



## . LA CITE DES ERUDITS .

Par Philip von Mischment, Répurgateur de l'Empire, Chasseur de sorcières, de créatures fantomatiques et démoniaques.

Situation : Toute situation/Vieux monde	Niveau: 7-10	Pièce Objectif: Temple du liche
---	--------------	---------------------------------

*C'est une aventure pour 4 guerriers de niveau 7. Un maître de jeu est indispensable pour diriger cette aventure. Le maître de jeu doit lire cette aventure soigneusement avant de la jouer. Si vous êtes un joueur ne pas lire plus loin. Le maître de jeu vous fournira toutes les informations nécessaires.*

### NOTES POUR LE MAÎTRE DE JEU

#### **MONSTRES TROP CORIACES OU TROP FACILES À BATTRE :**

*Si certains des monstres de l'aventure sont trop durs ou trop faciles à tuer pour les guerriers, les remplacer simplement par quelques monstres plus appropriés. Faites attention quand vous remplacez des monstres trop coriaces, car ceux-ci pourraient être essentiels au jeu. Au lieu de remplacer réellement un tel monstre, ce pourrait être une bonne idée de ne changer que certaines de ses caractéristiques, comme l'endurance, les dommages, l'armure, etc....*

#### **TRÉSORS :**

*Dans cette aventure, chaque pièce a ses monstres et ses trésors indiqués. Quand les guerriers tuent des monstres dans une salle, comme d'habitude, ils obtiennent la valeur en or des monstres, mais ils ne prennent pas de carte de trésor ou ne jettent pas les dés sur les tables de trésor à moins que cela soit spécifiquement indiqué. En outre, si un guerrier recherche un trésor, ne lui donner aucun autre trésor que ceux décrit dans l'aventure. Si aucun trésor n'est mentionné, c'est parce qu'il n'y a aucun trésor à trouver.*

#### **ÉVÉNEMENTS IMPREVUS :**

*Quand un événement imprévu se produit, lancer les dés sur le tableau normal du livre des règles avancées.*



Assis à la taverne d'Eugénie, vous dégustez une bonne bière avec vos compagnons. Soudain, un vieux magicien pousse la porte de la taverne.

Son visage est fermé, blafard. Sa robe étoilée est en lambeaux, de longues bandes de tissu traînent sur le sol. Son long chapeau pointu n'est plus qu'une masse informe et son grand bâton est rafistolé avec de larges cordelettes de chanvre.

En y regardant de plus près, son visage vous paraît familier. La longue cicatrice qui traverse sa joue droite ne laisse aucun doute, ce grand mage ne peut être qu'Esterel, votre ami d'enfance.

Les souvenirs affluent et vous vous remémorez l'origine de cette cicatrice. Alors que vous n'aviez que 8 ans et lui 9, votre instinct guerrier était déjà vivace. Avec votre ami, vous vous entraîniez au maniement du fouet quand soudain, dans un mouvement de poignet incontrôlé, la longue lanière changea de trajectoire et claqua sur la joue d'Esterel. Une plaie béante laissa s'échapper un long filet de sang. Depuis ce jour, Esterel avait fait le choix d'abandonner les armes classiques pour apprendre les arcanes de la magie.

Vous revenez à la réalité et vous vous levez pour accueillir votre ami mais celui-ci ne vous remarque même pas et reste plongé dans son désarroi.

Vous vous approchez de lui, la main tendue vers son épaule, et vous prononcez doucement son prénom : « Esterel ! C'est moi ton ami d'enfance ! Que t'es-t-il arrivé ? ».

Sans qu'il n'ait pu prononcer un seul mot, vous l'amenez à la table où vos amis aventuriers attendent sans mot dire.

Sortant de sa torpeur, Esterel vous serre dans ses bras et commence à raconter son histoire.

« Je voulais être un grand magicien doublé d'un grand sage. Pour ce faire, avec 3 de mes amis, nous avons décidé de braver l'épreuve de la cité des érudits ! », raconta Esterel.

« Et alors, que s'est-il passé ? », demandai-je !

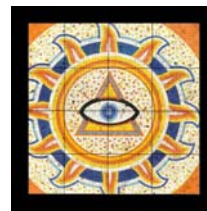
« Nous n'étions pas préparé à répondre aux multiples questions du concile des érudits et nous avons dû combattre des escouades de monstres avec de nombreux handicaps. Nous avons lamentablement échoué et, de ce fait, j'ai perdu mon honneur et tout espoir d'obtenir les innombrables récompenses et la reconnaissance dont j'ai toujours rêvé ! », répondit Esterel.

Aux doux mots d'innombrables récompenses, vos amis se levèrent tous comme un seul homme et s'écrièrent ensemble : « A nous les trésors ! Nous voulons défier les « zérudits » et laver l'honneur d'Esterel ».

Dès le lendemain ce fut chose faite, notre groupe d'aventuriers pris la route en direction de la cité des érudits sans savoir trop ce qui l'attendait.

## *SECTION POUR LE MdJ*

Avant de commencer l'aventure, le Maître de Jeu devra bien s'imprégner de cette section. Lorsque les guerriers sont tous dans une salle représentant un œil (voir ci-contre), il s'agit d'une salle holographique.



entrés  
en fait

L'hologramme d'un sorcier jaillit du sol et commence à lire une énigme en fonction de la salle (disponibles dans les annexes de fin). Dès la fin de la lecture de l'énoncé, le chronomètre s'enclenche et les guerriers doivent répondre dans le temps imparti (temps alloué différent selon l'énigme). Une fois le temps écoulé, le sorcier (ou celui qui lance le dé de pouvoir) donne la réponse du groupe. Une seule et unique réponse est acceptée pour l'ensemble du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte scellée magiquement s'ouvre et les guerriers peuvent accéder sans handicap dans la section suivante.

Dans le cas d'une absence de réponse ou d'une réponse fautive, le sorcier lance 1D6. Consulter le tableau de handicap dans la salle concernée pour déterminer le handicap que devra subir l'ensemble du groupe dans la section suivante. La porte scellée magiquement s'ouvre enfin !

Le Maître de Jeu devra comptabiliser le nombre de bonnes réponses car de leur nombre dépendra le niveau de la récompense à la fin de l'aventure.

NB 1 : Les énigmes sont plus ou moins faciles mais restent à la portée de tous. Il s'agit souvent de questions de logique ou de connaissance du monde de Warhammer.

NB 2 : Si le Maître de Jeu pense qu'une énigme n'est pas appropriée à son groupe de guerriers, il peut la remplacer par une énigme de son choix sans que cela ait la moindre incidence sur le reste de l'aventure.



**C** : Coffre  
**P** : Piège  
**E** : Entrée  
**S** : Sortie

Porte magique  
Porte normale

# **LA CITÉ DES ERUDITS**

## **1er niveau**

# . LA CITE DES ERUDITS.

## NIVEAU 1 DU DONJON

### 1 – Le grand escalier

*Vous plongez dans les entrailles de la cité. Chose étonnante, les murs scintillent et les guerriers n'ont pas besoin de lanterne. Aucune torche n'est allumée dans l'escalier et pourtant on y voit comme en plein jour. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que la magie est à l'origine de ce phénomène.*

MdJ : C'est le début de l'aventure des guerriers.

### 2 – Le coude

*Le couloir tourne soudainement laissant apparaître un long passage. Plus vous avancez, plus les pierres scintillent.*

MdJ : Rien à signaler

### 3 – Le couloir

*La lumière est si intense que les guerriers sont éblouis et ont du mal à apercevoir le bout de celui-ci.*

MdJ : Rien à signaler

### 4 – Le 1<sup>er</sup> hologramme

*Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.*

*Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, vous avez décidé de défier le concile des érudits ! Si votre savoir et votre culture sont dignes de notre cité, alors vous devriez passer aisément toutes les épreuves ! Sinon, votre courage et votre dextérité pourraient bien s'avérer insuffisants ! »*

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°1 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°1	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Tous les guerriers n'ont plus qu'1 en mouvement et ne peuvent pas utiliser d'armes de jet ou de sorts dans la section suivante.
2-3	Tous les guerriers n'ont plus qu'1 en mouvement dans la section suivante.
4-5	Tous les guerriers n'ont plus que 2 en mouvement dans la section suivante.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)

La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 5 – L'abîme de feu

Cette salle est plus vaste que les précédentes mais un gouffre traverse la pièce. La lave s'écoule au fond de cette faille béante et tout guerrier tombant dans celle-ci n'a aucune chance de s'en sortir vivant ! Un pont de bois en ruine enjambe l'abîme.

Au fond de la pièce, au pied d'une idole inquiétante, on aperçoit un coffre.

**MdJ :** Traversez l'abîme (sans oublier de prendre en compte les handicaps s'il y en a).

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. Il compte comme 2 cases de mouvement.

Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombre. S'il a un handicap de 1 en mouvement, il devra effectuer le test une 2<sup>ème</sup> fois au prochain tour.

TABLEAU DE L'ABIME	
D6	Résultats
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 sauf s'il a un handicap de 1 en mouvement auquel cas il devra effectuer le test une 2 <sup>ème</sup> fois au prochain tour.
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 vers quel côté il se dirige. 1 - 3 Le guerrier recule du nombre de cases de son mouvement. 4 - 6 Le guerrier avance du nombre de cases de son mouvement.

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

La pièce est gardée par 4 archers orques et 4 archers gobelins postés de l'autre côté de l'abîme.

**Coffre :** Le coffre n'est pas piégé. Lorsqu'un guerrier ouvre le coffre, il y découvre 1D6 bandage pour chaque guerrier et une carte trésor de donjon pour le guerrier l'ayant ouvert.

## 6 – Jonction en T

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques. L'extrémité du couloir située à l'ouest est fermée par une lourde porte en bois dont le verrou est totalement inviolable. En y regardant de plus près, vous remarquez que le loquet comporte une inscription représentant un rubis.

**MdJ :**

**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 PIEGE BLOC DE PIERRE	
1 à 3	Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 2D6 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.

**NB :** La lourde porte en bois pourra être ouverte avec la clé surmontée d'un rubis découverte en salle 8.

## 7 – Le 2<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°2 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°2 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°2	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Tous les guerriers ont - 2 pour toucher et -1 en endurance dans la section suivante.
2-3	Tous les guerriers ont - 2 pour toucher dans la section suivante.
4-5	Tous les guerriers ont - 1 pour toucher dans la section suivante.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)

La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 8 – Le repaire

Alors que vous entrez dans le repaire, vous découvrez ce qui semble être des ossements et un coffre. OMER THA, Chef de guerre Orque accompagné de 7 orques était en embuscade et vous attaque avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste.

**Coffre** : Le coffre n'est pas piégé. Lorsqu'un guerrier ouvre le coffre, il y découvre une énorme clé surmontée d'un rubis.



## 9 – Le 3<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°3 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°3 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°3	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Tous les guerriers ont - 2 en force et -1 en chance dans la section suivante.
2-3	Tous les guerriers ont - 2 en force dans la section suivante.
4-5	Tous les guerriers ont - 1 en force dans la section suivante.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 10 – L'arène de combat

De puissants et rauques rugissements semblent sortir du fond d'une fosse. A l'autre bout de la pièce, une lourde et massive herse obstrue la sortie, aucun test n'en vient à bout. En y regardant de plus près, les guerriers aperçoivent un coffre et un levier au fond de la fosse, au milieu de 2 trolls de pierre et le Héros du chaos T. PABO. La fosse est protégée par un grand halo bleuté empêchant toute attaque à distance (y compris sort). Pas de doute, les héros vont devoir entrer dans l'arène pour exterminer tous les monstres et actionner le levier.

Pour sortir de la fosse après avoir détruit les monstres, les guerriers doivent effectuer un test de force pour se hisser à la force des bras et un test de chance pour savoir s'ils ne sont pas blessés par les pics (ne pas oublier les handicaps s'il y en a). Les tests de force et de chance s'effectueront suivant le tableau ci-dessous en prenant en compte la force et la chance de base et les handicaps s'il y en a.

Test de force		Test de chance	
1D6 + force	Résultat	1D6 + chance	Résultat
5 et moins	Le héros chute lourdement et passera 3 tours pour récupérer	5 et moins	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
6	Le héros chute lourdement et passera 2 tours pour récupérer	6	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
7	Le héros chute lourdement et passera son tour pour récupérer	7	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
8 et plus	Le héros escalade la fosse	8 et plus	Le héros ne subit aucun dommage

2 trolls de pierre et 1 héros du chaos T. PABO apparaissent.

Coffre : une carte trésor de donjon et 1D3 bandages.



## 11 – Le coude

Le couloir tourne brusquement à droite laissant apparaître un long passage. Les pierres scintillent toujours autant. Les guerriers ont du mal à réaliser qu'ils sont 6 pieds sous terres.

MdJ : Rien à signaler

## 12 – Le couloir pestilentiel

La lumière est toujours aussi intense et les guerriers sont éblouis. Au milieu de ce long couloir est gravé un symbole. Une odeur de mort se dégage mais aucune créature maléfique n'apparaît.

MdJ : Rien à signaler

## 13 – Le 4<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°4 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°4 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°4	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	La section suivante sera plongée dans une obscurité totale et vous ne pourrez même pas utiliser votre lanterne ou un quelconque accessoire pour vous éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont - 2 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -2 pour toucher et n'auront qu'1 en mouvement car ils avancent à tâtons.
2-3	La section suivante sera plongée dans une obscurité totale mais ils pourront utiliser leur lanterne ou un quelconque accessoire pour s'éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont - 1 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -1 pour toucher et n'auront que 2 en mouvement car ils avancent très doucement.
4-5	La section suivante sera plongée dans la pénombre et ils pourront utiliser leur lanterne ou un quelconque accessoire pour s'éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont -1 pour toucher.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !



## 14 – La salle d’argile

Les dalles de cette salle semblent être en argile. Au fond de la pièce est disposé un vieux coffre en bois.

2 chefs de guerre orques et 6 gobelins fanatiques attaquent. Si la pièce est plongée dans l’obscurité ou dans la pénombre (voir handicap ci-dessus), les monstres sont embusqués et attaquent en premier. Dès que tous les monstres sont tués, les pierres se remettent à scintiller et la lumière revient.

**Piège fléchette empoisonnée** : Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d’armure mais pas de l’endurance. Une fois les dommages de la flèche déterminés, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s’est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l’aventure, ou jusqu’à ce qu’il boive une potion de soin. Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

**Coffre** : Le coffre n’est pas piégé. Il est rempli de 1D3 bandages et d’une carte de trésors de donjon pour celui qui ouvre le coffre.

## 15 – Le coude

Le couloir tourne brusquement à droite. Les pierres scintillent encore et les guerriers y voient comme en plein jour.

MdJ : Rien à signaler



## 16 – Le 5<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l’hologramme d’un sorcier jaillit de l’œil et commence à parler. « Nobles guerriers, à vous de résoudre l’énigme N°5 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l’énigme N°5 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l’énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s’ouvre (n’oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d’une absence de réponse ou de réponse fausse, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°5	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Le chef des guerriers (dé de pouvoir) sera la cible prioritaire des monstres dans la prochaine section et aucun guerrier ne pourra utiliser de points de chance dans celle-ci.
2-3	Les guerriers ne pourront pas utiliser de points de chance dans la prochaine section et auront -1 pour toucher.
4-5	Les guerriers ne pourront pas utiliser de points de chance dans la prochaine section.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n’ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l’énigme est quand même décomptée comme étant fausse !)

La porte magique peut alors s’ouvrir !



## 17 – Salle de la crypte

Vous êtes dans la salle de la crypte, un redoutable champion minotaure accompagné de 2 ogres et 4 momies garde le sarcophage. Au fond de la salle derrière le sarcophage, les guerriers aperçoivent 2 coffres.

**Coffre du nord :** 1 carte trésor de donjon pour chaque guerrier + 500 PO.

**Coffre du sud :** Ce coffre est piégé au gaz et ne contient rien. Un nuage de gaz est expulsé de ce piège. Le guerrier qui aura déclenché le piège sera au centre de ce nuage, et n'importe qui dans les cases adjacentes ou dans les cases à côté en subira les effets. Les guerriers peuvent éviter le piège en faisant un test d'initiative. Les guerriers adjacents obtiennent -1 ou -2 au jet du test. Si n'importe quel guerrier est touché par le nuage de gaz. Lancez 1D12 :

1D12	Résultat
1-6	<b>Poison léger.</b> Le guerrier subit 1D6 blessures sans modificateurs et peut ne pas se déplacer pour les prochains 1D3 tours.
7-8	<b>Nausée.</b> Le guerrier souffre de longs accès de vomissements et de vertiges. Pour le reste de l'aventure il est à moitié de son mouvement, -2 en force et -2 pour toucher.
9-10	<b>Folie.</b> Le guerrier devient fou et attaque les autres guerriers. L'effet dure 1D3 tours.
11	<b>Poison Fort.</b> Le guerrier subit 8D6 blessures.
12	<b>Poison Mortel.</b> Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir.

**Sarcophage :** Pour ouvrir le sarcophage, les guerriers doivent effectuer un test de force pour soulever le couvercle (ne pas oublier les handicaps s'il y en a). Le test de force s'effectuera suivant le tableau ci-dessous en prenant en compte la force de base et les handicaps s'il y en a.

Test de force	
1D6 + force	Résultat
5 et moins	Le couvercle est trop lourd et retombe lourdement. Le guerrier n'a pas le temps de retirer sa main. Une des phalanges est meurtrie, il perd 1 point de capacité de combat et 1 point de capacité de tir jusqu'à la fin de l'aventure.
6	Le couvercle est trop lourd et retombe lourdement. Un morceau du couvercle se détache et blesse le guerrier. Il perd 1D6 PV
7	Le couvercle est trop lourd et retombe lourdement sans blesser le guerrier.
8 et plus	Le sarcophage s'ouvre et le guerrier trouve 1D6 potions de soin et 1 objet magique.

## 18 – Le coude

Le couloir tourne brusquement à droite. Les pierres scintillent encore et les guerriers y voient comme en plein jour.

MdJ : Rien à signaler



## 19 – Le 6<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où la lumière est intense. Un grand œil est gravé sur le sol et une porte scellée magiquement ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°6 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°6 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°6	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Les guerriers ont -2 en force et -1 pour toucher lors de la prochaine section.
2-3	Les guerriers ont -2 en force lors de la prochaine section.
4-5	Les guerriers ont -1 en force lors de la prochaine section.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)

La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 20 – Le coude

Le couloir tourne cette fois-ci à gauche. Une odeur putride en provenance de la section suivante emplit le couloir.

**Piège trappe** : Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitacion*.

## 21 – La fontaine de lumière

Une lumière éblouissante émane de la fontaine. Derrière celle-ci, 8 araignées géantes sont tapies et protègent une mère des araignées. 2 coffres rutilants narguent les guerriers. Il est évident qu'il va falloir engager un rude combat avant même d'espérer en ouvrir un.



**Coffre du nord** : Ce coffre n'est pas piégé. Il contient 1 carte trésor de donjon pour chaque guerrier + 100 PO.

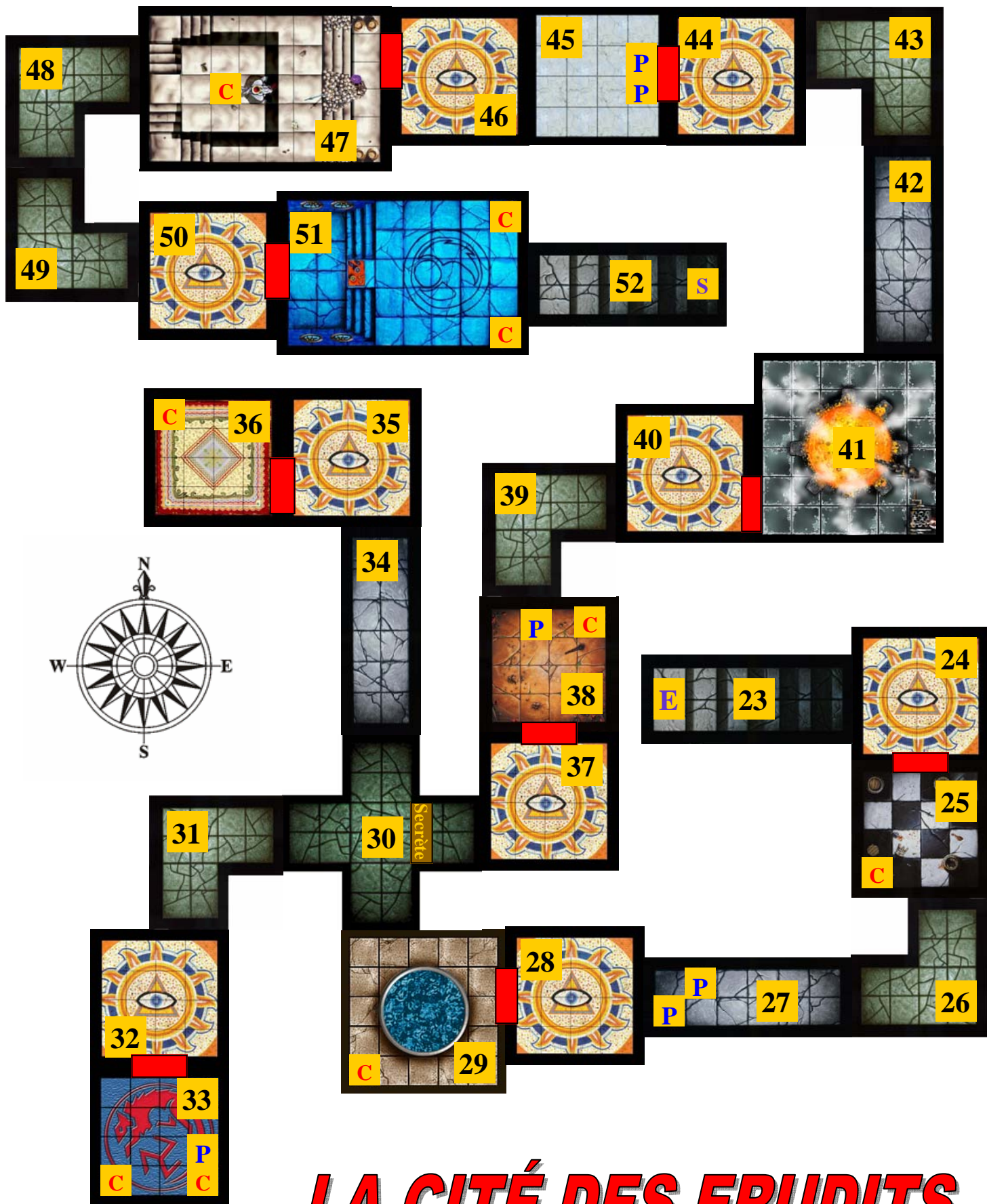
**Coffre du sud** : Ce coffre n'est pas piégé. Il contient 1 carte objet magique.

**Fontaine de lumière** : Lorsqu'un guerrier se baigne dans cette fontaine, il reconstitue ses points de vie, de chance, de pouvoirs et de foi à leur niveau d'origine (sauf points de capacité de combat et de tir perdus en ouvrant le sarcophage).

## 22 – Le grand escalier

Vous plongez de nouveau dans les entrailles de la cité. Chose étonnante, les murs ne scintillent presque plus et les guerriers doivent allumer leur lanterne. Les guerriers descendent au niveau inférieur.





# ***LA CITÉ DES ERUDITS***

## ***2ème niveau***

# . LA CITE DES ERUDITS.

## NIVEAU 2 DU DONJON

### 23 – Le grand escalier

L'escalier ne cesse de descendre et l'obscurité est désormais presque totale. La lumière de votre lanterne danse sur les murs de pierre où le salpêtre commence à poindre.

### 24 – Le 7<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°7 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°7 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°7	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Les armures des guerriers se ramollissent jusqu'à devenir élastiques et inefficaces. Les guerriers ne bénéficient plus que de leur endurance de corps et -1 en capacité de combat dans la prochaine section.
2-3	Les armures des guerriers se ramollissent jusqu'à devenir élastiques et inefficaces. Les guerriers ne bénéficient plus que de leur endurance de corps et -1 en capacité de combat dans la prochaine section mais en revanche, ils obtiennent +1 en mouvement du fait du gain de poids.
4-5	Les armures des guerriers se ramollissent jusqu'à devenir élastiques et inefficaces. Les guerriers ne bénéficient plus que de leur endurance de corps dans la prochaine section.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

### 25 – Salle des gardes

La salle est plongée dans une pénombre profonde. Dès que la porte s'est ouverte, vous avez entraperçu au fond de la salle un vieux coffre recouvert de mousse et fermé par un gros cadenas. Entre le coffre et vous se dressent 6 squelettes et un chef squelette, 2 banshees et 2 zombies. Un combat sans merci doit s'engager.

**Coffre :** Il n'est pas piégé mais le gros cadenas ne peut être ouvert qu'à l'aide d'un rossignol ou d'un pied de biche. Si l'un des guerriers possède l'un ou l'autre des 2 objets, appliquer les règles du rossignol ou du pied de biche pour savoir si le cadenas cède. Si personne ne possède de rossignol ou de pied de biche, le coffre ne peut être ouvert. Il contient 1D3 bandages par guerrier.

## 26 – Le coude

*Le couloir tourne brusquement à droite.*

MdJ : Rien à signaler

## 27– Le couloir

*Le sol semble recouvert de mousse et les guerriers ont l'impression de marcher sur des œufs. Des flaques d'eau croupie jonchent le sol.*

**Pièges Boule de feu :** Une boule de feu magique se forme dans la case où se trouve le héros qui a déclenché le piège. Placez une explosion en carton sur cette case: tous les personnages en partie recouverts par l'explosion subissent 2D6 de dommages. Lors des 3 prochains tours, le MJ pourra déplacer l'explosion de 8 cases et relancer les dés de dommages. Au bout de 3 tours, la boule de feu s'éteint.

## 28 – Le 8<sup>ème</sup> hologramme

*Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.*

*Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°8 de votre épreuve ! »*

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°8 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°8	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Les guerriers se sentent affaiblis. Ils ont -2 en endurance et -1 en force dans la prochaine section.
2-3	Les guerriers se sentent affaiblis. Ils ont -1 en endurance et -1 en force dans la prochaine section.
4-5	Les guerriers se sentent affaiblis. Ils ont -1 en endurance dans la prochaine section.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 29 – Salle du chaudron fumant

*La salle est éclairée par un immense feu de bois qui permet à un énorme chaudron d'être en ébullition. Dès que la porte s'est ouverte, vous avez entraperçu un vieux coffre derrière le chaudron. Entre le coffre et vous se dressent 3 ogres qui préparent leur pitance.*

**Coffre :** Il n'est pas piégé et contient des herbes curatives, 1D6 rations et une carte trésor de donjon.



### 30– L'intersection ou jonction en T

MdJ : Tant que les guerriers n'ont pas découvert et ouvert le passage secret, le MdJ mettra une section jonction en T sur le plateau de jeu.

*Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques. Sur la gauche, les guerriers n'ont aucune visibilité car le couloir retourne à nouveau. Tout droit, la jonction se prolonge par un long couloir où une très faible lueur apparaît au fond de celui-ci.*

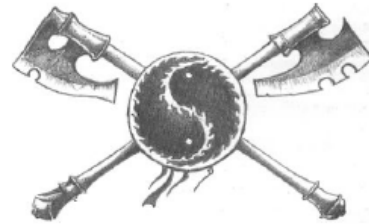
**Passage secret :** Lorsque les guerriers cherchent une porte secrète, ils peuvent découvrir ce passage mais celui-ci refuse de s'ouvrir. En y regardant de près, les guerriers découvrent 2 trous dans les interstices du mur. Cela ressemble à 2 serrures secrètes.

Les guerriers doivent mettre dans les 2 serrures les clés découvertes dans les coffres des sections 33 et 36. Les 2 serrures ne peuvent pas être ouvertes par autre chose que ses 2 clés (crochetage, ...). Lorsque le passage a été ouvert, le MdJ remplacera la jonction en T par une intersection.

### 31 – Le coude

*Le couloir tourne brusquement à gauche.*

MdJ : Rien à signaler



### 32 – Le 9<sup>ème</sup> hologramme

*Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.*

*Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°9 de votre épreuve ! »*

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°9 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fausse, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°9	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Les guerriers ont la phobie des rats. Si les guerriers rencontrent : - Des rats géants - appliquer une peur de 9 - Des rats ogres - appliquer une terreur de 9 - Des rats golem - appliquer une terreur de 12
2-3	Les guerriers ont la phobie des rats. Si les guerriers rencontrent : - Des rats géants - appliquer une peur de 8 - Des rats ogres - appliquer une terreur de 8 - Des rats golem - appliquer une terreur de 10
4-5	Les guerriers ont la phobie des rats. Si les guerriers rencontrent : - Des rats géants - appliquer une peur de 7 - Des rats ogres - appliquer une terreur de 7 - Des rats golem - appliquer une terreur de 9
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir et les caractéristiques de peur et terreur des monstres s'appliqueront normalement. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fausse !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !



**Rappel des règles pour la peur**

Chaque monstre qui provoque la peur possède un Indice de Peur, indiqué par un chiffre. Lorsqu'un Événement génère des monstres provoquant la peur, lancez immédiatement 1 D6 + (le niveau du guerrier) pour chaque guerrier qui veut affronter un monstre provoquant la peur. Cela s'appelle le test de peur 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.

**Rappel des règles pour la terreur**

Certains monstres provoquent la Terreur. Cela fonctionne comme la Peur, mais en pire.

Chaque monstre qui provoque la Terreur possède une Valeur de Terreur, indiquée par l'indice n situé à côté de la caractéristique Terreur. Lorsqu'un événement génère un monstre qui provoque la Terreur, lancez 1D6 + (le niveau de votre guerrier) par guerrier, dès que le monstre est placé sur le plateau. C'est le Test de Terreur du guerrier. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier n'est pas effrayé pendant la durée du combat et peut combattre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Terreur du monstre, le guerrier est terrifié et subit un malus de -2 à ses jets pour toucher. Si un sorcier rate son test, tous les sorts qu'il tente de jeter contre ce monstre voient les points de pouvoir nécessaires pour être lancés augmenter de +2.

### 33 – Le repaire des Skavens

*Une odeur fétide de rats morts et d'ossements tombés en poussière assaille les guerriers alors que leur faible lumière n'illumine qu'à peine cette pièce humide. Au fond de la salle, 2 coffres attendent les guerriers.*

1 rat ogre, 1 rat golem et 4 rats géants attaquent les guerriers.

**Coffre à l'ouest :** Coffre non pas piégé contenant 1 carte trésor de donjon pour chaque guerrier + 100 PO.

**Coffre à l'est :** Coffre non pas piégé contenant 1 carte objet magique et une clé de pierre.

**Piège trappe :** Devant le coffre, une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 2D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitacion*.

### 34 – Le couloir

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

MdJ : Rien à signaler

### 35 – Le 10<sup>ème</sup> hologramme

*Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.*

*Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.*  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°10 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°10 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

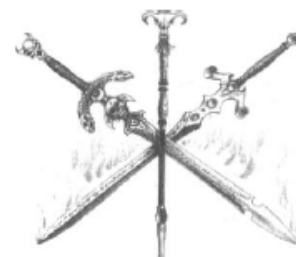
Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Énigme N°10	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Tous les guerriers ont - 2 pour toucher et -1 en endurance dans la section suivante.
2-3	Tous les guerriers ont - 2 pour toucher dans la section suivante.
4-5	Tous les guerriers ont - 1 pour toucher dans la section suivante.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

### 36 – La salle d'études

Cette salle est la salle de repos d'êtres maléfiques. La tête en appui sur un coffre, *un héros du chaos est endormi*. *Une gargouille et 6 guerriers du chaos* sont là pour protéger son sommeil.

**Coffre** : Coffre non pas piégé contenant 300 PO et *une clé de pierre*.

### 37 – Le 11<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°11 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°11 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°11	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	La section suivante sera plongée dans une obscurité totale et vous ne pourrez même pas utiliser votre lanterne ou un quelconque accessoire pour vous éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont - 2 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -2 pour toucher et n'auront qu'1 en mouvement car ils avancent à tâtons.
2-3	La section suivante sera plongée dans une obscurité totale mais ils pourront utiliser leur lanterne ou un quelconque accessoire pour s'éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont - 1 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -1 pour toucher et n'auront que 2 en mouvement car ils avancent très doucement.
4-5	La section suivante sera plongée dans la pénombre et ils pourront utiliser leur lanterne ou un quelconque accessoire pour s'éclairer (heaume de vision,...). Tous les guerriers ont -1 pour toucher.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

### 38 – La salle de torture

Devant les guerriers apparaît une salle remplie d'instruments de torture. A n'en pas douter, de nombreuses vies ont été prises dans cette pièce. 6 monstres sont en embuscade et barrent le passage.

*2 momies et 4 zombies* se jettent sur les guerriers.

**Coffre** : Coffre non pas piégé contenant 100 PO par guerrier et 1D6 rations par guerrier.

**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.

### 39 – Le coude

*Le couloir tourne soudainement, ses murs de pierres froides bifurquant dans l'obscurité.*

MdJ : Rien à signaler

### 40 – Le 12<sup>ème</sup> hologramme

*Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.*

*Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.*

*« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°12 de votre épreuve ! »*

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°12 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°12	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Une chaleur extrême règne dans la section suivante. Tous les guerriers doivent enlever leurs armures et souffrent de cette chaleur. Ils doivent retirer leur endurance d'armure de leur endurance, ont - 1 en force, ont également -2 pour toucher et ont -1 en mouvement.
2-3	Une chaleur extrême règne dans la section suivante. Tous les guerriers doivent enlever leurs armures et souffrent de cette chaleur. Ils doivent retirer leur endurance d'armure de leur endurance, et ont - 1 en force.
4-5	Une chaleur extrême règne dans la section suivante. Tous les guerriers doivent enlever leurs armures et souffrent de cette chaleur. Ils doivent retirer leur endurance d'armure de leur endurance.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

### 41 – Le chaudron brûlant

*Une chaleur extrême émane de cette pièce alors que vous percevez le bouillonnement de l'eau dans un chaudron.*

Le chaudron est gardé par **12 hommes-bêtes**, commandé par **un héros homme-bête**.

**Treuil** : Si les guerriers ont la bonne idée de tourner la roue du treuil, un seau contenant **1 anneau de pouvoir** (objet magique) par guerrier remonte.

### 42 – Le couloir

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

MdJ : Rien à signaler

### 43 – Le coude

Cette salle est particulièrement humide et les toiles d'araignées se font de plus en plus épaisses. Elles s'embrasent au contact de vos torches et disparaissent instantanément. Vous entendez des crissements sur le sol mais ne distinguez toujours rien.

MdJ : Rien à signaler

### 44 – Le 13<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°13 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°13 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°13	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	La section suivante est tellement lumineuse que tous les guerriers sont éblouis. Tous les guerriers ont - 2 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -2 pour toucher et n'auront qu'1 en mouvement car ils avancent à tâtons.
2-3	La section suivante est tellement lumineuse que tous les guerriers sont éblouis. Tous les guerriers ont - 1 en endurance car ils ne peuvent pas anticiper les attaques de monstres. Ils ont également -1 pour toucher et n'auront que 2 en mouvement car ils avancent très doucement.
4-5	La section suivante est tellement lumineuse que tous les guerriers sont éblouis. Tous les guerriers ont -1 pour toucher.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

### 45 – La salle de marbre

Le sol de cette salle est couvert de dalles de marbre, d'une grande délicatesse pour un donjon. Une lumière intense se reflète sur les murs blancs de cette salle. Lorsque les guerriers ouvrent la porte, ils sont agréablement surpris de ne voir aucun monstre dans cette salle.

**Piège alarme :** Lorsqu'un des guerriers marche sur une des 2 dalles à l'entrée de la salle, un bruit perçant retentit. Le MdJ devra immédiatement placer **2 minotaures**, **un champion minotaure** et **un héros minotaure** n'importe où dans la ligne de vue des guerriers. Ils se précipitent et attaquent en premier (appliquer l'embuscade). De plus, le guerrier qui a déclenché l'alarme sera leur première cible.



## 46 – Le 14<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler.  
« Nobles guerriers, à vous de résoudre l'énigme N°14 de votre épreuve ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix l'énigme N°14 puis remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Si la réponse est exacte, la porte magique s'ouvre (n'oubliez pas de comptabiliser la réponse).

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fautive, faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des handicaps suivant :

Tableau des handicaps – Enigme N°14	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1	Le visage et le corps des guerriers commencent à se transformer. Au fil des minutes, les guerriers ont leur aspect physique totalement modifié. Ils sont dorénavant minces et élancés, ressemblant en tout point à des guerriers hauts elfes. Leurs caractéristiques n'ont pas changé hormis qu'ils n'ont qu'une endurance de corps de 3 et -2 en force pour la prochaine section.
2-3	Le visage et le corps des guerriers commencent à se transformer. Au fil des minutes, les guerriers ont leur aspect physique totalement modifié. Ils sont dorénavant minces et élancés, ressemblant en tout point à des guerriers hauts elfes. Leurs caractéristiques n'ont pas changé hormis qu'ils n'ont qu'une endurance de corps de 3 et -1 en force pour la prochaine section.
4-5	Le visage et le corps des guerriers commencent à se transformer. Au fil des minutes, les guerriers ont leur aspect physique totalement modifié. Ils sont dorénavant minces et élancés, ressemblant en tout point à des guerriers hauts elfes. Leurs caractéristiques n'ont pas changé hormis qu'ils n'ont qu'une endurance de corps de 3 pour la prochaine section.
6	La chance est avec eux et compense leur manque de savoir. Les guerriers n'ont pas de handicap pour la section suivante (mais la réponse à l'énigme est quand même décomptée comme étant fautive !)



La porte magique peut alors s'ouvrir !

## 47 – L'autel des crânes

Cette pièce semble être un genre d'autel. Des crânes sont empilés sur les marches comme des offrandes morbides offertes à une idole assoiffée de sang. A côté de l'autel est posé un coffre diapré de multiples dorures. La salle est occupée par 5 gardes noirs de Naggaroth, 5 furies elfes noires, commandés par Ulla Arrache –Coeur Reine Valkyrie.

Nota : Si les guerriers ont un handicap, les elfes noirs prendront les guerriers pour des hauts elfes et utiliseront la règle spéciale haine des hauts elfes.

**Coffre** : Ce coffre est piégé. Quand il est déclenché par un guerrier, il affecte de 2D6 blessures tous les guerriers présents dans la pièce, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol. Le coffre contient 3D6 rations et 1 carte objet magique.

## 48 – Le coude

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une bifurcation vers la gauche.

MdJ : Rien à signaler

## 49 – Le coude

Le couloir aux murs de pierres brutes s'enfonce encore plus profondément dans les froides ténèbres, bifurquant une nouvelle fois vers la gauche.

MdJ : Rien à signaler

## 50 – Le 15<sup>ème</sup> hologramme

Les guerriers entre dans une petite salle où seule la lueur de votre lanterne permet de distinguer un grand œil gravé sur le sol et une porte scellée magiquement qui ferme le passage.

Lorsque tous les guerriers sont entrés, l'hologramme d'un sorcier jaillit de l'œil et commence à parler. « Nobles guerriers, suis agréablement surpris de constater que vous avez réussi à surmonter toutes les épreuves jusque là ! Vous êtes le 1<sup>er</sup> groupe d'aventuriers à y parvenir ! Pour récompenser votre courage, je vais modifier les règles pour l'ultime défi ! Si vous répondez correctement à l'énigme N°15, je vous octroierai un bonus avant d'affronter notre champion mais si votre réponse est fausse, vous n'obtiendrez pas de bonus mais vous ne subirez pas de handicap ! »

MdJ : Lorsque tous les guerriers sont entrés dans la pièce, lisez à haute voix les nouvelles règles puis l'énigme N°15. Remettez au chef du groupe (lanceur du dé de pouvoir) le parchemin de l'énigme.

Déclenchez le chronomètre.

Lorsque le temps imparti est écoulé, demandez la réponse au chef du groupe.

Dans le cas d'une absence de réponse ou de réponse fausse, la porte magique s'ouvre et les guerriers n'ont ni bonus ni handicap pour la section suivante (la réponse est quand même comptabilisée comme fausse pour déterminer ultérieurement les récompenses).

Si la réponse est exacte (n'oubliez pas de comptabiliser la bonne réponse), faites lancer 1D6 au chef de groupe sur le tableau des bonus suivants :

Tableau des bonus – Enigme N°15	
Lancez 1D6	
D6	Résultats
1-2-3	Les guerriers ne disposent d'aucun bonus pour la prochaine section.
4-5	Les guerriers peuvent augmenter de +1 une de leurs caractéristiques pour la prochaine section.
6	Les guerriers peuvent augmenter de +1, 2 de leurs caractéristiques pour la prochaine section (mais pas la même).

La porte magique peut alors s'ouvrir !



## 51 – Le temple d’Hifazira

Cette pièce semble être une sorte d’ancien temple voué à Tzeentch car un symbole du dieu est dessiné sur le sol du plus haut niveau. 2 coffres sont situés au fond de la salle, entourés d’une lumière blanche éblouissante. Au milieu du symbole se tient *Hifazira le liche* qui vous regarde en arborant un sourire narquois. 2 rois des tombes, 4 momies, 6 spectres et 8 revenants entourent le nécromancien.

**Coffre du nord :** Ce coffre n’est pas piégé. Le coffre contient 3D6 x 100 PO et 1 carte objet magique par guerrier.

**Coffre du sud :** Ce coffre n’est pas piégé. Le coffre contient 3D6 x 50 PO et 1 carte objet magique par guerrier.

Dès que tous les monstres ont été tués, un grand sorcier entre par la porte conduisant à la sortie et félicite les guerriers de leur exploit. « Vous êtes dignes d’être citoyens d’honneur de notre cité ! Jusque là, aucun aventurier n’avait eu la sagesse et la culture indispensables pour surmonter cette épreuve ! Au nom de ma cité, je suis fier de vous offrir les clés de la ville et de vous donner une récompense ! Par ailleurs, puisque Esterel a eu la grandeur d’âme de vous inciter à défier notre cité, vous pourrez lui signifier que le concile lui offre une 2<sup>ème</sup> chance de tenter notre épreuve et de laver ainsi son honneur ! »

MdJ : Comptabilisez le nombre de bonnes réponses fournies par les guerriers aux 15 énigmes et reportez-vous au tableau ci-dessous pour déterminer la récompense obtenue par chaque guerrier :

Tableau des récompenses	
Réponses exactes	Résultats
1-8	Les guerriers ont un niveau de culture tellement bas que le concile ne peut que les encourager à poursuivre dans leur quête du savoir. Pour l’instant, ils ne méritent aucune récompense.
9-12	La culture des guerriers est à peine convenable. Le concile leur alloue un trésor d’objectifs à chacun en terme d’encouragement.
13	Les guerriers possèdent une culture certaine. Le concile leur alloue un trésor d’objectifs à chacun et une prime de 2500 PO.
14	Les guerriers sont tout proches de la culture parfaite. Le concile leur alloue un trésor d’objectifs à chacun, une prime de 3500 PO et la possibilité de choisir dès maintenant une de leurs compétences ou objets,... qu’ils ne peuvent acquérir normalement que lors des entraînements.
15	La perfection ! Les guerriers sont des puits de culture et de sagesse. Le concile leur alloue un trésor d’objectifs à chacun, une prime de 5000 PO et la possibilité de choisir dès maintenant deux de leurs compétences ou objets,... qu’ils ne peuvent acquérir normalement que lors des entraînements.



## 52 – Le grand escalier

Les guerriers montent les marches du grand escalier avant d’entrevoir la lumière du jour. Ils peuvent enfin quitter la cité des érudits et entreprendre un voyage en direction d’une ville ou d’un village.

# Hifazira

## LICHE

Points de vie :	50
Mouvement :	4
Combat :	7
Tir :	Auto
Force :	5
Endurance :	4
Initiative :	6
Attaques :	5
Or :	4500
Armure :	-
Dommages :	4D6

Hifazira	
PV :	50
PV restants	



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

### Règles spéciales:

*Peur (10)*

*Magie Nécromantique (3)*

*2 Objets Magiques : Cape des ténèbres et collier de vengeance*

*Arme magique : Lame des damnés.*

*Régénération : 2D6*

### MAGIE NECROMANTIQUE 3

Au début de chaque phase des monstres, Hifazira peut lancer jusqu'à 3 des sorts suivants. Lancez 3D6 pour déterminer quels sorts il peut lancer :

1	<i>Vent de mort.</i> Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivantes.
2	<i>Mangeur d'Ames.</i> Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	<i>Frisson Fatal.</i> Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le Nécromancien est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	<i>Invocation de Squelettes:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	<i>Invocation de Goules:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	<i>Invocation de Momies:</i> Le Nécromancien invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

### PEUR (10)

Chaque guerrier voulant affronter Hifazira devra effectuer un test de peur du guerrier en lançant 1D6 + le niveau du guerrier.

Si le résultat est supérieur à 10, le guerrier n'est pas effrayé et continu à se battre normalement.

Si le résultat est inférieur ou égal à 10, 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.



## OBJETS MAGIQUES

Inutilisable par les guerriers. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus.

Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

**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.

## 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).

## REGENERATION 2

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Hifazira qui a cette aptitude, possède une Valeur de Régénération de 2 qui est le nombre de D6 Points de Vie qu'il récupère à la fin de chaque tour soit 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins ; et ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.



# Ulla Arrache-Coeur

## Reine Valkyrie

De nombreuses femmes nordiques abandonnent leur traditionnel niveau dans la société nordique et rejoignent les Valkyries - femmes guerrières qui consacrent leur vie au service de Khans. Ce sont des combattantes agiles et rapides.

Points de vie :	35
Mouvement :	5
Combat :	6
Tir :	1
Force :	1+
Endurance :	4 (7)
Initiative :	9
Attaques :	5 (4+1)
Or :	1350
Armure :	3 (2+1)
Dommages :	3D6



Ulla	
PV :	35
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

### Règles spéciales :

**Armure Magique; Arme Magique; Objet Magique; Esquive 5+ ; Résistance magique (cotte de maille noire) 5+.**

#### Cotte de maille Noire

Le porteur de cette armure reçoit +1 en Endurance, et une Résistance magique 5+.

#### Dague de Frappe

Cette dague n'oublie jamais de donner à son porteur une attaque supplémentaire qu'il fait après toutes ses attaques normales, et infligeant à ceux qu'elle touche 1D4 blessures sans modificateur.

#### Ceinture d'Armageddon

Au début de chaque Phase des Monstres lancez 1D6.

De 1 à 4, la ceinture ne fait rien ce tour.

De 5 à 6, un éclair rouge s'enflamme hors de la ceinture et frappe tous les Guerriers dans sa ligne de vue, infligeant 1D6+2 blessures, sans modificateur.

#### RESISTANCE MAGIQUE 5+

La cotte de maille noire donne à la reine des valkyries une résistance magique de 5+

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

# Liste des énigmes

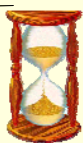


Temps alloué  
30 secondes

## Énigme N°1 Salle 4

*Vous entrez dans un donjon où règne une obscurité totale. Vous tenez à la main votre vieux briquet à silex. Vous entrez maintenant dans une cuisine remplie de toile d'araignées, où se trouve une bougie posée sur une étagère, une lampe à pétrole posée sur une table et une vieille cuisinière à bois dans l'angle droit.*

*Qu'allumez-vous en premier ?*



Temps alloué  
30 secondes

## Énigme N°2 Salle 7

*Lors de votre dernière aventure, vous avez été blessé par un terrible squig. Un chamane vous a prescrit de boire 5 potions de soin à base de pattes d'araignée et de poudre de corne de minotaure à raison d'une toutes les demi-heures.*

*Pendant combien de temps en avez-vous pris ?*



Temps alloué  
3 minutes

## Énigme N°3 Salle 9

*Vous qui êtes un voyageur invétéré ! Pouvez-vous me dire comment s'appelle le royaume des elfes noirs ?*

*Karak-azgal ou Naggarth ou Itza  
ou Altdorf ou Nehekhara*

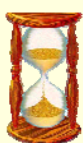


Temps alloué  
30 secondes

### Énigme N°4 Salle 13

*Un berger Bretonnien des alpages des montagnes grises possède 16 brebis. Elles sont toutes égorgées par un dragon-ogre sauf 10.*

*Combien lui en reste-t-il ?*



Temps alloué  
1 minute

### Énigme N°5 Salle 16

*Vous pénétrez dans un immense couloir et au milieu de celui-ci, vous êtes à deux doigt de tomber dans un trou. Quelle quantité de terre est contenue dans ce trou sachant qu'il fait 1m de profondeur, 1m de large et 50 cm de long ?*



Temps alloué  
1 minute

### Énigme N°6 Salle 19

*Quelle était la plus grande île du monde de Warhammer avant la découverte d'Ulthuan ?*



Temps alloué  
3 minutes

### Énigme N°7 Salle 24

*Vous arrivez au bord d'une rivière. Vous devez faire passer sur l'autre rive un ogre du chaos, une mule et un chou. Or vous ne disposez que d'un petit radeau qui ne permet de transporter avec vous que le chou ou l'ogre ou la mule.*

*Comment organiser le transport pour ne pas laisser à aucun moment la mule seule avec le chou (miam-miam) ou l'ogre seul avec la mule (crunch-crunch) ?*



Temps alloué  
1 minute

### Énigme N°8 Salle 28

*Un homme regarde un portrait. Quelqu'un lui demande : « Qui regardez-vous ? » Il répond : « Je n'ai point de frère ni de sœur, mais le père de cet homme est le fils de mon père. »*

*De qui regarde-t-il le portrait ?*



Temps alloué  
1 minute

### Énigme N°9 Salle 32

*Quel est le célèbre héros de l'Empire dont le symbole est la comète à deux queues et le marteau de guerre ?*



Temps alloué  
3 minutes

### Énigme N°10 Salle 35

*Un grand sage était enfermé dans une tour depuis des lustres. Le premier Ministre de la contrée décida de le faire tuer mais le Roi, dans sa grande clémence, décida de lui accorder une chance. Le Roi le convoqua et lui dit à peu près ceci : « Tu dormiras cette nuit dans ton cachot, et demain matin, tu devras me proposer ta façon de mourir ! »*

*La nuit se passa, et le lendemain matin, le grand sage s'approcha du Roi en lui disant : « Noble Roi, je voudrais mourir... »*

*Quelle mort a-t-il proposée au Roi pour échapper à une mort atroce ?*



Temps alloué  
3 minutes

### Énigme N°11 Salle 37

*Un berger de Kislev dit à un berger d'Erengrad :*

- *« Si tu me donnes un de tes moutons, j'aurais alors deux fois plus de moutons que toi ».*
- *« Si tu me donnes un de tes moutons, répond le berger d'Erengrad, alors nous en aurons le même nombre. »*

*Combien ont-ils de moutons chacun ?*



Temps alloué  
3 minutes

## Énigme N°12 Salle 40

*Un honorable bédouin du désert des Terres des Morts avait légué à ses 3 fils 17 chameaux.  
L'aîné devait en recevoir la moitié, le cadet un tiers, et le benjamin un neuvième.  
Comment les 3 fils firent-ils pour respecter à la lettre les volontés de leur père (sans couper de chameau) ?*



Temps alloué  
1 minute

## Énigme N°13 Salle 44

*Sur la porte d'une salle du donjon, vous découvrez cet écriteau :*

éGé<sub>100</sub>

*Les guerriers peuvent-ils tranquillement rentrer dans la salle et pourquoi ?*



Temps alloué  
3 minutes

## Énigme N°14 Salle 46

*Si tu trouves le passage, alors je t'apparais. Tu pourras me garder ou bien me partager. Mais si tu me partages, alors je disparaiss.*

*Qui suis-je ?*



Temps alloué  
**2 minutes**

## Énigme N°15 Salle 50

*Pour échapper à un oiseau, l'escargot Eland se jette dans un puits profond de 20 mètres. Par chance, notre escargot tombe sans se blesser sur un tapis de mousse au fond du puits asséché. Désormais, il doit remonter. Chaque jour Eland progresse de 3 mètres dans son ascension. Mais chaque nuit, il glisse sur sa propre bave et recule de 2 mètres.*

*Combien de temps lui faudra-t-il pour sortir du puits ?*

# Réponses aux énigmes

**Enigme N°1 :** Le briquet à silex, bien sûr !

**Enigme N°2 :** Pendant 2h (la 1<sup>ère</sup> maintenant, la 2<sup>ème</sup> dans une ½ heure, la 3<sup>ème</sup> dans 1h, la 4<sup>ème</sup> dans 1h ½ et la 5<sup>ème</sup> et dernière dans 2h).

**Enigme N°3 :** Naggaroth est bien sûr la Terre des Elfes Noirs.

**Enigme N°4 :** Evidement, il lui reste 10 brebis.

**Enigme N°5 :** Il n'y a pas de terre dans un trou, par définition.

**Enigme N°6 :** C'était déjà Ulthuan.

**Enigme N°7 :** L'homme passe d'abord la mule, puis revient chercher l'ogre du chaos.  
Il passe l'ogre du chaos et revient avec la mule.  
Il laisse la mule sur la rive de départ et passe le chou.  
Il revient ensuite chercher la mule.

**Enigme N°8 :** Il s'agit du portrait de son fils.

**Enigme N°9 :** **Sigmar Heldenhammer** est le dieu tutélaire de l'Empire dans le monde imaginaire de Warhammer. Il fut le chef mortel d'une tribu, qui près de 2500 ans plus tôt unifia les tribus pour former un Empire. Son symbole est la comète à deux queues et le marteau de guerre. (Sigmar est accepté !).

**Enigme N°10 :** Il a demandé à mourir de vieillesse.

**Enigme N°11 :** Le berger de Kislev a 7 chèvres et le berger d'Erengard en a 5.

**Enigme N°12 :** Ne trouvant pas de solution pour ce partage, ils firent appel à la décision d'un bédouin nomade érudit renommé pour sa sagesse. Voilà le subterfuge que trouva ce dernier : Il amena l'un de ses chameaux et dit : « Nous avons à présent 18 chameaux. Toi l'aîné, tu as droit à la moitié soit 9 chameaux ; toi le cadet, tu as droit au tiers, soit 6 chameaux ; toi le benjamin, tu as droit à un neuvième, soit 2 chameaux (9+6+2=17). Ce partage est bien celui désiré par votre père et le chameau qui reste est le mien, je le reprends ! »

**Enigme N°13 :** Les guerriers peuvent tranquillement rentrer dans la pièce car sur la porte, il est écrit « entrée sans danger » (entre é 100 dans G).

**Enigme N°14 :** Je suis le secret.

**Enigme N°15 :** Il lui faudra 18 jours pour sortir du puits ; le 18<sup>ème</sup> jour, il n'a plus que 2 mètres à parcourir, et sort du puits sans attendre la nuit.