



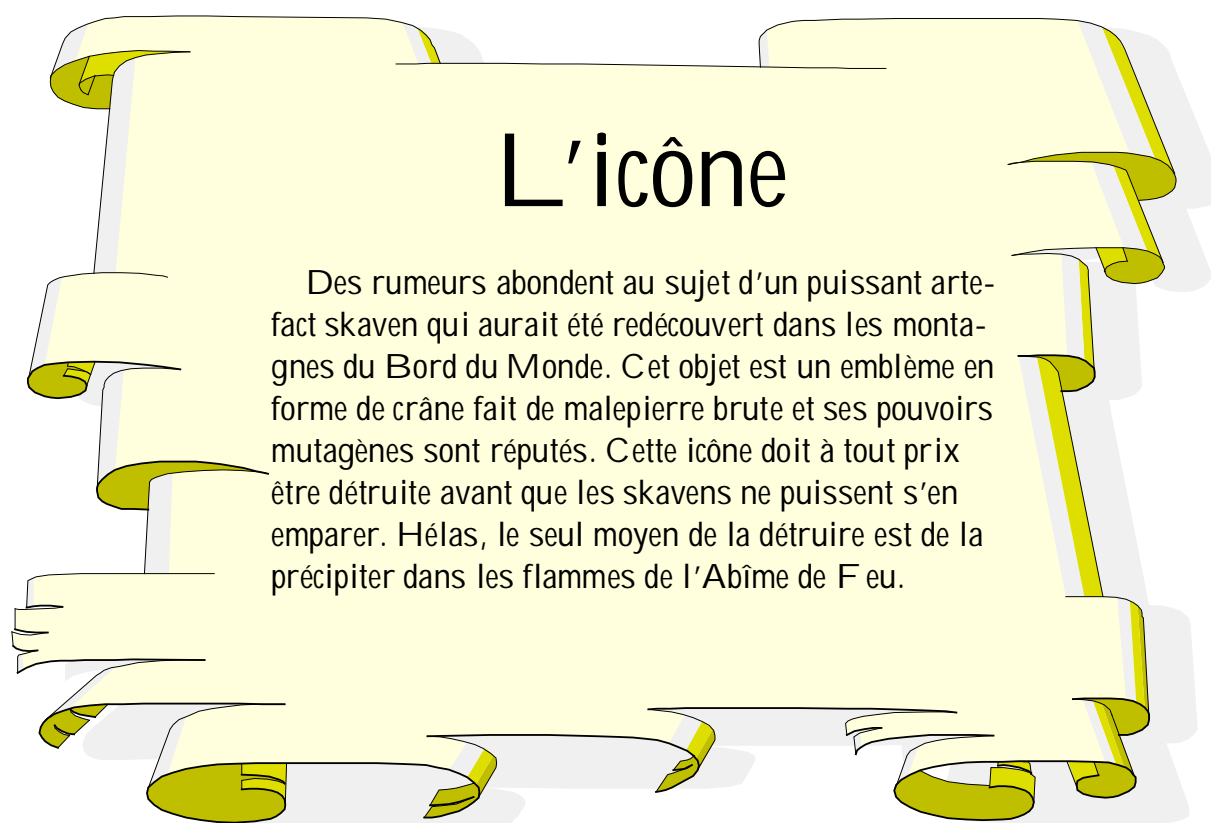
• L'ICÔNE DE MALEPIERRE •

Développée par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif Abîme de feu



L'icône

Des rumeurs abondent au sujet d'un puissant artefact skaven qui aurait été redécouvert dans les montagnes du Bord du Monde. Cet objet est un emblème en forme de crâne fait de malepierre brute et ses pouvoirs mutagènes sont réputés. Cette icône doit à tout prix être détruite avant que les skavens ne puissent s'en emparer. Hélas, le seul moyen de la détruire est de la précipiter dans les flammes de l'Abîme de Feu.

REGLES SPECIALES

La chambre de l'idole (pièce n°6) contient un solide coffre dans lequel est enfermé l'icône.

Lorsque les guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent submerger les défenseurs et précipiter l'icône dans le feu.

Lorsque l'icône est jetée dans l'abîme, elle est instantanément consumée par des flammes vertes rugissantes. La pièce commence à s'effondrer et les guerriers doivent fuir avant d'être écrasés. Pour s'enfuir les guerriers doivent traverser le pont enjambant l'abîme afin d'accéder à une porte secrète située dans le mur opposé.

Les guerriers ont deux tours pour s'échapper après avoir vaincu les monstres et jeté l'icône dans l'abîme. Ensuite, toute la pièce s'effondre et les guerriers encore à l'intérieur sont tués.

1 Escalier.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Quand le dernier joueur passe la case marquée «X», une grosse pierre tombe du plafond. La pierre avance de 1D6 à chaque tour. Elle se bloquera dans le bout du couloir (n°4) Chaque joueur se trouvant sur son passage perd 1D6 points de vie sur un résultat de 1 à 4. Sur un résultat de 5/6 il saute au dessus de la pierre et est indemne.

2/3 Couloir.

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.

Piège lances : Des lances jaillissent des murs à une vitesse phénoménales, infligeant 2D6 blessures au guerrier qui a déclenché le piège.

4 Jonction 1.

Le couloir aux murs humides et recouverts de salpêtre se sépare en deux.

5 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

La pièce contient 4 Fimirs.

6 Chambre de l'idole

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

Dans cette pièce se trouve le coffre contenant l'icône de Malepierre; celui-ci est gardé par 5 Chevaliers du Chaos

7 Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements.

C'est le repaire d'un ogre sanguinaire.

8 Crypte

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

La crypte est occupée par Orglok l'Horrib un Champion chamane Orque assisté par 12 de ses congénères.

9/10 Couloir

Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.

La section 9 comporte un piège puit; s'il n'est pas découvert à temps, le guerrier tombe dans l'obscurité et subit 1D6 de dommages en s'écrasant en contrebas. A t'il la longueur de corde suffisante pour remonter?

11 Salle de torture.

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute au milieu de laquelle trône un chevalet de torture.

Dans cette salle se tient Skruntch Brise Nuque un chef de guerre orque et ses fidèles lieutenants.

12 Coude.

Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité.

13 Couloir .

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui dis paraît dans l'ombre.

Ce couloir compote un piège à faux; quand il est déclenché par un guerrier, il affecte tous les héros présent dans la section, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol.

14 Abîme de feu.

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Lorsque les guerriers atteignent l'Abîme de Feu, ils doivent submerger les défenseurs (12 skavens et 8 hommes - bêtes) et précipiter l'icône dans le feu.

Lorsque l'icône est jetée dans l'abîme, elle est instantanément consumée par des flammes vertes rugissantes. La pièce commence à s'effondrer et les guerriers doivent fuir avant d'être écrasés. Pour s'enfuir les guerriers doivent traverser le pont enjambant l'abîme afin d'accéder à une porte secrète située dans le mur opposé.

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. il compte comme 2 cases de mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombres.

TABLEAU DE L'ABIME	
1	Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.
2 - 3	Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie (sans déduction pour son armure ni son endurance). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.
4	Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.
5 - 6	Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel coté il arrive. 1 - 3 Sur le bord opposé. 4 - 6 Sur le bord de départ.

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!

Les guerriers ont deux tours pour s'échapper après avoir vaincu les monstres et jeté l'icône dans l'abîme. Ensuite, toute la pièce s'effondre et les guerriers encore à l'intérieur sont tués.

Chaque guerrier qui s'échappe du donjon est récompensé par 1D6 x 200 pièces d'or.

L'icône de Malepierre

Entrée

