



# LES CATACOMBES DE LA TERREUR

## CARTES & PLANS

### CARTES EVENEMENTS

Evénements imprévus n° 1	1
Evénements imprévus n° 2	2
Evénements monstres n° 1	3
Evénements monstres n° 2	4
Evénements monstres n° 3	5
Evénements spéciaux n°1	6
Evénements spéciaux n°2	7

### CARTES DE TRESORS

Trésor des Catacombes cartes officielles n° 1	8
Trésor des Catacombes cartes officielles n° 2	9
Trésor des Catacombes cartes officielles n° 3	10
Trésor des Catacombes cartes Esselçay n° 1	11
Trésor des Catacombes cartes Esselçay n° 2	12
Trésor des Catacombes cartes Esselçay n° 3	13

### CARTES DONJON

Nouvelles pièces de donjon	14
----------------------------	----

### PIECES DE DONJON

L'Abîme du désespoir	15
Les flammes de Khazla	16
Le Hall de la mort	17
La salle du trône du Roi de Crainte	18

Pions spéciaux Catacombes	19
---------------------------	----

Vous trouverez dans la section "Personnages monstrueux" les cartes des montres ( Van Damneg, B'Nakkar, le gardien du pont du sort malheureux...) des Catacombes avec le profil décrit dans l'aventure "Nécropolis la Ténébreuse".

# Évènements imprévus 1

**E** **Horreur dans les ténèbres** **E**

Pour un bref moment, la lumière de votre lanterne est éclip­sée alors qu'une aura de ténèbres sort des profondeurs des catacombes et avale les guerriers. Dans les ténèbres, chaque guerrier se trouve confronté à ses propres cauchemars.

Chaque guerrier lance un dé et y ajoute sa force. Si le résultat est plus grand ou égal à 7, il maîtrise ses peurs et gagne +1 pour toucher pour ses 1D6 prochaines attaques. En cas d'échec, alors que la lanterne se remet à briller, vous voyez un masque de terreur sur son visage. Il est choqué par cette expérience au point d'avoir - 1 pour tous ses jets d'attaque jusqu'à la fin du prochain combat

Lancez un dé. Sur 1, 2 ou 3 prenez une nouvelle carte d'évènement.

**PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CET ÉVÈNEMENT**

**E** **Attaque spectrale** **E**

Une ombre fantomatique se matérialise dans les ténèbres et avance ses longs doigts décharnés pour attraper les guerriers.

Chaque guerrier doit lancer un dé et y ajouter son initiative. Sur un résultat de 7 ou +, le guerrier échappe à l'étreinte du spectre. Si le guerrier obtient 6 ou moins, une onde glacée envahis son corps et lui fait perdre 1D6 Points de Vie sans tenir compte de l'endurance ou de l'armure.

Lancez un dé. Sur 1, 2 ou 3 prenez une nouvelle carte évènement.

**PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CET ÉVÈNEMENT**

**E** **Fantôme nain** **E**

La forme lumineuse d'un fantôme nain se matérialise devant les guerriers. C'est l'esprit d'un vénérable chasseur de trésors nain, qui met en garde les guerriers sur les dangers qui les attendent dans les profondeurs du donjon.

Les guerriers peuvent utiliser les conseils du nain pour éviter un évènement au choix qu'ils ne veulent pas rencontrer. Défaussez la carte d'évènements que vous voulez éviter.

Vous n'avez pas besoin de remélanger le paquet de carte d'évènement.

**PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CET ÉVÈNEMENT**

**E** **Malédiction De la Mort** **E**

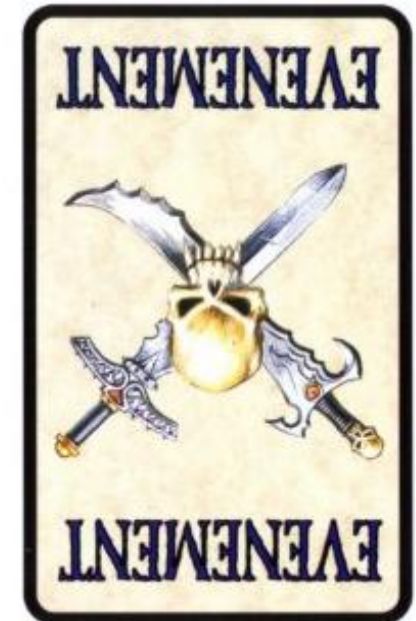
Une voix éraillé et caverneuse sortie de nulle part surprend les guerriers : « Que ma malédiction soit votre, vils mécréants ! ». Les ténèbres s'abattent sur les guerriers et une force glaciale leur lacère l'âme.

Lancer un dé pour chaque guerrier :

- 1 - 2 La douleur est intolérable, aspirant les forces vitales du guerrier lui faisant perdre 1D3 Points de Vie sans aucune sauvegarde
- 3 - 4 Le guerrier crie sous la douleur glacée qui le lacère. Il perd 1 Point de Vie sans aucune sauvegarde
- 5 - 6 Le guerrier lutte vaillamment contre la malédiction, trouvant en lui des réserves insoupçonné de volonté. Il regagne 1D3 Points de Vie perdu précédemment.

Piochez immédiatement une nouvelle carte évènements.

**PAS DE CARTE DE TRÉSOR À L'ISSUE DE CET ÉVÈNEMENT**



## Évènements imprévus 2

**E Malédiction Du Roi de Crainte E**

Pendant que les guerriers se penchent pour ramasser un objet scintillant qui se trouve devant eux, une aura soudaine de méchanceté remplit la pièce.

Chaque guerrier sent la présence d'yeux invisibles qui les observent et constate que la température de la pièce augmente sensiblement. Le Roi de Crainte vient de se rendre compte de l'intrusion des guerriers dans son domaine et les observe pour déterminer leurs forces. Lorsque les guerriers pénètrent dans la salle du trône, appliquez un modificateur de -1 au jet de dé pour déterminer quels monstres défendent la pièce.

Si vous jouez sans la carte d'objectif du trône du Roi de Crainte, défaussez cette carte et prenez en une nouvelle.

Piochez immédiatement une nouvelle carte événements.

**PRENEZ UNE CARTE TRÉSOR IMMÉDIATEMENT**

**E Chauve-souris vampire E**

L'air se remplit soudainement de dizaine de chauve-souris, virevoltant et piaillant alors qu'elles fondent sur les guerriers. Ce sont des chauves-souris vampire, servantes des sombres puissances mort-vivantes.



Résolvez immédiatement cette attaque. Chaque guerrier est attaqué par 7 chauves-souris.

Pour connaître le nombre de chauves-souris abattues pour chaque guerrier, lancez 1D6 et ajoutez la force du guerrier. Les chauves-souris survivantes infligent chacune 1 blessure au guerrier sans aucune sauvegarde.

Après cette attaque, les chauves-souris retournent dans les ténèbres.

**PAS DE CARTE DE TRÉSOR A L'ISSUE DE CET ÉVÉNEMENT**



# Évènements monstres 1

**M** Luthor, le serviteur bossu de Laransheld **M**

Points de vie : 8  
 Mouvement : 4  
 Combat : 3  
 Tir : -  
 Force : 5  
 Endurance : 5  
 Armure : -  
 Initiative : -  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
Ignore le sang : Chaque fois que Luthor est touché, lancez 1D6. Sur un résultat de 6, les dommages sont ignorés.

**Attaque spéciale** : Voir la feuille de référence.

Valeur **300**

**M** Van Damneg, Le Roi de Crainte **M**

Points de vie : 18  
 Mouvement : -  
 Combat : 5  
 Tir : -  
 Force : 4  
 Endurance : 4  
 Armure : -  
 Initiative : -  
 Attaques : 1  
 Dommages : 2D6



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

**Règles Spéciales :**  
Nécromancie : Voir la carte de sort.  
 Lancer un sort contre Van Damneg nécessite un point de pouvoir supplémentaire.  
 Si la carte est un événement imprévu, défaussez-la et tirez en une autre. Si les guerriers entre dans une pièce, placez le roi dans le coin le plus éloigné et placez ses gardes (voir carte spéciale serviteurs morts-vivants).

Valeur **700**

**M** 1D6 Lanciers squelettes 1D6 Archers squelettes **M**

Points de vie : 5  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Tir : 5+  
 Force : 3  
 Endurance : 3  
 Armure : -  
 Initiative : 2  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6




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

**Règles Spéciales :**  
Régénération : Si un squelette est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux.  
Armes : Les archers squelettes sont armés d'arc de force 3. Les lanciers squelettes sont armés de lance ayant une portée de 2 cases.  
 Peur: 5

Valeur **80** chacun

**M** 1 gardien des tombes **M**

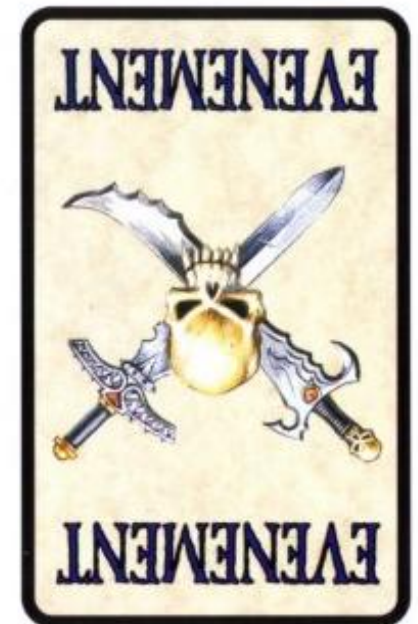
Points de vie : 15  
 Mouvement : 4  
 Combat : 3  
 Tir : -  
 Force : 3  
 Endurance : 3(4)  
 Armure : 1  
 Initiative : 2  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
Gardiens : Les gardiens des tombes ne peuvent pas quitter la section dont ils ont la garde.  
Armure : les gardiens des tombes ont 1 point d'armure qui leur donne une endurance de 4.  
Régénération : Si un gardien des tombes est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux.  
 Peur: 5

Valeur **110**



## Évènements monstres 2

M

**1D6 Lanciers squelettes**

M

Points de vie : 5  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Tir : 5+  
 Force : 3  
 Endurance : 3  
 Armure : -  
 Initiative : 2  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
Régénération : Si un squelette est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux.  
 Lances: Ces squelettes sont armés de lance ayant une portée de 2 cases.

Valeur  
**80**  
 chacun


Peur : 5

M

**1D6 + 3 zombies**

M

Points de vie : 5  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Tir : -  
 Force : 3  
 Endurance : 3  
 Armure : -  
 Initiative : 1  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
 Peur : 3

Valeur  
**40**  
 chacun

M

**1D3 gardiens des tombes**

M

Points de vie : 15  
 Mouvement : 4  
 Combat : 3  
 Tir : -  
 Force : 3  
 Endurance : 3(4)  
 Armure : 1  
 Initiative : 2  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
Gardiens : Les gardiens des tombes ne peuvent pas quitter la section dont ils ont la garde.  
Armure : les gardiens des tombes ont 1 point d'armure qui leur donne une endurance de 4.  
Régénération : Si un gardien des tombes est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux. Peur : 5


Valeur  
**110**  
 chacun

M

**2D6 goules**

M

Points de vie : 4  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Tir : -  
 Force : 3  
 Endurance : 4  
 Armure : -  
 Initiative : 3  
 Attaques : 1  
 Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
Fuite : Si des goules ont été tué pendant ce tour, lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal au nombre de goules restantes, elles s'enfuient. Enlevez-les de la section.  
 Les guerriers ne gagnent pas d'or pour les goules qui s'enfuient, mais comme d'habitude, ils peuvent chercher un trésor à la fin du combat.  
 Peur : 4

Valeur  
**80**  
 chacun



# Évènements monstres 3

**M** Gunther Laranscheld **M**  
nécromancier

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



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

**Règles Spéciales :**  
Gunther est protégé par ses serviteurs morts-vivants (voir carte spéciale serviteurs morts-vivants). Il possède le grimoire Nécris (voir carte spéciale).

Placez d'abord le grimoire, puis Laranscheld, puis ses gardes. Il peut lancer des sorts (voir la carte spéciale magie nécromantique).

Valeur **550**

**M** 1 charognard **M**

Points de vie : 10  
Mouvement : 8  
Combat : 3  
Tir : -  
Force : 3  
Endurance : 3  
Armure : -  
Initiative : 4  
Attaques : 3+  
Dommages : 1D6




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

**Règles Spéciales :**  
**Attaque du charognard :** Chaque attaque réussie donne lieu à 2 jets de blessures.  
**Vol :** Les charognards peuvent voler. Ils ne peuvent jamais être bloqués mais ils peuvent changer de cible à chaque attaque.  
**Embuscade magique**  
Peur : 6

Valeur **450**

**M** 1D6 + 3 squelettes **M**

Points de vie : 5  
Mouvement : 4  
Combat : 2  
Tir : 5+  
Force : 3  
Endurance : 3  
Armure : -  
Initiative : 2  
Attaques : 1  
Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
**Régénération :** Si un squelette est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux.  
Peur : 5

Valeur **80** chacun

**M** 1D6 + 3 archers squelettes **M**

Points de vie : 5  
Mouvement : 4  
Combat : 2  
Tir : 5+  
Force : 3  
Endurance : 3  
Armure : -  
Initiative : 2  
Attaques : 1  
Dommages : 1D6



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

**Règles Spéciales :**  
**Régénération :** Si un squelette est toujours vivant à la fin du tour, il se régénère de 1D6 blessures mais il ne peut pas dépasser ses points de vie initiaux.  
Armes: Les archers squelettes sont armés d'arc de force 3.  
Peur : 5

Valeur **80** chacun



# Serviteurs morts-vivants

Lancez 1D6 pour connaître le type de serviteurs apparaissant. Regarder le dos de la carte pour les détails.

Dé	Monstres	Or
1	1 Gardien des tombes	110
2	1D6 archers squelettes	80
3	1D6 lanciers squelettes	80
4	1D6 zombies	40
5	2D6 goules	80
6	1D6 squelettes avec épée	80

Règles Spéciales - squelettes  
Peur 5, Régénération 1

Règles Spéciales - gardien des tombes  
Peur 5, Régénération 1

Règles Spéciales - zombies  
Peur 3 1

Règles Spéciales - goules

# Grimoire Necris

C'est dans les pages de ce maléfique ouvrage que Gunther Laranscheld découvre pour la première fois la légende du Roi de Crainte, et que son destin le conduit, consumé par le désir, à redonner vie à ce puissant seigneur des forces de la non vie.

Le grimoire peut être détruit. Il possède 25 points de vie, son endurance est de 5 et les guerriers doivent obtenir un 5+ pour le toucher. Les sorts lancés contre lui, ne réussissent que sur un 5+.

Le grimoire Nécris peut apparaître à deux endroits dans les catacombes de la terreur.

Premièrement, Gunther Laranscheld doit l'avoir pour être capable de lancer des sorts.

Goules	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Zombie	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Gardien des tombes	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Squelette	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
CC adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

sq=squelette ; Gt=Gardien des tombes ; Zo=Zombie ; Go=Goule

	Sq	Gt	Zo	Go
Points de vie :	5	15	5	4
Mouvement :	4	4	4	4
Combat :	2	3	2	2
Tir :	5+	-	-	-
Force :	3	3	3	3
Endurance :	3	3(4)	3	4
Armure :	-	1	-	-
Initiative :	2	2	1	3
Attaques :	1	1	1	2
Domages :	1D6	1D6	1D6	1D6

Si Gunther est à côté du grimoire et qu'il n'est pas engagé en corps à corps, il peut lancer un sort s'il obtient un 4+ sur 1D6.

obtenu un 1.

Magie nécromantique : Le Roi de Crainte a lui même rédigé les pages de ce maléfique grimoire. Aussi longtemps qu'il reste aux côtés de lui et qu'il n'est pas engagé au corps à corps, le Roi de Crainte peut relancer le dé de détermination du sort lancé, s'il avait placé à côté de lui.

placé à côté de lui.

Lorsqu'il apparaît avec Gunther n'importe où ailleurs, placez-le dans un coin, loin de tout guerrier. Gunther est placé juste derrière.

sur l'estrade, et le Roi de Crainte est du trône du Roi de Crainte, il est placé Deuxièmement, il apparaît dans la salle

## Magie nécromantique

Le Roi de Crainte et Gunther Laransheld ont tous les deux la capacité de lancer des sorts nécromantiques. Ils lancent leurs sorts au début de la phase des monstres, avant de faire quoi que ce soit.

Pour connaître le sort qui est jeté, lancez un dé et reportez vous à la liste de sorts au dos de cette carte.

Il est à noter que Gunther ne peut lancer un sort que s'il se trouve dans une case adjacente au grimoire Nécris au début de la phase des monstres. Voir la carte spéciale du grimoire Nécris pour plus d'information.

### Sorts de magie nécromantique (lancez 1D6)

- 1 Le nécromancien ne parvient pas à lancer de sort pour ce tour.
- 2 Main de mort : Un guerrier perd une attaque pour la prochaine phase des guerrier.
- 3 Drain vital : Un guerrier perd 1D6 points de vie sans tenir compte de l'armure ou de l'endurance.
- 4 Invocation de squelettes : Placez 1D3 squelettes dans la section de façon habituelle. Ils attaquent immédiatement.
- 5 Invocation de goules : placez 1D3 goules dans la section de façon habituelle. Elles attaquent immédiatement.
- 6 Invocation de zombies : placez 1D3 zombies dans la section de façon habituelle. Ils attaquent immédiatement.



# Cartes de trésors de pièces de donjon - Traduction Cartes Games workshop

**Trésor des pièces de donjon  
SCEPTRE de ZANDRI**

Le sceptre protège son possesseur contre le regard fixe et funeste des morts-vivants, le rendant plus dur à toucher.

Le sceptre peut être utilisé comme une épée normale, et inflige 1D6 blessures supplémentaires aux morts-vivants. De plus, les morts-vivants sont à -2 pour toucher un guerrier utilisant le sceptre.



**VALEUR 1000**

**TOUS**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
AMULETTE de CHARADRI**

Charadris est un prêtre de Sigmar qui déteste la magie sous toute ses formes, croyant que la foi en Sigmar est la plus grande des puissances.

Tous les monstres Morts-vivants ayant des capacités de régénération et se tenant à côté du guerrier ne peuvent seulement se régénérer que de la moitié du nombre de blessures qu'ils soignent normalement (arrondi des fractions vers le bas).



**VALEUR 300**

**TOUS**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
ICÔNE de PIERRE de GHAMALUK**

Ghamaluk était un grand vizir d'Arabie et il a spécifiquement créé une série d'icônes en pierre pour combattre les hordes de vampires dressées contre lui.

Plusieurs de ces icônes sont passées dans les mains du célèbre chasseur de sorcières Gunter Graffttag de Sylvania.

L'icône a la puissance de guérir son porteur de toutes ses blessures une fois par aventure.



**VALEUR 200**

**TOUS**

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
ORBE de SIGMAR**

Le grand comte vampire Wilhelm a employé cet orbe étincelant dans sa bataille contre le comte vampire Vlad von Carstein.

Quand la puissance de l'orbe est invoquée, aucune magie nécromantique ne peut être employée par quiconque dans la même section pour les 1D6 prochains tours.



**VALEUR 400**

**TOUS**

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay



# Cartes de trésors de pièces de donjon - Traduction Cartes Games workshop

**Trésor des pièces de donjon  
TALISMAN d'ALCADIZZAR**

Ce talisman a protégé un grand Roi-Prêtre contre la magie de dépérissement du maléfique Seigneur Liche Nagash lui-même. N'importe quel guerrier portant ce talisman est immunisé contre les effets d'un sort nécromantique sur un jet de dé de 5+. Les autres guerriers sont affectés normalement.



**VALEUR 500**


**TOUS**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
GEMME BENIE**

Cet énorme rubis a été enchanté avec des sorts de défense gravés dedans par les sorciers de l'empire. Une fois par tour, la gemme bénie peut être employée pour dissiper la magie nécromantique. Quand un sort est jeté, lancez un dé. Sur un résultat de 4+, le sort n'a aucun effet.



**VALEUR 350**

**SORCIER**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
HACHE de KHEMRI**

Cette hache magique a été forgée il y a de nombreux siècles par les Rois-Prêtres du royaume antique de Khemri. C'est une arme puissante avec une lame blanche pure. Quand leur royaume est tombé, la hache a été perdue, présumée détruite. La hache confère la même force que la hache portée par le nain, et suit les mêmes règles (lancer un dé supplémentaire pour les blessures, et choisir le résultat le plus élevé). De plus, une fois utilisé contre des morts-vivants, le porteur gagne +1 pour toucher. (livre de règles - on ne peut rien ajouter à la capacité de cette hache, tel que des runes, etc...)



**VALEUR 750**


**TOUS**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
HEAUME d'ALCADIZZAR**

L'étréclatant casque a été porté par Alcadizzar pendant qu'il montait à la bataille contre les hordes de morts-vivants. On dit que le heaume a eu la capacité magique de stocker la lumière du soleil, et que les morts-vivants s'enfuirent de terreur à la vue de la figure flamboyante d'Alcadizzar pendant qu'il galopait à travers le champ de bataille. Le heaume illumine le donjon comme la lanterne. il ajoute +1 à l'endurance du porteur, et n'importe quel mort-vivant a -1 pour toucher le porteur.



**VALEUR 450**

**Tous**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay



# Cartes de trésors de pièces de donjon - Traduction Cartes Games workshop

**Trésor des pièces de donjon  
CALICE de VIGUEUR**

Ce calice est l'un des légendaires artefacts façonnés par le Roi-Prêtre Alcadizzar. Très recherché ensuite par des chasseurs de sorcières, le calice est rempli d'un liquide doré qui ne se trouble et ne sèche jamais. Une fois par aventure, les guerriers peuvent inhaler les vapeurs piquantes émanant du bouillonnement du liquide doré. Pour la durée du prochain combat, sur un résultat de 6 pour toucher, les guerriers causeront un 1D3 blessures supplémentaires à leurs ennemis.



**VALEUR 300**

**TOUS**

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
GEMME BENIE**

Le Roi Esteban d'Estalia gagna une célèbre bataille contre les morts-vivants de Lahmia, et attribua sa légendaire invulnérabilité au bouclier qu'il portait. Son passé est entouré de mystère, mais les rois de Tilea l'ont toujours porté dans la bataille. Ce bouclier donne +1 en endurance à son porteur, et annulera une fois par aventure l'effet de n'importe quel coup.



**VALEUR 200**

**SORCIER**

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
PIERRE d'ARGENT**

La pierre d'argent imprègne de ses pouvoirs magiques l'arme qu'elle touche. La pierre peut être utilisée une fois pour enchanter de façon permanente une seule arme. L'arme est maintenant magique, et inflige 1D6 blessures supplémentaires sur un résultat de 6 pour toucher.



**VALEUR 250**

**TOUS**

**UTILISER UNE FOIS PUIS DEFAUSSER**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay



## Cartes de trésors de pièces de donjon 1 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
ORBE DE CHALCIDAR**

*Cet orbe devrait être assez puissant pour emprisonner le Roi de Crainte pour toujours dans son tombeau pyramide, voir même de le détruire. Ce puissant artefact magique a été volé par Gunther Laransched.*

Quand la puissance de l'orbe est libérée, chaque guerrier gagnent +2 en force contre les monstres morts-vivant. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.



VALEUR  
-

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
CRUCHE EN BRONZE**

Il y a assez de potion pour quatre doses. Chaque dose augmentera la force du buveur de +1D3 pour la durée du prochain combat, et reconstituera 1D6 blessures. Cependant, si le même guerrier boit plus d'une dose, il peut souffrir de quelques effets secondaires défavorables. Lancer les dés et soustraire le nombre de doses que le guerrier a bu du résultat. Sur un jet de 3 ou moins, le guerrier est terrassé par la douleur, et doit passer 1D3 tours à se tordre sur le plancher. Tant qu'il dans cet état, il peut ne rien faire, et n'importe quel monstre à +2 pour le frapper dans ses jets pour toucher. Quand les spasmes se calment, le guerrier a perdu 1D3 Points de Vie de son total, de manière permanente.



VALEUR  
-


**QUATRE UTILISATIONS**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
TROUSSEAU DE CLEFS**

*LUTHOR vient de s'échapper comme un couard et il laisse tomber son trousseau de clefs dans sa fuite.*

Celui-ci est composé de 3 clefs dorée dont l'une ressemble à la clef d'une geôle.



VALEUR  
-

**CATACOMBES de la TERREUR**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Carte évènement  
BENEDICTION DU LION D'OR**

*Les guerriers invoquent la bénédiction du lion d'or.*

La bénédiction permet aux guerriers de se guérir de toutes leurs blessures une fois par aventure, et se produira à la fin du tour la première fois qu'ils sont réduits à zéro Point de Vie.



**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay



# Cartes de trésors de pièces de donjon 2 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

## Fiche maître de donjon Anneaux maléfiques page 38

Chaque anneau contient l'âme d'un vampire, un des domestiques originaux de Nagash, seigneurs de vampires de Lahmia, emprisonnés par le Roi Prêtre Alcadizzar il y a des éons.

Au-delà des milleniums, les anneaux ont trouvé leur voie à Sylvania, terre des vampires, mais même la magie des comtes vampires ne pourra pas surmonter les sortilèges attachés aux anneaux.

Les vampires sont restés emprisonnés pendant des milliers d'années. Ils sont heureux d'être retournés une fois de plus dans leur patrie, et sentent que la magie qui les lie s'affaiblit.

Dorénavant, toutes les fois que les guerriers entreront dans une nouvelle pièce ou couloir, lancer 3 dés secrètement. Sur un résultat double, un des vampires est libéré.

Suite du texte au dos de la carte...

**FICHE MAITRE DE DONJON**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

## Trésor des pièces de donjon Anneau magique

Il y a une faible aura magique autour de l'anneau. Il est effectivement très ancien, et très finement travaillé.

Il a une gemme fine, dans laquelle la lumière joue à la lueur des torches, une fumée grise et fraîche semble se déplacer à l'intérieur.

Sa pierre mauve est de toute beauté, un trésor rare, un honneur de le recevoir.

Quand il a passé l'anneau à son doigt, le guerrier reçoit +2 Points de Vie de façon permanente.

VALEUR  
2000

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

## Trésor des pièces de donjon Anneau magique

Il y a une faible aura magique autour de l'anneau. Il est effectivement très ancien, et très finement travaillé.

Il a une gemme fine, dans laquelle la lumière joue à la lueur des torches, une fumée grise et fraîche semble se déplacer à l'intérieur.

Sa pierre orangée est de toute beauté, un trésor rare, un honneur de le recevoir.

Quand il a passé l'anneau à son doigt, le guerrier reçoit +2 Points de Vie de façon permanente.

VALEUR  
2000

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

## Trésor des pièces de donjon Anneau magique

Il y a une faible aura magique autour de l'anneau. Il est effectivement très ancien, et très finement travaillé.

Il a une gemme fine, dans laquelle la lumière joue à la lueur des torches, une fumée grise et fraîche semble se déplacer à l'intérieur.

Sa pierre bleue est de toute beauté, un trésor rare, un honneur de le recevoir.

Quand il a passé l'anneau à son doigt, le guerrier reçoit +2 Points de Vie de façon permanente.

VALEUR  
2000

**PERMANENT**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

Ne pas relier ceci de quelque façon aux anneaux, décrit juste la forme ombragée d'un vampire apparaissant hors de la fumée dans le couloir ou la chambre.

Le premier sera un comte vampire, le second un seigneur vampire, et le troisième un seigneur Nécromancien vampire. Ils apparaîtront un par un, pas plus d'une apparition par nouvelle section de donjon. Si les guerriers étudient leurs anneaux, ils peuvent se rendre compte que la gemme dans laquelle la fumée grise flottait lentement est maintenant froide et morte, et l'anneau est changé en une simple bande d'or, d'une valeur maximale de 50 pièces. Noter que les anneaux auront le même effet si le guerrier ne porte pas l'anneau à son doigt mais l'a rangé sans risque dans son paquetage.

Se débarrasser des anneaux est la seule manière d'éviter les vampires.

TRESOR

TRESOR

TRESOR

TRESOR

TRESOR

TRESOR

## Cartes de trésors de pièces de donjon 3 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**BOUTEILLE VERTE**

*Cette bouteille verte contient un liquide à l'odeur douceâtre et à la consistance épaisse.*

En buvant cette potion, votre guerrier récupère 1D6 Points de Vie.



VALEUR  
-

**UNE SEULE UTILISATION**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**BOUTEILLE NOIRE**

*Cette fiole contient un liquide multicolore qui semble tourbillonner lentement et libère des vapeurs entêtantes lorsqu'elle est ouverte.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier devient invisible et ne peut donc pas être attaqué. Il peut combattre normalement, mais ne peut pas lancer de sorts s'il a cette capacité.



VALEUR  
-

**DURE UN TOUR**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**BOUTEILLE BRUNE**

*Le liquide grisant contenu dans cette bouteille donne une sensation de puissance et de pouvoir à celui qui le boit.*

Après avoir bu cette potion, votre guerrier gagne + 1D6 en Force.



VALEUR  
-

**DURE UN TOUR**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**PARCHEMIN DISSIPATEUR de SORT**

*Ce rouleau est un antique parchemin de sort.*

Les glyphes mentionnés sur le parchemin laissent à penser qu'il s'agit d'un authentique rouleau de dissipation, spécifiquement conçu pour détruire un sort particulier. Ce que peut être ce charme est incertain, mais le magicien semble penser qu'il a quelque chose à voir avec des "miroirs, une invocation à Nagash, voire une illusion".

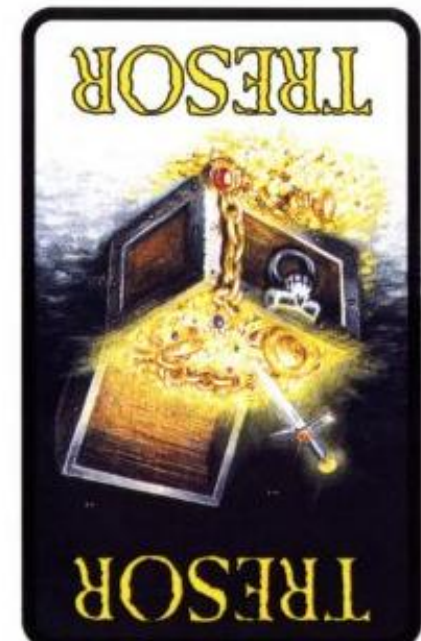
Quoi qu'il en soit, la sagesse voudrait sûrement que le magicien lise à haute voix la formule avant de pénétrer dans une quelconque pièce.



VALEUR  
-

**DURE UN TOUR**

Catacombes de la Terreur - Donjon d'Esselçay



## HALL DE LA MORT

Cette pièce pleine d'os dégage une odeur de terreur, de déchéance et de mort.

Quand un guerrier pénètre dans cette pièce, il voit qu'il existe trois sorties. Prendre trois cartes Evénement, sans les regarder, et en placer une sur chaque sortie. Quand il passe une porte, retourner la prochaine carte de donjon et résolvez la carte événement pour cette sortie.

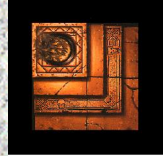


PIECE DE DONJON

## FEUX DE KHAZLA

Niché dans le coin se trouve un petit autel couronné de flammes multicolores.

La première fois qu'un guerrier pénètre dans cette section, il regagne 2D6 point de vie, sans pouvoir dépasser le total de ses points de vie d'origine. Chaque guerrier peut seulement être guéri une seule fois de cette façon. Les flammes de Khazla est un couloir, pas une salle de donjon, elle ne déclenchera donc pas une carte événement.

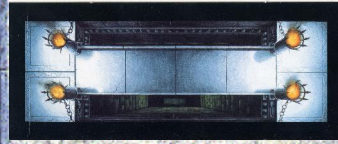


COULOIR

## ABIME DU DESEPOIR

Ce pont étroit traverse un abîme profond.

N'importe quel guerrier ou monstre qui obtient un 1 normal pour toucher en combattant sur le pont perdra l'équilibre et tombera dans l'abîme. Un guerrier peut seulement être sauvé au moyen d'une corde ou du sort lévitation. Vous devez tester la corde pour voir si elle casse.

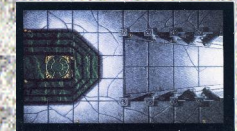


COULOIR

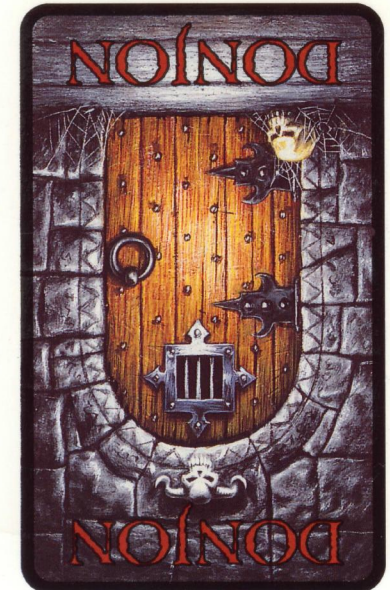
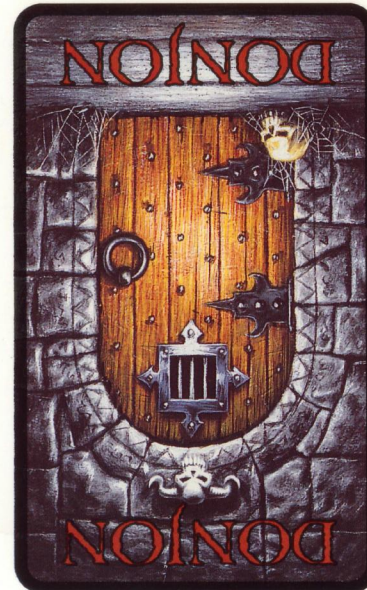
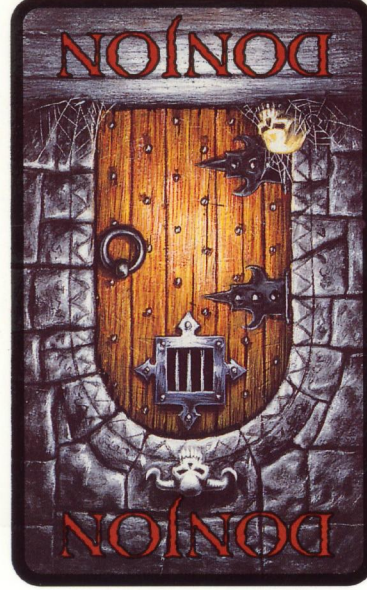
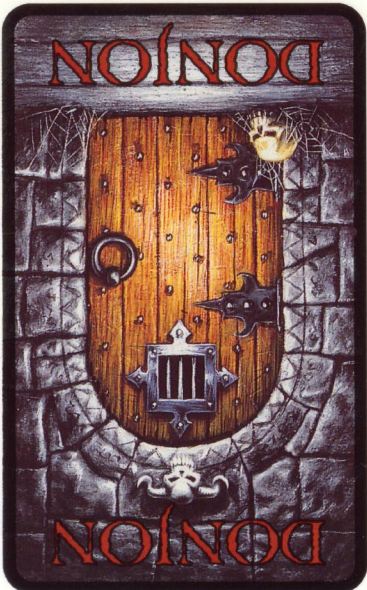
## SALLE DU TRONE DU ROI DE CRAINTE

Cette chambre massive est la salle du trône du roi Liche.

Les guerriers peuvent voir le Roi de Crainte assis sur son trône. Voir le livre de règles des catacombes de la terreur pour les détails sur la salle du trône du Roi de Crainte.



PIECE OBJECTIF

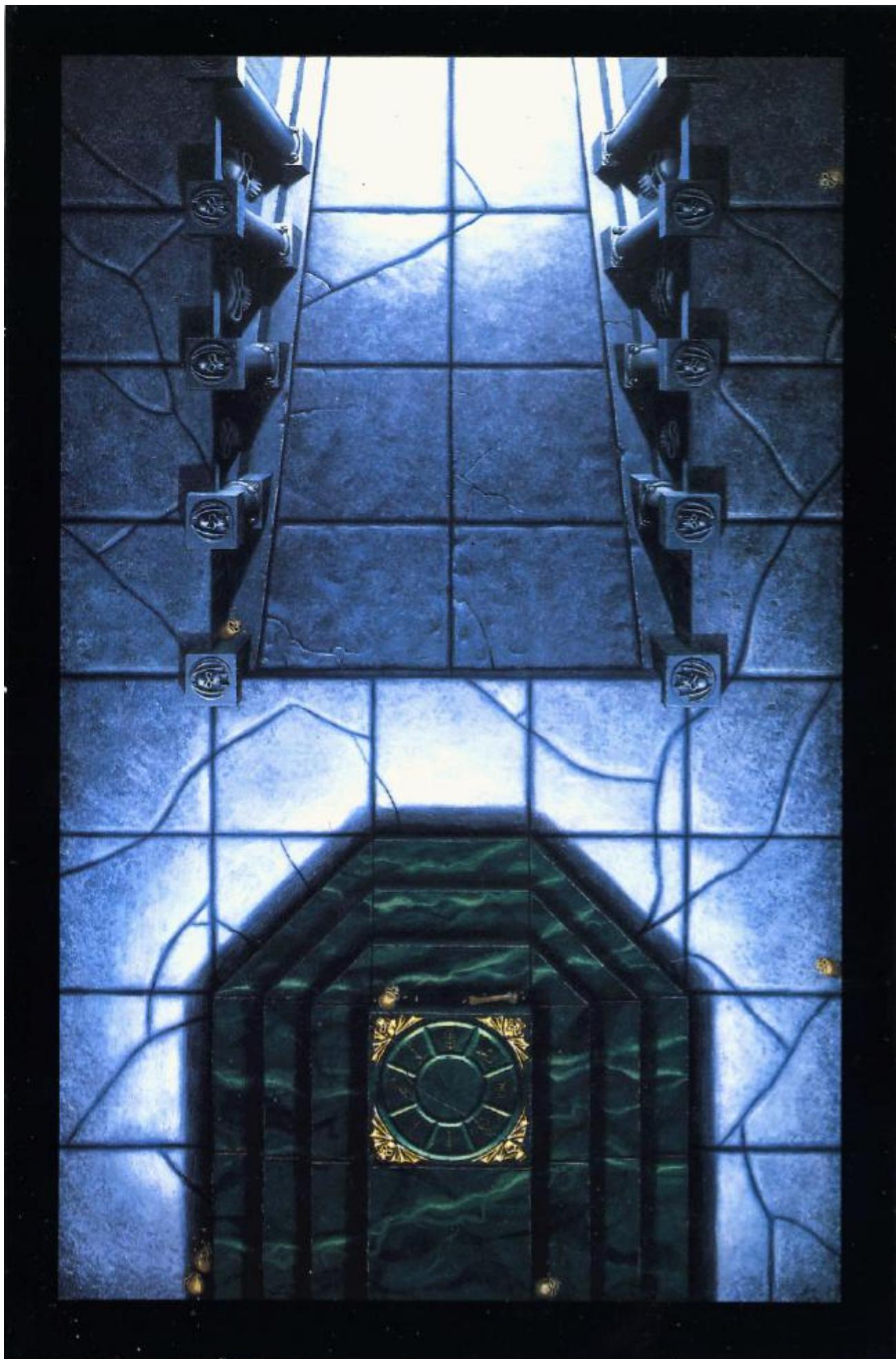


# Hall de la Mort



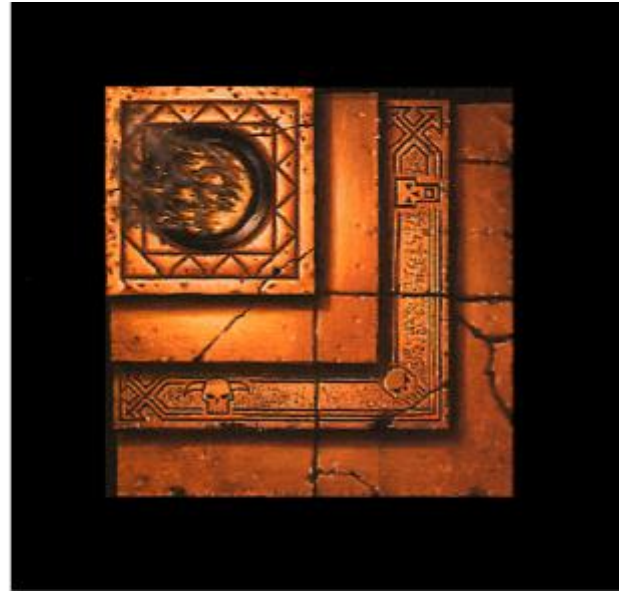


# Salle du trône du Roi de Crainte



## Pont de l'abîme du désespoir

## Feux de Khazla





1



1



1



2



3

