



## LA TANIÈRE DU SEIGNEUR ORQUE

# CARTES & PLANS

### CARTES SPECIALES

Epée de Malédiction	1
Grondeur le Chien Squig	1
Repaire du Chamane	2
Sorts du Chamane	2

### CARTES EVENEMENTS

Evénements imprévus n° 1	3
Evénements imprévus n° 2	4
Evénements imprévus n° 3	5
Evénements monstres n° 1	6
Evénements monstres n° 2	7
Evénements monstres n° 3	8

### PIECES DE DONJON

### CARTES DE TRESORS DE DONJON

Trésor de donjon n° 1	10
Trésor de donjon n° 2	11
Trésor de donjon n° 3 – Carte WD n°187	12
Trésor de donjon n° 4	13
Trésor de donjon n° 5	14
Trésor de donjon n° 6	15
Trésor de donjon n° 7	16
Trésor de donjon n° 8	17

### PLAN DES PIECES

Couloir effondré	18
Repaire de Skabnoze	19
Repaire du Seigneur orque	20

## EPEE DE MALEDICTION

L'épée de Malédiction peut être gagnée en combat singulier contre Coud'boule le Balaise. Cette lame puissante est enchantée avec une anti-magie puissante qui suce l'énergie magique des autres objets magiques. Voir le dos de cette carte pour les détails.



Valeur  
**500**

**PERMANENT**

## CHIEN SQUIG

Points de vie : 2  
Mouvement : 4  
Combat : 2  
Force : 3  
Endurance : 3  
Attaques : 1

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



Valeur  
**350**

Tant qu'elle est utilisée, cette épée annule toute la magie autour d'elle. En outre, l'épée cause une blessure supplémentaire quand elle frappe (1D6+ Force +1). Au début de chaque tour, le porteur doit lancer 1D6: 1,2,3 - Aucun effet. Pour ce tour, l'épée cause juste la blessure supplémentaire quand elle touche. 4,5,6 - Malédiction ! Aucun personnage dans les cases à côté du porteur de l'épée ne peut lancer aucun sort, ou employer les capacités spéciales de leurs objets magiques (armes, armure, etc.) l'épée a temporairement annulé leur magie. L'épée affecte également le porteur lui-même, aussi s'il utilise l'épée aucun de ses autres objets magiques ne peut être utilisé.

Règles spéciales  
Grondeur, le chien squig appar- tient à Gubbiz et ne partira qu'après avoir vengé la mort de son maître. Dans la premiers phase des monstres après que Gubbiz soit tué, un grognement terrible retenti, répondant à un hurlement du guerrier qui a tué Gubbiz qui est immédiatement attaqué par une masse de cros grinçants sur ses jambes ! Placer le chien squig à côté du guerrier. Grondeur a un aspect terrible. N'importe quel guerrier qui veut l'attaquer doit d'abord obtenir 5 ou plus sur 1D6, ou alors il est si effrayé qu'il subi -1 sur son jet pour toucher.

## REPAIRE DU CHAMANE

Le repaire du Shaman est imbibé de puissance magique par toutes les expériences qui ont été effectuées là. Lancer 1D6 quand le magicien entre dans la pièce.

- 1 Le magicien ne peut lancer aucun sort tant qu'il est dans la pièce.
- 2-4 Un des sorts du magicien ne fonctionne pas dans cette pièce. Déterminer lequel aléatoirement.
- 5-6 Le magicien perd de la puissance et doit additionner 2 a son jet de dés dans la phase de pouvoir tant qu'il est dans la pièce.

## SORTS DE SKABNOZE

Après ses derniers déboires avec un groupe de guerriers, Skabnoze a décidé que la magie normale orque n'était pas assez puissante pour lui assurer l'invulnérabilité ainsi il a "inventé" quelques nouveaux sorts.

Au début de chaque phase des monstres, avant que les autres monstres ne fassent quoi que ce soit, Skabnoze lance un sort. Lancer 1D6 et consulter le tableau au dos de cette carte.

Pour les sorts qui affectent seulement un guerrier, employer les pions de guerrier pour déterminer quel guerrier est affecté.

Après l'accomplissement d'un événement dans le repaire du Chamane les guerriers peuvent fouiller la pièce. Prendre une carte de trésor et lancer sur le tableau ci-dessous :

- 1 Les guerriers ne trouvent aucun trésor supplémentaire. Ils font beaucoup de bruit en fouillant, tirer une carte d'évènement. En outre, Skabnoze et ses subordonnés les prennent à revers.
- 2-4 Un breuvage magique curatif est trouvé. Chaque guerrier qui en prend guérit de 2D6 blessures.
- 5-6 Les guerriers trouvent chacun un talisman magique. La magie du talisman guidera une attaque, qui touchera automatiquement par aventure. Les talismans valent 250 pièces d'or chacun.

1. VOYAGE. Skabnoze fait des gestes avec son pied et un guerrier tombe sur le sol jusqu'à la prochaine phase des guerriers. Les monstres obtiennent +1 pour le frapper tandis qu'il est sur le plancher.
2. CLAQUE. Skabnoze fait un geste avec sa main et un guerrier est frappé par une main invisible causant 1D6 + 6 blessures.
3. JOLIES LUMIÈRES. Skabnoze agite ses doigts et les guerriers sont aveuglés par des lumières tourbillonnantes leur donnant -1 sur leurs lancements pour toucher pendant la prochaine phase des guerriers.
4. CONFUSION. Skabnoze couvre ses yeux et un guerrier soudainement ne se rappelle pas de ce qu'il faisait. Il se tient tranquille et ne fait rien pendant la prochaine phase des guerriers.
5. A L'AIDE. Tous les monstres sur la même section que Skabnoze gagnent une attaque supplémentaire, qu'ils effectuent immédiatement.
6. DOULEUR. Skabnoze se concentre intensément et tous les guerriers sentent une douleur fulgurante leur traverser la tête. Tous les guerriers subissent 1D6 blessures sans aucun modificateur.



# Événements imprévus 1

**E** **POINTES!** **E**

Il y a un grincement étrange et des pointes jaillissent brusquement hors du plancher à chaque case de la section de donjon. Chaque fois qu'un guerrier se trouve sur une case piégée, lancer 1D6 :

1-3 le guerrier fait un pas sur une pointe et subit un nombre de blessures égales au jet de dé, sans modificateurs (par exemple s'il a obtenu un 2 il perd 2 points de vie)

4-6 le guerrier réussit à éviter les pointes et ne subit aucun dommage.

Les monstres ne doivent pas lancer de dé pour passer sur les cases car ils savent où se trouvent les piques et quand elles jaillissent.

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E** **GUBBINZ LE BOUFFON** **E**

Gubbinz tourne autour et s'attache lui-même à un des guerriers. Il est vraiment nuisible, voir la feuille de référence pour les détails complets. Quand il est tué, Grondeur le chien squig essaye de



venger la mort de son maître (employer la carte spéciale du chien squig).

Gubbinz le farceur vaut 250 pièces d'or. Vous ne pourrez prendre une carte de trésor que quand le chien squig sera tué.

**VALEUR 250**

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E** **CARTE** **E**

Les guerriers trouvent une vieille carte roulée coincée dans le mur. Lancer 1D6 :

1-2 La carte est un faux, et trompe les guerriers. Ajouter 1D3 cartes de donjon à la pile encours pour représenter les errements des guerriers mal orientés.

3-4 Carte de trésor ! Après l'exécution de l'événement dans la prochaine salle qu'ils exploreront, les guerriers pourront prendre une carte supplémentaire de trésor.

5-6 C'est une carte mal fanée du cachot. La prochaine fois que les guerriers parviendront à une jonction en T, et que les cartes de donjon sont dédoublées, le chef peut regarder les 1D3 cartes du dessus de chaque pile.

Défaussez immédiatement après utilisation.

**Tirer une autre carte d'événement immédiatement.**

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E** **CHEVALIER BLESSE** **E**

Les guerriers trouvent les corps de sept orques et un chevalier Bretonnien blessé. Le chevalier a besoin de soins. Tirer un pion de guerrier pour voir qui l'aide, puis lancer 1D6.

1-2 Renégat ! Le faux chevalier poignarde le guerrier qui l'a soigné. Il lui inflige 1D6 +4 blessures.

3-4 Voleur ! Il a été poignardé par un orque agonisant alors qu'il dépouillait les cadavres après le combat. Il vole 100 pièces d'or au guerrier et s'enfuit.

5-6 Héros ! Il a tué les orques, et est reconnaissant pour l'aide des guerriers. Il donne au guerrier une carte de trésor et quitte le donjon.

**Tirer une autre carte d'événement immédiatement.**

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995



# Événements imprévus 2

**E CHALLENGE! E**

Un orque balaise, vraiment monstrueux entre dans la pièce et hurle "n'ya un de vouz qui veut se bastonner avec moi, Coud'boule?"

Coud'boule porte l'épée de Malédiction (voir la carte spéciale). Utilisez un des modèles de Balaise pour Coud'boule. Un des guerriers peut combattre l'orque en combat singulier ou ils peuvent tous l'attaquer normalement. S'ils attaquent tous, Coud'boule appelle ses subordonnés à l'aide. Voir le tableau des subordonnés sur la feuille de référence pour déterminer qui vient combattre. Si le guerrier parvient à défaire Coud'boule, il peut prendre l'épée magique. Si Coud'boule gagne (il met le guerrier à zéro point de vie) il lui prend aléatoirement une carte de trésor comme prix et s'en va. Si d'autres guerriers interviennent dans le combat, Coud'boule appelle à l'aide comme ci-dessus.

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E BOGOFF LE SNOTLING E**

Bogoff le Snotling apparaît à côté du chef des guerriers, saisit la lanterne et se précipite au loin. Il s'éloigne immédiatement aussi loin des guerriers que possible, tout en ne les laissant



Il fera ceci au début de chaque phase des monstres, et continuera à le faire jusqu'à ce qu'il soit finalement touché. Quand il est frappé, il laisse tomber la lanterne et s'enfuit. Voir la feuille de référence pour plus de détails.

**VALEUR 150**

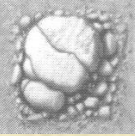
Le guerrier qui frappe Bogoff obtient 150 pièces d'or.

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E EBOULEMENT E**

Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur un des guerriers - splat ! Tirer un pion de guerrier pour déterminer qui est tombé dans le piège. Le guerrier malheureux doit lancer 1D6 et ajouter son initiative. Sur un résultat total de 7+, le guerrier évite agilement la pierre. Sur un résultat de 6 ou moins, le guerrier est frappé et subit 2D6 blessures. Se rappeler que un 1 est un 1 et tombe toujours. Que le guerrier ait été frappé ou pas, déplacer le modèle à une case adjacente et placer le pion éboulement sur la case d'origine. Cette case est maintenant bloquée et l'on ne peut plus se déplacer à travers. Voir la feuille de référence pour plus de détails du bloc éboulement.



**Tirer une autre carte d'événement immédiatement.**

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**E SPORES E**

Un des guerriers fait un mouvement imprudent et donne un coup de pied projetant un nuage de spores. Chaque guerrier sur cette section doit lancer 1D6 pour déterminer l'effet des spores oranges lumineuses.

- 1 Les spores endorment le guerrier pour 1D6 tours.
- 2-3 Les spores sont toxiques et causent 1D6 blessures, sans modificateurs.
- 4-5 Les spores guérissent 1D6 blessures au guerrier.
- 6 Les spores sont magiques et augmentent la force du guerrier de +1 pour le reste de l'aventure.

**Tirer une autre carte d'événement immédiatement.**

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995





# Événements imprévus 3

## **E** CHOPER LE PETIT CASSE-PIEDS **E**

Les guerriers voient arriver un snotling avec une vieille clef rouillée. Il offre de la leur vendre 500 pièces d'or. Les guerriers peuvent l'attaquer ou le payer ! Si les guerriers attaquent le snotling, lancer 1D6:

1-3 Les compagnons du snotling viennent pour le sauver. Tirer une autre carte d'événement. S'il s'agit de monstre, la quantité maximale arrive. Le snotling s'enfuit avec la clef tandis que les guerriers sont occupés.

4-5 Les cris du snotling attirent des ennemis. Tirer une autre carte événement immédiatement. Le snotling part, mais les guerriers trouvent la clef sur le plancher quand l'événement est résolu.

6 Le snotling laisse tomber la clef et s'enfuit.

Voir la feuille de référence pour les règles de la clef rouillée

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

## **E** DALLE A BASCULE **E**

Un des guerriers déclenche un piège dissimulé dans le plancher. La dalle pivotante est une partie d'un mécanisme élaboré. Prendre un pion de guerrier pour voir qui tombe dans le piège. Lancer 1D6 pour ce guerrier:

1-2 La dalle déclenche une cloche d'alarme. Prendre une autre carte d'événement immédiatement. Si c'est des monstres, la quantité maximale possible arrive.

3-4 La dalle s'incline et précipite le guerrier dans un puits garni de piques. Il subit 2D6 blessures modifiées par l'endurance et peut seulement être sauvé par une corde ou un sort de lévitation.

5-6 La dalle ouvre une alcove secrète, qui s'ouvre découvrant un trésor. Tirer une carte de trésor.

**PAS DE CARTE TRESOR A L'ISSUE DE CET EVENEMENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995



# Événements monstres 1

**M** **1D6 ORQUES & 1D6 ARCHERS GOBELINS** **M**

	Orque	Gobelin
Points de vie :	3	2
Mouvement :	4	4
Combat :	3	2
Force :	3	3
Endurance :	4	3
Attaques :	1	1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orque	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Gobelin	3	4	4	4	5	6	6	6	6	6

**Règles Spéciales :**  
Les gobelins sournois se tiennent en arrière et tirent tandis que les orques attaquent. Les archers gobelins touchent

VALEUR 55 Orque    VALEUR 20 Gobelin

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M** **4 RETIAIRES & 4 ASSOMMEURS GOBELINS DE LA NUIT** **M**

Points de vie : 2  
Mouvement : 4  
Combat : 2  
Force : 3  
Endurance : 3  
Attaques : 1

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 :** Rétiaires et assommeurs sont placés par paires. Les rétiaires attaquent d'abord, lancer pour toucher normalement. Si le filet touche, le guerrier est attrapé et ne peut rien faire jusqu'à ce qu'il soit libéré. Placer un pion de filet près du guerrier. Les assommeurs attaquent alors. Ils obtiennent +2 pour toucher un guerrier dans un filet. Un guerrier peut essayer de se libérer au début de la phase des guerriers. Lancer 1D6+ sa force. Sur un résultat de 7 ou plus il se libère. S'il tombe, il peut essayer encore au début de la prochaine phase des guerriers.

VALEUR 25    VALEUR 20

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M** **1D6 ARCHERS & 1 FANATIQUE GOBELINS DE LA NUIT** **M**

	Archer	Fanatique
Points de vie :	2	2
Mouvement :	4	4
Combat :	2	2
Force :	3	3
Endurance :	3	3
Attaques :	1	1

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

**Règles Spéciales :** Les archers gobelins se tiendront en arrière et tireront avec leurs arcs (5+ pour toucher, 1D6+1 dommages) tandis que le fanatique se lance et attaque. Les règles pour les fanatiques gobelins sont données sur la feuille de référence.

VALEUR 20    VALEUR 300

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M** **1D3+1 CHEVAUCHEURS DE LOUP GOBELIN** **M**

	Wolf	Gobelin
Points de vie :	4	2
Mouvement :	9	4
Combat :	4	2
Force :	3	3
Endurance :	3	3
Attaques :	1	1

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Orque	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
Gobelin	3	4	4	4	5	6	6	6	6	6

**Règles Spéciales :** Un guerrier ne peut pas attaquer le chevaucheur goblin tant que son loup n'est pas mort. Quand le loup est tué, enlever la figurine du chevaucheur et mettre un lancier goblin à sa place. Si un guerrier tue un loup d'un seul coup, il obtient un coup mortel comme d'habitude. Cependant, le coup mortel touche le chevaucheur goblin d'abord. Si le coup tue le chevaucheur aussi, il passe à la prochaine cible, et ainsi de suite.

VALEUR 70    VALEUR 20

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995





# Événements monstres 2

**M 1D6 SQUIGS SAUVAGES M**

Points de vie : 3  
 Mouvement : Spécial  
 Combat : 4  
 Force : 5  
 Endurance : 3  
 Attaques : 2

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

**Règles Spéciales :**  
 Lancer 1D6 dans la phase des monstres pour voir ce que fait chaque squig  
 1 Le squig ne fait rien.  
 2-4 Le squig attaque un guerrier.  
 5-6 Le squig attaque le monstre le plus proche.



Voir la feuille de référence pour les règles complètes des squigs

VALEUR 200

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M SKABNOZE LE CHAMANE ET SES SERVITEURS M**

Points de vie : 7  
 Mouvement : 4  
 Combat : 3  
 Force : 3  
 Endurance : 5  
 Attaques : 1

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

**Règles Spéciales :** Skabnoze a des gardes du corps, voir la feuille de référence. Il reste en arrière du combat et lance des sorts, voir la carte spéciale des sorts de Skabnoze. Il a également un anneau magique.  
**Anneau d'invisibilité:** Une fois qu'il est à zéro points de vie, Skabnoze tournera son sort, voir la carte spéciale des sorts de Skabnoze. Il a également un anneau magique.  
**Anneau d'invisibilité:** Une fois qu'il est à zéro points de vie, Skabnoze tournera son anneau et disparaîtra, ses subordonnés continueront à combattre. Enlever Skabnoze du plateau, et lancer 1D6. Sur un 1, mélanger de nouveau cette carte dans le paquet de cartes d'événements.



VALEUR 300

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M 3 COSTAUDS ORQUES M**

Points de vie : 5  
 Mouvement : 4  
 Combat : 4  
 Force : 4  
 Endurance : 4 (5)  
 Attaques : 1 (1)

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

**Règles Spéciales :** Ces orques sont spécialement entraînés à protéger Gorgut. Ils portent une armure de fer, leur donnant +1 en endurance. Si Gorgut est sur la même section qu'un costaud, ce dernier obtient une attaque supplémentaire. Si un costaud fait un 6 naturel en lançant pour toucher avec son épée, il pousse le guerrier contre le mur, lui causant encore 1D6 dommages !



VALEUR 100

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M 3 FANATIQUES GOBELINS M**

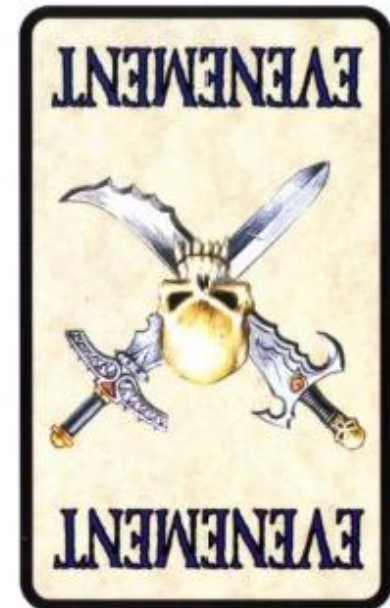
Points de vie : 2  
 Mouvement : 4  
 Combat : 2  
 Force : 3  
 Endurance : 3  
 Attaques : Spécial

**Règles Spéciales :** Les gobelins fanatiques font une attaque immédiate dès qu'ils sont placés sur le plateau, ils attaquent ensuite normalement dans la phase des monstres. Tous les guerriers à côté d'un fanatique après qu'il se soit déplacé subissent 1D6+3 blessures modifiées par l'endurance mais pas par l'armure. Voir la feuille de référence pour les règles complètes.



VALEUR 300

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995





# Événements monstres 3

**M** **2 CHASSEURS DE SQUIG ET SQUIG** **M**

	Gobelin	Squig
Points de vie :	2	3
Mouvement :	4	5
Combat :	2	4
Force :	3	5
Endurance :	3	3
Attaques :	1	2

CC Adverse	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Chasseurs	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
Squig	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

**Règles Spéciales :** Il faut deux gobelins pour contrôler le squig. Si un ou les deux chasseurs de squig sont tués, lancer 1D6 pour voir ce que fait le squig :

- 1 Il ne fait rien.
- 2-4 Il attaque les guerriers.
- 5-6 Il attaque les monstre.

Voir la feuille de référence pour les règles complètes.

VALEUR **200** Squig  
VALEUR **20** Gobelin

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M** **1D6 ORQUES NOIRS** **M**

Points de vie : 7  
Mouvement : 4  
Combat : 4  
Force : 4  
Endurance : 4 (5)  
Attaques : 1

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 :** Les orques noirs sont plus grands et plus endurants que les orques normaux. Ils portent une armure qui augmente leur endurance de +1.



VALEUR **90**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995

**M** **GORGUT & SERVITEURS** **M**

Points de vie : 12  
Mouvement : 4  
Combat : 4  
Force : 4  
Endurance : 4 (5)  
Attaques : 2

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

**Règles Spéciales :** Gorgut voyage toujours accompagné de 3 Balaises (voir le livre de règle ou la carte d'événement) et des gardes du corps et des serviteurs ; voir la feuille de référence. Gorgut porte une armure qui lui donne +1 en endurance et un anneau magique. **Anneau de protection magique :** Pendant n'importe quelle phase de puissance si Gorgut est vivant, le magicien lance normalement pour sa phase de pouvoir, Gorgut lance 1D6 et soustrait les points du résultat du magicien. C'est maintenant le total de pouvoir que le magicien peut employer. Un événement inattendu se produit toujours seulement si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir.

VALEUR **400**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd. 1995



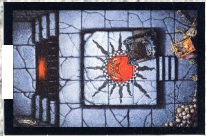


# PIECES DE DONJON

## TANIERE DE GORGUT

Cette pièce énorme semble lourde de menace. En face des guerriers se trouve un puits profond garni de pointes. Au delà du puits les guerriers peuvent voir faiblement éclairée la plate-forme sur laquelle se tient un trône imposant.

Voir le livre de règle le repaire du seigneur orque pour les détails de la tanière de Gorgut.



PIECE OBJECTIF

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd.

## REPAIRE DU CHAMANE

Les guerriers peuvent sentir la puissance magique dans la pièce, mais la faible lumière de la lanterne n'est pas suffisante pour voir le danger. Les marches de grès usées conduisent dans l'obscurité.

Le repaire du chamane déclenchera toujours une carte événement, à moins que le livre de règles énonce autrement. Il y a des règles spéciales pour cette pièce voir la carte spéciale du repaire du chamane



Entrée

Sortie

PIECE DONJON

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd.

## PASSAGE EFFONDRE

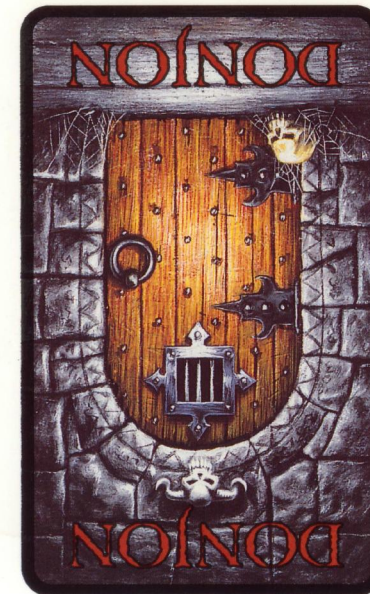
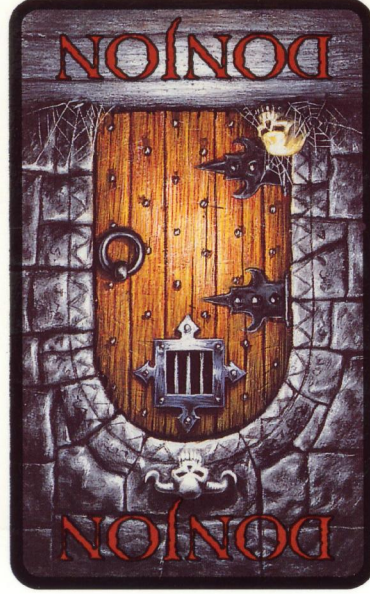
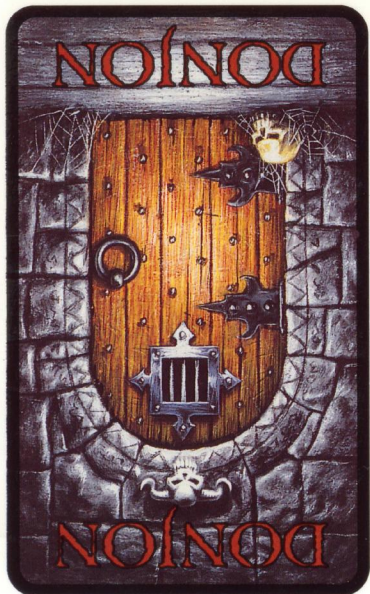
Un éboulement a presque scellé ce passage, forçant les guerriers à marcher à la file indienne.

Ce passage sera vide à moins qu'un événement inattendu ne soit lancé pendant la phase de pouvoir.



CORRIDOR

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd.





**Trésor des pièces de donjon  
DIADEME DE BOGRAT**

Les guerriers trouvent un diadème a l'air peu engageant. Des runes usées sont gravées sur sa surface piquée

Cette couronne magique ajoute +1 à l'endurance du porteur. Elle peut être portée sur un casque



Utilisateurs

VALEUR  
500  
CHAQUE

**PERMANENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
JOLIES PIERRES**


Les guerriers trouvent un petit sac fermé par un cordon qui contient un assortiment de pierres.

Quand votre guerrier examine les pierres, lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous :

1-2 Elles sont en effet jolies, mais ordinaire, et ne valent rien.

3-4 Mélangées aux pierres ordinaires, il y a 1D6 pépites d'or d'une valeur de 25 pièces d'or chacune.

5-6 Mélangées aux pierres ordinaires, il y a 1D6 gemmes d'une valeur de 100 pièces d'or chacune.



**ENREGISTRER ET DEFAUSSER**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
FLECHES MAGIQUES**

**Vous trouvez 6 flèches gravées d'étranges runes gobelines**

Les flèches sont enchantées, mais sont quelque peu imprévisibles. Quand vous utilisez une flèche, lancer 1D6 sur le tableau ci-dessous au lieu du jet pour toucher.

1 La flèche frappe automatiquement un des guerriers, qui subit 1D6+3 blessures. Déterminer qui aléatoirement.

2-5 La flèche frappe automatiquement le monstre qui subit 1D6+3 blessures.

6 La flèche frappe automatiquement le monstre qui subit 2D6+3 blessures.

Chaque flèche peut seulement être employée une fois, et les flèches utilisées sont sans valeur

Barbare, elfe et magicien seulement



VALEUR  
400  
CHAQUE

**DEFAUSSER APRES UTILISATION**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
PARCHEMIN DE LA CHIMERE**

Les guerriers trouvent un vieux rouleau poussiéreux dans un coin sombre. Une fois déroulé, les mots de la puissance rougeoient faiblement sur le parchemin antique.



Le sort de ce rouleau donne à un guerrier l'aspect d'un monstre féroce. Le rouleau peut être lu à tout moment tous les monstres sont terrifiés par l'aspect du guerrier affecté, ils subissent une pénalité -2 sur le jet pour toucher contre lui. Le sort dure jusqu'à ce qu'un 1 ou 2 soit obtenu dans la phase de pouvoir.

Nain, magicien & elfe seulement

VALEUR  
300  
CHAQUE

**UNE SEULE UTILISATION**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995





## Cartes trésors de pièces de donjon 2

**Trésor des pièces de donjon  
MARTEAU DE HARGON**

**Vous trouvez un imposant marteau de guerre nain avec une icône gravée sur la tête.**



N'importe quel nain l'identifie immédiatement comme le marteau perdu de Hargon. À l'aide de ce marteau vous pouvez lancer autant de dés de dommages que vous voulez. Faire le total, puis ajouter votre force aux points obtenus. Cependant, si un seul de ces dés est un 1 ou 2, le marteau ne cause aucun dommage.

**Nain, magicien et barbare seulement**

VALEUR  
**500**

**PERMANENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
DAGUE A ROUELLE**

les guerriers trouvent un poignard à lames très mince méchamment effilé conçus pour glisser entre les joints d'armure.

Le poignard peut être utilisé pour faire une attaque supplémentaire sur un monstre. Lancer 1D6 :

- 1 L'attaque manque.
- 2-4 L'attaque cause 2D6 + force blessures, modifiées par l'endurance mais pas par l'armure.
- 5-6 L'attaque cause 3D6 + force blessures, non modifiées par l'endurance ou l'armure.

**Barbare, elfe & nain seulement**

VALEUR  
**400**

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
ANNEAU DE VIE**

Le guerrier trouve un anneau. Dans argent terni, de la gemme centrale, de minuscules flammes semblent briller.



L'anneau a la puissance de guérir les blessures fatales. Il peut seulement être employé sur un guerrier à zéro point de vie. Pour employer l'anneau, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, la flamme clignote et les dés, n'ont aucun effet. Sur n'importe quel autre résultat, le guerrier récupère tous ses points de vie.

**VALEUR  
350**

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995





# Cartes de trésors de pièces de donjon 3 - Cartes parues dans le White Dwarf anglais n°187

**Trésor des pièces de donjon  
EPEE FAUCHEUSE**

Cette épée puissante est plus affûtée qu'un rasoir. Sa lame vive scintille dans la lueur tremblotante de la torche, et projette dans les ombres le reflet d'une sinistre lumière intérieure.

Quand il utilise cette épée votre guerrier obtient +2 en force.

VALEUR 400      Barbares seulement

**PERMANENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
BOTTES DE MORADREL**

Moradrel était un habile mage elfe qui a créé beaucoup d'objets magiques puissants, la majeure partie de sa production a été perdue ou cours des ans...

Dès que ces bottes sont enfilées le monde entier semble ralentir.

Quand il porte ces bottes la caractéristique du mouvement de votre guerrier est de 1D6+1 cases à chaque tour. Lancer un dé pour voir de quelle distance votre guerrier se déplace.

VALEUR 400      Elfes seulement

**PERMANENT**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
PIERRE SINISTRE**

La surface piquée par l'âge de cette pierre antique cache la puissance de vider l'énergie de la vie des autres et de la transférer à son porteur.

Pour utiliser la Pierre sinistre choisir n'importe quel autre guerrier de la partie. Votre guerrier a maintenant le même nombre de points de vie que le guerrier cible, alors que ce dernier a maintenant le nombre de points de vie que votre guerrier avait. En effet, leurs blessures sont permutées. La Pierre sinistre ne peut être jamais employé pour donner au guerrier plus que ses points de vie d'origine.

VALEUR 400      Nain seulement

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995

**Trésor des pièces de donjon  
BIJOU DE CONGELATION**

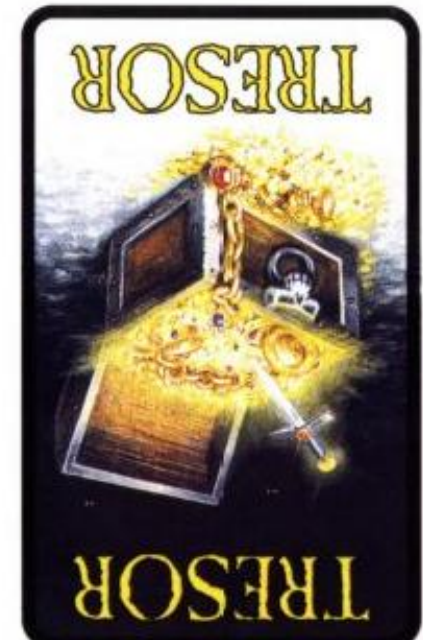
Ce bijou est découpé dans de la glace qui ne fond jamais, et gèle à son contact. Quand sa puissance est invoquée, il libère un souffle mortel de tessons de glaces aux ennemis du magicien.

Ce bijou peut être employé une fois par tour pour lancer le sort de congélation de mort. Le porteur doit faire son jet normal pour toucher comme avec une attaque de tir normale. S'il touche le monstre, il lance 1D6 pour voir maintenant combien de dés de dommages le magicien inflige.

VALEUR 400      Sorcier seulement

**UNE FOIS PAR TOUR**

Lair of the Orc Lord—Games Workshop Ltd, 1995





# Cartes de trésors de pièces de donjon 4 - Cartes maison Donjon d'Esselcay

**Trésor des pièces de donjon  
HACHE DE GRULMAK**

*La lame de cette hache noire exsude une boue toxique et corrosive. On prétend qu'elle pourrait être la hache volée au Seigneur du chaos Grulmak Deathmonger par le célèbre Hobgoblin Scragface Throatlasher.*

La hache ignore 3 points d'armure, et projette de l'acide partout. A la fin de la phase des guerriers, chaque personnage à côté du porteur subit 1 blessure, sans déductions pour l'endurance ou l'armure. Elle est utilisée au risque du guerrier, car chaque fois que le jet pour toucher du porteur est un 1, il est touché lui-même et subit 1D6 blessures sans aucune déduction.

VALEUR 350 Sauf Elfes et Sorcier

**PERMANENT**

**Trésor des pièces de donjon  
BIERE DE KILL KRAZY**

Une vapeur se lève de la surface écumeuse de ce liquide fétide. N'importe quel nain l'identifiera avec dédain comme la « bière » que brassent la bande d'orques de Kill Krazy.

Aucun guerrier raisonnable en contemplant ce breuvage ne peut songer à en boire, mais s'ils ...

Il y a assez de bière pour que chaque guerrier puisse boire, s'il le désire. Lancer 1D6 et consulter le livre de règles de la Tanière du Seigneur Orque page 19.

VALEUR 200 Tous

**PERMANENT**

**Trésor des pièces de donjon  
EPEE BUVEUSE DE SANG**

Cette sombre lame rougeoit avec une pulsion interne.

L'épée boit le sang de ses victimes, causant 1D6 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle frappe. Cependant, si le guerrier obtient un 1 pour toucher, la lame prend l'énergie dont elle a besoin à son porteur, entraînant 1D3 blessures non modifiées par l'armure ou l'endurance.

VALEUR 500 Sauf Sorcier

**PERMANENT**

**Trésor des pièces de donjon  
LAME DE SEVERITE**

C'est un couteau à lancer équilibré et extrêmement bien conçu qui semble sauter de la main du lanceur. Une fois par combat, le guerrier peut jeter le couteau à n'importe quel monstre dans sa ligne de vue et qui n'est pas dans une case adjacente.

Le couteau touche sur 2+.

Le couteau provoque 2D6 + force de dommages, et ignore l'armure et l'endurance. Une fois le combat terminé, le couteau peut être récupéré

VALEUR 250 Sauf Nain

**PERMANENT**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselcay

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselcay

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselcay

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselcay





# Cartes de trésors de pièces de donjon 5 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
BREUVAGE DE FEU**

*Cette fiole contient un liquide rouge pâle qui miroite au contact de la lumière. C'est le liquide dur et violent employé par les orques pour guérir leurs blessures.*

Ceci est censé être un breuvage magique curatif et il y a assez de liquide pour quatre doses. Toutes les fois qu'un guerrier boit à la fiole, lancer 1D6 sur le tableau des breuvages magiques du livre de règles de la Tanière du Seigneur Orque page 19.

VALEUR 100

**TOUS**

**PERMANENT**



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
ARBALETE MAGIQUE**


*Cette arbalète est faite de bois foncé et de métal poli. Ce qui est peu commun c'est que la corde soit tendue, prête à tirer mais il semble qu'il n'y ait aucun mécanisme pour la tendre.*

L'arbalète est magique et s'arme seule une fois qu'elle a tirée. Elle peut être employée par un nain ou un magicien et peut tirer deux fois par tour au lieu de faire toutes les autres attaques. L'arbalète a une force de 6 et cause donc 1D6+6 blessures par coup. Il y a assez de carreaux pour une aventure.

VALEUR 750

**Sauf Barbare**

**PERMANENT**



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
BRACELET DU SQUELETTE**

*Le magicien se rend compte immédiatement que le bracelet est magique, le bracelet est fait de bronze et porte le pictogramme d'un casque gravé dessus.*

Il donne au porteur +1 en endurance et ne peut être utilisé que par un barbare ou un nain.

VALEUR 300

**Barbare ou nain**

**PERMANENT**



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon  
EPEE COURTE GLACIALE**

*Cette épée courte a une gemme bleue glaciale incorporée dans la poignée. Le magicien s'apercevra immédiatement que l'épée courte est magique.*

Si son porteur obtient un 6 normal à son jet pour toucher, le bijou s'illumine et le coup cause 1D6 blessures supplémentaires à la cible.

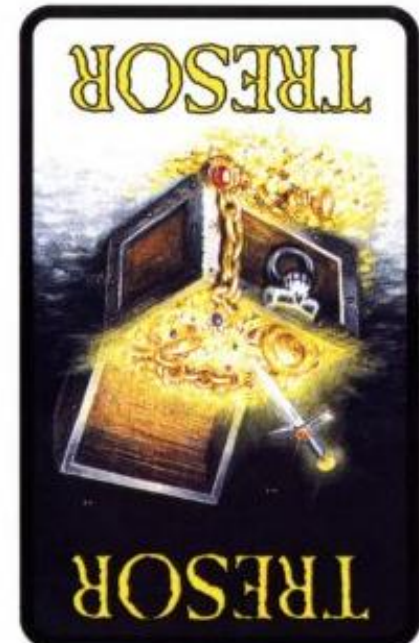
VALEUR 300

**Tous**

**PERMANENT**



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay





## Cartes de trésors de pièces de donjon 6 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**ANNEAU DE L'IDOLE**

**+2 en force**  
*Malheureusement l'anneau porte une malédiction du chaos, et celui qui le met ne pourra plus l'enlever.*  
*Quand un guerrier met l'anneau a son doigt, des images étranges de carnage et de destruction remplissent son esprit, et il doit se concentrer fortement pour résister à l'envie folle de frapper ses compagnons. C'est en raison de ce lien avec l'idole que le guerrier aura une aura étrange autour de lui. S'il entre un jour en conflit avec des guerriers du chaos, il constatera qu'ils ne l'attaqueront pas à moins qu'il ne les attaque d'abord.*

VALEUR 600

TOUS

PERMANENT



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**GILET DE CUR**

**+ 1 en endurance.**  
Il a également des capacités magiques additionnelles. Chacun des boutons produit un champ magique assez puissant pour former une coquille autour du guerrier. Si le guerrier est attaqué par magie ou une armé magique il peut lancer 1D6. Sur un résultat de 6 l'attaque est ratée, même si elle a automatiquement touché

VALEUR 600

Sauf Sorcier

PERMANENT



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**FOURREAU D'OR**

*Le fourreau est également magique.*  
N'importe quelle épée placée dans le fourreau devient affûtée par magie et causera 2 blessures supplémentaires chaque fois qu'elle frappera aussi longtemps qu'elle est rangée dans le fourreau quand elle ne sert pas. Si le fourreau est vendu l'épée perdra ses capacités supplémentaires.

VALEUR 400

TOUS

PERMANENT



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**AMULETTE DE POUVOIR**

Le magicien identifiera immédiatement l'amulette comme permettant de stocker de la puissance magique. L'amulette a 6 points de pouvoir stockés en elle, qui peuvent être employés par le magicien lors de sa phase de pouvoir. L'amulette vaut 100 pièces d'or vide mais vaut en plus 100 pièces d'or supplémentaire pour chaque point de puissance stocké. L'amulette peut seulement être employé par le magicien.

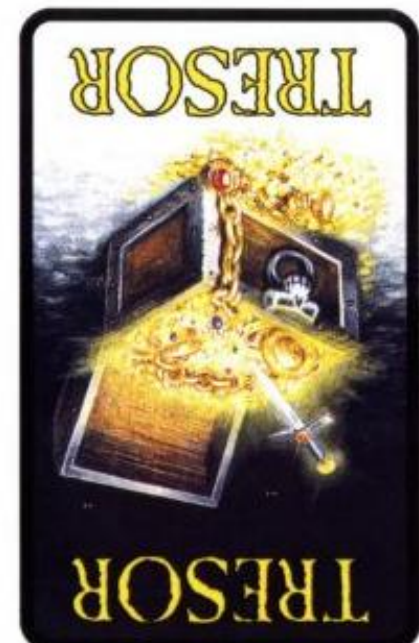
VALEUR 100

Sorcier  
Valeur 100 PO + 100 PO par point de pouvoir

DUREE DES POINTS DE POUVOIR



Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay





## Cartes de trésors de pièces de donjon 7 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**ANNEAU DE REGENERATION**

*L'anneau ne peut pas être employé par le magicien. L'anneau gèlera de froid le magicien s'il le touche, mais pas un autre guerrier.*

L'anneau est un anneau de régénération. Quand le magicien lance un 6 normal dans la phase de pouvoir, le guerrier portant l'anneau obtiendra la guérison d'une blessure. .



VALEUR **400**

Sauf Sorcier

**PERMANENT**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**BROCHE FLECHE**

Le guerrier trouve une broche en argent en forme de flèche.

Le magicien découvre que cette broche est magique, mais il ne peut déterminer à quoi elle sert.

Le guerrier devra découvrir par lui même, au fil de l'aventure son utilité.



VALEUR **?**

TOUS

**PERMANENT**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**MANTEAU CAMELEON**

Quand le capuchon du manteau est tiré au-dessus de la tête du porteur, le manteau prend la couleur du fond, rendant le porteur invisible.

Pour un combat entier, une fois par aventure, le porteur peut demeurer invisible, aussi longtemps qu'il n'attaque pas au corps à corps ou n'utilise des armes de jet



VALEUR **350**


Utilisateur de magie

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**HACHE A LANCER**

Une fois par aventure la hache peut être lancée sur un monstre sur la même section que le guerrier. C'est une attaque supplémentaire et elle ne compte pas comme une des attaques normales du guerrier. La hache frappe automatiquement et cause 1D6+6 blessures..

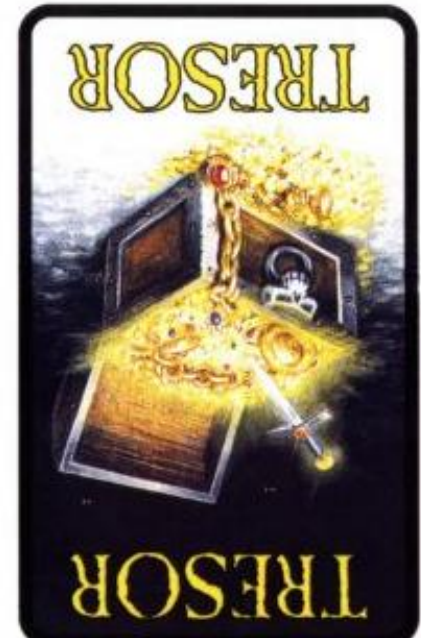


VALEUR **300**

Barbare et nain

**DUREE DES POINTS DE POUVOIR**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay






## Cartes de trésors de pièces de donjon 8 - Cartes maison Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**COLLIER DE DENTS**

*Le collier de dents est réellement le porte-bonheur de Skabnoze*  
Il donne à n'importe quel porteur, excepté les magiciens, un pion de chance supplémentaire.  
Les dents valent à peine 50 pièces d'or car personne ne croit qu'elles portent chance.



VALEUR 50

Sauf Sorcier

**PERMANENT**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**PARCHEMIN BOULIER DE GLACE**

*Le magicien peut lancer le charme à tout moment.*  
Un bouclier de glace se formera autour du magicien le protégeant dans la bataille, et ajoutant +3 à son endurance. Le bouclier reste en place jusqu'à ce que le magicien lance son dé dans la prochaine phase de pouvoir, puis il disparaît, de même que les mots sur le parchemin.



VALEUR 400

SORCIER

**UNE SEULE UTILISATION**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**CIMETERRE DE GORGUT**

Le cimenterre augmente la force du porteur à 10 pour un seul combat par aventure.



VALEUR 600

TOUS

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay

**Trésor des pièces de donjon**  
**DAGUE DE GRASHNAK**

La dague est la « Dague empoisonnée de Grashnak », elle touche automatiquement.  
**Force 1**  
Arme de corps à corps ou de jet, peut être récupérée une fois tous les monstres de la pièce tués. Elle contient un réservoir de poison. Si le poignard fait perdre au moins un point de vie à un monstre, après toutes les déductions pour l'endurance, l'armure, etc..., le monstre est empoisonné.  
À la fin de la prochaine phase des monstres, le monstre tombe raide mort.



VALEUR

TOUS

**UNE FOIS PAR AVENTURE**

Tanière du seigneur Orque - Donjon d'Esselçay





**Couloir effondré**



**Repaire de Skabnoze**





Salle du trône du seigneur orque

