



LES PRÊTRES DU PLAISIR

V 02

par Andy Warwick :

Parution originale White Dwarf N°122 version anglaise écrite pour Advanced HeroQuest, adaptée pour Warhammer Quest par Alex (Museum)

Traduit par Philip Von Mischment *Répurgateur de l'Empire, Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.*

Niveaux 1 à 3 développés par Fanrax le Nécromancien.

Wilhelm Kaldach a été capturé par un homme-bête. Il doit être sacrifié quand la lune de Morrslieb reviendra pleine. Les guerriers doivent le sauver avant que ceci ne se produise.

Les prêtres du plaisir est une aventure de Warhammer pour un groupe de 4 guerriers qui commencent leurs carrières d'aventuriers (niveau 2-4).

La première chose que vous devez faire si vous projetez de jouer cette quête est de la lire entièrement afin de vous familiariser avec l'histoire, la disposition du donjon, la tactique des monstres, et d'envisager les réponses que les guerriers sont susceptibles de vous faire.

Une fois que vous avez fait ceci, vous êtes prêt à jouer et lire le texte suivant aux joueurs. La première section raconte l'histoire, alors que la seconde est la transcription de la lettre donnée aux guerriers quand ils arrivent pour offrir leurs services. En outre, la section du Maître de Jeu (MdJ) vous donne des informations que les guerriers ne connaissent pas...

Vous avez été demandé par un négociant important et ami intime Klaus Krudenwald, pour aider un autre membre de sa guilde. Klaus a expliqué qu'un ami, Eberhardt Kaldach, a de bonnes raisons de croire que son frère, Wilhelm, a été enlevé par un culte local et va être sacrifié.

Eberhardt a besoin de votre aide pour sauver son frère.

Wilhelm, comme Eberhardt et Klaus, sont des négociants qui voyagent habituellement en caravane entre Hovelbov et Bergsburg. Il y a neuf jours, tandis qu'ils rassemblaient du bois de construction à Hovelbov; la caravane de Wilhelm a subi une embuscade.

Six soldats qui gardaient la caravane ont été tués et Wilhelm a été enlevé. Les corps des soldats ont été trouvés deux jours plus tard quand Eberhardt est allé rechercher son frère absent : Eberhardt a également trouvé deux cadavres portant des longues robes bleues pastel, signe distinctif du culte local qui s'appelle Les Prêtres du plaisir.

Eberhardt est convaincu que son frère est encore vivant et est prisonnier du culte. Il est également convaincu que le culte n'est pas aussi inoffensif qu'on veut bien le croire

Ne voulant pas laisser votre ami dans l'embarras, vous êtes allé voir la famille Kaldach, domiciliée dans le centre de Bergsburg. Cependant; Eberhardt n'est pas là pour vous rencontrer. Au lieu de cela, il a laissé une lettre qui explique son absence. La lettre dit ceci :

Messieurs : Il est essentiel que vous fassiez des plans pour aider immédiatement mon frère. Il y a plus d'une semaine, Wilhelm a été enlevé tandis qu'il transportait des marchandises à nos clients et je souhaite vivement sa délivrance. Je suis très reconnaissant de la vitesse avec laquelle vous avez répondu à ma requête d'autant plus que nous nous connaissons pas.

En considérant que vous n'avez aucun lien avec ma famille autre que notre ami commun Klaus. Je suis conscient que pour sauver mon frère Wilhelm, je me dois d'offrir une récompense. Bien qu'ayant réussi comme négociants, Wilhelm et moi-même ne sommes pas riches. Par conséquent, je ne peux vous offrir qu'un peu d'argent comptant. J'espère que 1000 pièces d'or chacun et un objet magique (ou deux si Wilhelm revient vivant) suffiront.

Cependant, je dois me faire à l'idée qu'il peut être mort. Je suis désireux de le voir décentement enterré si c'est le cas, et je vous donnerais donc quand même la moitié de la récompense prévue si vous pouvez rapporter son corps.

Quant à mon frère, ce dont je suis sûr, c'est qu'il a été capturé par la secte immonde qui s'appelle les prêtres du plaisir; des détraqués qui résident dans les ruines d'un temple juste en dehors de la ville. Il s'avère que nous nous sommes trompés en pensant que les prêtres du plaisir étaient des croyants inoffensifs d'un dieu inexistant. En fait, ils font des prisonniers et les sacrifient en échange de puissance artificielle. Des lois ont été adoptées pour détruire leurs répugnantes activités une fois pour toutes mais, comme vous pouvez le comprendre, mon souci immédiat est le bien-être de mon frère.

Les lâches soldats qui sont censés servir nos intérêts ne sont pas disposés à sauver mon frère. J'ai donc suivi le conseil de notre ami commun et me suis tourné vers vous.

Je suis reconnaissant pour votre aide et regrette vivement de ne pouvoir être ici pour vous saluer en personne. Mais, mon frère ayant disparu, je ne peux pas trahir la confiance de nos clients que Wilhelm et moi-même avons établi en travaillant très dur.

Je vous souhaite bonne fortune dans la quête qui vous attend.. Je peux juste vous rappeler que mon frère est en extrême danger. Je vous invite à faire vite de peur qu'il ne rencontre une fin ignoble. Le temps est vraiment contre nous.

Je reste vôtre dans la douleur.

Eberhardt Kaldach

Eberhardt Kaldach de Bergsburg

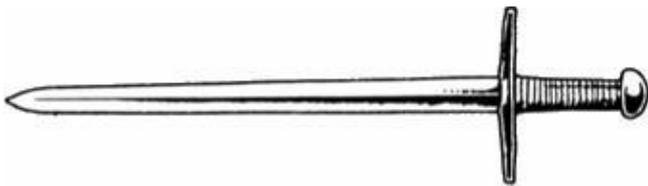
A signé ce jour le 13^{ème} Vorgeheim. en l'an 2504
de notre empereur glorieux Karl-Franz

INFORMATION DU MdJ

Wilhelm est détenu au quatrième niveau dans le sanctuaire d'un vaste donjon qui se trouve sous la maison du culte, un temple abandonné dans les collines juste en dehors de la ville.

Récemment encore, les personnalités locales pensaient que les prêtres étaient des fous inoffensifs, des citoyens justes membres d'un culte étrange. Depuis, des bandits du chaos ont été vus, sacrifiant au culte de Slaanesh. En fait, ils sont le premier niveau d'un groupe pyramidal de personnes très dangereuses. Le culte est réellement consacré à une des quatre grandes puissances du chaos, Slaanesh. Adoré par tous ceux qui cherchent le plaisir hédoniste et le renversement de la morale, Slaanesh prêche pour une vie égoïste passant par la satisfaction personnelle à tous les niveaux au lieu de la poursuite d'une vie simple et laborieuse. A un niveau plus élevé du culte se trouvent les hommes-bêtes; des humanoïdes que leur caractère bestial poussent à organiser d'obscènes cérémonies dans l'exercice du culte. Le niveau le plus élevé est réservé aux champions du chaos, les plus puissants mortels serviteurs de Slaanesh.

Gorgé de puissance, le culte s'est seulement révélé maintenant sous ses vraies couleurs en pillant les villages voisins pour préparer des sacrifices humains.



COMMENCER LA QUETE

L'objectif initial des guerriers est d'atteindre le temple.

Il se situe dans les collines, en dehors de la ville à environ cinq milles de distance. Une fois qu'ils l'atteignent, il devient évident que le culte est situé dans un donjon, car le temple lui-même est vide et il y a un ensemble d'escaliers qui s'enfoncent dessous.

Les guerriers doivent alors continuer pour explorer les trois premiers niveaux du donjon,

recherchant les escaliers qui descendent vers le sanctuaire.

Le voyage ne devrait pas être trop difficile - le culte n'a pas préparé de défense très efficace, car il y a peu de chance que leurs chefs de guerre des niveaux inférieurs soient attaqués.

Bien que les guerriers aient déjà dû étudier un itinéraire, le voyage vers la surface avec Wilhelm est plus difficile.

Dès que les chefs du culte se rendront compte que les guerriers ont attaqué le sanctuaire, les disciples pourront rassembler leurs forces et poursuivre les guerriers qui s'échappent.

Wilhelm doit être sacrifié dès que la lune connue sous le nom de Morrslieb est pleine.

Morrslieb suit une orbite fortement erratique et ceci peut arriver n'importe quand dans les deux mois suivants. Si bien que si les guerriers ne parviennent pas à sauver Wilhelm dès leur première tentative, ils peuvent organiser d'autres expéditions dans le donjon.

Plus ils tardent, plus la chance est grande que Wilhelm soit déjà mort lorsqu'ils l'atteignent. Chaque fois que les guerriers commencent une nouvelle expédition, lancez 1D6 et additionnez +3 au résultat. Si le résultat est inférieur au nombre d'expéditions déjà accomplies, Wilhelm est tué.

Au lieu d'être trouvé dans la cellule du sanctuaire, le corps de Wilhelm est trouvé dans le puits sacrificatoire devant l'autel. La cellule est vide quand les guerriers la trouvent.

Si Wilhelm est mort, les guerriers peuvent essayer de rapporter son corps pour obtenir la moitié de la récompense. Un corps mort peut être traîné ou porté par n'importe quel guerrier. Pendant un tour de combat un guerrier déplaçant un corps ne peut se déplacer que de 3 cases : pendant un tour d'exploration il peut se déplacer de six cases. Un Guerrier portant ou traînant un corps ne peut rien faire d'autre.

Si les guerriers quittent le donjon, les monstres reviennent dans les salles dès qu'ils y retournent.

Seuls les monstres tués et les trésors ramassés (indépendamment de ce que les monstres portent) ne sont pas remplacés.

Une fois que les guerriers ont sauvé Wilhelm, et l'ont transporté hors du donjon, ils doivent seulement le présenter (ou son corps) à sa famille pour obtenir la récompense.

LE DONJON DES PRÊTRES DU PLAISIR

Le temple abandonné qui se trouve niché dans les collines au-dessus de Bergsburg était jadis un endroit glorieux du culte consacré à Ulric. Quand Middenheim est devenu le centre de l'église d'Ulric, le temple a été abandonné.

Sous lui se trouve un vaste donjon, une prolongation des caves du temple.

Le donjon est maintenant la résidence des prétendus prêtres du plaisir, un culte Slaaneshi sous la conduite de Gabrad le charnel. C'est devenu le foyer pour les offrandes des Hommes-bêtes à leur maître.

Les couloirs rugueux-et mal équarris du donjon sont bien éclairés. Ils sont extrêmement sales, et la puanteur des excréments des Hommes-bêtes n'est jamais complètement absente. Les salles sont nues, avec des piles de paille dans les coins servant de literie, et des murs bruts, couverts vulgairement de runes et de glyphes offrant des prières à Slannesh.

Le donjon est à quatre niveaux. Pour les trois premiers niveaux les règles normales s'appliquent aux exceptions énumérées ci-après. Le quatrième niveau, le sanctuaire du culte, est déjà pré-établi.

MONSTRES MAJEURS

Le donjon contient trois monstres majeurs : Gabrad le Charnel, le Seigneur du chaos (voir fiche) responsable de la construction du donjon : Hasak le Venimeux, le sorcier du chaos (voir fiche) qui est le prêtre du culte.

Le démon de Slaanesh, la Démonette Griffes de Douleur (voir fiche ou page 89 du livre de Règles avancées).

Gabrad le Charnel était par le passé soldat dans l'armée de l'empereur. Il s'est attaché à faire fortune et à travailler pour son ultime but, la richesse et la renommée immortelle. Mais celles-ci n'ont pas été au rendez-vous : Gabrad a échoué en tant que soldat. Il ne supportait pas la discipline, il n'a pas pu se plier à la vie militaire. Il a apporté la honte sur son régiment.

Quand sa patrouille a tué un champion de Slannesh, il a lu les rouleaux que le guerrier

transportait. Gabrad a saisi sa chance. Il a converti son âme à Slaanesh en échange de la puissance, la richesse, et le style de vie matérialiste qu'il implorait.



Hasak le Venimeux, comme Gabrad, s'est tourné vers Slaanesh pour obtenir la richesse. Hasak, cependant, était par le passé un apprenti magicien prometteur plutôt qu'un guerrier, et il s'est tourné vers le seigneur du plaisir par la magie.

Hasak a été conduit dans un petit village juste à l'extérieur d'Altdorf. Pendant sa jeunesse, il a commencé sa formation magique sous le tutorat du magicien de village, Heinrich Walfen, qui s'est allié à l'université d'Ambre. Puis Hasak a appris la magie de l'université d'Améthyste, de sorte qu'il ait pu réduire ses principales faiblesses.

La magie de l'université d'Améthyste convenait à Hasak - L'auto indulgence des magiciens d'Améthyste était renommée pour convenir au jeune garçon. Quand l'un d'entre eux a révélé les plaisirs encore plus grands que Slaanesh pouvait offrir, Hasak était désireux d'en apprendre plus. Il a pris le nom de Hasak le Venimeux, abandonné la magie de l'université d'Améthyste, et s'est dirigé sur le chemin de la magie noire.

Griffes de Douleur (dont le nom vrai est D'haer'ss'oathl) a été appelé par Hasak le Venimeux à agir en tant que porte-parole de la

volonté de Slaanesh pendant les offices du culte, elle est un lien direct à l'objet de la dévotion du culte. Tout du long que Griffes Spasme de Douleur reste près de l'autel, elle reste dans le monde mortel, mais comme paiement pour ses services, Slaanesh exige le sacrifice. Il est le résultat direct de la présence de la Démonette pour laquelle le culte a commencé de tuer.

Quand les guerriers entrent dans le sanctuaire, le seigneur du chaos, la Démonette et les sorciers du chaos peuvent être placés à tout moment en plaçant d'autres monstres.

Une fois que les guerriers quittent le quatrième niveau du donjon, le sanctuaire, qu'ils aient Wilhelm avec eux ou pas, chaque personnage qui survit peut être employé aux niveaux supérieurs, est sujet aux restrictions suivantes

Personnage	Peut être utilisé
Gabrad le Charnel, Seigneur du Chaos	Niveau 1-4
Hasak le Venimeux, Sorcier du Chaos	Niveau 2-4
Griffes Spasme de Douleur, Démonette	Niveau 3-4

ATTEINDRE LE SANCTUAIRE

Escaliers : Pour les trois premiers niveaux prendre la carte d'escalier hors de la plate-forme du donjon. Les guerriers découvriront un escalier menant en bas dans chacune des salles objectifs.

Salles Objectifs : Toutes les salles objectifs ont une carte de trésor normale, et jeter un dé sur le tableau des trésors de salles objectif à la fin de l'aventure.

Événements inattendus : Si un événement inattendu est déclenché, Tirer une carte comme d'habitude. Si la carte est une carte de monstre ("M") jetez alors 1D66 sur le Tableau de monstres errants disponible à la fin de cette aventure au lieu d'employer le monstre(s) désigné sur la carte.

Retour du sanctuaire : Si les guerriers sont descendus jusqu'au sanctuaire, et sont sur le

chemin de retour vers la surface, les disciples du culte sont plus nombreux pour tenter d'empêcher les guerriers de sortir.

Pour représenter ceci, sur un résultat de dé de 2, tirez une carte d'événement, défaussez-la si ce n'est pas une carte de monstre ("M") (considérez un résultat de 1 comme normal). Lancez 1D66 sur le Tableau des monstres errants à la fin de l'aventure au lieu d'employer le ou les monstres désignés sur la carte et appliquer le modificateur du tableau suivant:

Niveau	Modificateur de dé
1	+9
2	+6
3	+3

Note : Par exemple au niveau 1, sur un résultat de 34 sur 1D66, on additionne 9 et le résultat devient 51. Pour un résultat supérieur à 66, on prendra 66.



• NIVEAU 1 •

Localisation: Le Vieux Monde	Niveau du donjon: 1-4	Pièce Objectif : Fontaine de lumière
-------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------------

1 Escalier.

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

Piège Eboulement : Alors que les guerriers poussent la porte en bas de l'escalier, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. Tous les guerriers présents dans l'escalier subissent 1D6 blessures sans modificateur.

2 Coude.

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

Dans l'angle du couloir se terrent 4 Bandits du Chaos.

3 Couloir.

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

Piège à gaz : La case dans laquelle se trouve le héros qui a déclenché le piège devient le centre d'un nuage de gaz s'étendant sur 2 cases dans toutes les directions. Les personnages pris dans le nuage doivent obtenir un résultat supérieur ou égal à 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour éviter d'être affecté (en soustrayant 1 au dé s'ils sont à 2 cases du centre du nuage, 2 s'ils sont à 1 case. Si quelqu'un est affecté, lancez un dé et consultez le tableau des gaz.

TABLEAU DES PIEGES A GAZ		
1D6	Type de gaz	Résultat
5 - 6	Poison léger	Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours.
4	Nausée	Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaque sont divisés par 2.
3	Folie	Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Il ne peut pas attaquer ses compagnons et ceux-ci peuvent essayer de le maîtriser (voir piège "voleur d'esprit").
2	Poison violent	Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.
1	Poison mortel	Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir.

4 Repaire.

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

Dans la pièce se tiennent 4 Bandits du Chaos commandés par un Guerrier du Chaos. Une fois les monstres tués les guerriers présent dans la pièce trouve un trésor de Donjon chacun.

5 Jonction.

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

Porte verrouillée.

La 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 1D6 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.

Cette porte donne sur un cul de sac.

6 Couloir.

Un passage dégagant une forte odeur de moisi s'enfonce dans l'obscurité, il est barré par un mur au bout de quelques mètres.

Ce couloir est un cul-de-sac, il n'y a rien.

7 Couloir.

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

Piège Bloc de pierre: Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU BLOC DE PIERRE	
1 à 3	Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.
4 à 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 total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

8 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.

De l'autre côté de l'abîme se tient quelques Hommes-bêtes commandés par un champion homme-bête et flanqué d'un minotaure. (Le minotaure est une des rares créatures à pouvoir sauter l'abîme de feu sans dommage).

Traverser l'abîme.

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 du pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombre.

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 côté 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!!!



9 Puits maudit.

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond.

Scorpions.

Une nuée de scorpion se balade dans la pièce. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par 12 scorpions. Comme ils sont très petits, ils ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier (1D6 + Force) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or.

Chaque scorpion restant inflige 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse.

10 Jonction.

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

Piège à mâchoire : Le héros a la jambe prise dans les mâchoires d'un piège: il subit 2D6 de dommages. S'il perd 1 ou plusieurs points de vie, le membre est sectionné.

Un héros ayant perdu une jambe perd la moitié de ses points de Mouvement, et ne peut plus utiliser de bouclier ni d'arme à deux mains

Ces blessures ne peuvent se guérir qu'entre deux expéditions.

11 Coude.

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

Piège Pieu: Un pieu empale le héros qui déclenche le piège: lancez 2D6 de dommages. En cas de blessure, lancez 1D6, si le résultat est 1, le pieu est empoisonné et le héros tombe à zéro point de vie (il est KO).

12. Fontaine de lumière.

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

La source est gardée par 12 hommes-bêtes, commandé par un héros homme-bête.

Lorsque tous les monstres sont tués, les guerriers peuvent ensuite boire une fois à la fontaine.

Lancez 1D6 avant de consulter le tableau de la fontaine.

TABLEAU DE LA FONTAINE	
1	Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif.
2 - 4	L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original.
5	<i>Chance:</i> le guerrier reçoit 1 point de Chance
6	L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine.

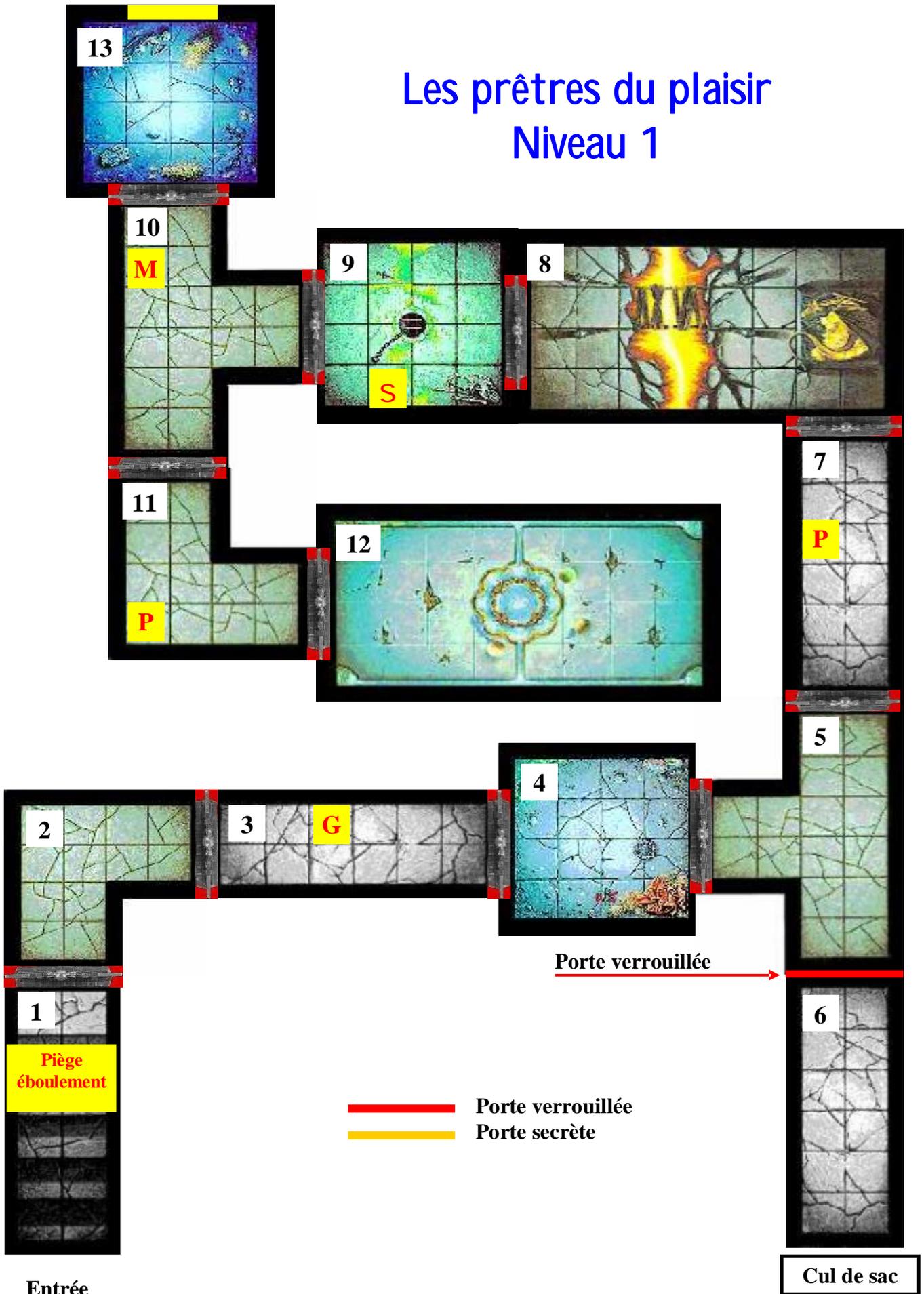
13 Cellule.

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.

Cette pièce en plus de 4 Bandits du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos conduit au niveau 2 par une porte secrète.

Vers niveau 2

Les prêtres du plaisir Niveau 1



• NIVEAU 2 •

Localisation: Le Vieux Monde **Niveau du donjon:** 1-4 **Pièce Objectif :** Chambre de l'idole

1 Couloir.

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres.

2 Jonction du Mauvais sort

La lumière projetait par la lanterne découvre une pièce en cul de sac avec une profonde rainure dans le sol et deux leviers de chaque côté de la pièce.

Il y a 6 bandits du chaos sur la section à gauche côté fontaine et 6 guerriers du chaos à droite côté crypte. Les monstres sont placés dans les cases sur les deux sections courtes de couloir à gauche et à droite de la section pivotante ou sont les leviers. Les monstres ne se déplaceront pas jusqu'à ce qu'ils soient confrontés aux aventuriers.

Pour parvenir à la porte opposée, les aventuriers doivent passer par la section du panneau muni de leviers. Si le chef est sur cette section dans la phase d'exploration, il peut tirer les leviers, faisant pivoter la plate-forme.

Quand le chef tire les leviers, lancer 1D6 ; sur un résultat de 1 à 3 la plate-forme tourne de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre, et sur 4 à 6 elle tourne de 90° dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Ceci signifie que la première fois que les leviers sont employés la plate-forme tournera de 90° pour se positionner face aux monstres vers la droite ou la gauche, selon les jets de dés.

Quand (ou si !) tous les monstres sont massacrés, le chef peut encore tirer les leviers, comme décrits ci-dessus (c.-à-d. lancer 1D6 pour voir si la plate-forme tourne dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire des aiguilles d'une montre). Si le chef est chanceux la plate-forme tournera d'un quart de tour pour faire face à la sortie à l'opposé du côté où les aventuriers sont entrés, mais s'ils sont malheureux ils finiront en face du couloir où ils ont commencé. Le chef peut continuer à tirer les leviers aussi souvent qu'il le veut, mais pas plus d'une fois par phase d'exploration, jusqu'à ce qu'il soit placé de bonne manière.

Une fois que tous les monstres ont été massacrés, ils seront remplacés dès que le chef aura tiré les leviers de la plate-forme. Ceci se produit dans la phase d'exploration après que le chef ait tiré les leviers et que la plate-forme ait tourné.

3 Fontaine de lumière.

Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.

La fontaine est gardée par 4 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos. Après les avoir défaits, chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau de la fontaine.

TABLEAU DE LA FONTAINE	
1	Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif.
2 - 4	L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original.
5 - 6	L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine.

Chaque guerrier tire une carte de trésor.

4 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 grouille d'hommes-bêtes qui gardent un coffre contenant 250 pièces d'or..

5 Crypte.

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

Le sarcophage est gardé par 4 Bandits du Chaos et 2 Guerrier du Chaos. Le sarcophage est vide.

6 Couloir.

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

Piège: un bloc de pierre se détache du plafond et écrase le guerrier qui a déclenché le piège infligeant 1D6 blessures. Selon la taille du bloc, l'armure peut ne pas avoir d'effet. (1D6 pair = petit bloc; impair = gros bloc)

Le coffre est piégé une flèche inflige une blessure à celui qui l'ouvre; il contient 300 pièces d'or. Le couloir est un cul-de-sac.

7 Jonction.

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.

Une trappe s'ouvre sous les pieds d'un guerrier qui disparaît sur une glissière, la trappe se referme aussitôt et il est impossible de l'ouvrir, le guerrier a disparu.

8 Chaudron brûlant

Vous découvrez une pièce au milieu de laquelle trône un chaudron bouillonnant sur un brasier de lave.

Un prêtre maudit s'apprête à sacrifier une victime Les héros reconnaissent le guerrier qui est tombé dans la trappe de la jonction 7. Il est attaché par une chaîne reliée à un treuil au dessus du chaudron et doit être plongé dans ce dernier. Placer la figurine au-dessus du chaudron à côté de la chaîne. Placer un dé hexagonal à côté de la figurine. Dès que les héros entrent dans la salle, placer le dé à 3. C'est le nombre de tours que les guerriers ne doivent pas dépasser pour atteindre le treuil et empêcher le prisonnier de trouver un sort funeste. Naturellement, le prêtre aura plusieurs gardes que les héros devront défaire pour accéder au treuil.

Le MJ peut permettre aux héros d'essayer d'autres méthodes pour sauver le prisonnier s'ils ne peuvent pas se frayer un chemin à travers les gardes et atteindre le treuil à temps, tel que sauter à travers le chaudron et balancer le prisonnier au loin, trouver un crochet ou une corde pour l'écarter du chaudron, etc....

Concevoir un lancement simple de dé, avec les bonifications et les pénalités habituelles pour les différentes classes de héros ; c'est à dire qu'un elfe aura une meilleure chance de sauter qu'un vaillant guerrier nain !

9 Couloir.

Un couloir dégageant une forte odeur d'homme-bête s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon.

Piège: un déclic retentit, l'oreille avertie du guerrier reconnaît la mise en marche du mécanisme de mise à feu d'une bombe!

Les guerriers ont un tour pour se mettre à l'abri dans la pièce d'à coté. Ceux qui restent dans la pièce subissent 1D6 blessures.

Le coffre contient 250 pièces d'or plus une carte trésor pour chaque guerrier présent dans le corridor au moment de l'ouverture.

Ce couloir est un cul-de-sac.



10 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.

Les guerriers ont découvert un temple secondaire voué à Khorne le dieu du sang.

Une fois que les 4 guerriers du chaos sont vaincus, les guerriers peuvent désacraliser le temple en renversant l'idole, tous les guerriers doivent se trouver dans une case adjacente à celle - ci. Chaque guerrier lance 1D6 et ajoute sa force. Si le total est supérieur ou égal à $(n \text{ guerriers} \times 3 + 2)$, l'idole s'effondre dans un grondement sourd et sa tête va rouler plus loin. Si le résultat est inférieur, l'idole ne bouge pas. Les guerriers peuvent tenter de détruire l'idole une fois par tour. Au cours de la phase de pouvoir, le sorcier doit déduire 2 de son jet de pouvoir par tour où l'idole reste intacte. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à 1: monstres errants ou carte événement. Cet événement doit être résolu avant que les guerriers ne puissent refaire une tentative pour jeter l'idole à bas.

Lorsque l'idole est renversée, les guerriers trouvent un trésor de pièce objectif dans le socle de la statue.

11 Cellule.

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.

Si les guerriers passent dans cette pièce avant d'abattre l'idole; ils doivent affronter Yothad un sorcier du Chaos et sa garde rapprochée.

12 Couloir

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre qui débouche sur le niveau 3.

Les guerriers peuvent prendre un temps de repos avant de poursuivre leur aventure.



YOTHAD SORCIER DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

Yothad est un sorcier du chaos de base au service de Slaanesh. Yothad est très agressif, il se place ainsi en tant que monstre normal, il ne peut pas être armé avec une arme de jet mais est un utilisateur normal de la magie.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	4
Endurance:	5(6)
Initiative:	6
Attaques:	2
Or:	840
Armure:	1
Dommages:	1D6



YOTHAD	
PV	15
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Attaques : 1 sort ou deux attaques à l'épée de Douleur.

Règles spéciales :

Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

Arme magique

Épée de douleur : Cette épée annule les effets des armures qui ne sont pas magiques et annule également jusqu'à 3 points sur les armures magiques au moment de la détermination des dommages.

Armure magique

Armure Mystique de Destruction : Les puissantes énergies maléfiques qui parcourent cette armure se retournent contre l'attaquant. Chaque fois qu'un guerrier attaque Yothad et provoque des dommages, lancez 1 D6. Sur un résultat de 1, le coup revient vers l'attaquant sous forme d'un éclair d'énergie magique et celui-ci subit les dommages qu'il aurait infligés, modifiés par son Endurance et son Armure.

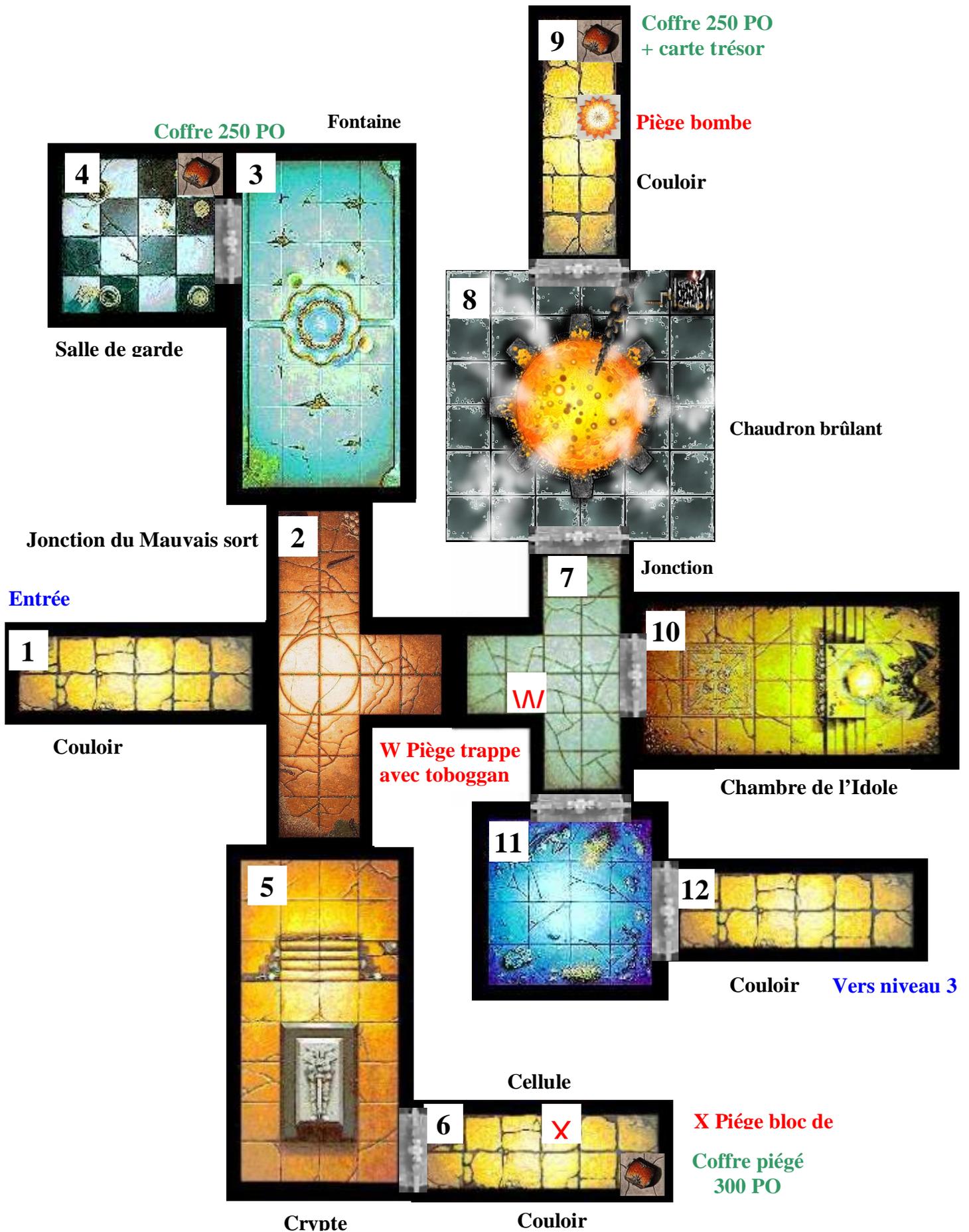
Objet magique

Capote des ténèbres : Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher.

Magie du Chaos :

Voir fiche annexe 3

Les prêtres du plaisir Niveau 2



• NIVEAU 3 •

Localisation: Le Vieux Monde	Niveau du donjon: 1-4	Pièce Objectif : Salle d'invocation de Tzeentch.
-------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------------------------

1 Escalier / coude.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres. Le couloir tourne soudain, ses murs de pierre froide bifurquant dans l'obscurité

2 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 3 guerriers du Chaos.

3 Jonction .

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

4 Feux de Khazla .

Nichée dans le coin du couloir s'élève une estrade portant un brasero d'où s'échappent des flammes multicolores.

Une porte secrète se trouve au fond de l'alcôve, les monstres peuvent l'ouvrir normalement depuis la crypte

Les Flammes de Khazla sont gardées par une puissante bête qui doit être vaincue si les Guerriers veulent passer. Si c'est le cas, les récompenses pour tant de vaillance seront importantes car les Flammes de Khazla contiennent de nombreux trésors et secrets...

Pendant la phase des Monstres après que les Flammes de Khazla aient été découvertes, les Guerriers seront attaqués par un Minotaure. Cette bête horrible sera placée sur le donjon comme d'habitude. Cependant, il sera bien plus puissant qu'un simple Minotaure puisque les Flammes de Khazla le protégeront. Les Guerriers qui tentent de frapper ce Gardien sans armes magiques subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher. Les sorts et les armes magiques affectent normalement le Minotaure.

S'ils vainquent le Minotaure, les Guerriers gagnent 440 pièces d'or et un trésor comme d'habitude. En plus, chacun d'entre eux gagne une carte de trésor des Flammes de Khazla elles-mêmes.

5 Cellule.

Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbée par son carrelage d'un bleu abyssal.

La pièce contient 8 hommes-bêtes et 1 champion homme-bête

6 Jonction.

Le couloir se sépare en deux, vous laissant sans la moindre idée de la direction qu'il convient de prendre.



7 Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements. Le sol est couvert de crânes et d'ossements, au travers desquels on peut percevoir l'éclat de l'or. Alors que les guerriers ramassent l'or, lancez 1D6:

OSSEMENTS	
1D6	Résultat
1	Piège ! Un rire maléfique résonne dans la pièce, accompagné du crépitement d'un éclair aveuglant. Les guerriers sont atteints de plein fouet par l'éclair magique qui inflige 1D6 blessures, sans modificateur d'endurance ou d'armure. 2 minotaures apparaissent.
2 - 3	Illusion. Dans un éclair aveuglant, les ossements et l'or disparaissent. 6 hommes-bêtes apparaissent
4 - 5	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 1D6 x 10 pièces d'or. 6 hommes-bêtes apparaissent
6	Chaque guerrier de cette section de donjon trouve 2D6 x 10 pièces d'or. 6 hommes-bêtes apparaissent

8 Crypte

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

La crypte est gardée par 12 hommes-bêtes commandés par un champion. Les guerriers doivent essayer d'ouvrir le sarcophage pour voir ce qui s'y trouve. Lorsqu'ils y parviennent, il en sort:

1D6	Résultat
1	12 araignées géantes + 12 chauves-souris géantes + 12 rats géants
2	12 chauves-souris géantes + 12 rats géants
3	12 araignées géantes + 12 rats géants
4	12 araignées géantes
5	12 rats géants
6	12 chauves-souris géantes

9 Pont du désespoir.

Il y a des hommes-bêtes sur le côté gauche du pont et des guerriers du chaos à droite. Les monstres sont placés dans les cases à gauche et à droite du pont. Les aventuriers doivent traverser le pont pour atteindre la porte du côté opposé. Le problème est que le pont possède un mécanisme de rotation, et qu'il tourne constamment en rond!

Cependant, au début de chaque phase d'exploration, avant de faire toute autre chose, le chef doit lancer 1D6 : sur un résultat de 1-2 le pont tournera de 90 degrés en sens inverse des aiguilles d'une montre, sur un résultat de 3-4 il restera où il est, et sur un résultat de 5-6 il tournera de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Évidemment tous les personnages qui sont sur le pont tourneront avec lui, alors que ceux qui sont sur les rebords de l'un ou l'autre côté resteront où ils sont.

Sauter par-dessus le puits

Les aventuriers peuvent tenter, s'ils le souhaitent de sauter par dessus une case au dessus du vide, pour passer du pont à un rebord ou vice-versa. Les monstres sont trop sensibles pour essayer ce genre de chose, ce qui explique pourquoi tous les corps au fond du puits sont des corps d'aventuriers !

Pour tenter un saut, il doit rester à l'aventurier au moins deux points de mouvement et il doit être sur une case surplombant le vide. Lancer 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, l'aventurier peut tenter le saut ; le placer sur n'importe quelle case vide du pont ou d'un rebord adjacent à la case qu'il a sauté.

Le saut a coûté deux cases de mouvement, et l'aventurier peut continuer à se déplacer pour le reste de son mouvement ou rester sur place. Sur un résultat de 1, cependant, quelque chose a encore mal tourné... lancer sur le tableau ci-dessous :

1	Horreur...L'aventurier manque son saut et chute dans le puits, s'écrasant au fond avec un bruit écœurant. Il est tué transformé en porc-épic.
2-3	L'aventurier se reçoit mal et se tord la cheville. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour. En outre il subit une blessure.
4-5	L'aventurier tombe sur un tas de gravats. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour.
6	L'aventurier réalise qu'il ne réussira pas le saut et s'arrête in extremis au bord du vide. Son mouvement est terminé sur la case qu'il occupe, mais il peut combattre ou effectuer d'autres actions ce tour.

Déplacer les monstres

Les monstres se déplaceront comme décrit dans le livre de règles de Warhammer Quest. S'il leur est impossible de se déplacer ainsi pour atteindre les aventuriers, alors ils se déplaceront pour arriver près d'eux comme ils peuvent. Ils n'essayeront pas de sauter par-dessus le vide comme les aventuriers. Noter que les monstres sur les rebords peuvent tirer avec des armes de jet sur les aventuriers qui se trouvent sur le pont.

Explorer à partir du pont

Si un guerrier est à côté de la porte du côté opposé du pont dans la phase d'exploration, alors il peut l'ouvrir aussi longtemps qu'il n'y a aucun monstre sur le pont. Ceci remplace la règle normale qui dit qu'un guerrier ne peut pas commencer à explorer à moins que la section entière ne soit dégagée des monstres. Le guerrier peut ouvrir la porte et pénétrer dans la prochaine pièce alors que les aventuriers n'atteindront la porte qu'aux tours suivants. S'il n'y a plus aucun aventurier sur le pont, tous les monstres encore dans le jeu sont enlevés, et le pont est remis dans sa position de départ. Si les aventuriers reviennent jamais au pont du désespoir, alors de nouveaux monstres apparaissent dans la phase des monstres, comme si les aventuriers étaient entrés dans une nouvelle pièce.

10 Salle d'invocation.

Cette pièce massive a un symbole de Tzeentch dessiné sur le plus haut niveau. Les composants d'un sort sont disposés sur un tapis prêts à être utilisés.

Tisbar, un prêtre de Tzeentch s'apprête à officier devant 12 hommes-bêtes et 4 guerriers du chaos. Une fois la pièce purifiée les guerriers examinent les tapisseries murales, révélant un passage secret qui mène au quatrième niveau.

11 Couloir.

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre.

Ce couloir conduit au sanctuaire de slaanesh.



TISBAR SORCIER DU CHAOS

Les sorciers du Chaos sont parmi les plus craints de tous les serviteurs des ténèbres. Ils manient une magie puissante aussi bien sur les champs de bataille qu'au plus profond des souterrains du Vieux Monde.

Tisbar est un sorcier du chaos de base au service de Tzeencht. Tisbar est très agressif, il se place ainsi en tant que monstre normal, il ne peut pas être armé avec une arme de jet mais est un utilisateur normal de la magie.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	4
Endurance:	5(6)
Initiative:	6
Attaques:	2
Or:	840
Armure:	1
Dommages:	1D6



TISBAR	
PV	15
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Attaques : 1 sort ou deux attaques à l'épée des Damnés.

Règles spéciales :

Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

Arme magique

Lame des Damnés : Cette lame provoque des dommages doubles à chaque fois qu'elle frappe (déterminez les blessures normalement, multipliez le résultat par 2, puis ajoutez la force du porteur de l'épée).

Armure magique

Armure de Fer Maudit : Armure de Fer Maudit. Cette armure ajoute la valeur de Force de l'attaquant à l'Endurance de son porteur. Si, par exemple, l'attaquant possède une Force de 5, le porteur de l'armure bénéficie d'un bonus de +5 en Endurance.

Objet magique

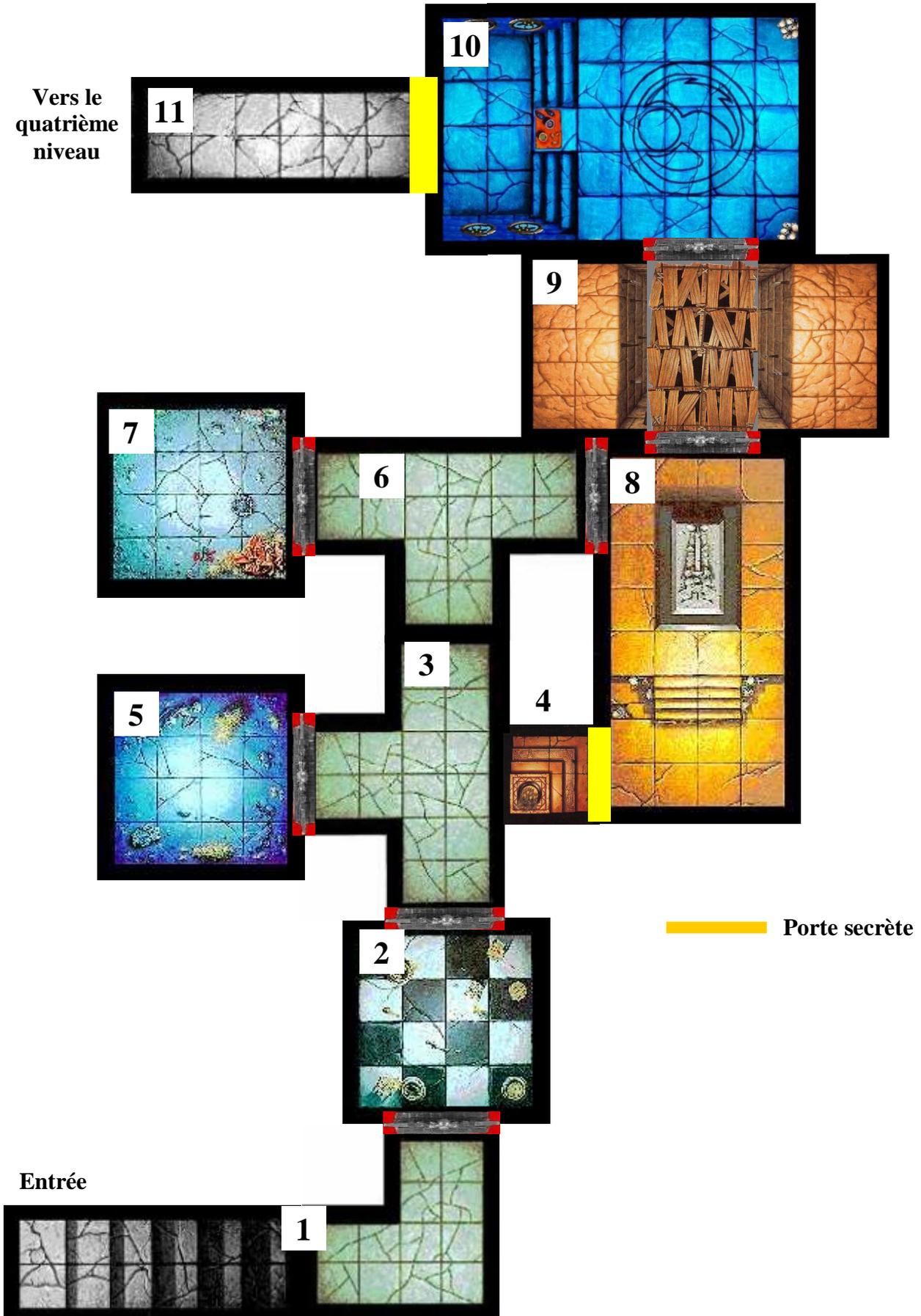
Masque de Kadon : Avec ce masque, le porteur provoque la Peur (+5). Chaque guerrier doit faire un test de peur, lancez immédiatement 1 D6 + (le niveau du guerrier) pour chaque guerrier. Si le résultat est supérieur à l'indice de peur, le guerrier n'est pas effrayé et continue à se battre normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à l'indice de peur, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1.

Magie du Chaos :

Voir fiche annexe 3

Les prêtres du plaisir niveau 3

Vers le
quatrième
niveau



LE SANCTUAIRE NIVEAU 4

Le sanctuaire est le centre du lieu de culte, et c'est la partie la plus importante du donjon. C'est ici que les personnages résident, et là que le culte s'exerce. Il est beaucoup plus propre que le reste du Donjon. Plusieurs tentatives ont été effectuées pour graver des décorations dans la pierre au-dessus des portes, et couvrir de tentures les murs des couloirs.

1 Escalier

Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Une porte se trouve en bas de la volée de marches. Rien de particulier.

2 Couloir.

Vos pas résonnent dans un couloir humide, sombre et sinistre. Vous vous retrouvez devant une solide porte en bois gravée du signe de Slaanesh. Rien de particulier.

3 La salle de l'autel

Cette pièce est représentée par la fontaine de Lumière de la boîte de base, la fontaine étant indiquée par le cercle magique marqué sur le sol.

La salle de l'autel est le lieu où le culte est pratiqué, et où Wilhelm sera exécuté si les guerriers ne le sauvent pas. Quand les guerriers entreront dans cette pièce, vous devrez leur lire le texte suivant :

C'est évidemment le centre du lieu de culte. Le mur du fond est complètement couvert de visage massif d'environ soixante pieds de haut sculpté dans la pierre noire polie. Le visage énorme, sournois est l'autel du culte. A sa base, il y a une série de marches jonchées d'os et d'offrandes à Slaanesh.

Sur les cotés des escaliers, il y a deux chaudrons, en forme de crânes d'où s'échappe une flamme bleuâtre. Ils vomissent de grosses volutes d'épaisse fumée noire par un trou béant dans le toit.

Trois silhouettes sont à genoux devant l'autel, absorbées dans leur prière. Comme vous les observez, la plus proche tourne sa tête vers vous. La créature retire le capuchon de sa longue robe pour révéler un visage de chèvre.

Dans un rapide mouvement, il tire une épée et se précipite vers vous, en agitant méchamment sa lame. En quelques secondes, ses compagnons dégainent leurs épées et se précipitent en avant. Vous n'avez d'autre choix que de combattre.

Une fois que les guerriers ont éliminé les hommes-bêtes, ils ont une meilleure vision de la salle. Les objets qui intéressent les guerriers sont ici :

Puits sacrificatoire: Les murs du puits sont brûlés et son fond est encombré d'os noircis. Le procédé normal consiste à jeter le sacrifié dopé dans le puits au début de la cérémonie, avec environ un gallon d'huiles inflammables. Puis, à la fin de la mélopée, une boule de feu magique s'élève de chacun des chaudrons, se déplace à travers le puits, et embrase la victime.

C'est chose facile de s'élever dans le puits avec une corde. Si les guerriers n'en ont pas une, ils peuvent essayer sans ; lancer 2D6 pour chaque guerrier ayant sauté dedans - si le résultat est 10 ou plus le guerrier subit 1D6 blessures. Pour s'élever hors du puits cependant, le guerrier doit employer une corde et doit faire un test d'initiative à +1. Si les guerriers n'ont pas de corde, il y en a une dans la salle de garde (salle 4).

Le dernier sacrifice remonte à environ une semaine. Le puits contient les restes brûlés d'un soldat qui s'est égaré trop près du temple et est tombé sur les membres de la secte. Si les restes du soldat sont fouillés, lancez les dés et multipliez le résultat par deux pour découvrir combien des pièces d'or sont trouvées. Le puits ne peut être exploré qu'une seule fois.

Note : Si Wilhelm est déjà mort, remplacer le corps du soldat avec le corps de Wilhelm. Le corps de Wilhelm n'a pas argent.

Les braseros : (ceux-ci peuvent être représentés avec deux pions). Chaque brasero est piégé par magie avec une boule de feu. Si l'un ou l'autre des braseros est touché tant qu'il y a quelqu'un dans le puits, deux boules de feu magiques apparaissent. Chaque boule de feu couvre 2x2 cases au-dessus de son brasero. Tous les guerriers dans les secteurs affectés subissent de 2D6 points de dommages. Au début de la phase suivante du MdJ, les boules de feu se déplacent sur le sol et tombent dans le puits. Tous les guerriers dans le puits subissent 4D6 points de dommages. Les boules de feu restent actives, faisant 4D6 dommages à chaque phase du MdJ, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien vivant dans le puits. En infligeant la dernière et mortelle blessure, les boules de feu disparaissent.

L'Autel : Le visage énorme sur le mur est l'autel du culte. Dans sa bouche il y a une porte secrète, par laquelle on apporte les victimes sacrificatoires pour être jetées dans le puits. La porte peut être trouvée de la manière normale; elle mène à la salle de garde (salle 4).

Le Cercle Magique : N'importe quel disciple du culte se tenant dans le cercle (fontaine) peut additionner +1 à son jet de dé car la puissance de Slaanesh circule en lui pendant le combat.

5 La salle des robes

C'est le lieu où Hasak le Venimeux et les autres disciples du culte mettent leurs longues robes avant la cérémonie. Ne pas installer la porte du nord quand les guerriers entrent, car elle est dissimulée par un rideau. Au lieu de cela, lire ce qui suit :

Ouvrant brusquement la porte, vous surprenez trois nouveaux hommes-bêtes. Ils sont en train de mettre leurs longues robes bleu-clair, semblables à celles utilisées par les trois hommes-bêtes que vous venez juste de rencontrer. Si vous êtes rapide, vous avez un avantage.

Ici, les guerriers surprennent automatiquement les trois hommes-bêtes: Le jet de dé normal peut être ignoré. Une fois que les guerriers ont tué les hommes-bêtes, lire ce qui suit :

Cette pièce est évidemment la salle d'habillage. Indépendamment des robes dont les hommes-bêtes étaient vêtus, il reste encore environ une douzaine de longues robes semblables pendues aux murs. Les murs eux-mêmes sont drapés de lourds rideaux pourpres cachant la brique rugueuse. Cette salle a un air cossu qui dénote étrangement du reste du donjon.

Si les guerriers sont assez intelligents pour revêtir les longues robes, les monstres et les disciples du culte ont -1 pour les frapper pendant le premier tour de combat sur chacun des quatre niveaux du donjon : les disciples du culte sont surpris d'être attaqués par un autre disciple du culte.

Si les guerriers fouillent cette pièce, ils trouvent une petite chambrette cachée derrière le rideau dans le mur vis-à-vis de la porte et contenant un calice. Il est fait de bois d'ébène et vaut 50 pièces d'or. Il n'a aucune capacité spéciale.

Les guerriers trouveront également la porte cachée quand ils tireront le rideau ; il cache une porte normale. Quand elle est ouverte, lire aux guerriers ce qui suit :

6 Couloir en pente et palier

La porte s'ouvre pour révéler un très long couloir, montant brusquement en pente sur environ trente pieds jusqu'à un palier. Il y a deux portes de chaque côté : les deux ceux du côté droit, et la plus éloignée sur la gauche, sont évidemment des portes de cellules. Elles sont en chêne épais et parées de fortes barres de fer en travers. La porte la plus proche des guerriers doit mener à la salle des gardes. A en juger par le niveau de bruit et le nombre de voix que les guerriers peuvent entendre, il y a au moins une demi-douzaine de gardes à l'intérieur.

7 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...

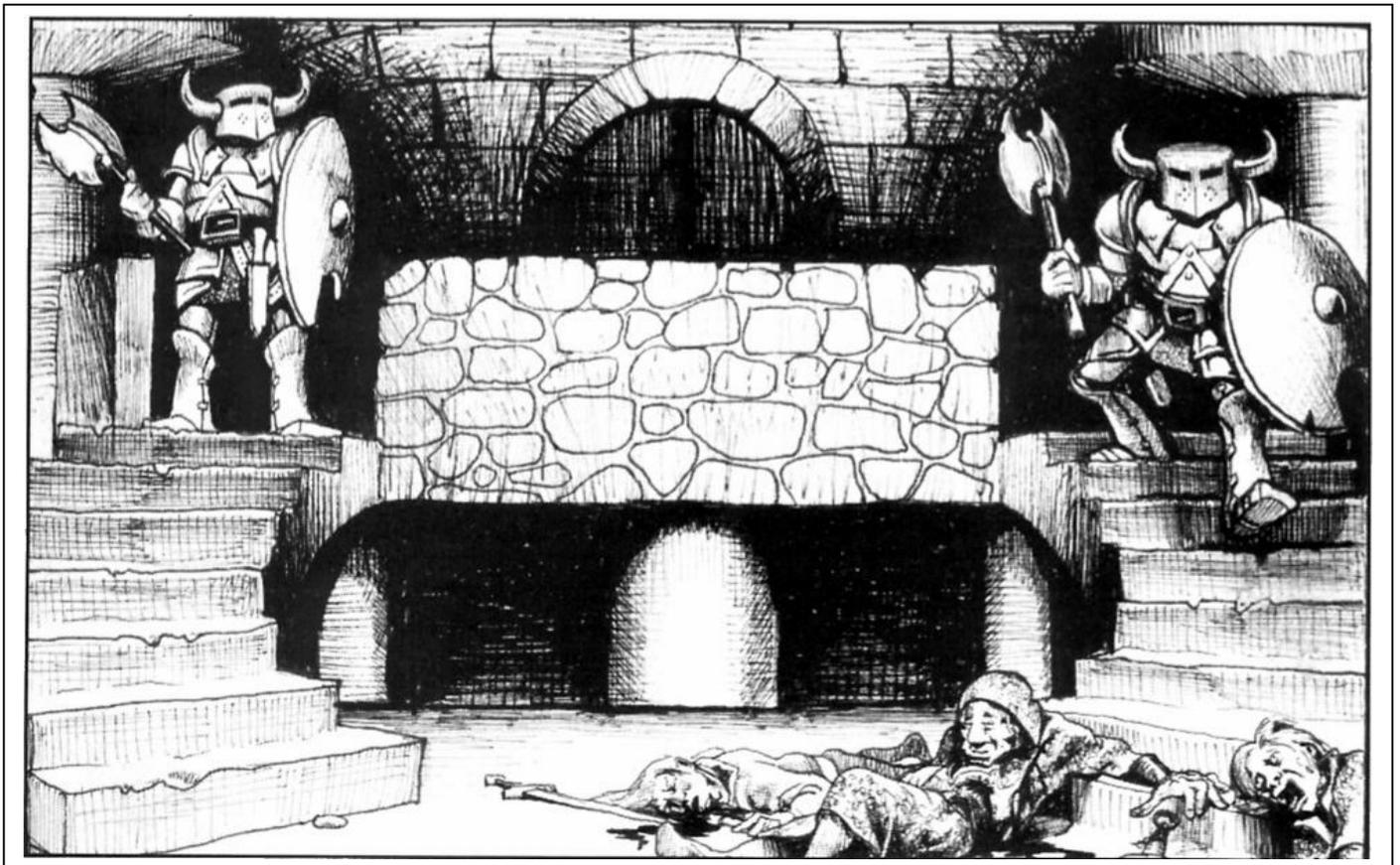
Comme les guerriers l'ont deviné, il y a un grand nombre de gardes ici : huit bandits du chaos commandés par un guerrier du chaos.

La salle est meublée d'une table, d'une demi-douzaine de chaises, et d'un râtelier d'armes. Celui-ci peut être représenté avec des composants du jeu de Heroquest si vous le possédez. N'importe quel guerrier peut prendre une arme du support. Lancez 2D6 sur le tableau de râtelier d'arme pour voir ce qu'il contient. Sur la table il y a 10 pieds de corde.

TABLEAU DU RATELIER D'ARMES

2D6	Armes
2-4	Rien
5	1 lance
6-7	1D6 dagues.
8	1 épée
9	3 lances
10	1 hache
11-12	Relancer les dés

Le guerrier de chaos porte un ensemble de clefs pour les cellules 8, 9, et 10.



8, 9, et 10 Les cellules

Ce sont les cellules utilisées pour garder les prisonniers qui doivent être sacrifiés, y compris Wilhelm. Malheureusement, les portes de chacune des trois cellules sont verrouillées ; si les guerriers n'ont pas la clef de la salle de garde (salle 7), ils doivent essayer de casser chaque porte ou forcer sa serrure afin de sauver le prisonnier enfermé à l'intérieur.

Pour voir si le guerrier réussit, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 le guerrier s'est blessé en essayant d'ouvrir la porte et subit 1 blessure, sinon ajouter la force du guerrier (pour la force brutale) ou l'initiative (pour forcer la serrure) au résultat. Sur un total de 7 ou plus la porte est ouverte.

Chaque guerrier peut essayer une seule fois par tour. Défoncer une porte alerte systématiquement les gardes de la salle de garde (salle 7) s'ils sont encore vivants. Ils traversent le couloir en courant et attaquent les guerriers.

Les Gardes tendent une embuscade aux guerriers (voir la page 80 de livre de Règles avancées).

Actuellement, chaque cellule contient ce qui suit :

Cellule 8 : Helmut Dorchan, un soldat. Helmut se rend péniblement compte de la situation dans laquelle il se trouve et accompagnera volontiers les guerriers ; il ne veut pas subir le même destin que ses compagnons.

Helmut devra être traité comme un guerrier humain normal, sera affecté au chef courant et pourra être commandés par ce joueur. Il n'a aucune armure ou armement, et a les caractéristiques suivantes:

Helmut Dorchan	
Mouvement	4
Combat	3
Tir	5+
Force	2
Endurance	3
Initiative	3
Chance	1
Points de Vie	4

Avec 4 points de vie (cependant il peut être guéri jusqu'à un maximum de 8 blessures).

Si vous donnez à Helmut n'importe quelle armure ou arme, se référer aux tables d'équipement (voir la page 29 du livre de Règles avancées) pour l'effet sur ses caractéristiques.

Cellule 9 : Dotri Jaanson, un chasseur de Troll nain. Il y a quelque temps, Dotri a été capturé quand il a essayé d'attaquer seul le donjon. Connaissant les talents du nain, Gabrad avait essayé d'entraîner Dotri vers le chaos, jusqu'ici sans succès. Gabrad avait récemment drogué la nourriture du nain avec de la pierre de l'au-delà afin qu'il bascule du côté du chaos sans la moindre résistance.

Sous les effets de la drogue, Dotri est devenu un danger pour tous ceux qui entrent dans sa cellule : il attaque les visiteurs sans sommation.



Dès que la porte est ouverte, Dotri saute sur ses pieds et charge le guerrier qui ouvre la porte. Dotri est en embuscade et attaque automatiquement les guerriers : le placer dans la case à côté de la porte. Le chef peut le déplacer d'une case vers l'arrière s'il le souhaite. Le MdJ effectue le premier tour de combat. Dotri est au niveau 2 du chasseur de Troll avec les caractéristiques suivantes :

Dotri Jaanson	
Mouvement	4
Combat	4
Tir	6+
Force	3
Endurance	4
Initiative	2
Chance	2
Points de Vie	5

Il est armé avec une double hache à mains et combat comme un chasseur de Troll normal (voir le livre de Règles avancées de WHQ page 173 pour des détails). Il combattra jusqu'à la mort.

Cellule 10 : Wilhelm Kaldach. Wilhelm est en piteux état : il a été drogué, battu et torturé. Néanmoins, il est ravi de voir les guerriers. Vous pouvez lire le message suivant aux guerriers dès qu'ils entrent :

Même avec son visage couvert de saleté et de sang, vous pouvez distinguer que l'épave de l'homme couché dans le coin de cette cellule est Wilhelm.

Il soulève faiblement sa tête, et vous voyez un clignotement d'espoir dans ses yeux. Quand vous indiquez que vous êtes venus pour le sauver, il attrape ses pieds et fait une embaardée pour vous saluer, ses bras sont tendus et des larmes coulent sur son visage.

Wilhelm est un humain au niveau 0

Wilhelm	
Mouvement	4
Combat	2
Tir	6+
Force	2
Endurance	2
Initiative	2
Chance	1
Points de Vie	4

Avec 3 blessures (cependant il peut être guéri jusqu'à un maximum de 6 blessures).

Wilhelm est affecté au chef courant et sera commandé par ce joueur. Wilhelm fera ce qu'il peut pour aider les guerriers tout au long du chemin de retour vers la surface, y compris participer au combat. Malheureusement, étant donné son état, il n'est pas vraiment utile, quand bien même l'esprit voudrait, le corps ne peut.

Si vous donnez à Wilhelm n'importe quelle armure ou arme, se référer aux tables d'équipement (page 29 du livre de Règles avancées) pour l'effet sur ses caractéristiques.

11 Couloir

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres
Vous vous retrouvez devant une solide porte en bois. Rien de particulier.

12 Couloir

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

13 Couloir

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

Piège feux croisés : Le guerrier qui marche sur le piège est frappé par un certain nombre de flèches enflammées. Lancer 1D6, et diviser le résultat par 2 (en arrondissant les fractions vers le chiffre entier supérieur) pour déterminer le nombre de flèche ayant touchées le guerrier, et relancer les dés pour définir les dommages pour chaque flèche qui a touché le guerrier. Le piège est désamorcé définitivement dès lors qu'il a été actionné une fois.

Puits piégé : Ce piège peut être repéré, mais ne peut pas être évité. Le guerrier qui passe sur le piège tombe dans un puits très profond. Lancer 1D6, si le résultat est 1 ou 2, le guerrier perd 1 point de vie. Le guerrier doit alors passer un test d'initiative pour sortir du puits (initiative + 1D6 \geq 7 - voir la page 157 du livre de Règles avancées). D'autres guerriers peuvent sauter par-dessus le piège en passant eux-aussi un test d'initiative. S'ils échouent, ils tombent dedans, et doivent suivre la procédure déjà décrite.

14 Les casernements

Si vous n'avez pas la pièce du dortoir, utilisez celle de la crypte par exemple.
La salle est occupée par une dizaine de bandits du chaos mené par un champion du chaos.
C'est le lieu où les disciples dorment. Il y a des douzaines de paillasses le long du mur, avec des sacs de toile comme couvertures.
Si la salle est fouillée, les guerriers trouvent un trésor caché de 60 pièces d'or et un placard dissimulé derrière une pailleasse. Lancez 1D6 sur le tableau de contenu du placard pour voir ce qu'il contient.

TABLEAU DU CONTENU DU PLACARD

1D6	Contenu du placard
1	Un rat se cache dans le placard. Il mord violemment la main d'un guerrier avant d'être tué par celui-ci. La capacité de combat du guerrier est réduite de 1 jusqu'à la fin de l'aventure à moins qu'il ne soit guéri par magie (potion de soins, baume, sort d'imposition des mains, etc.)
2-4	Le placard est vide
5	Le guerrier trouve 15 pièces d'or.
6	Le guerrier trouve une potion de soins (voir carte pour détails)

15 La Bibliothèque

Si vous n'avez pas la pièce de la bibliothèque, utilisez celle de la salle de torture.
C'est le lieu où les grimoires et les rouleaux de sorts sont gardés pour les rituels du culte. À moins que Hasak le Venimeux ait déjà combattu les guerriers précédemment, il devrait être dans la bibliothèque accompagné de trois guerriers du chaos qui officient en tant que prêtres du culte. Une fois que les guerriers ont éliminé les occupants de cette pièce, vous devrez lire ce qui suit :

Des grimoires et des rouleaux de sorts sont empilés sur tous les murs : la mystérieuse connaissance du culte. Après examen, chaque livre et sort a été marqué d'un sceau de cire rouge représentant un homme en flamme. Les guerriers ont beau essayer, les sceaux ne peuvent pas être enlevés. Ils sont scellés par magie.

Si cette pièce est fouillée, cela prend trois phases d'exploration, les guerriers trouvent les instructions pour jeter le sort suivant dans un des livres : Toux, ver de chair, et lumières des marais.

Le reste du volume et tous les autres grimoires et rouleaux de sort sont écrits dans un langage étrange, illisible pour tous sauf pour Hasak le Venimeux.

RETOUR DE WILHELM

Si les guerriers parviennent à ramener Wilhelm vivant, ils gagnent la récompense totale: (voir le livre de Règles avancées de WHQ pour des détails) : 1000 pièces d'or, 2 potions de force, 2 potions de soins, 1 anneau de protection et 1 Épée de l'esprit

Si, cependant, ils parviennent seulement à rapporter son corps, ils obtiennent la récompense suivante : 500 pièces d'or, 1 potion de force, 1 potion de soins, et 1 épée magique.

S'ils ne peuvent ni le ramener vivant ni rapporter son corps, ils ne gagnent rien. En conclusion, si les guerriers parviennent à tuer le chef du culte, Gabrad le Charnel, ou ramener Wilhelm ou son corps, chaque guerrier peut augmenter ses points de chance.

Fonction du nombre d'expéditions faites au donjon				
	1	2 - 3	4 - 8	9 ou plus
Points de chance	2	1	0	0



Gabrad le Charnel

SEIGNEUR DU CHAOS

Gabrad le Charnel était par le passé soldat dans l'armée de l'empereur. Il s'est attaché à faire fortune et à travailler pour son ultime but, la richesse et la renommée immortelle. Mais celles-ci n'ont pas été au rendez-vous : Gabrad a échoué en tant que soldat. Il ne supportait pas la discipline, il n'a pas pu se plier à la vie militaire. Il a apporté la honte sur son régiment.

Quand sa patrouille a tué un champion de Slannesh, il a lu les rouleaux que le guerrier transportait. Gabrad a saisi sa chance. Il a converti son âme à Slaanesh en échange de la puissance, la richesse, et le style de vie matérialiste qu'il implorait.

Points de vie:	35
Mouvement:	4
Combat:	9
Tir:	Auto
Force:	5
Endurance:	5(11)
Initiative:	9
Attaques:	5
Or:	3500
Armure:	6
Dommages:	4D6



Gabrad le Charnel	
PV	31
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Règles spéciales :

Armure Magique, 3 Objets Magiques, Arme Magique, Peur égale au double du niveau du guerrier combattu (Epée de Folie).

Arme magique

Epée de Folie : Cette épée donne à son porteur une Valeur de Peur égale au double du niveau du guerrier qu'il combat.

Armure magique

Armure du Chaos : Lorsque le porteur est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 4,5 ou 6 le coup ne provoque aucun dommage.

Objets magiques

Cape des ténèbres : Tous les guerriers qui tentent de toucher le porteur subissent un malus de -1 à leurs jets pour toucher.

Collier de Vengeance : N'importe quel guerrier se trouvant dans une case adjacente à celle du porteur subit 1D6 dommages, sans modificateurs pour l'Endurance et l'Armure. Provoque des Dommages Critiques.

Talisman de Malepierre : Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur de ce talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

Hasak le Venimeux

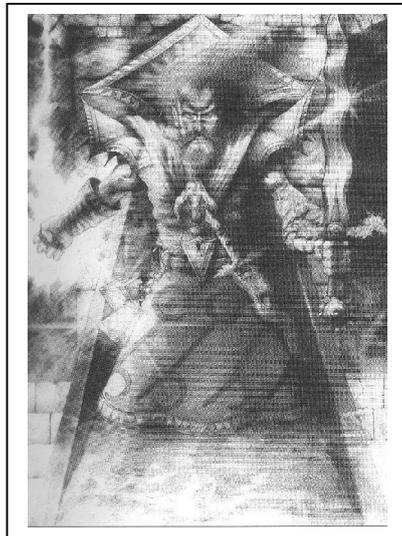
SORCIER DU CHAOS

Hasak le Venimeux, s'est tourné vers Slaanesh pour obtenir la richesse. Hasak, cependant, était par le passé un apprenti magicien prometteur plutôt qu'un guerrier, et il s'est tourné vers le seigneur du plaisir par la magie.

Hasak a été conduit dans un petit village juste à l'extérieur d'Altdorf. Pendant sa jeunesse, il a commencé sa formation magique sous le tutorat du magicien de village, Heinrich Walfen, qui s'est allié à l'université d'Ambre. Puis Hasak a appris la magie de l'université d'Améthyste, de sorte qu'il ait pu réduire ses principales faiblesses.

La magie de l'université d'Améthyste convenait à Hasak - L'auto indulgence des magiciens d'Améthyste était renommée pour convenir au jeune garçon. Quand l'un d'entre eux a révélé les plaisirs encore plus grands que Slaanesh pouvait offrir, Hasak était désireux d'en apprendre plus. Il a pris le nom de Hasak le Venimeux, abandonné la magie de l'université d'Améthyste, et s'est dirigé sur le chemin de la magie noire.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	1+
Force:	4
Endurance:	6(7)
Initiative:	6
Attaques:	2
Or:	840
Armure:	1
Dommages:	1D6



HASAK le Venimeux	
PV	15
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Attaques : 1 sort ou deux attaques à l'épée de Distorsion.

Règles spéciales :

Magie du Chaos 1, Résistance Magique 4+, Armure Magique, Objet Magique, Arme Magique, Parade 5+.

Arme magique

Épée de Distorsion : Cette épée estompe la silhouette de son porteur, le rendant plus difficile à toucher. Tout guerrier essayant d'attaquer un monstre muni de cette arme doit déduire -1 de ses jets pour toucher. De plus, la nature distordante de cette épée réduit les effets des coups qui atteignent le monstre, lui donnant +1 en Endurance. (5+1 = 6)

Armure magique

Armure Serpent : A la fin de chaque tour pendant lequel un guerrier reste dans une case adjacente au porteur de cette armure, il y a une chance qu'il soit empoisonné par le venin qui parcourt l'armure. Lancez 1D6. Sur 1, 2 ou 3, votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateurs dus à l'Armure ou à l'Endurance. Cette attaque provoque des Dommages Critiques.

Objet magique

Talisman de Malepierre : Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur de ce talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

Magie du Chaos :

Voir fiche annexe 3

Griffe Spasme de Douleur

DEMONETTE DE SLAANESH

Griffe Spasme de Douleur (dont le nom vrai est D'haer'ss'oathl) a été appelé par Hasak le Venimeux à agir en tant que porte-parole de la volonté de Slaanesh pendant les offices du culte, elle est un lien direct à l'objet de la dévotion du culte. Tout du long que Griffe Spasme de Douleur reste près de l'autel, elle reste dans le monde mortel, mais comme paiement pour ses services, Slaanesh exige le sacrifice. Il est le résultat direct de la présence de la Démonette pour laquelle le culte a commencé de tuer.

Points de vie:	15
Mouvement:	4
Combat:	6
Tir:	2+
Force:	4
Endurance:	3
Initiative:	6
Attaques:	3
Or:	300
Armure:	-
Dommages:	1D6



Spasme de Douleur	
PV	15
PV restants :	

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Règles spéciales :

Embuscade 5+, Aura démoniaque -1, Peur 6, Résistance magique 6+.

Embuscade 5+

Les démonettes de Slaanesh, doivent obtenir 5 ou 6 avec 1D6 pour tendre avec succès une embuscade. Si elles réussissent leur embuscade, elles peuvent faire une série d'attaques durant cette phase et attaquer de nouveau lors de la phase des monstres. Au tour suivant, elles ne peuvent plus combattre que lors de la phase des monstres.

Aura démoniaque -1

Certains monstres sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de 1. Les armes magiques attaquent normalement.

Peur 6

Pour chaque guerrier qui veut affronter un monstre provoquant la peur. Faire un test de peur 1D6 + niveau du guerrier. Si le résultat est supérieur à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé et continu à se battre normalement. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Indice de Peur du monstre, le guerrier est effrayé et combat avec un malus de -1 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test de peur, les sorts qu'il tente de lancer contre ce monstre voient leurs points de pouvoir nécessaires augmenter de +1.

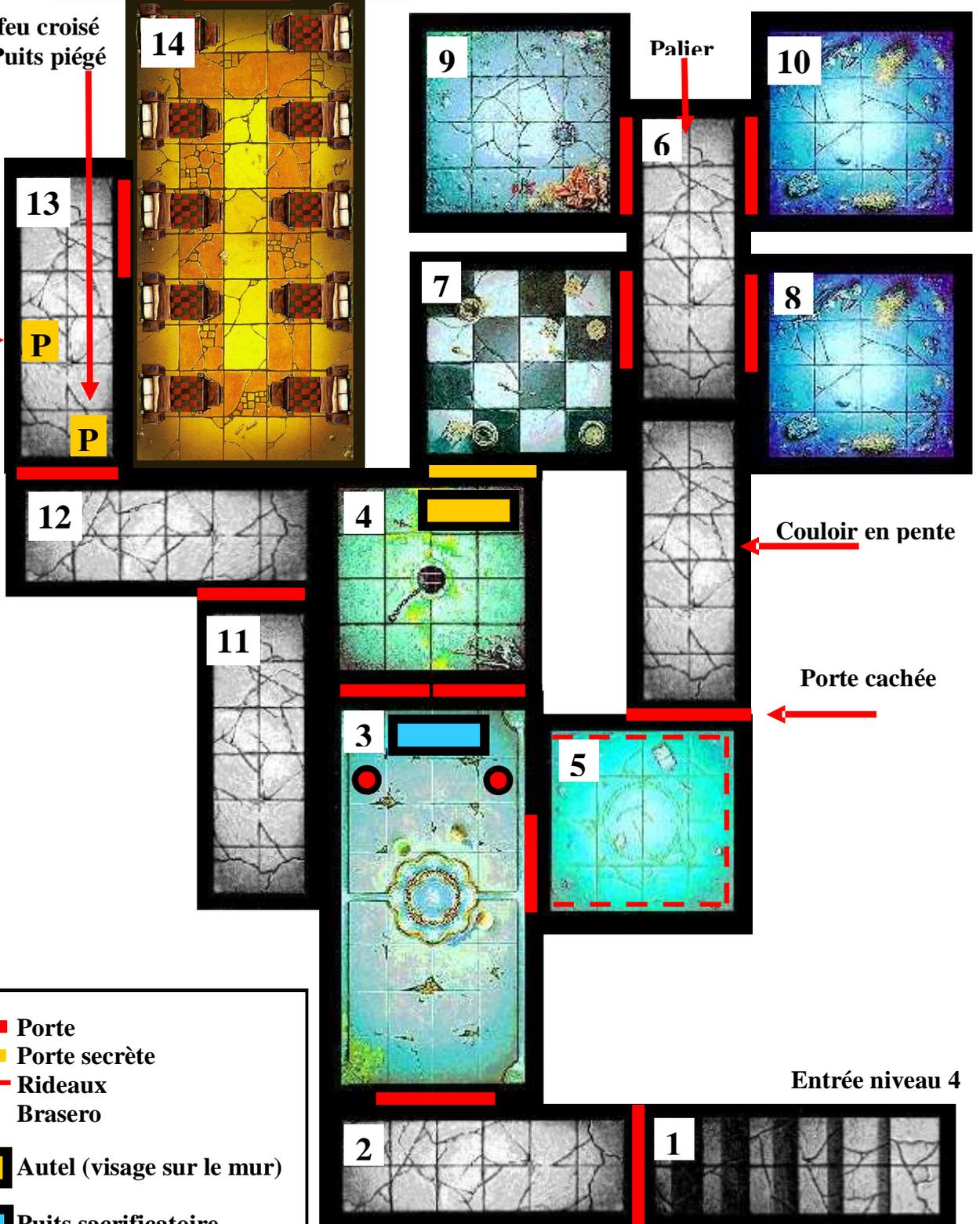
Résistance magique 6+

Les Démonettes sont capables de repousser les effets des sorts lancés contre elles sur un jet de 6 sur 1D6. Un jet de résistance éparé doit être fait pour chaque sort. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés. La résistance magique protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques ou autres phénomènes magiques.

Le sanctuaire Niveau 4



Piège feu croisé
Puits piégé



Couloir en pente

Porte cachée

Entrée niveau 4

-  Porte
-  Porte secrète
-  Rideaux
-  Brasero
-  Autel (visage sur le mur)
-  Puits sacrificatoire

TABLEAUX DES MONSTRES

Dans les prêtres du plaisir, les monstres rencontrés sont soit des humains chaotiques soit des hommes-bêtes, en fonction des déplacements des guerriers dans le donjon. Utiliser les Tableaux des monstres suivants pour déterminer les monstres errants ou les occupants des pièces de donjon ou des salles objectifs.

NOUVEAUX MONSTRES

Bandits du Chaos	
Points de Vie	7
Mouvement	4
Combat	3
Tir	4+
Force	3
Endurance	3
Initiative	3
Attaques	1
Armure	-
Or	120
Dommages	1D6



Tableau des monstres errants

D66	Niveaux 1-2	Niveau 3
11-16	2 Bandits du Chaos	1 Bandit du Chaos et 1 Homme-bête
21-26	2 Bandits du Chaos	2 Hommes-bêtes
31-36	3 Bandits du Chaos	1 Bandit du Chaos et 2 Hommes-bêtes
41-46	3 Bandits du Chaos	3 Hommes-bêtes
51-53	4 Bandits du Chaos	4 Hommes-bêtes
54-56	1 Guerrier du Chaos	1 Bandit du Chaos et 3 Hommes-bêtes
61-63	1 Guerrier du Chaos et 1 Bandit du Chaos	5 Hommes-bêtes
64-66	6 Bandits du Chaos	6 Hommes-bêtes

Tableau des monstres des pièces de donjon

D66	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
11-13	4 Bandits du Chaos	2 Bandits du Chaos et 2 Hommes-bêtes	4 Hommes-bêtes
14-16	4 Bandits du Chaos	4 Bandits du Chaos	4 Hommes-bêtes
21-23	5 Bandits du Chaos	3 Bandits du Chaos et 2 Hommes-bêtes	5 Hommes-bêtes
24-26	5 Bandits du Chaos	2 Bandits du Chaos et 3 Hommes-bêtes	3 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
31-33	4 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	3 Bandits du Chaos, 2 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête	4 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
34-36	4 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	4 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	3 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
41-43	2 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	2 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	4 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
44-46	5 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	3 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	5 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
51-53	6 Bandits du Chaos et 1 Guerrier du Chaos	2 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	6 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
54-56	2 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	3 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	7 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
61-63	3 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	8 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
64-66	6 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	2 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	9 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête



Tableau des monstres des pièces objectifs

D66	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3
11-13	6 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	3 Guerriers du Chaos	7 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
14-16	3 Guerriers du Chaos	5 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	8 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
21-23	5 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	1 Bandit du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	8 Hommes-bêtes et 2 Champions Hommes-bêtes
24-26	3 Bandits du Chaos et 3 Guerriers du Chaos	7 Bandits du Chaos 4 Hommes-bêtes et 1 Guerrier du Chaos	10 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
31-33	1 Bandit du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	3 Bandits du Chaos 4 Hommes-bêtes et 2 Guerriers du Chaos	11 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
34-36	2 Bandits du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	1 Guerrier du Chaos 7 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête	11 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
41-43	3 Bandits du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	4 Bandits du Chaos 1 Guerrier du Chaos 3 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête	11 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
44-46	4 Bandits du Chaos 1 Guerrier du Chaos et 1 Champion du Chaos	1 Guerrier du Chaos 8 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête	12 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
51-53	2 Bandits du Chaos 2 Guerriers du Chaos et 1 Champion du Chaos	4 Bandits du Chaos 2 Guerriers du Chaos 3 Hommes-bêtes et 1 Champion du Chaos	10 Hommes-bêtes et 2 Champions Hommes-bêtes
54-56	3 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	6 Bandits du Chaos et 2 Guerriers du Chaos	13 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête
61-63	5 Bandits du Chaos et 3 Guerriers du Chaos	2 Guerriers du Chaos 5 Hommes-bêtes et 1 Champion Homme-bête	11 Hommes-bêtes et 2 Champions Hommes-bêtes
64-66	2 Bandits du Chaos 2 Guerriers du Chaos et 1 Champion du Chaos	2 Bandits du Chaos 3 Hommes-bêtes et 3 Guerriers du Chaos	12 Hommes-bêtes et 2 Champions Hommes-bêtes



ANNEXE 1

Bestiaire du Chaos

Voir Section "Livre de règles avancées" page 86

	Guerrier du Chaos	Champion du Chaos	Héros du Chaos	Lord du Chaos	Sorcier du Chaos	Maître sorcier du Chaos
Points de Vie	12	15	30	35	15	31
Mouvement	4	4	4	4	4	4
Combat	6	7	8	9	6	6
Tir	1+	Auto	Auto	Auto	1+	1+
Force	4	5	5	5	4	5
Endurance	4(6)	4(6)	5(11)	5(11)	5(6)	5(6)
Initiative	6	7	8	9	6	8
Attaques	2	3	4	5	2	3
Armure	2	2	6	6	1	1
Or	240	910	1930	3050	840	2400
Domages	1D6	1D6	3D6	4D6	1D6	4D6

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Guerrier du Chaos	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
Champion du Chaos	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
Héros du Chaos	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
Lord du Chaos	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
Sorcier du Chaos	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
Maître sorcier du Chaos	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

ANNEXE 2

Profil Démonette

Page 89 de livre de Règles avancées

Règles spéciales des monstres

Page 80 de livre de Règles avancées

Tableaux d'équipement des guerriers

Page 29 du livre de Règles avancées

Règles du Tueur de Trolls

Voir Section nouveaux personnages ou page 173 du livre de Règles avancées

Règles du jeu de rôles

Page 156 du livre de Règles avancées

ANNEXE 3 MAGIE DU CHAOS

Au début de chaque phase des monstres, un sorcier du Chaos peut lancer un ou plusieurs des sorts suivants. Lancez 1D12 pour déterminez le sort qui a été lancé :

- 1-4 **Echec.** Le Sorcier du Chaos rate son lancer de sort.
- 5 **Fièvre des combats.** Le Sorcier donne (1 x le niveau de donjon) Attaques supplémentaires aux monstres en combat avec les guerriers, en répartissant les touches aussi équitablement que possible.
- 6 **Eclair Maudit.** Un éclair d'énergie jaillit de la main du Sorcier. Tirez un pion pour déterminer le guerrier touché. L'éclair maudit inflige (2 x niveau du donjon), sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
- 7 **Main de Poussière.** Le Sorcier peut attaquer un guerrier adjacent. Au cas ou plusieurs cibles sont possibles, tirez un pion pour déterminer la cible du Sorcier. Lancez 1D6 pour le guerrier choisi et ajoutez sa Force au résultat. Lancez 2D6 pour le Sorcier et ajoutez sa Force au résultat. Le résultat le plus élevé [emporte. Si le guerrier gagne, le sort échoue.
Si le Sorcier gagne, le guerrier subit 2 x le niveau de donjon) blessures, sans modificateurs pour l'Endurance ou l'Armure.
Si le Sorcier n'est pas en corps à corps, ignorez le résultat et refaites un jet sur ce tableau.
- 8 **Vent de Mort.** Le Sorcier invoque une tempête d'un vent si violent qu'il coupe comme une lame. Déterminez le guerrier touché en tirant un pion. Ce guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, modifiées comme d'habitude, par l'Endurance et l'Armure.
- 9 **Drain Mental.** Le Sorcier crée une tempête de magie maléfique. Lancez 1 D6 par guerrier et ajoutez son Endurance au résultat. Si le résultat est supérieur ou égal au niveau de donjon, il ne subit aucun des effets négatifs du sort. Si le résultat est inférieur, le guerrier subit (1D6 + niveau du donjon) blessures, le Sorcier lui gagne l'équivalent en Points de Vie. Ce dernier ne peut cependant pas gagner des Points de Vie au delà de son total de départ, les Points de Vie supplémentaires sont perdus.
Si un guerrier tombe à 0 Points de Vie, à cause de ce sort, il est tué immédiatement et ne peut pas être réanimé, excepté par des sorts ou des objets magiques qui ressuscitent les morts.
- 10 **Horreur Noire d'Arnizipal.** Un nuage noir s'échappe de la bouche du Sorcier, engloutissant les guerriers dans les ténèbres. Lancez 1 D6 par guerrier, puis ajoutez sa Force au résultat. Si ce dernier est supérieur ou égal à 7, aucun effet négatif. Si le résultat est inférieur ou égal à 6, le guerrier subit (niveau du donjon) D6 blessures, sans modificateurs d'Armure ou d'Endurance.
- 11 **Malédiction de Nagash.** Le Sorcier lance un sort qui fait se crevasser le corps des guerriers. Tirez un pion pour déterminer le guerrier affecté. Pendant un tour le guerrier est incapable de se déplacer, de tirer et subit un malus de -2 à tous ses jets pour toucher en corps à corps.
A partir de ce moment et au départ de chaque tour suivant, le même guerrier subit (1 x niveau du donjon) blessures, sans modificateur pour l'Endurance et l'Armure, et ce jusqu'à ce que le Sorcier soit mort.
- 12 **Transformation de Kadon.** Le sorcier se transforme en un des monstres suivants. Lancez 1D6 :
 - 1 – 2 Wyvern
 - 3 – 4 Chimère
 - 5 Manticore.
 - 6 Hyde

Si le sorcier se transforme en un monstre de valeur inférieure à la sienne, refaites le jet de dé.

Reportez-vous au chapitre du bestiaire sur les monstres, pour plus de détails sur leurs profils.

Le sorcier reste transformé jusqu'à ce que lui ou les guerriers soient tués. Il ne peut pas lancer de sorts tant qu'il est transformé.

ANNEXE 4

Pièce d'ortoir
par Philip Von
Mischment

