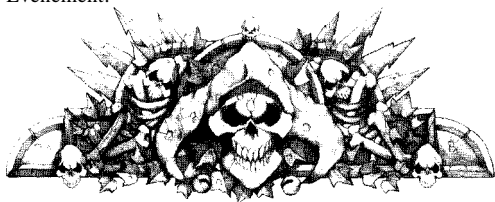
Durant les combats, les prisonniers se cachent dans les ombres et ne sont pas repérés pendant que les guerriers combattent les monstres. Si les guerriers sont tués, les prisonniers sont recapturés.

Si les guerriers survivent au donjon, ils peuvent escorter les prisonniers jusqu'à la plus proche ville. Une fois là-bas, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Les prisonniers sont des crapules qui accusent les guerriers de les avoir kidnappés, demandant leur arrestation et une compensation pour leurs trésors perdus. Chaque guerrier doit payer 1D6 x 100 pièces d'or pour échapper aux griffes de la milice.

2-6 Les prisonniers sont des marchands et, fidèles à leur parole, ils donnent à chaque guerrier 2D6 x 100 pièces d'or.

Lancez 1 D6. Sur 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

**22 RENCONTRE - ETRANGER**

Les guerriers rencontrent un mystérieux étranger encapuchonné qui leur demande ce qui les amène dans ce sombre donjon.

Si les guerriers l'attaquent, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 L'épée de l'étranger va de droite et de gauche à une vitesse hallucinante, infligeant 2D6 blessures à chaque guerrier. Après quoi il bondit par dessus les aventuriers et disparaît dans les ténèbres.

4-6 Sous les attaques combinées des guerriers, l'étranger est repoussé. Il semble surpris de l'attaque des guerriers et fuit dans un couloir, laissant dans sa hâte un sac de toile sur le sol. Si un des guerriers tente de le prendre, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1 Le sac explose au moment où il est touché, infligeant 2D6 blessures à tous les guerriers, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

2-6 Le sac contient des herbes médicinales suffisantes pour soigner 4D6 blessures à un seul guerrier, 2D6 blessures à deux guerriers ou toute autre combinaison similaire.

Si les guerriers n'attaquent pas l'étranger, celui-ci les prévient que le mal s'assemble dans cette région et qu'ils doivent être sur leurs gardes. Puis il leur dit adieu et s'éloigne dans l'obscurité. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1, l'étranger lui a volé un trésor (déterminé aléatoirement) comme paiement pour ses conseils.

Les guerriers n'obtiennent pas de carte de Trésor quand ils terminent cet événement.

23 RENCONTRE - CHERCHEUR D'OR

Les guerriers rencontrent un nain âgé qui se traîne sous le poids d'un sac aussi volumineux que lui. Il observe les guerriers d'un oeil suspicieux, convaincu qu'ils veulent voler son sac. Il explique qu'il est le seigneur du donjon et qu'ils ne peuvent aller plus loin à moins de lui laisser 100 pièces d'or.

Les seules façons de se débarrasser du vieux nain sont de lui donner son or ou de le tuer. Si les guerriers le tuent, il les maudit abondamment chacun leur tour. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier

1 Choisissez une des caractéristiques du guerrier sauf les Points de Vie et réduisez-la de 1 point de façon permanente.

2-6 La malédiction n'a pas d'effet, mais la mort d'un vieux prospecteur fou sera à jamais sur la conscience des guerriers.

Lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

24 RENCONTRE - POURRITURE DE NURGLE

Les guerriers se trouvent devant une silhouette tassée et encapuchonnée qui rampe vers eux, implorant leur aide d'une faible voix. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat se précipite pour aider l'étranger. Si plus d'un guerrier obtient le même résultat, ils y vont ensemble.

Cependant, en atteignant l'étranger, ils réalisent que leur offre n'était pas une bonne idée. L'étranger tombe dans leurs bras, mort, sa capuche se rabat, révélant le visage d'un pestiféré. Des furoncles et des pustules couvrent les joues du cadavre et un liquide jaunâtre coule de ses yeux.

Lancez 1D6 pour chaque guerrier, ajoutant son Endurance (pas l'armure) au résultat. Si celui-ci est supérieur ou égal à 7, le guerrier n'a pas attrapé l'infection. S'il est inférieur à 7, le guerrier a contracté la Pourriture de Nurgle. L'Endurance du guerrier est immédiatement réduite de 1 point. De plus, si un événement imprévu a lieu durant la phase de pouvoir, une des autres caractéristiques (à votre choix) du guerrier (mais pas les Points de Vie) est réduite de 1 point. Si une des caractéristiques du guerrier est réduite à zéro, il meurt.

Le guerrier souffre de la Pourriture de Nurgle jusqu'à ce qu'il meure, qu'il reçoive 3 potions de soins ou (s'il parvient à une ville) qu'il donne 2000 pièces d'or pour être soigné. Au moment où il est soigné, le profil du guerrier redevient normal.

Tirez immédiatement une autre carte Événement.

25 NUEE DE SCORPIONS

Une masse grouillante de scorpions menaçants émerge de l'obscurité et recouvre un des guerriers.

Une nuée de scorpions est une forme spéciale de monstre et son attaque est résolue immédiatement. Déterminez aléatoirement le guerrier attaqué par la nuée.

Il y a douze scorpions dans la nuée mais ils sont très petits et ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement pour les dommages que votre guerrier inflige (1D6 + Force) pour déterminer le nombre de scorpions tués par cette attaque. Le chiffre obtenu est le nombre de scorpions tués.

Chaque scorpion tué rapporte S pièces d'or.

Les scorpions survivants infligent 1 blessure chacun, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

Puis la nuée de scorpions défile et disparaît.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Événement.

**26 SERPENTS**

Sans avertissement, des centaines de serpents tombent soudain du plafond par des trous soigneusement dissimulés. Chaque guerrier est rapidement recouvert par une masse grouillante de serpents venimeux. Lancez 106 pour chaque guerrier sur le tableau suivant:

1-2 Les serpents parviennent à mordre votre guerrier, par les défauts de son armure. Il perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Il ne peut rien faire pour le reste du tour, et tout monstre qui l'attaque a + 1 à son jet pour toucher. Au début de la prochaine phase des monstres, lancez à nouveau sur ce tableau.

3-4 Les serpents parviennent à mordre votre guerrier. Il perd 1D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Puis il parvient à se libérer de la masse grouillante et détruit les horribles créatures.

5-6 Votre guerrier évite adroitement les serpents tombant du plafond, et les tue alors qu'ils tombent à ses pieds. L'attaque n'a pas d'effet.

Tirez immédiatement une autre carte Événement.

31 PIEGE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus bas résultat a déclenché un piège. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 Il y a une forte explosion, et la pièce est envahie par les flammes et la fumée. Chaque figurine dans cette section de donjon perd 1 D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
- 2-5 Un puits s'ouvre dans le sol, et votre guerrier s'écrase sur les rocs en contrebas. Il perd 2D6 Points de Vie et ne peut s'échapper que si le groupe a une corde ou un sort de Lévitacion.
- 6 Une pierre glisse du mur, révélant l'éclat de gemmes et d'or. Tirez une carte de Trésor.

Lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

32 PIEGE - FOSSE

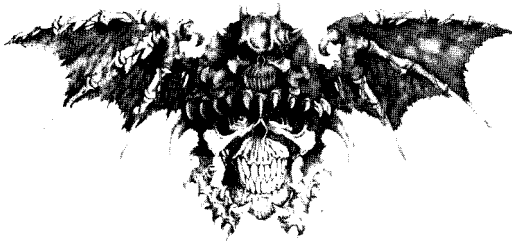
Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat tombe dans une fosse remplie de lances dressées. Il perd 4D6 Points de Vie en touchant le sol, s'empalant sur les pieux effilés qu'il y a au fond. Il ne peut s'échapper de la fosse que s'il a la corde ou accès au sort Lévitacion, sans quoi il doit passer le reste de sa vie au fond de ce trou très sombre.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.

33 PIEGE - FLECHE EMPOISONNEE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché une flèche empoisonnée qui vient s'enfoncer dans son bras. Il perd 1 D6 Points de Vie, sans modificateur pour l'armure. Une fois déterminés les dommages de la flèche, lancez un autre D6. Si le résultat est 1, 2 ou 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soins.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.



34 PIEGE - BLOC DE PIERRE

Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1-3 Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.
- 4-6 Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le résultat combiné atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

35 PIEGE - SORT DE PARALYSIE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège, et un éclair d'énergie jaillit du mur le plus proche et le paralyse pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue. Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

36 PIEGE - GAZ EXPLOSIFS

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège et la pièce se remplit soudain de gaz. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, le guerrier parvient à retenir sa respiration jusqu'à ce que le gaz se dissipe sans subir d'effets négatifs. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, le guerrier est affecté par le gaz. Lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

- 1 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d'1 point pour les 2D6 prochains tours.
- 2 Les jets pour toucher de votre guerrier sont réduits d'1 point pour le reste de l'aventure.
- 3 L'Endurance et la Force de votre guerrier sont réduites d'1 point pour les D6 prochains tours.
- 4 La Force de votre guerrier est réduite d'1 point pour les D6 prochains tours.
- 5 L'Endurance de votre guerrier est réduite d'1 point pour les D6 prochains tours.
- 6 Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.

Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.

41 PIEGE - ARC ELECTRIQUE

Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat a déclenché un piège, et un éclair aveuglant jaillit du plafond et l'atteint à la tête, lui infligeant 2D6 blessures, sans modificateur pour l'armure.

Après avoir résolu les dommages du guerrier qui a déclenché le piège, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, l'arc se dirige vers le plus proche guerrier (s'il y a dispute, déterminez aléatoirement) et le touche, provoquant les mêmes dommages.

Cela continue jusqu'à ce que tous les guerriers aient été touchés ou que le résultat soit 4, 5 ou 6, l'éclair étant alors absorbé par la terre.

42 OSSEMENTS

Le sol de cette pièce est couvert d'os et de crânes, et de l'or brille sous ces ossements. Lancez 1D6:

- 1 Piège ! Un rire moqueur résonne dans la pièce et un éclair jaillit. Déterminez aléatoirement le guerrier dans cette section de donjon qui est touché par cet éclair magique. Celui-ci inflige 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
- 2-3 Illusion. Dans un éclair de lumière, les ossements et l'or disparaissent. Tirez immédiatement une autre carte Evénement.
- 4-5 Chaque guerrier dans cette section de donjon trouve 1 D6 x 10 pièces d'or. Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

Chaque guerrier dans cette section de donjon trouve 2D6 x 10 pièces d'or. De plus, tirez une carte de Trésor.

43 PORTE VERROUILLEE

La prochaine porte que trouvent les guerriers est verrouillée par une énorme serrure. Si un des guerriers a un rossignol, il peut tenter de l'ouvrir. Lancez 1 D6 pour chaque tour qu'il passe à essayer. Sur un 6, la serrure cède. Pendant qu'il tente de forcer la serrure, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Si la serrure ne peut être forcée, les guerriers doivent faire demi-tour.

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

44 HERSE

Une fois que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, une herse s'abat derrière eux, leur coupant la retraite. La seule façon pour eux de revenir sur leurs pas est de posséder la clé (voir Evénement 15).

Placez le pion de herse sur la porte par laquelle sont passés les guerriers pour montrer qu'elle est bloquée.

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

45 PERDUS

Après avoir erré dans le donjon pendant ce qui semble être des heures sans avoir rien vu d'intéressant, les guerriers réalisent qu'ils sont perdus.

Prenez 1D6 autres cartes de Donjon parmi celles que vous avez remises dans la boîte au début du jeu, en vous assurant qu'elles ne contiennent pas de pièce objectif. Posez ces cartes sur le paquet de donjon. Pour retrouver leur chemin, les guerriers doivent traverser toutes ces sections.

46 LES FLAMMES DE KHAZLA

Dès que tous les guerriers sont entrés dans cette section de donjon, d'énormes dalles coulissent et bloquent les portes de façon hermétique, emprisonnant les guerriers. Cherchant un moyen de s'enfuir, ils trouvent de petites alcôves dans les murs, chacune contenant un petit brasier qui brûle sans aucune alimentation visible.

Le Nain et le sorcier reconnaissent d'anciens artefacts nains, utilisés jadis pour les jugements par épreuve. Pour prouver son honneur, l'accusé devait plonger ses bras dans les flammes magiques. Si celles-ci ne le blessaient pas, il était déclaré innocent et les dalles libéraient les portes. Si non, les flammes le brûlaient terriblement et les dalles restaient fermées pour 72 heures. Après ce délai, il y avait peu de chances pour que l'accusé ait survécu, mais s'il était toujours en vie, le jugement reprenait...

Pour que les dalles libèrent les portes, permettant au groupe de passer, un des guerriers doit plonger ses bras dans les deux brasiers, et lancer 1 D6 pour chacun. Si les deux résultats sont 3, 4, 5 ou 6, les dalles disparaissent et les guerriers peuvent passer. Si un des résultats est 1 ou 2, le guerrier subit 1D6+1 blessure, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure, et les dalles restent en place.

Chaque guerrier ne peut essayer l'épreuve qu'une seule fois. Si tous les guerriers échouent, le groupe est bloqué pour les 72 prochaines heures et périt étouffé.

**51 EMPREINTES DE PAS**

Les guerriers repèrent des empreintes de pas dans la poussière qui mènent jusqu'à un mur et disparaissent.

Si les guerriers font des recherches, lancez 1 D6 sur le tableau suivant:

1 Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat est touché à la tête par une boule de métal éjectée depuis un trou caché dans le plafond. Il subit 2D6 blessures, sans modificateur pour l'armure, sauf le heaume. Si plusieurs guerriers obtiennent le même résultat, ils sont tous touchés.

2 Les guerriers ne trouvent rien.

3-6 Les guerriers trouvent une porte cachée. Placez une porte sur un des deux murs vierges. Prenez 1D6 cartes de Donjon supplémentaires parmi celles remises dans la boîte, en vous assurant qu'aucune ne soit une pièce objectif et posez cette pile face cachée à côté de la nouvelle porte. Prenez aléatoirement une des pièces objectif et placez-la au bas de cette nouvelle pile.

Si les guerriers explorent ce "sous-donjon", lancez deux fois sur le Tableau des Monstres de la Pièce Objectif pour déterminer ce que contient la pièce objectif supplémentaire. Si les guerriers tuent tous les monstres de cette pièce objectif supplémentaire, chacun d'eux gagne 1000 pièces d'or !

**52 ESCLAVES**

Les guerriers découvrent 2D6 esclaves enchaînés aux murs. Ils sont dans un triste état et donnent l'impression de ne pas avoir été nourris depuis plusieurs jours. Ils imploront les guerriers de les libérer.

Il n'y a pas de récompense à gagner en libérant les esclaves, mais la compassion exige que vous les libériez ! Il faut 1 D6 tours aux guerriers pour libérer les esclaves. Pour chaque tour passé à briser les chaînes, un événement imprévu a lieu sur un résultat de 1 ou 2, au lieu de 1, car cette action est assez bruyante.

Si les guerriers décident de ne pas libérer les esclaves, ceci doit être noté sur les fiches d'aventure. Maintenant, à chaque fois qu'un guerrier veut s'entraîner, lancez 1 D6 sur le tableau suivant :

1-3 Le propriétaire du terrain reconnaît votre guerrier d'après la description faite par un des esclaves survivants. Cet infortuné avait réussi à s'échapper par lui-même mais est mort peu après en maudissant les guerriers de du prochain donjon, voir s'il peut s'entraîner dans la prochaine ville et lancer à nouveau sur ce tableau.

4-5 Votre guerrier est identifié par le propriétaire du terrain d'entraînement comme étant le méprisable guerrier qui a refusé d'aider son fils, récemment libéré, à fuir les orques. Il accepte de l'entraîner mais au double du tarif normal. Vous pouvez ou non refuser l'offre.

6 Personne ne reconnaît votre guerrier ou ne se rappelle sa couardise. Il peut s'entraîner ici normalement, mais le destin des esclaves abandonnés doit sûrement peser sur sa conscience. Lancez à nouveau la prochaine fois qu'il s'entraîne.

53 ORQUE AGONISANT

Les guerriers trouvent un orque agonisant sur le sol, victime d'un combat entre clans. Bien qu'il ait au moins une douzaine de blessures fatales, il parvient encore à grogner aux guerriers de fuir le camp. Il semble protéger une lourde clé de fer qu'il serre dans sa main. Les guerriers peuvent l'attaquer ou attendre qu'il meure pour lui prendre la clé.

S'ils l'attaquent, il combat désespérément malgré ses blessures. Lancez 1D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, ce guerrier subit 1 D6+2 blessures infligées par l'orque. A la fin de ce combat sauvage et déséquilibré, l'orque est tué et la clé est en la possession des guerriers.

Si les guerriers attendent, l'orque met 1D6 tours à mourir, pendant lesquels il fait beaucoup de bruit. Si un événement imprévu a lieu pendant ce temps, au lieu de prendre une carte Événement, faites deux jets sur le Tableau des Monstres pour voir qui arrive. Ces monstres doivent être tués avant que la clé ne puisse être prise.

La clé est celle de la serrure de fer qui ferme la porte de l'événement 43.

54 CHANGEMENT DE PLAN

Une silhouette voûtée, portant un grand manteau, apparaît furtivement, restant dans l'ombre et se déplaçant dans un silence irréel. L'homme s'approche des guerriers et, après un coup d'oeil théâtral pour s'assurer de l'absence d'ennemis, leur dit dans un murmure :

"Mes amis, j'apporte d'importantes nouvelles. Vous devez abandonner votre quête car le danger est plus grand que vous ne l'imaginiez. Abandonnez cette tâche et retournez d'où vous venez. Vous recevrez chacun 750 pièces d'or en compensation."

Sur ce, il disparaît, se fondant une fois de plus dans les ténèbres.

Si les guerriers abandonnent leur quête, ils doivent retracer leur chemin jusqu'à l'entrée, lançant normalement pour les événements imprévus. Si le chemin est bloqué par un éboulement ou un autre obstacle, ils n'ont pas d'autre choix que de continuer.

En fonction de ce qu'ils font, lorsque les guerriers sortent du donjon ou atteignent la pièce objectif, lancez 1 D6 sur le tableau ci-dessous :

1-3 L'étranger a menti et vous n'êtes pas attendu !

Si les guerriers ont quitté le donjon, abandonnant leur quête, chacun d'eux perd 7 D6 x 100 pièces d'or en essayant de s'amender pour la honte de leur échec !

Si les guerriers ont continué, ils peuvent maintenant finir l'aventure normalement.

4-6 L'étranger a dit la vérité !

Si les guerriers ont abandonné leur quête, ils peuvent récupérer la somme promise.

Si les guerriers ont continué et terminent leur quête, lancez deux fois sur le Tableau des Monstres de la Pièce Objectif pour déterminer ce que la pièce objectif contient.

Lancez 1D6, sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez une autre carte Evénement.

55 PORTE SECRETE

Les yeux perçants d'un guerrier remarquent que les pierres du mur dissimulent habilement une porte secrète.

Placez une porte sur un mur libre de cette section de donjon et prenez une section de pièce objectif : c'est la pièce qui se trouve derrière cette porte.

Si les guerriers le désirent, ils peuvent ne pas entrer dans cette pièce. S'ils y entrent, lancez une fois sur le Tableau des Monstres des Pièces Objectifs pour déterminer ce qu'elle contient.

Une fois que tous les monstres de la pièce sont tués, en plus du trésor normal, un des guerriers (déterminé aléatoirement) obtient un trésor déterminé sur le Tableau des Trésors de la Pièce Objectif.

**56 OR PERDU**

Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Celui qui obtient le plus faible résultat remarque que son sac est percé et qu'il a perdu 1 D6 x 200 pièces d'or !

Tirez immédiatement une autre carte Evénement.

61 LUMIERE DU JOUR

Les guerriers remarquent une lumière venant d'une fente au plafond, et après examen, découvrent l'entrée d'une cheminée.

Pour voir si les guerriers peuvent forcer l'entrée, lancez 1D6. De 1 à 4, il est impossible de l'ouvrir. Sur 5 ou 6, le bois cède et la trappe s'ouvre.

Chaque guerrier peut tenter d'ouvrir la trappe une fois par tour.

Le passage mène vers l'extérieur et la liberté ! Notez le lieu de ce passage sur la fiche d'aventure du leader. Les guerriers peuvent quitter le donjon maintenant ou sortir par ici plus tard.

Lancez 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, tirez immédiatement une autre carte Evénement.

62 FAUX-PAS

Un des guerriers fait malencontreusement un faux pas sur le sol humide du donjon et glisse, tombant lourdement et se foulant la cheville. Pour le reste du donjon, il a -1 en Mouvement. Tirez immédiatement une autre carte d'Evénement.

63 RUNES ORQUES

Les guerriers remarquent des douzaines de runes orques grossièrement gravées sur le mur de cette pièce. Lancez 1 D6 pour chaque guerrier. Sur un résultat de 5 ou 6, le guerrier comprend ces runes et révèle qu'elles expliquent comment ouvrir une alcôve secrète dans le mur.

L'alcôve contient un trésor. Faites un jet de dé sur le Tableau des Trésors des Salles de Donjon pour chaque guerrier.

Alors que les guerriers s'emparent des trésors, ils entendent des hurlements de monstres enrégés qui foncent vers eux. Faites deux jets sur le Tableau des Monstres du niveau du groupe pour déterminer à qui les trésors trouvés appartiennent et qui arrive pour les défendre !

64 LA LANTERNE S'ETEINT

Un coup de vent glacial éteint soudain la lanterne ! A moins qu'ils n'aient une autre source de lumière, les guerriers doivent rester immobile et ne rien faire. Pour voir si la lanterne peut être rallumée, lancez 1 D6 durant la phase des guerriers. Sur 4, 5 ou 6, la lanterne est rallumée.

Si un événement imprévu a lieu pendant que la lanterne est éteinte, les monstres qui arrivent doivent être combattus dans l'obscurité. Chaque guerrier a -2 à ses jets pour toucher tant que la lanterne est éteinte.

65 CHEVALIER IMPERIAL

Les guerriers rencontrent un Chevalier Panthère impérial lancé dans une quête personnelle. Il les avertit que certains monstres rôdent à proximité. Avertis, les guerriers sont prêts au combat et prennent les monstres par surprise.

Durant le premier round du prochain combat, chaque guerrier a un bonus de +2 Attaques.

66 MALEDICTION D'HASHAKK

Alors que le dernier guerrier entre dans la pièce, une voix désincarnée s'élève et annonce froidement que les guerriers sont entrés dans les salles interdites et qu'ils doivent affronter la malédiction de Hashakk.

Un des guerriers (déterminé aléatoirement) est soudain assailli de tous les côtés par les esprits des seigneurs de ce royaume, morts depuis longtemps.

Lancez 1 D6 pour ce guerrier, ajoutant sa Force au résultat. Si celui-ci est supérieur ou égal à 7, il subit 1 D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure. Si le résultat est inférieur ou égal à 7, il subit 1 D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure et a -1 en Force et en Endurance pour le reste du donjon.

Lancez immédiatement pour un autre événement.