



Auteur inconnu, et je ne me souviens pas sur quel site je l'ai récupéré, traduction de Fanrax le nécromancien.

Danger dans l'obscurité

Le guet de la ville de Nuln a trouvé plusieurs corps morts dans une des parties les plus anciennes de la ville. Ce n'est pas rare pour une grande ville comme Nuln, le vol et le meurtre y sont monnaie courante surtout dans cette partie la plus ancienne et la plus pauvre de la ville. Cette fois cependant tous les corps trouvés ont subi des mutations, mais aucun autre signe de meurtre.

Pour empêcher le désordre dans la présente partie de la ville, les édiles locaux ont contacté un groupe de guerriers. Ces guerriers sont payés 500 pièces d'or chacun pour trouver la source mauvaise responsable de la mort de ces personnes.

Après avoir patrouillé quelques nuits dans la ville, les guerriers trouvent leur premier indice. Ils aperçoivent une silhouette encapuchonnée de noir penché sur un des puits où les citoyens puisent l'eau potable. Le temps d'atteindre le puits, le personnage jette quelque chose dans l'eau et disparaît rapidement au loin.

Les guerriers suivent la silhouette et la voient disparaître dans une vieille maison dans une ruelle obscure. Suivant l'ombre dans la maison ils perdent sa trace. La seule autre porte dans la maison mène aux caves. Entrant dans la cave ils voient qu'une brèche est ouverte dans un des murs de la cave. Le trou dans le mur mène directement aux égouts de Nuln. Les guerriers décident d'entrer dans les égouts.

Règles spéciales

Evénements inattendus

1 - 2	Tirez une carte (aucuns monstres dans ce paquet)
3 - 4	Lancez sur le tableau des événements de donjon du livre de règles avancées
5 - 6	Lancez sur le Tableau des monstres ci dessous.

Tableau des monstres 1D66

11 - 12	12 Guerriers des clans Skaven + Prophète gris
13 - 14	Rat Ogre
15 - 16	1D6 Moines de la Peste + 3 Prêtres de la Peste
21 - 22	1D6 + 3 Vermines de choc + Champion
23 - 24	3 Assassins
25 - 26	1D6 + 3 Coureurs d'égout + Champion
31 - 32	1D6 + 3 Guerriers des clans Skaven + Champion
33 - 34	6 Jezzails Skaven
35 - 36	6 Encenseurs à peste
41 - 42	6 Gobladiers Skaven
43 - 44	12 Rats géants
45 - 46	2D6 Guerriers des clans Skaven
51 - 52	2D6 Coureurs d'égout
53 - 54	12 Chauves-souris géantes
55 - 56	2D6 Vermines de choc Skaven
61 - 62	2D6 Moines de la Peste
63 - 64	12 Araignées géantes
65 - 66	12 Guerriers des clans Skaven + Prophète gris

Niveau 1 - Dans les égouts

1. Escalier

L'escalier est couvert de boue verte. Dans cette boue, vous voyez quelques empreintes de pas mener dans les égouts ténébreux devant vous. À l'extrémité de l'escalier vous voyez une porte en bois sombre avec des charnières rouillées

Les marches de l'escalier sont couvertes d'une boue verte. N'importe quel guerrier se déplaçant sur cette section doit lancer 1D6. S'il obtient un 1 il glisse en bas des escaliers et subi 1 blessure (non modifiés par l'endurance ou l'armure) pour chaque marche glissée vers le bas. Tous les guerriers placés plus bas sont entraînés dans la chute. N'importe quel guerrier qui glisse en bas des marches reste là pour le reste du tour. Les charnières de la porte sont très rouillées.

Par conséquent il est très difficile d'ouvrir la porte silencieusement et de surprendre les gardes de la salle 2. Le guerrier qui ouvre la porte doit faire un test avec une pénalité de -2. S'il échoue les gardes skavens seront prêts à prendre les guerriers en embuscade.

2. La salle de garde

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une salle avec une porte en bois sur le mur gauche. La salle est pleine d'un groupe de skaven, qui saute sur vous dès que vous ouvrez la porte. Sur le mur opposé il y a un grand coffre rempli de d'armes grossières.

Les gardes de cette salle sont 8 guerriers des clans Skaven, menés par un champion des clans Skaven. Le champion utilise une épée de destruction (guerriers attaquants -1 pour toucher, endurance +1). Il y a 2 bouteilles d'eau, une corde, 2 poignards et une épée grossièrement ouverte dans le coffre. Il y a également un arc mal taillé dans le coffre. Cet arc est si mauvais que n'importe quel guerrier l'employant a -1 à sa capacité de tir. Le coffre a un double fond. Un guerrier doit rechercher un trésor pour trouver ce double fond (test réussi). S'il réussit il trouvera un sac avec 100 pièces d'or et un trésor de donjon (c'est la récompense pour tuer les gardes, les guerriers n'obtiennent aucun autre trésor pour tuer les skavens dans cette salle).

3. Jonction

Après avoir dégagé la salle de garde vous ouvrez la porte. Vous examinez une jonction obscure. Devant vous, il y a une caisse.

La caisse est remplie de 6 rats géants. Ils attaquent le guerrier qui a ouvert la caisse.

4 et 5 Passage effondré

Cette partie de l'égout semble être en très mauvais état. Le sol du trottoir dans cette partie de l'égout est couvert de flaques brunâtres et des morceaux de roches jonchent le plancher. Le liquide brun sur le plancher semble s'égoutter du plafond

Le plancher dans ce passage est rempli d'éboulis et est glissant à cause du liquide brunâtre qui coule du plafond. Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 normal pour toucher, il glisse et trébuche et ne peut rien faire pour le reste de ce tour.

Le liquide brunâtre qui coule du plafond est très acide. Aussi longtemps que les guerriers sont sur cette section ils doivent lancer 1D6 à la fin de chaque tour. S'ils obtiennent un 1 ou un 2 ils sont touchés par le liquide et perdent 1 point de vie sans modificateurs

6. Entrepôt

Après avoir ouvert la porte vous voyez une salle d'entrepôt occupé par un groupe de guerriers des clans skaven. Vous voyez également quelques barils et une cheminée éteinte.

La salle est gardée par 8 guerriers des clans skaven. Il y a deux barils dans cette chambre remplie de liquide brun clair. Les barils sont tous les deux remplis de bière mais le deuxième baril est souillé. N'importe quel guerrier buvant de ce baril attrape la peste. Au fond de ce baril un trésor de donjon peut être trouvé après avoir tué les monstres dans cette salle. Il y a une clef cachée dans la cheminée. La première fois qu'un guerrier explore la cheminée il est mordu par une araignée toxique et subit 1D3 blessures (dommages de poison). A la deuxième exploration de la cheminée, le guerrier trouvera la clef. Les guerriers ont besoin de cette clef pour ouvrir la porte dans le passage 17.

7. Pont

Vous vous tenez devant un pont. Très bas sous le pont vous voyez la surface foncée de l'égout. Le pont lui-même est très glissant, il est complètement recouvert par une mousse gluante.

La mousse n'est pas toxique, c'est juste de la mousse ordinaire. Le pont cependant est très glissant. Pour chaque mouvement qu'ils font sur le pont, les guerriers doivent lancer 1D6. Sur un 1, le guerrier glisse et tombe. Le guerrier doit lancer un autre D6. Sur un résultat de 2 à 6 il parvient à se rattraper au bord du pont. Il peut être sauvé par un autre guerrier (Test de force réussi) pour le remonter sur le pont. Sur un 1 le guerrier tombe dans les eaux de l'égout, et on ne le revoit jamais.

8. Couloir

Vous entrez dans un couloir vide. Les seules choses que vous voyez sont des gouttes d'eau, s'égouttant du plafond.

Le couloir est vide

9. Coude

Le coude semble vide. Au côté opposé du coude vous voyez que plusieurs dalles du sol sont couvertes de lichen verdâtre fluorescent.

Le lichen peut être employé pour faire des breuvages magiques curatifs. Il doit être mélangé avec de l'eau (les guerriers peuvent utiliser les bouteilles de la salle de garde). Il y en a assez pour faire 2 doses de potions de guérison. Chaque potion guérit 1D6 blessures.

10. Jonction

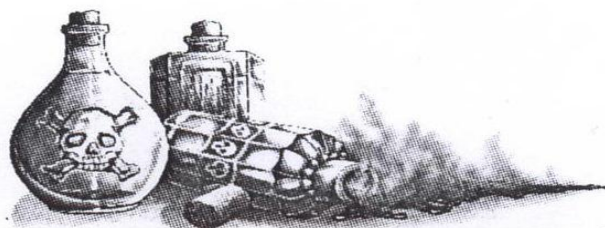
Vous voyez une jonction vide

Il y a une alcôve cachée dans ce passage. Les guerriers doivent rechercher une porte secrète pour trouver cette alcôve. Dans cette alcôve, il y a un sac contenant 100 pièces d'or.

11. Jonction

Devant vous, vous voyez l'entrée d'une jonction. Un côté de ce couloir mène à une porte en bois fermée.

La porte est fermée. Si n'importe quel guerrier essaye d'ouvrir la porte sans chercher de pièges, il active deux chasses trappe. Les cases marquées d'un "X" sont les endroits où se trouvent les pièges. S'il a la place, le ou les guerriers peuvent essayer de sauter sur une case adjacente et éviter de tomber dans la trappe. S'ils échouent ou s'il n'y a aucune case de libre, il s'empale sur une lance ce qui cause 1D6 + 3 dommages.



12. Cellule

Après avoir ouvert la porte vous voyez une sombre salle humide avec une grille en bois au centre. La grille couvre partiellement un trou dans le plancher. Appuyé contre le mur il y a 2 squelettes avec des marques des dents pointues sur leurs os.

Si un guerrier examine un des squelettes lancer 1D6. Sur un 1 le squelette se lève et attaque le guerrier. Le premier squelette porte un bracelet d'or, d'une valeur de 300 pièces d'or. Le deuxième squelette porte un anneau qui donne une bonification de +1 en endurance au porteur. Le trou est et le repaire de 12 rats géants. Si un guerrier examine le trou, les rats attaqueront. Cachée dans le trou se trouve une petite poche en cuir avec une clef en bronze. C'est la deuxième clef pour ouvrir la porte dans le couloir 17

13. Couloir

Vous examinez un passage sombre. Les murs sont traversés par plusieurs tuyaux en pierre cassés. Vous voyez un nuage jaunâtre de gaz sortir de ces tuyaux. La puanteur qui vient de ce nuage est presque insoutenable. À l'extrémité du passage vous voyez une porte en bois fermée.

Le nuage de gaz dans ce passage est légèrement toxique. N'importe quel guerrier dans ce couloir doit faire un test d'endurance. L'échec signifie que le guerrier est étourdi pour les prochains 2D6 tours. Pendant ce temps il a un -1 pour toucher en combattant les monstres. Après quoi les effets du gaz disparaissent.

14 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 6 vermines de choc skaven, mais surtout 2 assassins skavens en embuscade qui attaquent le premier guerrier qui entre dans la pièce.

15. Couloir

Vous entrez dans un couloir vide. Sur un côté des murs vous voyez une grande pile de débris.

Si un guerrier examine le tas de débris, lancer 1D6. Sur 1-3 il trouve 1D6 rats géants qui attaquent le guerrier immédiatement. Sur 4-5 le guerrier trouve un sac avec 1D6 x 10 pièces d'or. Sur un 6 le guerrier trouve un trésor de donjon.

16. Coude

Vous voyez un coude de couloir vide. En passant le coin vous voyez une porte massive en métal avec deux serrures.

Le coude est vide. La porte ne peut pas être forcée, il est nécessaire que les guerriers possèdent les deux clefs pour ouvrir la porte. Chaque fois que un guerrier essaye de frapper la porte avec son arme, lancer 1D6. Sur un 1 la lame de l'arme est émoussée et elle ne peut plus être utilisée ou vendue.

17. Escalier

Après ouverture de la porte, vous voyez un escalier descendre dans l'obscurité

Rien ne se produit sur ces escaliers (excepté des événements imprévus).

18. Couloir

Vous entrez dans un couloir vide. Il y a des centaines de petits trous dans les murs de ce couloir. Dans certains de ces trous vous voyez de petits yeux rouges. À l'extrémité du couloir vous voyez une porte en bois.

Les trous sont l'habitat des rats géants. Pour chaque tranche de 2 points de pouvoir dans la phase magique il y aura un rat géant dans la phase des monstres. Ainsi si le jet de pouvoir était 5, alors 3 rats géants attaqueront les guerriers dans la phase des monstres. Les guerriers peuvent chercher des trésors dans les trous.

Chaque fois qu'un guerrier étudie un trou, lancer 1D6. Sur un 1-2 un rat mord le guerrier lui infligeant 1D3 blessures sans modificateurs. Sur 3-5, rien ne se produit. Sur un 6 le guerrier trouve une gemme d'une valeur de 1D6 x 10 pièces d'or.

19. Salle de garde

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une sombre pièce remplie de guerriers skavens armés de lances grossières. Vous voyez également un râtelier d'arme contre le mur.

La salle est gardée par 6 vermines de choc skaven avec un champion vermine de choc. Les vermines de choc combattent avec des lances grossières, le champion utilise une hallebarde. Il y a une bouteille avec un breuvage magique sur la table, boire ce breuvage magique donne au guerrier 1D3 attaques supplémentaires au prochain tour. Il y a également un sac avec 5 flèches incendiaires sur la table. Elles peuvent être employées avec un arc ou un arc long. Décrire le râtelier d'arme comme supportant plusieurs belles épées ouvragées (n'importe quel guerrier décent essaiera d'en saisir une). Dès qu'un guerrier prendra une des armes (elles sont toutes des épées normales excepté une, qui est une lame tranchante, +2 blessures sur chaque attaque réussie) il active un piège dans le couloir 17. Il n'y a désormais aucune possibilité de revenir en arrière.

20. Le pont cassé

Devant vous, vous voyez un pont en bois en très mauvais état. De l'autre côté du pont il y a une porte en bois fermée.

Le pont est en très mauvais état. S'il y a un guerrier sur le pont, il peut s'effondrer a tout moment. Les guerriers sur le pont doivent lancer 1D6. Sur un résultat de 2 à 5 ils parviennent à sauter sur le côté le plus proche du pont. Si un guerrier obtient un 1, il tombe dans les égouts et ne revient jamais.

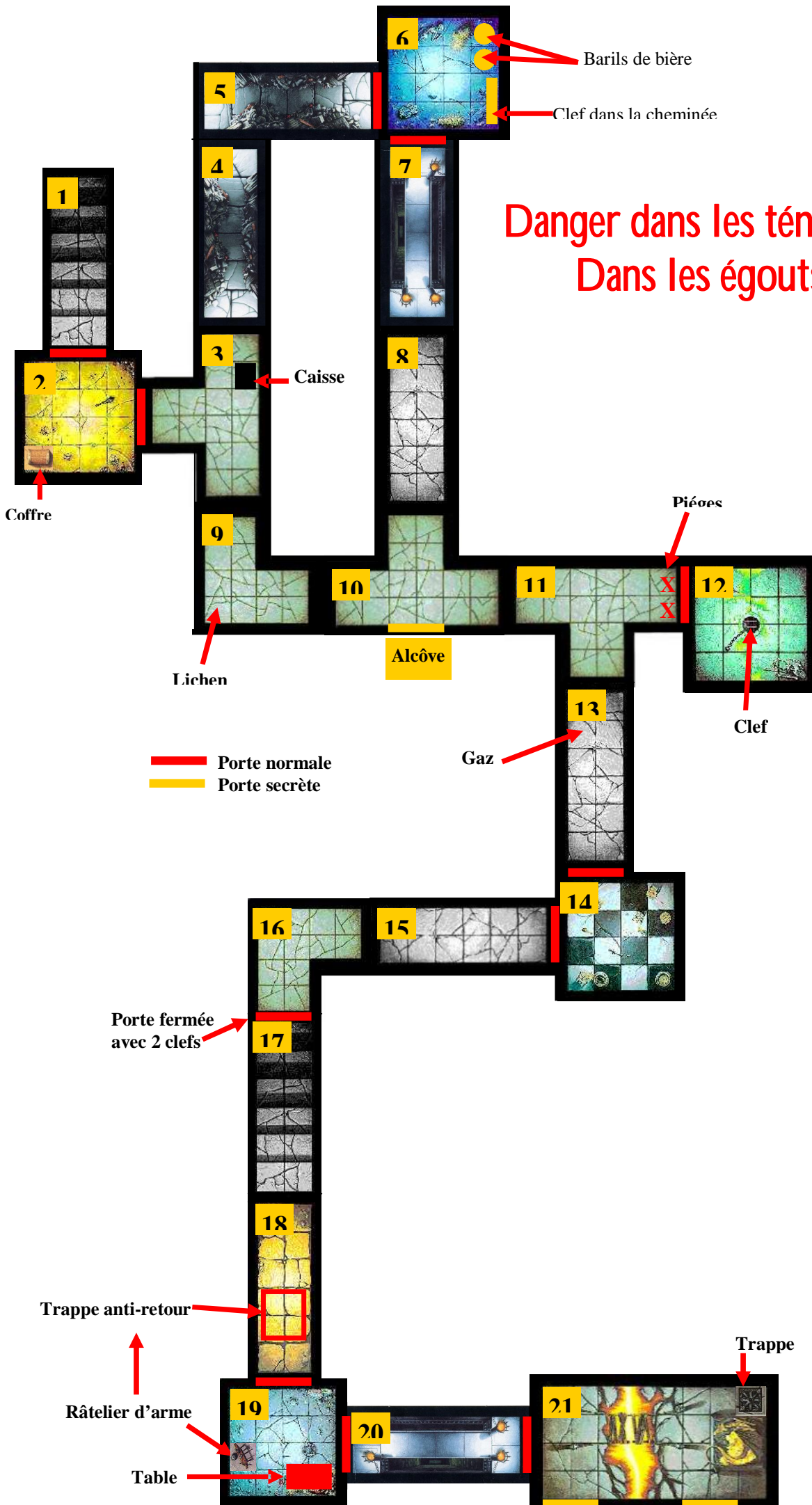
21. Le piège (Abime de feu)

Vous entrez dans une grande salle avec un abîme profond au centre. De l'autre côté de l'abîme vous voyez un petit groupe de skaven.

Quand les guerriers entrent dans la salle il y a 6 guerriers des clans Skaven et un chef de clan Skaven dans la pièce. Dès qu'un ou plusieurs guerriers franchiront l'abîme (employer les règles pour l'abîme de feu) le piège se déclenche. Deux portes secrètes dans le mur sont ouvertes et 2 groupes de 4 vermines de choc Skaven entrent dans la salle. Dès que la moitié des ces Skaven sont tuées 2 nouveaux groupes entreront dans la salle. Ceci continue jusqu'à ce que tous les guerriers soient réduits à zéro point de vie. Dès qu'un guerrier sera hors de combat il est saisi par deux Skaven qui essayent de le porter hors de la pièce. Dès qu'un guerrier sera enlevé de la salle il est hors jeu. Prendre sa feuille de marque et ne pas dire au joueur ce qui se produit après. Un guerrier avec zéro point de vie n'est pas mort mais sans connaissance. Quand tous les guerriers sont hors de combat, ils se réveilleront quelques heures plus tard dans une prison dans la ville souterraine des Skavens, avec la moitié seulement de leurs points de vie.



Danger dans les ténèbres Dans les égouts



Niveau 2 - La prison

Les guerriers ont été capturés et ont été enfermés dans la prison par les Skavens. Ils ont perdu tout leur équipement et sont à la moitié de leurs points de vie. Aussi longtemps que les guerriers combattent à mains nues ils causent (force + 1D3) de dommages.

Les guerriers doivent trouver une sortie à ce cachot. La seule sortie est le passage sous l'eau qui débouche dans le bassin de la pièce 9, où ils devront plonger et nager sous l'eau pour atteindre le prochain niveau.

Il y a un rat ogre errant dans cette partie du donjon. Si les guerriers ne l'ont pas rencontré plus tôt dans ce donjon ils devront le combattre dans la pièce 9 avant qu'ils ne s'échappent de cette prison. Les seuls autres monstres sont des rats géants et un groupe de gardes dans la salle de garde 6.

Événements imprévus

Lancer 1D6:

1 - 2	Prendre une carte (aucun monstre dans ce paquet)
3 - 4	Lancer sur le tableau d'événements de donjon dans le livre de règles avancées.
5 - 6	1 - 2 Rat Ogre 3 - 6 2D6 Rats géants

1. Cellule

Les guerriers reprennent conscience et sont à la moitié de leurs points de vie. Tout leur équipement et leur or ont disparu. S'il regarde autour d'eux ils voient une salle vide dans cette avec plusieurs caisses empilées les unes sur les autres contre un mur. La porte est bien sur verrouillée.

Aussi longtemps que les guerriers combattent sans arme, ils causent (force + 1D3) de dommages. Ils peuvent casser les caisses entreposées dans cette pièce et utiliser les morceaux de bois comme gourdins. Il y a assez de caisses pour faire 2D6 gourdin et que chaque guerrier prenne le sien. Les gourdins causent (force + 1D6) de dommages, mais sont très difficile à utiliser. Les guerriers ont -1 pour toucher aussi longtemps qu'ils utilisent les gourdins. Cependant chaque fois qu'un guerrier utilise un gourdin et touche, un monstre, lancer 1D6.

1	Le gourdin se brise, sans causer de dommage
2 - 5	Dommages normaux
6	Le guerrier frappe le monstre d'un coup très puissant. Et cause force+ 2D6 dommages, mais sous la force du coup le gourdin se brise.

La porte n'est pas très solide. Deux guerriers peuvent enfoncer la porte en réussissant un test de force. Aucun événement imprévu ne se produira dans cette pièce.



2. Jonction

Après l'ouverture de la porte, les guerriers voient une jonction vide avec une porte sur le mur opposé et un passage menant dans l'obscurité sur leur droite. Les murs de ce passage sont couverts de spores verts phosphorescent.

Les spores verts phosphorescent sont contaminés par de la poussière de Malepierre. Chaque fois qu'un guerrier touche les spores il ressentira une légère brûlure la ou il a touché les spores. Lancer 1D6 :

1	1 - 5	Le guerrier perd 1D6 points de vie.
	6	Le guerrier subit une mutation du chaos (lancer sur le tableau des mutations du chaos dans le livret du guerrier du chaos).
2 - 5	Rien ne se produit.	
6	1 - 5	Le guerrier regagne 1D3 points de vie.
	6	Le guerrier est guéri de toutes ses blessures et obtient également 1D3 points de vie supplémentaires de façon permanente.

3. La salle d'entreposage (repaire de Skabnoze)

Après ouverture de la porte les guerriers voient un entrepôt vide. Sur le plancher dans un coin il y a les débris de 2 barils. La cheminée n'a pas été employée depuis longtemps.

Si les guerriers poussent de côté les restes des barils ils trouveront une petite alcôve dans le mur. Dans cette niche ils trouveront un trésor (carte). Si les guerriers regardent dans la cheminée ils réveilleront un groupe de 12 chauves souris, qui attaquent immédiatement.

4 & 5. Jonctions

Les guerriers regardent dans des couloirs vides. Ces passages d'égout sont inondés par de l'eau d'une couleur brun verdâtre. Les guerriers ne peuvent pas voir le sol de ces passages. Si les guerriers s'engagent dans ces passages ils auront de l'eau jusqu'à la taille.

En raison du niveau de l'eau les guerriers ont -1 pour se déplacer sur ces sections. Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 pour toucher dans ces sections il glisse et avale une gorgée du liquide répugnant.

Lancer 1D6:

1 - 2	L'eau est légèrement toxique, le guerrier perd 1D3 points de vie, utiliser les règles sur le poison.
3 - 4	Le guerrier a besoin des 1D3 prochains tours pour vider son estomac. Pendant ce temps il ne peut pas faire autre chose.
5 - 6	Le guerrier se remet debout rapidement et peut continuer à avancer.

6. La salle de garde

Après avoir ouvert la porte les guerriers voient une salle de gardée occupée par 6 guerriers des clans skaven. Sur le mur opposé de la salle ils voient un râtelier d'arme avec leur équipement complet (excepté leur or)

Si les guerriers ont écouté à la porte et l'on ouverte silencieusement, ils surprennent les guerriers des clans skaven. Dans ce cas les guerriers obtiennent une attaque additionnelle dans le premier tour de combat. Les guerriers trouveront toutes leurs armes et armures sur le râtelier d'arme. Si les guerriers explorent la salle ils trouveront un trésor (carte) sous une dalle descellée dans un coin

7. Le puits toxique

Après avoir ouvert la porte les guerriers voient une grille au centre de la pièce. Sortant de cette grille un nuage de gaz vert qui couvre le plancher dérive dans la salle. Dans un coin de l'autre coté de la salle vous apercevez le dessus d'un coffre en bois dépassant du nuage vert sur le plancher.

Le nuage de gaz est toxique. A chaque tour que les guerriers passent dans cette pièce, ils perdent 1 point de vie à cause du poison. 12 rats géants sont cachés dans le nuage. Dès que les guerriers entreront dans la salle ils attaquent. Le coffre est piégé. Dès qu'un guerrier ouvrira le coffre, il activera un mécanisme qui ferme la porte. Il faut aux guerriers un tour complet (et un test d'initiative réussi) pour ouvrir la porte. À l'intérieur du coffre les guerriers trouvent leur or perdu et un trésor additionnel (carte).

8. Abîme du désespoir

Vous vous trouvez devant un petit pont qui enjambe un bassin d'eau noire bouillonnante.

Ce passage est rempli de gaz inflammable. Aussi longtemps que le guerrier avec la lanterne reste sur cette section lancez 1D6 au début du tour. Si vous obtenez un 6 la lanterne enflamme le gaz causant une explosion sur cette section. Le guerrier avec la lanterne subit 1D6 blessures. Tous les autres guerriers présents sur cette section subissent 1D3 blessures.

9. Escaliers

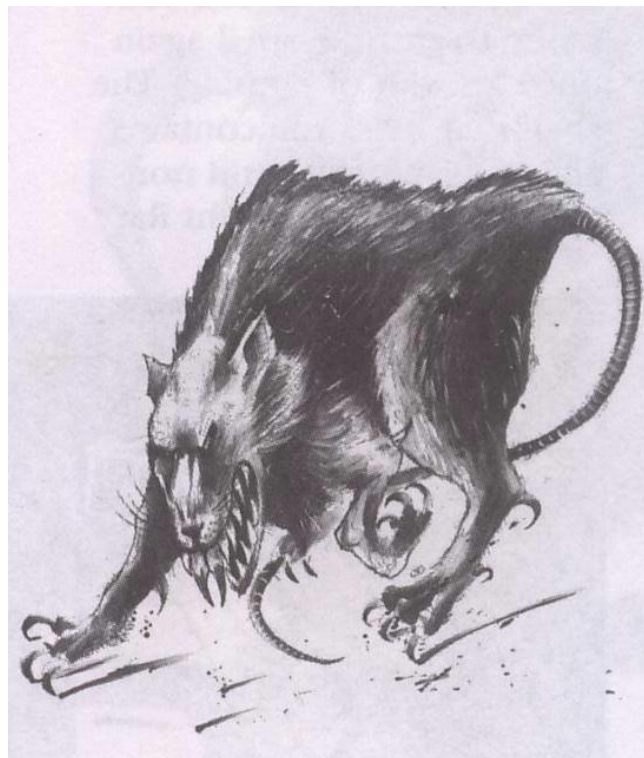
Après avoir franchi l'abîme vous vous tenez devant un escalier sombre menant à une porte en bois

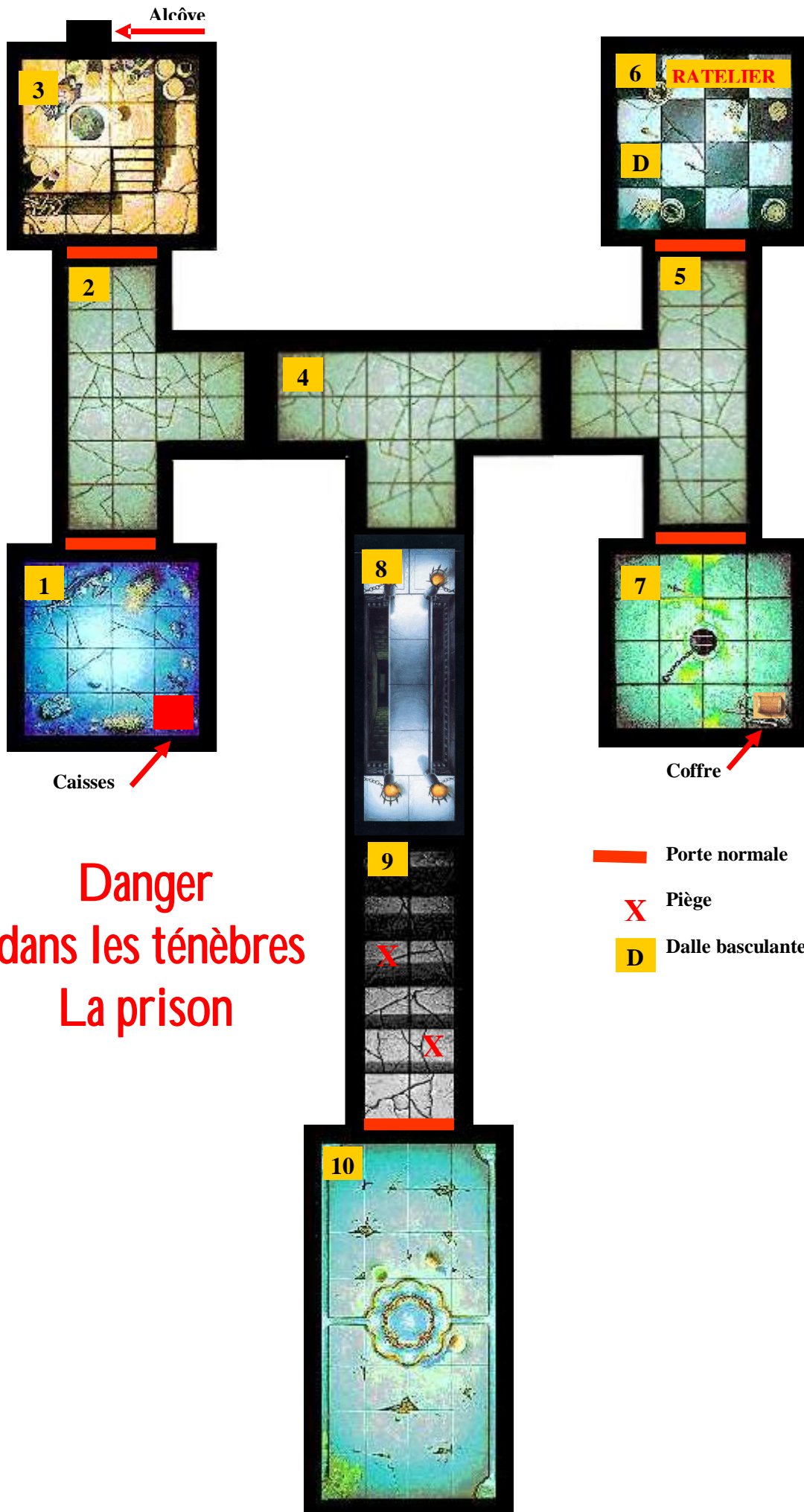
Les cases identifiées par des "X" sont des pièges. Tous les guerriers faisant un pas sur une de ces cases fait tomber un rocher du plafond. Le guerrier peut essayer d'éviter le bloc sur un test d'initiative réussi. S'il échoue il subit 2D6 blessures.

10. Le puits (fontaine)

Après ouverture de la porte vous voyez une petite salle avec un bassin au centre.

Si les guerriers n'ont pas encore rencontré le rat ogre, ce dernier les attaquera maintenant dès que les guerriers ouvriront la porte. Autrement, il n'y aura aucun monstre dans cette pièce. La seule manière pour les guerriers de quitter ce niveau de donjon est de sauter dans le puits et de nager par un petit passage au fond de l'eau, qui conduit à un autre niveau du donjon. Ils ne peuvent pas voir le passage en se tenant dans la pièce et en regardant dans le puits. Les guerriers portant une armure ont un problème ici, il est impossible de nager en portant l'armure, et les guerriers devront trouver une solution pour amener leur armure le long du passage à l'autre niveau du donjon.





Niveau 3 - Quitter les égouts

1 Le Puits

Les guerriers ont atteint la surface de l'autre côté. En regardant autour d'eux, ils voient une grande salle vide avec une porte de l'autre côté de la salle.

La salle est vide. La porte est fermée mais non verrouillée.

2 Couloir

À l'extrémité du couloir vous voyez une porte en bois fermée. Le plancher dans cette pièce semble humide et glissant

La porte est fermée, non verrouillée. Le plancher du couloir est glissant. N'importe quel guerrier lançant un 1 pour toucher dans ce couloir glisse et reste au sol pour le reste du tour.

3. Pièce effondrée

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une autre porte fermée de l'autre côté d'une salle en partie effondrée avec plusieurs blocs de pierre sur le plancher. La plupart de ces pierres sont couvertes de lichen rouge lumineux.

Ce lichen peut être employé pour faire des potions de vitesse. Il y a assez de lichen pour faire 5 breuvages. Chaque potion double la vitesse du guerrier (mouvement) pour 1D6 tours.

4. Escaliers

Le passage semble vide. À l'extrémité vous voyez une arche qui donne sur un passage obscur.

Les escaliers sont piégés. Les deux dalles à l'extrémité des escaliers sont reliées à une alarme. Le guerrier qui explore cette section trouvera le piège sur un test réussi. S'ils trouvent le piège, ils peuvent sauter par-dessus les dalles et éviter le piège. S'ils ne trouvent pas le piège et marchent sur les dalles, une alarme retentira. Les skavens dans les pièces 6, 9 et 12 sont avertis et laisseront leurs tanières pour attaquer les guerriers. Maintenir le mouvement des skavens de sorte que vous sachiez quand les skavens peuvent attaquer les guerriers

5. Jonction en T

Entrant dans la jonction, les guerriers voient une porte en bois fermée devant eux et un couloir sur leur droite qui plonge dans l'obscurité

La jonction est vide

6. La salle de garde

Après avoir ouvert la porte, vous voyez un petit groupe de Skaven armé avec ce qui ressemble à un genre d'arme à feu. Dans le coin de la salle il y a une caisse en bois

Si les guerriers ont activé l'alarme dans les escaliers, il n'y a aucun monstre dans cette salle, ils sont tués ou ont tué les guerriers.

Les gardes dans cette chambre sont équipés d'un Lance-feu skaven et de 3 Jezzails. La caisse dans le coin est un piège. Un guerrier peut trouver ce piège (sur un test réussi) s'il étudie la caisse pour trouver des pièges. Les guerriers ne peuvent pas désarmer ce piège. La caisse est remplie de gaz très corrosif. Si la caisse est ouverte le gaz remplira la salle. Les guerriers devront lancer 1D6 chacun et pour chaque objet en métal qu'ils possèdent (y compris les objets magiques). S'ils obtiennent un 1 pour un de ces objets, ce dernier se corrode très rapidement et devient inutile.

Il y a une dalle descellée dans l'autre coin de la salle. Caché sous cette dalle, les guerriers trouveront 2 trésors (cartes)

7. Passage

Le passage semble vide excepté une petite alcôve sur le mur vers la droite.

Le passage est vide. L'alcôve est l'habitat de 6 rats géants. Dès qu'un guerrier mettra la main dans l'alcôve, les rats attaqueront en utilisant leur attaque suicidaire sur le guerrier qui a dérangé leur nid. Quand les rats sont tués les guerriers peuvent étudier l'alcôve, ils trouvent une gemme d'une valeur de 50 pièces d'or.

8. Jonction

Vous entrez dans une jonction vide avec une porte en bois fermée vers avec la gauche et une porte en bois fermée devant vous.

La jonction est vide.



9. Salle de garde.

Après avoir ouvert la porte vous voyez une salle remplie de skavens, dans le coin il y a un coffre en bois massif.

Si les guerriers ont activé l'alarme dans les escaliers, il n'y a aucun monstre dans cette salle, ils sont tués ou ont tué les guerriers.

La salle est gardée par 6 Skavens vermines de choc mené par 2 champions de vermines de choc. En outre dans la salle il y a deux coureurs d'égouts. Si les guerriers n'ont pas activé le piège sur les escaliers, les 2 coureurs d'égouts s'échappent pour avertir les assassins dans la pièce 11. Ces assassins attaqueront les guerriers dans le dos tandis qu'ils combattent les autres gardes. Le coffre contient un trésor (carte).

10. Pièce d'égout

Après l'ouverture de la porte vous voyez un grand puits bien au centre de la salle. Une lourde trappe avec une forte serrure verrouille l'accès au puits.

Si les coureurs d'égouts ont averti les 4 assassins de cette pièce, il n'y a plus de monstres dans cette salle.

Si les coureurs d'égouts n'avertissaient pas les assassins, les 4 assassins attaqueront les guerriers dès qu'ils seront tous entrés dans la salle. Quand les assassins sont tués les guerriers qui explorent la pièce trouveront un trésor (carte).

La trappe empêche l'eau des égouts d'envahir la pièce. Les guerriers peuvent la casser (test de force réussi) ou crocheter la serrure. Après ouverture de la serrure, la pression de l'eau causera l'ouverture brutale de la trappe frappant le guerrier qui a ouvert la serrure et lui causant 2D6 blessures. Dire aux guerriers que l'eau remplit rapidement la salle. Car les portes de cette pièce s'ouvrent vers l'intérieur de la salle, la pression de l'eau maintiendra les portes fermées. Au premier tour après l'ouverture de la trappe, les portes peuvent être ouvertes sur un test d'initiative réussi avec +1 de malus, à chaque test, une pénalité de 1 cumulative s'ajoute pour ouvrir la porte (au second test d'initiative, pénalité de 2 pour réussir le test, à la troisième, pénalité de 3 etc.) Si les guerriers ne parviennent pas à ouvrir la porte, ils sont noyés dans l'eau putride.

11. Jonction en T

La jonction semble vide

La jonction est vide.

12. Pièce de garde

Après l'ouverture de la porte vous voyez une salle avec six skavens. Sur l'autre côté de la salle vous voyez une table remplie de toutes sortes de breuvages magiques. Vers la droite il y a une bibliothèque en bois.

Les six Skavens de cette pièce sont des encenseurs à peste.

Il y a 5 breuvages magiques sur la table, si un guerrier boit un de ces breuvages magiques il doit lancer 1D6

1D6	Effet
1	Cette potion contient le bacille de la peste. Le guerrier qui boit de ce breuvage l'attrape, il doit boire 3 breuvages magiques curatifs l'un après l'autre (chaque potion guéri au maximum la moitié des blessures à soigner), ou être traité dans une agglomération pour 2000 pièces d'or.
2	Poison : le guerrier qui boit de cette bouteille subit 3D6 blessures sans modificateurs.
3	Ce breuvage magique est souillé avec de la Malepierre, le guerrier qui boit de ce breuvage magique subit une mutation du chaos. (Lancer sur le tableau des mutations du chaos dans le livret du guerrier du chaos).
4	Potion de soins magique guérit 1D6 blessures.
5	Le guerrier est guéri de toutes ses blessures.
6	Cette bouteille est remplie d'un breuvage magique curatif très puissant. Le guerrier qui boit de cette bouteille est complètement guéri et gagne également 1D3 points de vie de manière permanente.

Si un magicien étudie la bibliothèque il trouve un livre de sort. Il est permis de lancer 4D6 et de choisir un sort du montant du résultat obtenu (règles normales). Un trésor (carte) peut également être trouvé dans la bibliothèque.

13. Passage effondré

Devant vous, vous voyez un passage en partie effondré. À l'autre extrémité du passage vous voyez deux silhouettes sombres se déplacer dans l'ombre.

Il y a une équipe de lance-feu skaven embusquée de l'autre côté du passage, ils tireront dès qu'un guerrier entrera dans le passage effondré. Si les guerriers examinent les corps après avoir tué les skavens ils trouveront un trésor (carte) sur le corps d'un mort.

14. Coin

Le coin semble vide.

Le coin est vide.

15. Passage effondré

Devant vous, vous voyez un passage en partie effondré. Ce passage semble vide.

Le passage est vide

16. Couloir

Vous voyez une porte en bois, gardée par six skavens, armé de Jezzails.

Il y a six skavens armés de Jezzails dans ce passage. Ils protègent la porte de la tanière du seigneur de guerre skaven.

17. La tanière du seigneur de guerre

Après l'ouverture de la porte vous voyez une grande salle occupée par un groupe de skavens. Un des skaven commande aux autres d'attaquer. Vous voyez également un lit et plusieurs coffrets dans cette chambre.

Le groupe de Skaven se compose de 6 skavens vermines de choc, de 2 champions vermines de choc et d'un seigneur de guerre skaven. Le seigneur de guerre porte l'armure de destruction, le manteau des ombres et l'épée de douleur.

Dans les coffrets les guerriers trouveront un trésor de pièce objectif pour chacun, une carte pour trouver Skarogne, la ville secrète des skavens et une carte de Nuln indiquant tous les puits infestés par la peste.

Il y a une porte secrète derrière un des coffres. Cette porte amènera les guerriers directement aux égouts de Nuln et de nouveau dans la ville

Armure de destruction : Chaque fois qu'un guerrier attaque le monstre, lancez 1D6, sur un 1 le coup est réfléchi sur le guerrier.

Le manteau des ombres : Les guerriers sont à -1 pour toucher

Épée de douleur : Cette épée ignore l'armure normale et jusqu'à 3 points d'armure magique.



