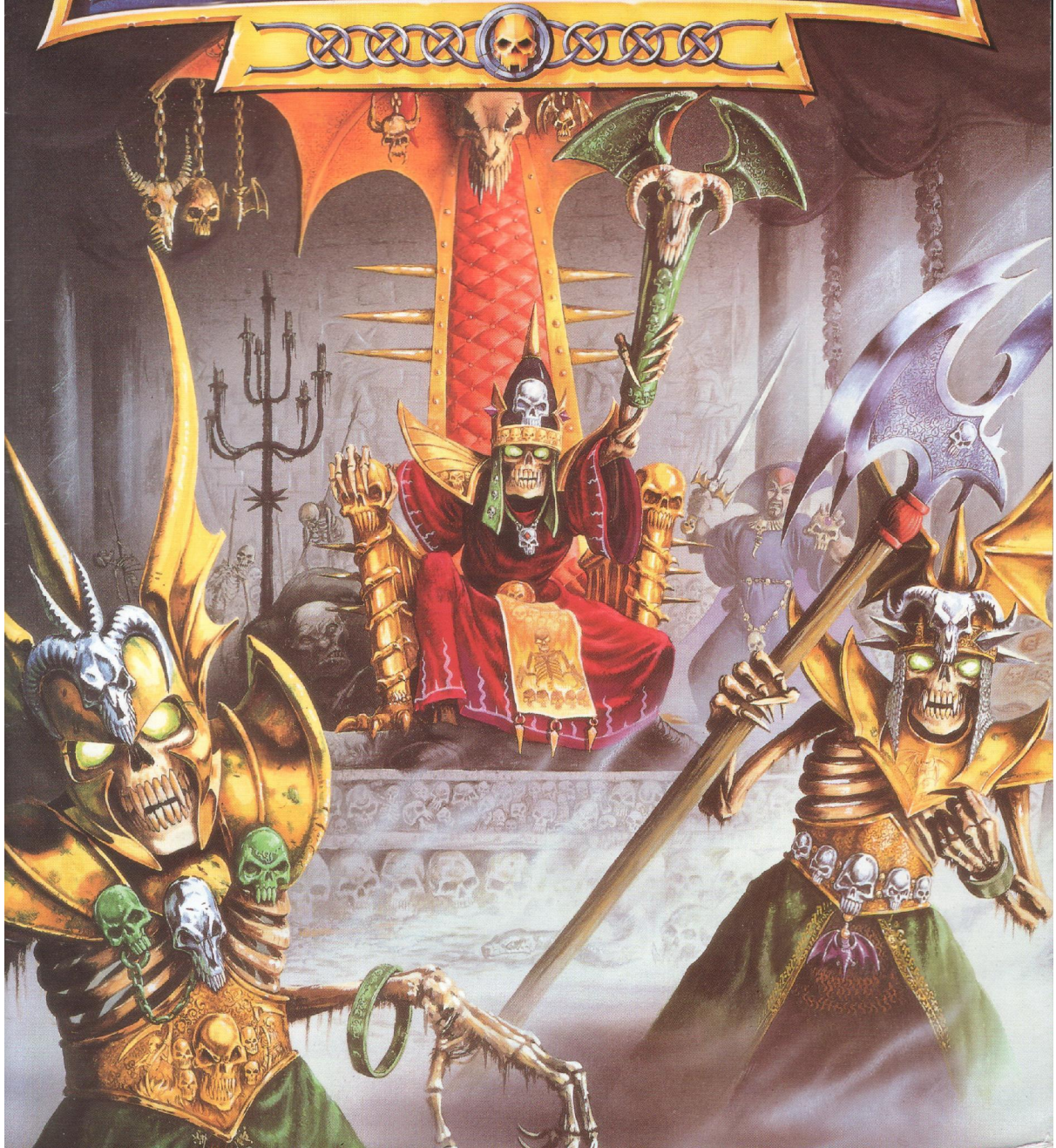


Warhammer Quest™

Catacombes de la Terre







## TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION</b>	2	<b>LES AVENTURES</b>	
CONTENU DU JEU	2	1 La découverte de l'orbe de Chalcidar	12
<b>SECTION 1</b>	4	2 L'orbe et le Roi de Crainte	13
MISE EN PLACE	4	3 L'esprit banni	13
<b>LES MORTS-VIVANTS</b>	5	4 La recherche du grimoire	13
LES HABITANTS DES CATACOMBES		5 Evasion des profondeurs	14
DE LA TERREUR	6	6 Le conflit final	14
VAN DAMNEG LE ROI DE CRAINTE	6	<b>SECTION 2 REGLES AVANCEES</b>	15
GUNTHER LARANSCHELD	7	TABLEAU DES HASARDS	16
LE GRIMOIRE NECRIS	7	TABLEAU DES ÉVÉNEMENTS	19
LUTHOR	7	OBJETS MAGIQUES DES MORTS-VIVANTS	22
GARDIENS DE TOMBEAU	8	ARMES MAGIQUES	22
<b>AVENTURES DANS LES CATACOMBES</b>	9	OBJETS MAGIQUES	23
NOUVELLES RÈGLES	10	ARMURES MAGIQUES	24
PIÈCE DE TRÔNE DU ROI DE CRAINTE	10	TABLEAUX DES MONSTRES	25
HALL DE LA MORT	10	<b>SECTION 3</b>	28
L'ABÎME DU DÉSESPOIR	11	LE GUIDE D'ANDY JONES	28
FLAMMES DE KHAZLA	11	<b>AVENTURE</b>	
MAGIE NECROMANTIQUE	11	LES TENEBRES DE NECROPOLIS	29
		ANNEXES POUR LES JOUEURS	48

### PAR GAVIN THORPE ET ANDY JONES

DESSIN DE COUVERTURE : David Gallagher

COMPOSITION ARTISTIQUE : Richard Wright & David Gallagher

ILLUSTRATIONS : John Blanche, Wayne England, David Gallagher & Marc Gibbons

PRODUIT PAR GAMES WORKSHOP Numéro Code 0003 Part n° : 104910

TRADUCTION: Fanrax le Nécromancien

C'est une version électronique complètement non officielle, non soutenue, et non autorisée du supplément « Les catacombes de la terreur » de Games Workshop.

Autant que possible cette version électronique ressemble à l'original, cependant l'intensité de la couleur et la résolution des images a été réduite afin de réduire le volume des fichiers.

En raison des restrictions d'autorisation des polices utilisées, elles ne peuvent pas être utilisées dans PDF. Prévoir les polices "Casablanca Antique" et "Book Antiqua"

# INTRODUCTION

Le jeu « Les catacombes de la terreur » est un supplément pour Warhammer Quest, le jeu des quêtes dans le monde de Warhammer. Ce set d'aventure inclut sept figurines Citadel nouvelles en métal, quatre nouvelles sections de donjon, 36 cartes de jeu, plusieurs pions et 48 pages de livre de règles. Le set est conçu pour fonctionner avec toutes les règles de Warhammer Quest, ainsi on peut maintenant envoyer l'elfe, le nain, le barbare et le magicien au fond de la tanière d'un Nécromancien à la recherche du trésor et de la gloire. Indépendamment de toutes les règles spéciales de ce livre, tout le matériel et règles normales de jeu pour Warhammer Quest s'appliquent également aux Catacombes de la terreur.

Dans « Les catacombes de la terreur », les guerriers seront plongés dans les halls ténébreux des morts-vivants lancés à leur recherche, pour détruire le Roi de Crainte. Ses domestiques et sectateurs contrecarreront les guerriers à chaque tour, alors qu'ils descendent plus loin dans les catacombes mornes de son domaine démoniaque. Bientôt les légions de morts-vivants du Roi de Crainte marcheront en avant à la perte du vieux monde. Seulement les guerriers, se tiennent prêts, quatre héros courageux déterminés à arrêter ses plans fétides. Jusque-là, les forces ténébreuses sont au travail, les morts remuent dans leurs tombes, et les apparitions terrifiantes hantent les cimetières la nuit.

Les augures prévoient un avenir de folie, de terreur et de mort, suivi du règne éternel de la non-mort. Les rumeurs abondent de Nécromanciens au travail, de gardiens squelettiques de tombeau utilisant leurs lames rouillées, et de goules dévorant les innocents dans leurs lits. La plus mauvaise rumeur, a atteint la civilisation : la crainte que le Grimoire Necris, un livre malveillant et mauvais, est été découvert dans les profondeurs antiques des catacombes de la terreur. Les risques seront grands, les défis peut-être impossibles, pourtant les guerriers doivent encore essayer. Sans eux, l'obscurité s'étendra sûrement sur le monde.

## TABLE DES MATIÈRES

Votre jeu des catacombes de la terreur contient les éléments suivants :

**1 livre de règles « Catacombes de la terreur »**

**Pièces de donjon :**

1 pièce objectif (Salle du Trône du Roi de Crainte)

1 pièce de donjon : (Hall de la mort)

1 couloir (abîme de désespoir)

1 coin (flammes de Khazla)

6 pions de catacombes

**36 cartes de jeu :**

4 cartes de donjon

17 cartes d'événement

12 cartes de trésor

3 cartes spéciales

**Figurines Citadel :**

Roi de Crainte sur son trône

Luthor le bossu

Gunther Laranschild

3 gardiens de tombeau

Le Grimoire Necris

2 portes en plastique

### LIVRE DE REGLES

Le livre de règles est divisé en sections selon les règles de Warhammer Quest. La première section du livre de règles explique comment incorporer les éléments des catacombes de la terreur à vos parties habituelles de Warhammer Quest, en ajoutant seulement les nouveaux plans d'étage, cartes et miniatures. À la fin de cette section vous trouverez six aventures nouvelles situées dans les catacombes du Roi de Crainte.

La deuxième section du livre contient beaucoup de nouveaux tableaux et diagrammes qui peuvent être employés avec les règles avancées et le jeu de Rôle, plus quelques nouveaux tableaux de monstre particulièrement conçus pour les catacombes de la terreur.

La section finale du livre de règles est une aventure pré écrite située dans Khemri. Elle est conçue pour des guerriers de niveau 5-7. Vous aurez besoin d'un maître de jeu pour jouer cette aventure.

### CARTES

Ce supplément inclut de nouvelles cartes de donjon pour les nouvelles sections de donjon aussi bien que des cartes pour les nouveaux monstres, événements et trésors qui peuvent être trouvés dans les catacombes.

### PIONS

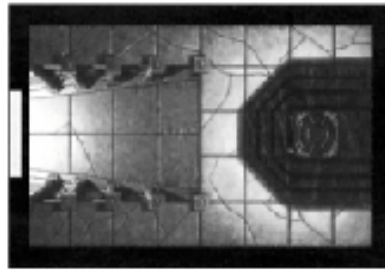
Dans ce supplément vous trouverez six pions de catacombes, qui sont employés dans les aventures pré écrites.

### SECTIONS DONJON

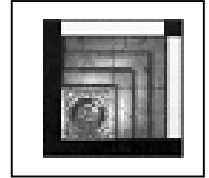
Quatre nouvelles sections de donjon dans cette aventure qui peut être ajoutée à vos parties de Warhammer Quest. D'abord, il y a l'abîme du désespoir, un pont mince et périlleux que les guerriers doivent passer s'ils souhaitent réussir leur quête, il y a le Hall de la mort, un endroit morne et désolé où sont empilés les os des précédents guerriers malchanceux.

Les flammes de Khazla est un autre nouveau couloir. Cette section comporte dans un angle un autel antique, où les guerriers pourront guérir leurs blessures.

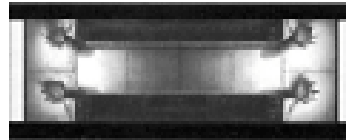
En conclusion, la Salle du trône du Roi de Crainte est la nouvelle salle objectif, un endroit où la main de glace de la terreur atteindra au cœur le guerrier le plus courageux. C'est le lieu où repose le Roi de Crainte lui-même, et sa présence sinistre a marquée les lieux de son aura pour des siècles.



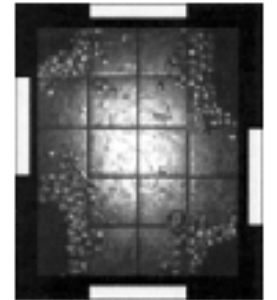
Salle du trône du Roi de Crainte  
Pièce Objectif



Flammes de Khazla  
Corridor/coin



Abîme du désespoir  
Couloir



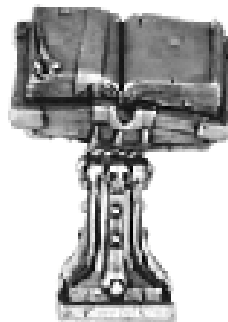
Le hall de la mort  
Pièce de donjon

### Les Morts-vivants

Ces nouvelles miniatures représentent le Roi de Crainte et une partie des monstres qui le gardent dans son royaume souterrain.



Le Roi de Crainte sur son trône



Le Grimoire Necris



Gunther Laranschild



Luthor



Gardiens des tombes

## SECTION 1

Tous les composants des catacombes de la terreur entrent directement dans le système de règles de Warhammer Quest. Comme à Warhammer Quest, vous devez définir vos guerriers et décider dans quelle aventure ils s'embarquent. Le donjon est produit par un paquet de cartes, et pendant que les guerriers surmontent les événements dangereux, ils gagnent beaucoup de trésor et d'or. Par la suite, ils arriveront à leur destination finale, la salle objectif. Les voici qui doivent surmonter le défi final avant de partir de la tanière des monstres pour le monde extérieur une fois de plus, si tout va bien les bras chargés de gemmes inestimables et de trésors

## DEMARRAGE

La procédure pour débiter le jeu des « Catacombes de la terreur » est presque identique à celle que vous employez dans Warhammer Quest. En plus des accessoires des catacombes de la terreur, vous aurez besoin de certains composants du jeu original.

### CARTES DONJON

Pour les salles et les couloirs de donjon, mettre de côté les cartes de pièces objectif car vous jouerez avec la nouvelle salle d'objectif, la Salle du Trône du Roi de Crainte. Les CARTES de DONJON que vous devrez utiliser pour ces donjons sont légèrement différentes, pour s'assurer d'utiliser les nouvelles sections, mettre les quatre nouvelles cartes de donjon (Salle du trône du Roi de Crainte, les flammes de Khazla, le Hall de la mort et l'abîme du désespoir) de côté pour le moment. Batta toutes les autres cartes de donjon, en distribuer neuf, et remettre le reste dans la boîte. Maintenant prendre le Hall de la mort, les flammes de Khazla et l'abîme du désespoir et les mélanger avec ces neuf cartes pour obtenir une plate-forme de douze cartes de donjon. Procéder maintenant normalement : distribuer six cartes de donjon, et mélanger la carte de pièce objectif (Salle du trône du Roi de Crainte) avec elles. Placer ces sept cartes sur la table, et mettre les six autres cartes dessus pour former le paquet de donjon de votre aventure.

### Nouvelles cartes de Donjon

Les trois nouvelles cartes de donjon - Hall de la mort, abîme de désespoir et flammes de Khazla - ont des règles spéciales. Celles-ci sont récapitulées sur les cartes, et également expliquées dans ce livre de règles.

### CARTES d'ÉVÉNEMENT

Il y a là assez de cartes d'événement dans les catacombes de la terreur pour créer un nouveau paquet entier d'événement de morts-vivants si vous le souhaitez. Mélanger juste les cartes d'événement de morts-vivants et employez ces dernières au lieu des cartes d'événement de Warhammer Quest.

Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger les cartes d'événement de ce paquet avec les cartes d'événement de Warhammer Quest pour obtenir un paquet énorme d'événement !

Si vous n'avez pas assez de figurines pour représenter toutes les créatures de morts-vivants de ce set, vous pouvez remplacer certaines de ces cartes d'événement pas d'autre de Warhammer Quest. Les chauve-souris géantes sont particulièrement appropriées !

### CARTES de TRÉSOR

Les catacombes de la terreur incluent un choix de nouvelles cartes de trésor, spécialement conçu pour jouer des aventures de morts-vivants. Vous devrez avoir assez de cartes pour une aventure, par la suite, vous pouvez employer les cartes de trésor de Warhammer Quest

Si vous le souhaitez, vous pourrez augmenter le paquet de trésor de morts-vivants en utilisant les cartes de trésor de Warhammer Quest et/ou toutes les autres cartes de trésor que vous avez

Alternativement, vous pourrez employer la règle spéciale suivante : Toutes les fois que les guerriers doivent prendre une carte de trésor, ils doivent lancer 1D6. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, ils prennent une des cartes de trésor de Warhammer Quest. S'ils obtiennent 4, 5 ou 6 ils prennent une des cartes de trésor spéciales des catacombes de la terreur à la place.

### LA SALLE OBJECTIF

Vous trouverez six nouvelles aventures pour la Salle du trône du Roi de Crainte dans ce livre de règles.

### FIGURINES SPÉCIALES

Vous trouverez sept nouvelles miniatures passionnantes de morts-vivants dans cette boîte. Ces modèles ont été particulièrement conçus pour les catacombes de la terreur, et ne sont pas disponibles séparément. De brèves règles pour ces nouveaux monstres peuvent être trouvées sur leurs cartes d'événement, et une explication plus détaillée de toutes les règles spéciales sont livrées dans les pages suivantes. Ces modèles devront être collés sur leurs bases et seront obtenus pour la peinture. Les photographies sur les couvertures de ce livre montrent les résultats superbes qui peuvent être réalisés avec des peintures Citadel, une main régulière et un œil vif !



### SUPER DONJON !

Si vous ne voulez pas jouer spécifiquement les morts-vivants, ou apporter juste un peu de fantaisie, un peu un changement; vous pouvez employer les cartes de cet ensemble, et tous les autres que vous pourriez avoir, pour une grande aventure de super donjon. Mélanger toutes vos cartes de pièce objectifs ensemble et en sélectionner une au hasard pour découvrir celle que les héros devront atteindre.

Batta alors toutes vos cartes de donjon ensemble, toutes vos cartes d'événement ensemble, toutes vos cartes de trésor ensemble et prévoir beaucoup de temps ! Avec tout les différents paquets de jeux, paquets de cartes d'aventures et de cartes de trésors, vous jouerez quelques parties plutôt imprévisibles et passionnantes !

# LES MORTS-VIVANTS

Dans tout le vieux monde et plus loin, il y a beaucoup d'avant-postes et de cachettes de morts-vivants. Travaillant dans le secret, des Nécromanciens mauvais font leurs repaires dans les villes ruinées et les forteresses abandonnées, cachés aux yeux de ceux qui pourraient chercher à arrêter leurs pratiques fétides. À travers les cérémonies ténébreuses, ces praticiens augmentent les armées des ténèbres en faisant revenir les morts tombées depuis longtemps dans d'antiques batailles. Quand le moment est venu, le Nécromancien mènera sa horde à l'assaut de la civilisation pour piller les terres de l'empire, de Bretonnia et des autres pays du vieux monde.

Les motifs qui conduisent à la maîtrise d'un tel mal pour faire exécuter ces actes de destruction par des hommes contre leur propre race est inimaginable. Beaucoup de Nécromanciens étaient de leurs vivant de grands magiciens des universités de magie, sortis du chemin du bien par leurs démons familiers pour tremper dans les arts ténébreux et lire les textes interdits de résurrection et d'invocation des démons. Certains Nécromanciens désirent ardemment se venger contre ceux qui les ont dédaignées. Ils voient par leur yeux emplis seulement de haine l'œuvre de leurs camarades des années passées.

Telle est leur colère et leur haine que beaucoup de Nécromanciens continuent à exister en ce monde longtemps après leur mort, vivant en tant que Liches immortel. Peut-être la vie est un mauvais mot pour de telles créatures, car elles n'ont plus de substance matérielle et n'exhalent plus de souffle. Elles continuent à exister en notre monde, guettant à travers les millénaires, accumulant leur force et leur méchanceté jusqu'à ce qu'elles soient prêtes à assouvir leur vengeance.

Quand un Liche a atteint le pinacle de sa puissance il envoie en avant ses subordonnés pour préparer la voie pour sa horde de morts-vivants. Les spectres sur de vieilles et terribles bêtes ailées ont répandu la peur sur toute la terre. Les présages et les visions étranges opacifient les oracles et les révélations de ceux qui ont la fortune de posséder de telles puissances. La lune de Marrslieb flambe complètement tout au long des mois, abandonnant son cycle normal de croissance et décroissance. Les hommes de l'empire et du vieux monde sautent craintivement devant la moindre ombre pendant que les nuits sans étoile se font l'écho du bruit du métal rouillé sur l'os et du bruissement des muscles délabrés sur le cuir décomposé.



Quand la nuit est à son heure la plus sombre, les légions des damnés se ruent en avant pour massacrer les ennemis de leur maître. On ne permet pas aux victimes de l'armée des morts-vivants de trouver le repos éternel. Le Liche ou le Nécromancien relève les morts où ils sont tombés, de sorte qu'avec chaque victime les rangs des morts-vivants soient gonflés par ceux qu'ils ont massacré.



## NAGASHIZZAR

Il y a des milliers d'années, il y avait un empire puissant et étendu dans les terres maintenant connues sous le nom de terre des morts. Les habitants de ce royaume sont devenus hantés par la mort, ils construisirent d'énormes pyramides et tombeaux pour leurs rois et nobles morts. De leurs rangs s'est levé le Nécromancien légendaire Nagash, qui a découvert les élixirs secrets lui donnant cette forme de vie prolongée, lui permettant à jamais d'éviter les avances de la mort.

L'histoire de l'élévation de Nagash à la puissance et de sa découverte des arts de la nécromancie est longue. Il a lutté longuement et durement contre les rois des tombeaux de la terre des morts, et il a établi un royaume autour de la forteresse de Nagashizzar dans les montagnes des bords du monde.

La forteresse-ville de Nagashizzar est construite au-dessus d'une mine énorme de pierre de distorsion qui a fourni à Nagash une grande partie de la puissance et de la matière première qu'il a utilisé pour lever ses vastes armées. Nagash a employé la pierre de distorsion pour forger beaucoup d'artefacts maléfiques, dont certains ont été perdus, alors que d'autres sont tombés dans les mains des créatures maléfiques telles que les serviteurs du Chaos et les Skavens.

Nagash est maintenant endormi, mais ses armées de serviteurs morts-vivants patrouillent le secteur autour de la mer et de Nagashizzar maintenant vivant par la puissance de la volonté subconsciente de leur maître. Personne n'ose s'aventurer dans la cité de Nagashizzar, mais il existe de nombreux avant-postes tours ou châteaux reliés par des tunnels, où de nombreux guerriers descendent à la recherche des trésors antiques des morts.

## LES HABITANTS DES CATACOMBES DE LA TERREUR

Les sépulcres et les pyramides tombeaux des Terres de la Morts sont peuplés par un bon nombre d'êtres puissants, dont beaucoup sont inclus dans les catacombes de la terreur, ils sont représentés sur les cartes d'événement. Nous avons fourni les figurines des personnages spéciaux pour les plus infâmes des habitants des catacombes : Le Roi de Crainte, Gunther Laransched, Luthor, le Grimoire Necris et trois Gardiens des tombes du Roi de crainte.



Indépendamment de ces figurines, vous aurez besoin de quelques figurines de squelette, de zombi, de charogne et de goule pour obtenir la plupart des monstres du paquet de cartes Événement.. Cependant, si vous n'avez pas toutes les figurines pour représenter toutes les cartes Événement, il suffit d'enlever ces cartes Événement du paquet et les remplacer par des cartes du jeu de base de Warhammer Quest dont vous avez les modèles\*. Bien que ceci diminue l'aspect Morts-vivants des aventures, ça signifie que vous pouvez commencer à jouer immédiatement.

Si vous avez de plus en plus de figurines, vous pouvez employer plus de cartes dans ce paquet. Si avez plusieurs paquets de cartes Événements de Warhammer Quest, vous pouvez battre toutes vos cartes dans seul paquet générant ainsi une sélection très grande d'adversaires et de problèmes à surmonter.

L'augmentation de votre collection de cette manière est très amusante, et si vous jouez à Warhammer Battle, vous pourrez les ajouter à vos armées de Warhammer Battle en même temps.

### VAN DAMNEG, Le ROI de CRAINTE

Profondément enfoui dans les halls du Spire Tordu, du tombeau ruiné de la pyramide et du palais de Van Damneg le Roi de Crainte, repose le cadavre immobile du maléfique Seigneur Liche. Le Roi de Crainte était un des serviteurs originaux de Nagash et a combattu pour lui dans les royaumes des morts. Il a étudié la nécromancie pendant des milliers d'années, et comme Nagash il a continué son existence au delà de la mort de son enveloppe humaine.

Quand vous entrez dans la pièce voûtée de la salle du trône, le faible clignotement pâle des lueurs spectrales est la seule lumière. Dans les brumes ténébreuses à l'extrémité lointaine du hall apparaît indistinctement une grande ombre. Fabriqué d'or antique avec les crânes de créatures depuis longtemps éteintes encastrées dans les montants, tel est le trône du Roi de Crainte. Sur le fauteuil massif, repose la dépouille chiffonnée de Van Damneg lui-même. Sa peau a séché sur ses os, ses membres tombent mollement sur le trône ténébreux et seulement ses yeux trahissent un signe de vie. Dans l'horreur votre sang commence à geler pendant que des points bleus perçants flambent dans les orbites creuses et se dirigent vers vous.

Vous sentez que monte en vous une subite et irrésistible volonté qui vous force de tomber à genoux. Des vagues de douleur envahissent votre corps. Le Roi de Crainte

exerce sa magie sur vous. Pendant que vous haletez dans la terreur de votre agonie, la dernière chose que vous voyez est un doigt défraîchi se soulevant des plis d'un manteau ténébreux et vous percevez le sifflement d'une voix :

"Une âme de plus récoltée pour la moisson..."

Points de vie	18
Mouvement	-
Combat	5
Force	4
Endurance	4
Attaques	1
Dommmages	2D6
Pièces d'or	700

### Règles spéciales :

Placement du Roi de Crainte. Le Roi de Crainte ne peut apparaître parce que sa carte d'événement est retournée, les aventuriers doivent arriver dans la salle du trône du Roi de Crainte qu' à la fin de l'aventure. Si un événement inattendu l'indique avant, alors remettre simplement la carte Événement du Roi de Crainte de nouveau dans le paquet et prendre une autre carte d'événement à la place.

Si l'événement a pour résultat de faire entrer les guerriers dans une salle, alors placer le roi de crainte dans un coin aussi lointain des guerriers que possible. Il apparaîtra toujours avec ses subordonnés, et ces monstres entourent son trône. Ceux-ci seront produits par la carte de subordonnés (s'il apparaît en raison d'une carte d'événement), ou par le Tableau objectif de monstre de pièce (s'il apparaît dans la salle objectif). Si le Roi de Crainte apparaît dans la salle de trône, le placer alors sur l'estrade à l'extrémité lointaine du hall.

### Magie Nécromantique.

Le Roi de Crainte et Laransched sont deux magiciens puissants, habiles dans les arts ténébreux de la nécromancie. Indépendamment de combattre les guerriers au corps à corps, ils assaillent également les guerriers avec des souffles d'énergie magique maléfique.

Les détails de leur pouvoirs magiques sont indiqués sur les cartes de magie nécromantique, et sont imprimés à la page 11 de ce livre de règles.

Le Roi de Crainte est un nécromancien puissant, et peut lancer un sort à chaque phase des monstres. Lancer un D6 et consulter le Tableau de magie nécromantique pour voir quel sort il lance. Van Damneg peut lancer un sort même si il est engagé dans un combat au corps à corps.

### Dissiper La Magie.

N'importe quel charme qui affecte Van Damneg coûte au magicien qui l'attaque 1 point supplémentaire de pouvoir, augmentant efficacement le niveau de défense magique du Roi de Crainte.

### Malédiction du Roi de Crainte.

Van Damneg laisse rarement son trône, source de sa puissance. Au lieu de cela, il commande ses subordonnés à travers le vieux monde par la force de sa volonté. La présence mauvaise de Van Damneg est représentée par la carte Événement « Malédiction spéciale du Roi de Crainte ». Si vous tirez cette carte quand vous jouez l'aventure de la salle du Trône du Roi de Crainte, Van Damneg s'est rendu compte de l'intrusion des guerriers et rassemble ses forces autour de lui. Quand les guerriers sont présent dans le donjon, il y a un modificateur -1 à leur jet pour toucher sur le Tableau de monstres de pièce objectif.

\* Noter que ceci s'appliquera également aux tables de subordonnés et au Tableau de monstre de pièce d'Objectif pour les catacombes de la terreur. Par exemple, si vous n'avez pas les figurines correctes pour des subordonnés de Gunther Laransched, il peut apparaître avec 1D3 gardiens des tombes à la place.



## GUNTHER LARANSCHELD

Gunther Laranscheld était par le passé un grand magicien de l'université céleste d'Altdorf, fouillant dans les secrets du futur et lisant des textes cachés à l'humanité pendant des siècles. Pendant sa recherche Laranscheld a trouvé le Grimoire Nécris, un livre antique écrit par le Nécromancien Van Hels. Comme il déchiffrait le volume, écrits par le sorcier ténébreux, Laranscheld entendait murmurer à son oreille des promesses de conquête et de grandeur. Son attitude est devenu plus renfermée et il a perdu tout intérêt pour ses autres activités.

Quand il a expérimenté les secrets du livre, la puissance de Laranscheld s'est développé. Depuis ses humbles débuts à ressusciter des insectes récemment tués, il a progressé par de petits mammifères et est parvenu à réinsérer la force de la vie dans un cadavre humain.

Gunther Laranscheld a été pris ayant rompu les scellés dans la chambre forte du temple de Sigmar à Altdorf, essayant de voler les livres de Nagash et du Liber Morris. Sachant qu'il ne pourrait plus pratiquer ses arts dans les confins civilisés de l'empire, Laranscheld a massacré tous ses adversaires en invoquant les vents de la mort et s'est sauvé.

Depuis lors son fils Alberto l'a récemment rejoint, bien qu'il se soit avéré être un piètre Nécromancien et ait été banni par Gunther Laranscheld il y a quelques années. Gunther Laranscheld a recherché longtemps le lieu de repos du Roi de Crainte, serviteur funeste de Nagash. Il cherche à ressusciter cette entité terrible, il cherche à lui rendre sa pleine force une fois de plus, espérant gagner richesse et autorité illimitée grâce à la puissance du Roi de Crainte.

La vie éternelle est le but de Laranscheld, le Roi de Crainte peut l'aider à éviter les prémices de la mort. Pour atteindre ce but, le Nécromancien risquera tout, rien ne l'arrêtera jusqu'à ce que son sinistre seigneur soit une fois de plus au faite de sa puissance de domination.

Points de vie	16
Mouvement	4
Combat	4
Force	4
Endurance	3
Attaques	2
Dommages	1D6
Pièces d'or	550

### Règles Spéciales

Gunther est toujours protégé par un certain nombre de gardes morts-vivants. Quand vous tirez la carte d'événement de Gunther Laranscheld, lancez sur le Tableau de subordonnés morts-vivants à la fin de cette section pour voir qui l'accompagne. Le tableau des subordonnés est également imprimée sur une des cartes spéciales.

Gunther Laranscheld est placé aussi loin loin des guerriers que possible. C'est parce qu'il préfère se tenir en arrière et utiliser la magie pour détruire les guerriers, plutôt que les affronter dans un combat - il laisse le sale travail à ses subordonnés.

Gunther apparaît toujours avec le Grimoire Nécris. Sa position exacte est déterminée par le placement du Grimoire (voir ci-dessous - placer le Grimoire, puis Gunther, et finalement ses subordonnés).



## GRIMOIRE NECRIS

Les origines de ce livre noir sont perdues dans la légende terrifiante, bien qu'il soit réputé d'être écrit par le Nécromancien Van Hels. Ses pages antiques crépitent et chuchotent, promettant une grande puissance à qui osera les lire. C'est dans les pages de ce livre d'obscurité et de science interdite que Gunther Laranscheld a appris la légende du Roi de Crainte, et depuis ce jour fatidique il a été conduit par le désir brûlant de ressusciter le seigneur ténébreux pour qu'il aide à dominer le monde.

Le Grimoire Nécris peut apparaître dans deux endroits des catacombes de la terreur. Premièrement, il peut apparaître avec Gunther Laranscheld, lui permettant de lancer les sorts de ses pages diaboliques. Deuxièmement, il peut apparaître dans la salle du Trône du Roi de Crainte.

Gunther est toujours placé à côté du Grimoire, partout où il apparaît. Dans la salle du Trône du Roi de Crainte, le Grimoire est toujours placé sur l'estrade, et le Roi de Crainte est placé dans la case derrière lui. Dans n'importe quelle autre pièce, le Grimoire est placé dans un coin, loin de tous les guerriers, et Gunther est alors placé à côté de lui.

### Magie Nécromantique.

Le Grimoire est une source de grande puissance. Le Roi de Crainte a assimilé le contenu entier du livre dans sa mémoire, mais à condition qu'il ne soit pas engagé dans un combat, avoir le Grimoire en main (à côté de lui) signifie qu'en lançant le dé pour voir quel sort il lance pendant tout le tour, il relance les dés s'il obtient un 1.

Si Gunther se tient à côté du Grimoire au début de la phase des monstres, et n'est pas engagé au combat, il peut essayer de lancer un charme. Lancer un D6, sur un résultat de 4 ou plus, Gunther peut lancer un sort ce tour. Consulter le Tableau de Magie Nécromantique pour voir quel sort il lance.

**LUTHOR**

Luthor est né dans un village des marais quelque part au fond des marches de la frontière. On suppose qu'il a reçu un coup de pied par une mule quand il était un enfant, son dos est estropié d'une manière affreuse et son intelligence est sévèrement altérée. Lassé de ne pouvoir trouver aucun rôle utile dans la société normale, Luthor s'est tourné vers le vol et le brigandage pour survivre. Le temps passé par Luthor dans la solitude en a fait un homme cruel, sans cœur et sans pitié. Son sort dans la vie l'a rendu amer, Luthor n'aime rien de plus pour exhiler son ressentiment qu'anéantir ceux qu'il considère plus faible que lui-même.

Luthor a fait l'erreur d'essayer de détrousser Gunther Laranschild pendant qu'il voyageait pour de ses affaires ténébreuses. Plutôt que de tuer le misérable, Gunther a recruté le bossu à son service et l'a pris comme factotum. Luthor est maintenant intoxiqué par un élixir de longue vie que le Nécromancien prépare pour lui. Après avoir déjà vécu pendant plus de quatre-vingt-dix années, s'il devait cesser de boire le breuvage magique Luthor mourrait rapidement, son âge le rattraperait et le transformerait en veille cosse ratatinée.

Laranschild emploie Luthor pour ses tâches les plus laborieuses et les plus désagréables: recherche des approvisionnements, mélange des breuvages magiques volatils, élevage de rats et exhumation des cadavres pour les expériences de résurrections.

Luthor accompagne son maître partout où il va, et aide actuellement Laranschild à réveiller le Roi de Crainte. Quelle que soit la noire besogne que son maître lui ordonne de faire, Luthor se mettra à la tâche avec son esprit lent mais une détermination qui n'échoue jamais. Le temps est de son côté, à condition que son maître aimé continue à lui fournir l'élixir de la vie.

Points de vie	8
Mouvement	4
Combat	3
Force	5
Endurance	5
Attaques	1
Dommmages	1D6
Pièces d'or	300

**Règles Spéciales**

**Ignore Le Coup.** Chaque fois que Luthor est frappé, lancer un D6. Sur un résultat de 6 Luthor ignore n'importe quels dommages qu'il aurait normalement atteint.

**Attaque Spéciale.** Luthor a perfectionné une forme spéciale d'attaque. Surgissant de l'ombre ou se balançant avec une corde, il frappe un guerrier et disparaît dans l'obscurité.

Pour représenter ceci, toutes les fois que Luthor apparaît, déterminer quel guerrier Luthor attaque. Luthor fait ses attaques immédiatement, dès qu'il est placé sur le plateau. Après que résolvant les attaques de Luthor soient résolues, lancer les dés. Sur un résultat de 1 Luthor reste et combat normalement. Sur un résultat de 2 ou plus, Luthor disparaît dans l'obscurité. Si Luthor disparaît mettez sa carte d'événement de côté pour le moment. Dorénavant, quand un événement inattendu se produit il est causé par Luthor, c'est lui qui déclenche les pièges ou qui mène les monstres aux guerriers. En plus des actions qui se produisent en raison des événements inattendus, Luthor attaquera en plus, en utilisant les règles ci-dessus. Si la carte de Luthor est dans le jeu quand vous tirez par hasard Gunther Laranschild, le bossu a cherché son maître. Placer Luthor sur le plateau à côté de Laranschild. Il restera et combattra automatiquement, là n'y a aucune chance qu'il s'enfuira dans l'obscurité.

**LES GARDIENS DE TOMBES DU ROI DE CRAINTE**

Le Roi de Crainte a choisi ses lieutenants et capitaines les plus puissants il y a une éternité, et les a liés à lui par des serments si terribles qu'ils ne peuvent jamais encore être prononcés à haute voix. Ces serviteurs sinistres ont juré de protéger leur maître même après la mort, alors qu'il dort d'un long sommeil depuis de nombreuses années. Mais maintenant, ces guerriers squelettiques montent la garde au-dessus des catacombes de la terreur. Quand des intrus pénètrent sur leur territoire, les gardiens de tombes attaquent. Leurs yeux rouges flambent de méchanceté et ils combattent avec la vitesse d'une créature vivante.



Les Gardiens de tombes sont rendus plus implacable par leur indépendance. La plupart des morts-vivants sont animés par la force de la volonté de leurs invocateurs. Les gardiens de tombes du Roi de Crainte sont revenus à la vie par une magie beaucoup plus puissante, et maintiennent une partie de leur intelligence et de leur esprit nuisible. Les gardiens de tombes peuvent adapter leur tactique et vaincre des adversaires trop sur d'eux.

Les Gardiens de tombes disposent d'une grande variété d'armes, et portent d'antiques armures ornementées. Beaucoup de Gardiens de tombes faisaient partie autrefois de la garde d'honneur personnelles des nobles, et leur équipement ancien est de la plus haute qualité. Leur armure détournera le coup le plus fort et leurs armes maintiennent toujours un tranchant acéré en dépit des siècles passés.

Points de vie	15
Mouvement	4
Combat	3
Force	3
Endurance	3 (4)
Attaques	1
Dommmages	1D6+3
Pièces d'or	110

**Règles Spéciales****Gardiens**

Des gardiens de tombes sont liés par le Nécromancien qui ne les a jamais autorisés à partir de l'endroit qu'ils gardent. Les gardiens de tombes ne laisseront jamais la section de donjon où ils sont placés.

**Armure.**

Les gardiens des tombes ont 1 point d'armure qui porte leur endurance à 4.

**Régénération.**

Les gardiens de tombes sont soutenus par la magie fétide du Nécromancien qui les a créés. Si un gardien de tombes reste debout à la fin du tour, il récupère 1D6 de blessures, jusqu'au maximum de ses points de vie d'origine.

**Table des serviteurs Morts-vivants**

D6	Monstres
1	Gardiens des tombes
2 - 3	1D6 Squelettes armés de lances
4	1D6 Zombis
5	1D6 Goules
6	1D6 Squelettes armés d'épées

## LES CATACOMBES DE LA TERREUR - AVENTURES -

*Cette section du livre de règles contient six aventures dans les catacombes de la terreur. Toutes les aventures qui suivent sont autonomes et emploient toutes les règles standard du livre d'aventure de Warhammer Quest. Cependant, les aventures s'incorporent dans un ensemble de campagne. Ceci signifie que plutôt, plutôt que de lancer les dés pour voir quelle aventure vous jouez, vous pouvez les jouer dans l'ordre, en commençant par l'aventure 1 et finissant à l'aventure 6. Ces aventures amènent les guerriers dans les lointaines Terres des Morts, aux royaumes désolés et empoisonnés de Khemri et des Rois Prêtres.*

Ces nouvelles aventures respectent toutes les règles de base de Warhammer Quest ainsi que celles du livre d'aventure, à l'exception des nouvelles règles de ce livre. Les règles spéciales qui suivent concernent la plupart du temps les nouvelles sections de donjon, les cartes et les figurines du supplément les catacombes de terreur.

### SALLE DU TRONE DU ROI DE CRAINTE

Dans Warhammer Quest, le but de chaque aventure est d'atteindre la salle objectif, défaire les monstres la gardant et accomplir la quête présentée dans le livre d'aventure. La Salle du trône du Roi de Crainte est une nouvelle salle objectif et les règles pour elle sont données ci-dessous. Toutes les six nouvelles aventures ont la Salle du trône du Roi de Crainte en tant qu'objectif.

### LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS

Les seigneurs morts-vivants des Catacombes de la Terreur sont des monstres puissants, et ne sont pas facilement tués. Ils sont capables de régénérer les blessures les plus affreuses, de frapper les guerriers par surprise quand ils s'y attendent le moins.

Ceci signifie que si les guerriers "tuent" Laranscheld ou le Roi de Crainte dès le début de l'aventure, ils peuvent encore survenir jusque dans la salle finale, s'étant retiré dans la Salle du trône du Roi de Crainte pour être ressuscités par la puissance ténébreuse de la magie des Nécromanciens.

Ceci signifie que même si vous "tuez" Laranscheld, Luthor et ainsi de suite quand ils surviennent à cause d'une carte événement, ils peuvent apparaître dans la salle objectif si vous les tirez sur la table des monstres de pièce objectif.



### QUI GARDE LA SALLE FINALE ?

Quand les guerriers entrent dans la Salle du trône du Roi de Crainte, ne pas lancer les dés sur la Table des Monstres des pièces objectif du livre d'aventure de Warhammer Quest. Au lieu de cela, utiliser le tableau ci-dessous des monstres des pièces objectifs des Catacombes de la Terreur.



Catacombes de la Terreur	
Table des monstres des pièces objectifs	
D6	Monstres
1	Le Roi de Crainte, 3 Gardiens des tombes, 2D6 squelettes et 1D6 lanciers squelettes
2	Le Roi de Crainte, 1D3 Gardiens des tombes, Gunther Laranscheld, Luthor, et 1D6 squelettes armés d'épée.
3	Le Roi de Crainte, 1D3 Gardiens des tombes, 2D6 archers squelettes.
4	Le Roi de Crainte, 2 Gardiens des tombes, Gunther Laranscheld, et 1D6+3 archers squelettes.
5	Le Roi de Crainte, 1 Gardien des tombes, 1D6+3 squelettes et 1D6+3 lanciers squelettes
6	Le Roi de Crainte, 1 Gardien des tombes, 1D6 archers squelettes et 1D6 lanciers squelettes

# NOUVELLES RÈGLES

## SALLE DU TRÔNE DE ROI DE CRAINTE

Cette chambre voûtée est l'endroit le plus craint et le plus terrifiant. Le silence des morts remplit l'air d'une aura tangible de menace, et la puanteur qui suinte coupe le souffle des guerriers.

Les guerriers entreront dans cette chambre en montant vers le haut de la rampe, entre les deux plate formes surélevées de chaque côté. Dans la mesure du possible, des monstres avec des armes de jet occuperont ces espaces, d'où ils pourront tirer vers le bas sur les guerriers, et les guerriers ne pourront pas les attaquer excepté avec leurs propres armes de jet. La seule manière d'attaquer les monstres sur ces secteurs est de monter la rampe et de les attaquer sur le côté, avançant case par case le long des remparts.

Au dessus de la rampe, deux cases forment une estrade sur un bloc de trois marches. N'importe quelle figurine peut se déplacer entre ces cases comme d'habitude, et n'importe quelle figurine dans une de ces cases peut attaquer (et être attaquée !) toute figurine dans une case qui est adjacente à la sienne. Dans la mesure du possible, tous les monstres qui gardent le trône et qui n'ont pas d'armes de jet formeront une ligne autour de l'estrade, empêchant les guerriers d'arriver au Roi de Crainte lui-même.

Le Roi de Crainte s'assied sur l'estrade à l'extrémité du hall, dans la case la plus éloignée. Le Grimoire Necris est posé dans la case devant lui (voir le diagramme ci-dessous). Les figurines peuvent se déplacer sur les marches comme si les cases étaient à angles droits normaux - les marches ne sont pas très raides, et n'opposent aucun obstacle à un guerrier déterminé.

## HALL DE LA MORT

Le Hall de la mort est rempli d'os c'est une source de magie ténébreuse et il étend sa puissance mauvaise sur tout les environs Cette puissance agit comme une balise sur les créatures morts-vivantes.

Le Hall de la mort est plutôt comme une jonction en T par certains côtés, parce qu'elle a beaucoup de sorties possibles. Allez voir la carte de donjon et vous verrez qu'il y a quatre portes possibles dessus quand cette pièce sort dans le jeu. Ceci inclut la porte que les guerriers prennent pour entrer dans le Hall de la mort, mais ceci laisse toujours trois autres sorties. Les cartes restantes de cachot sont dédoublées entre les sorties possibles, juste comme une jonction normale.

Le Hall de la mort ne déclenche pas des événements ; quand les guerriers entrent dans le hall, la magie fétide surgit à la place de ses murs sinistres. Dès que les guerriers pénétreront dans le Hall de la mort, prendre les trois cartes principales d'événement dans le paquet sans les regarder. Placer une carte sur chaque porte face dessous.

Quand les guerriers passent par une porte venant du Hall de la mort, retourner la carte dans le paquet de carte de Donjon normal et placer la section appropriée sur la table. Retourner après la carte d'événement pour cette porte. Si c'est une carte « E » résolvez immédiatement l'événement. Si c'est une carte monstres placez les immédiatement. Les monstres combattent dans la prochaine phase des monstres normalement.

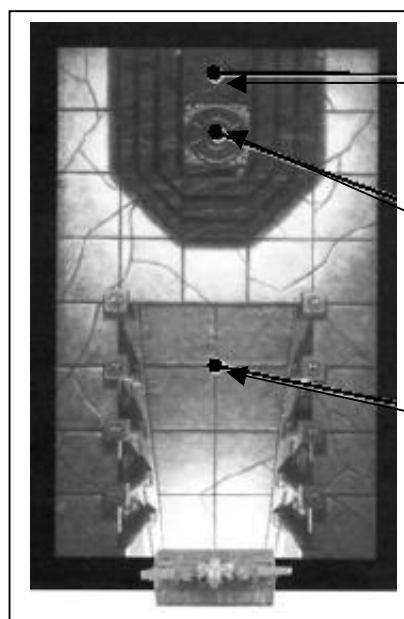
Autrement, les événements se produisent seulement dans le Hall de la mort si un 1 est lancé dans la phase de puissance du sorcier.

## · SALLES MULTI-NIVEAUX ·

Si vous regardez le plan de la Salle du Trône du Roi de Crainte, vous verrez qu'il a plusieurs niveaux. Les guerriers entreront dans la salle en gravissant une rampe, qui rejoint ensuite le niveau principal. Au fond de la salle, les marches mènent à l'estrade, où le Roi de Crainte s'assied sur son trône.

### Règles spéciales pour les salles multi - niveaux

- 1 Les figurines peuvent seulement se déplacer d'un niveau à l'autre par l'intermédiaire de la rampe ou des escaliers.
- 2 Si un guerrier ou un monstre attaque une cible à un niveau plus élevé, ils obtiennent un modificateur -1 sur leur lancer. Si un guerrier ou un monstre attaque une cible sur un niveau plus bas, ils obtiennent un modificateur +1 pour frapper. Être sur les escaliers compte en étant vers le haut au prochain niveau.
- 3 Des figurines à des niveaux plus élevés ne peuvent pas être bloquées par des figurines à des niveaux plus bas, et vice-versa. Par exemple, les archers squelettiques au niveau principal peuvent tirer sur les guerriers sur la rampe d'entrée même s'ils semblent se tenir exactement à côté d'eux.



Ces règles peuvent être employées dans toutes les pièces qui ont plus d'un niveau - comprenant la crypte, la chambre de l'idole et l'arène.

Le petit cercle de lumière projeté par la lanterne tremblotante ne peut rien faire pour soulager le sentiment de crainte qui a envahi l'antique chambre. Déplaçant la lumière autour de lui, Feorn Main-dans-le-sac examine le tombeau scellé. Près de lui Dumstok Kardak a murmuré une prière naine à Valaya dans un souffle et a détaché sa massive hache de bataille de son baudrier. Verash a marché en avant dans la brume froide, tenant son talisman de Sigmar devant lui comme une arme chargée. Le tenant vers le bas, il a balayé les toiles d'araignées masquant l'inscription du tombeau et a donné lecture de l'épithaphe.

"Ecoutez les mensonges, Kharask le second, roi de Marrossa, Suzerain des Sarcelles. Notre protecteur dans la mort, comme il était dans la vie..." La voix de Verash s'est élevée dans un chuchotement rauque, une affliction qu'il avait contacté il y avait trois mois maintenant, depuis qu'une flèche de goblin lui avait balaféré la gorge.

Le quatrième membre du groupe a arpenté la salle, observant avec curiosité. Ned Neddley, Halfling « Trouveur de Trésors Extraordinaire » a regardé fixement autour de lui. Ses yeux ont rapidement évalué la valeur des roses d'or ornant le tombeau du roi, et il a vu un reflet de trésor à l'extrémité lointaine du hall voûté. Fouillant dans les cavités apparemment sans fond de son sac, le Halfling a retiré une pomme qu'il a mâchée distraitement pendant qu'il attendait les autres pour décider quoi faire. "Marrossa ? Sarcelles ? Aucun de ces noms n'a été employé pendant des centaines d'années. Il était les villes antiques de Tilea avant que les cités - états soient survenus. Cet homme a été enterré pendant plus de mille années. La peur était clairement évidente dans les yeux du prêtre de Sigmar

Dumstok a décalé son poids d'un pied à l'autre nerveusement. « Nous ne devrions pas être ici, c'est presque une profanation » - le nain a été interrompu par un bruit de meule. Dwarf, barbare des norses et prêtre de Sigmar a tourné son regard et est resté fixement horrifié, la dalle en pierre couvrant le tombeau du roi antique glissait sur le côté. Une main squelettique, un anneau d'or orné de cinq grands diamants sur son doigt, a saisi le bord du sarcophage. Ned réagit immédiatement. Il a brandi sa petite épée, brisant le poignet mort. Saisissant l'anneau de la main convulsée il a pris ses jambes à son cou et sprinté vers la porte. Pendant qu'il courait hors de la chambre il a crié au-dessus de son épaule, "nous avons ce que nous voulions, alors pourquoi traîner?" Sortit de leur transe les autres ont suivi le voleur Halfling, des hurlements douloureux remplissaient la salle derrière eux.

### L'ABÎME DU DÉSEPOIR

Le pont mince qui enjambe l'abîme du désespoir est très étroit et n'importe quel guerrier ou monstre maladroit peut finir dans l'abîme

N'importe quel monstre ou guerrier qui lance un 1 naturel pour une attaque au corps à corps en se tenant sur le pont perdra son équilibre et tombera dans les profondeurs des catacombes et est tout à fait, mort. Les guerriers n'obtiennent pas l'or pour les monstres qui meurent de cette façon. Les guerriers peuvent se sauver avec la carte d'équipement de la corde du nain, qui les arrête dans leur chute mais elle peut se casser comme écrit sur la carte. Autrement, les événements se produisent seulement sur l'abîme du désespoir que si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir du sorcier

### LES FLAMMES DE KHAZLA

Au détour d'un coin de couloir, les guerriers trouvent un petit autel ou brûle des flammes multicolores.

La première fois qu'un guerrier entre dans cette section de donjon, il gagne 2D6 de blessures, sans dépasser ses PV d'origine. Chaque guerrier peut seulement être guéri une fois de cette façon, les flammes de Khazla est un couloir, pas une salle de donjon, ainsi l'entrée ne déclenchera pas une carte d'événement. Noter que les guerriers peuvent ne pas se déplacer par les cases où se trouve l'autel.

Puisque la salle est très petite, seulement trois cases à angle droit, les guerriers devront faire attention quand ils traverseront, si le chef passe à la nouvelle section de donjon le tour après l'avoir exploré, le quatrième membre de partie, coincé sur la section précédente de donjon, deviendra immédiatement perdus dans l'obscurité ! C'est une bonne idée que le chef reste dans les flammes de la section de donjon des flammes de Khazla jusqu'à ce que tous les joueurs qui sont sur la section précédente soient entrés dans les flammes de Khazla, avant de passer sur la nouvelle section de donjon.

### MAGIE NECROMANTIQUE

Quelques créatures morts -vivantes sont si puissantes qu'elles peuvent employer la magie pour attaquer les guerriers. Elles peuvent également lancer des sorts Nécromantiques qui leur permettent de faire apparaître d'autres créatures morts-vivantes pour les protéger et pour combattre leurs ennemis. Ces monstres apparus sont placés sur la section de donjon en utilisant la règle normale et les pions de guerrier, ils peuvent attaquer sur le même tour qu'ils sont apparus.

Van Damneg et Gunther Laranscheld utilisent tout les deux la magie Nécromantique dont les détails sont donnés sur le tableau de magie Nécromantique ci-dessous.

Les monstres ont lancé leur sorts au début de la phase des monstres. Pour voir quel charme ils utilisent, lancez les dés et recherchez le résultat sur le Tableau magie Nécromantique. Résoudre les résultats du charme immédiatement. Noter que Van Damneg peut lancer les sorts lui même si il est engagé dans un combat corps à corps, à la différence des troupes avec des armes de jet qui ne peuvent pas tirer tant qu'elle sont engagées.

<b>Table des sorts de magie Nécromantique</b>	
<b>Dé</b>	<b>Résultat</b>
1	Le charme ne fonctionne pas, et n'a aucun effet
2	Main de la mort. Un guerrier au hasard perd 1 attaque dans la prochaine phase des guerriers.
3	Drain Vital. Un guerrier au hasard subit 1D6 blessures, sans déductions
4	Invocation des Squelettes. Placer 1D3 squelettes sur la section. Ils attaquent immédiatement.
5	Invocation des Goules. Placer les 1D3 goules sur la section. Elles attaquent immédiatement
6	Invocation des Zombis. Placer 1D3 zombis sur la section. Ils attaquent immédiatement.

## - LES AVENTURES -



### 1 A LA RECHERCHE DE L'ORBE DE CHALCIDAR

Des rumeurs ont atteint l'empire : De sombres présages d'un mal endormi dans la montagne en forme de pyramide connue sous le nom de Spire Tordue. Cette crête maudite se situe loin à l'intérieur des terres des morts, parmi les sables et les os blanchis de Khemri et de Quatar. La Spire Tordue serait les restes érodés par le temps d'une antique pyramide, l'endroit où repose un puissant roi. On dit de ce lieu, qu'une âme noire est revenue pour hanter ce tombeau et qu'elle projette de ronger le monde en répandant la mort et la douleur. Ce seigneur ténébreux des forces de la non-vie est seulement connu sous le nom de Van Damneg le Roi de Crainte. Les magiciens de l'empire ont besoin de temps afin de réfléchir sur les mesures à prendre. Tandis qu'ils réfléchissent, la puissance du Roi de la Crainte se développe...

Les guerriers sont engagés afin de chercher l'antique orbe de Chalcidar, car elle devrait être assez puissante pour emprisonner le Roi de Crainte pour toujours dans son tombeau pyramide, voir même de le détruire. Ce puissant artefact magique a été volé par Gunther Laranschedl il y a quelques mois. Il s'est précipité dans sa forteresse au mont d'épine, dans les montagnes noires. Pour que les guerriers conservent une chance de défaire le Roi de Crainte, ils doivent rechercher cet orbe dans la tanière de Laranschedl. Le mont d'épine est un endroit sombre et dangereux, et les guerriers doivent avoir des esprits rapides et des cœurs courageux pour survivre à ce défi mortel.

### REGLES SPECIALES

N'incluez pas la carte événement du Roi de Crainte dans le paquet de carte d'événement pour cette aventure, car il se trouve loin d'ici dans les terres des morts.

Chaque fois que les guerriers trouvent une salle, ils peuvent rechercher l'orbe. Ils peuvent le faire qu'à la condition que les événements déclenchés par la salle soient accomplis, et à condition qu'il n'y ait aucun monstre sur le plateau. Si les guerriers veulent chercher dans la salle, cela prendra un tour entier, et pendant ce temps ils ne pourront rien faire d'autrement excepté se guérir s'ils en ont les moyens.

### Explorer

Pour explorer une salle, placer tous les pions des catacombes de la terreur dans une tasse. Pour trouver l'Orbe un des joueurs lance un dé, et prend un pion au hasard dans la tasse. Le nombre sur le pion est ajouté aux points obtenu par le dé. Si le total est 8 ou plus, alors les joueurs ont trouvé l'Orbe.

Rappelez-vous que quelque soit le score, un 1 sur le dé est toujours un échec. On ne peut faire qu'une recherche par tour et une pièce ne peut qu'être fouillée qu'une seule fois. Une fois qu'un pion est hors de la tasse, les guerriers le gardent, même s'ils ne trouvent pas l'orbe. Quand ils explorent ultérieurement, ils ajoutent les totaux de tous les pions qui sont hors de la tasse au résultat du dé.

Aussitôt que le pion avec le crâne est pioché, la recherche s'arrête. L'Orbe n'est pas dans la salle qu'ils exploraient. Tous les pions doivent être replacés dans la tasse, et les guerriers doivent immédiatement tirer une nouvelle carte d'événements. Le bruit des recherches a réveillé quelques sombres forces maléfiques qui peuplent les catacombes.

Aussi tôt que les guerriers ont trouvé l'orbe, ils reçoivent chacun une carte de trésor de donjon. Si les guerriers n'ont pas encore trouvé l'orbe en arrivant dans la salle objectif, elle s'y trouve.



### Les pièces objectifs

Utilisez la pièce Salle du trône du Roi de Crainte, qui dans cette aventure est la tanière de Laranschedl le Nécromancien.

Inutile de lancer un dé pour connaître les monstres qui rodent dans la pièce. Pour cette aventure, les guerriers font face à Laranschedl, Luthor, le grimoire de Necris, 1D3 gardiens des tombes et 2D6 archers squelettes.

Si les guerriers trouvent l'orbe avant d'atteindre la pièce objectif, ils peuvent ressortir du donjon par le chemin qu'ils ont suivi. Cependant, l'empire met une telle ferveur à traquer cette menace insidieuse que les mort-vivants, que les guerriers recevront une somme de 30 pièces d'or supplémentaire pour chaque serviteur de la non-vie détruits.

## 2 L'ORBE ET LE ROI de CRAINTE

Le magicien s'est vu confier l'orbe de Chalcidar, une arme puissante à employer contre les morts-vivants. Le temps est venu pour les guerriers d'oser franchir la frontière et de s'enfoncer loin dans les terres des morts jusqu'au tombeau de la pyramide connu sous le nom de la Spire Tordue. Là, ils doivent trouver et détruire le Roi de Crainte, le malveillant seigneur de ce morne royaume. S'ils échouent, sa puissance se développera au-delà de l'imagination, et le monde entier sera menacé par ses légions impérissables.

L'orbe peut être employé une fois dans l'aventure. Quand la puissance de l'orbe est libérée, chaque guerrier gagne +2 en force contre les monstres morts-vivants. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

Cette aventure emploie les pions spéciaux des catacombes. Prenez chacun des six pions et mettez-les dans une tasse ou tout autre récipient opaque, de la même façon que les pions de guerrier. Lorsque les guerriers arrivent dans la salle du trône du Roi de Crainte, ne placez pas Van Damneg mais juste son trône. Tirez au sort pour connaître les monstres qui gardent la pièce. Le magicien doit placer l'orbe dans la cavité derrière le dos du trône. Pour y parvenir, il doit se tenir à côté du trône dans la phase des guerriers, et doit réussir un jet pour toucher comme contre un adversaire normal avec une compétence de combat de 2 (représentant les énergies sinistres entourant le trône). Ceci compte comme attaque. S'elle est réussie, la magie du trône est contenue, et le Roi de la Crainte est emprisonné en son tombeau, à tout jamais si tout va bien.

Jusqu'à ce que le magicien place l'orbe dans sa cavité, toutes les phases de puissance dont le dé donne un 1 et qu'un événement inattendu se produit, prenez un pion avant tout autre chose. Si c'est le pion avec un crâne, alors Van Damneg s'est réveillé ! Placez le Roi de Crainte sur son trône ; il peut attaquer et lancer des sorts normalement dans le même tour ou il apparaît. Si c'est n'importe quel autre pion, mettez-le de côté. Ne le remplacez pas dans la tasse avec les autres.

Une fois que l'orbe est en place et que tous les monstres sur le plateau sont tués, les guerriers peuvent partir de la salle de trône par l'intermédiaire d'un tunnel secret situé derrière le trône. Avant qu'ils ne s'échappent cependant, les guerriers parviennent à piller quelques pièces d'équipement utiles, précédemment volées aux victimes du Roi de Crainte. Chaque guerrier devra tirer deux cartes de trésor.

## 3 BANIR L'ESPRIT

Les guerriers ont héroïquement emprisonné le Roi de Crainte en son tombeau, situé loin dans les terres des morts. Bien que sa forme physique ne lui permet plus de prendre la tête de ses légions de mort-vivants, l'esprit du Roi de Crainte est fort, et difficile à détruire. Facilité par le vil Nécromancien Gunther Laransheld, son esprit noir échappe lentement à sa prison pour s'incarner dans un endroit soigneusement préparé par le Nécromancien.

Aux frontières des terres des morts et de l'Arabie se tient la ville de Ka Sabaar. Très peu de prêtres de la ville le savent, mais leur temple est construit sur un emplacement plus ancien et imprégné d'une magie maléfique. Le Roi de Crainte cherche à employer ce réservoir de magie noire comme vecteur pour son esprit corrompu pour échapper à son tombeau. En ce moment même, sa forme maléfique fusionne dans les sombres catacombes sous le temple. Pendant que la puissance maléfique se développe, les prêtres ont été chassés du temple par les prédateurs de l'au-delà. Afin de détruire le Roi de Crainte et sanctifier le temple, les prêtres ont offert aux guerriers une récompense substantielle.

## Règles spéciales

### Mise en place

Tirez 12 cartes de Donjon. Placez et mélangez la carte de donjon « La Fontaine de Lumière » avec les 6 cartes du haut de la pile et la carte de donjon « Le Trône du Roi de Crainte » avec les 6 cartes du bas de la pile. Le jeu peut commencer.

La fontaine de lumière contient la valeur de trois cartes d'événement. Quand les guerriers entrent pour la première fois dans la salle de la fontaine de lumière, retournez trois cartes d'événement pour voir qui garde cette pièce.

Une fois que les guerriers ont tué tous les monstres de cette salle, ils doivent remplir leur gourde avec de l'eau sanctifiée de la fontaine de lumière. Ceci leur prend un tour entier pendant lequel les guerriers doivent se tenir à côté de la fontaine et ne rien faire d'autre que se soigner. Une fois la gourde remplie, ils doivent aller jusqu'au trône du Roi de Crainte. Une fois là, les guerriers doivent combattre les créatures qui s'y trouvent (Résultat normal de la table des monstres de pièce objectif).

Une fois qu'ils ont défait les créatures férides à l'intérieur de la salle du trône, les guerriers répandent l'eau bénie dans la salle, exorcisant les esprits mort-vivants pour toujours et restaurant sa sainteté au temple. Les prêtres remettent à chaque guerrier 200 pièces d'or et un trésor de pièce objectif, s'ils ont réussi la quête.

Gunther est laissé pour mort dans les déserts harassés par le soleil des terres des morts. Seule sa volonté de fer l'a maintenu vivant. Maintenant il cherche vengeance ! Il s'est de nouveau faufilé dans les bibliothèques interdites de l'empire et a volé un livre mauvais et redouté entre tous, le Grimoire Nécris.

## 4 LA RECHERCHE DU GRIMOIRE

Il s'avère que Gunther Laransheld a triché de nouveau avec la mort. Il est évident que Laransheld espère employer le Grimoire pour rendre le Roi de Crainte à son ancienne gloire, provoquant une nouvelle ère de mort et de désespoir pour tous les mortels. Les guerriers doivent le rechercher dans les cachots de la vieille tour de Laransheld et le tuer avant qu'il réussisse à joindre sa puissance à celle de son seigneur, le Roi de Crainte de la Spire Tordue.

### Règles Spéciales

Retirez la carte d'événement du Nécromancien de la pile d'événement. Quand vous tirez au sort sur le Tableau des monstres des pièces objectif, remplacez le Roi de Crainte par Gunther Laransheld. Les subordonnés de Laransheld sont représentés par les autres monstres dans la salle objectif. Laransheld devra être placé à l'opposé de l'entrée de la salle, à côté du trône, où il effectue son rituel. Son Grimoire Nécris devra être placé dans l'espace devant le trône.

Les guerriers doivent rechercher le Grimoire Nécris avant que Laransheld puisse accomplir l'invocation. Ils ont 2D6 tours pour tuer Laransheld, à partir du premier tour après qu'ils soient entrés dans la salle objectif. Si les 2D6 tours passent avant que les guerriers aient tué le Nécromancien, Laransheld accomplit la cérémonie. Placez Van Damneg sur son trône au début de la phase de puissance suivante. Van Damneg peut lancer des sorts et attaquer normalement dès le tour où il apparaît.

Une fois qu'ils ont empêché l'invocation, ou lorsque Van Damneg est détruit une fois pour toutes, ils peuvent retourner chez les magiciens de l'empire, où ils reçoivent chacun une carte de trésor et 150 pièces d'or comme récompense.



## 5 ÉVASION DES PROFONDEURS

Après une aventure, les guerriers voyagent dans les montagnes d'Épine. Une nuit, pendant qu'ils dorment dans les montagnes, ils sont attaqués par une grande horde de Mort-vivants. Dépassés par le nombre, les guerriers n'ont aucune chance, et finissent sans connaissance. Ils se réveillent et se retrouvent dans une cellule humide, enchaînés par les poignets, près d'un autre prisonnier. Le prisonnier leur dit qu'il existe un moyen de s'échapper, mais qu'ils devront sortir par la salle du trône du Roi de Crainte en personne. Peu après, le jour même, il est conduit de force à l'autel sacrificatoire du Roi de Crainte.

Il semble que le sang des mortels soit utilisé pour libérer le Roi de Crainte du royaume de la mort, et maintenant il est près de réussir à surmonter la magie qui le retient prisonnier dans ses sombres souterrains dans les lointaines terres des morts. Le Nécromancien Laranscheld ainsi que ses nombreux subordonnés écumes la région pour trouver plus de victimes.

Les guerriers parviennent à se débarrasser de leurs liens et à retrouver leur équipement sur le zombi de garde. Ils doivent se dépêcher pour atteindre la salle de trône avant que le Roi de Crainte n'apparaisse. S'ils lambinent, de trop...

### Règles Spéciales

Créez le Donjon comme d'habitude, les guerriers commencent juste à la sortie de leur cellule. Cette aventure utilise les pions spéciaux des catacombes. Prenez chacun des six pions et mettez-les dans une tasse ou tout autre récipient opaque, de la même façon que les pions de guerrier.

Chaque fois qu'un événement inattendu se produit, en même temps que vous retournez la carte d'événement, prenez un des pions des catacombes et placez-le, sans le regarder, de côté.

Quand les guerriers arrivent dans la salle du trône, tous les pions des catacombes qui ont été mis de côté sont retournés. Si l'un d'entre eux est le pion avec le symbole de crâne dessus, alors les guerriers ont été trop lents - Van Damneg s'est réveillé !

Si le pion de crâne n'a pas été pris, tirez les deux prochaines cartes d'événement pour voir ce qui est dans la salle du Trône du Roi de Crainte. Si le crâne a été sélectionné alors tirez normalement au sort sur le Tableau des monstres des pièces objectif.

Si les guerriers parviennent à tuer tous les monstres dans la salle du trône, ils parviennent à s'emparer d'un trésor chacun avant de s'évader. Chaque guerrier obtient une carte de trésor.

Bien que les guerriers aient frappé un coup à la forme physique du Roi de Crainte, ils savent qu'ils ne possèdent pas les armes pour bannir le Roi de Crainte pour toujours ! Ils doivent retourner dans l'empire et trouver des armes magiques assez puissantes pour bannir le Roi de la Crainte une fois pour toutes.

## 6 La bataille Finale

Après un voyage épuisant par les montagnes, les guerriers vont consulter les magiciens de l'empire qui leurs expliquent qu'ils doivent retourner à la montagne de la Spire tordue et aux catacombes de la terreur pour s'occuper du Roi de Crainte avant que sa puissance n'accable le monde. En dépit de toutes les tentatives de le détruire, l'esprit du Roi de Crainte est revenu une fois de plus dans son antique retraite. Les rumeurs abondent pour dire qu'il cherchera à réveiller Nagash lui-même une fois qu'il aura retrouvé toute sa puissance, et ceci doit être empêché à tout prix. Après de nombreuses recherches, les magiciens de l'empire ont découvert que les moyens de détruire le Roi sont détenus au plus profond des catacombes de la montagne de la Spire tordue par le Roi de Crainte lui-même - le Roi de Crainte est suffisamment prévoyant pour posséder les seules armes assez puissantes pour le détruire. Les guerriers doivent trouver ces armes avant de faire face au Roi de Crainte.

Avant de jouer cette aventure, enlevez la carte d'événement du Roi de Crainte de la pile d'événement, et placez les pions spéciaux des catacombes dans une tasse. Toutes les fois que les guerriers finissent un combat, le leader prend un pion de la tasse pour chaque carte d'événement de monstre qui a été impliquée dans le combat. S'il trouve le pion avec le crâne, alors les guerriers ont trouvé une des épées légendaires de Malach le cruel. Ce sont les seules armes capables de nuire au roi de crainte.

Le leader replace alors tous les pions dans la tasse, de façon à pouvoir essayer de trouver une autre épée. Il est possible de trouver une épée pour chaque guerrier et sans l'une d'elle, un guerrier ne pourra infliger aucun dommage au Roi de Crainte. Avec une épée de Malach le cruel, un guerrier peut combattre le Roi de Crainte normalement, infligeant des dommages de façon habituelle. Si les guerriers parviennent à défaire le Roi de Crainte, à la fin de l'aventure ils sont richement récompensés ; chaque guerrier gagne deux cartes supplémentaires de trésor. En plus de cela, ils ont le choix de piller le tombeau de l'antique Roi de Crainte, s'ils le souhaitent. N'importe quel guerrier qui souhaite piller l'or du tombeau peut lancer autant de dé qu'il veut. Chaque dé s'ajoute, le total est multiplié par 100 et le résultat indique l'or qu'il a trouvé. En revanche, si l'un des dé lancé donne un résultat de 1, alors le guerrier a déclenché l'un des pièges qui protège la salle. Trop occupé à ramasser les pièces d'or, il ne voit pas les énormes blocs de pierre glisser dans son dos, l'enfermant pour toujours dans la montagne de la Spire tordue. Si aucun 1 n'a été obtenu, il peut s'échapper avec l'or, sain et sauf. Il n'est pas possible au guerrier d'utiliser la chance ou une autre capacité permettant de relancer les dés.



## SECTION 2 - RÈGLES AVANÇÉES

Cette section des catacombes de la terreur contient quelques nouvelles tables à employer avec votre jeu de Warhammer Quest. Elle inclut des tables secondaires d'événements, trésor et les monstres en particulier les morts-vivants et à leur goût, plus un Tableau de risques pour voyager dans les terres des morts-vivants, les secteurs que les guerriers traverseront sont particulièrement dangereux.

### VOYAGER DANS LES DONJONS

Dans le livre de règle de Warhammer Quest, une aventure est décrite pendant tout ce qui arrive du moment où les guerriers descendent dans la tanière ou le donjon des monstres, au moment ils sont prêts à descendre dans la prochaine tanière. Une aventure inclut donc une mission souterraine réelle, voyager de nouveau à la civilisation (en rencontrant quelques risques pendant le voyage) plus ceux qui arrive aux guerriers pendant leur séjour en attendant la remise de leur récompense. Quand ils finissent leur visite, et décident qu'il est maintenant temps d'aller une fois de plus dans les montagnes rocailleuses à la recherche la gloire et de trésors, une nouvelle aventure commence.

Jusqu'ici, nous avons supposé que les guerriers peuvent atteindre l'entrée au système de caverne sans malheur, qu'ils sont sur le point de l'explorer, avec l'aide d'une bonne carte ou d'un guide amical. Dans les catacombes de la terreur, cependant, ce n'est plus le cas. Les terres des morts-vivants sont périlleuses, inhospitalières et stériles. Peu de chose sont connues au sujet des morts-vivants parce que peu ont survécu pour raconter leurs exploits dans Sylvania et les ports autour de la mer aigre, on en sait encore moins au sujet des machinations ténébreuses qui sont conçues dans les murs de Nagashizzar elle-même.

### LES TERRES DES MORTS

Bien que les aventures de ce supplément ne représentent nullement les guerriers donnant un coup de pied dans la porte de Nagashizzar et demandant Nagash à s'il veut se rendre, ils impliquent des voyages dans les royaumes magiques et maudits des morts-vivants. Le déplacement à travers ce terrain torturé est dangereux, et devrait être pris en considération avant que les guerriers entrent réellement dans l'aventure proprement dite. Par conséquent les nouveaux dangers dus aux morts-vivants sont pris en compte par le tableau, ci-dessous.

Quand voyageant sur les chemins de tanières de morts-vivants en tanières de morts-vivants et retour, le voyage des guerriers comprendra typiquement ce qui suit : Un voyage relativement facile comme s'ils voyageaient aux frontières de la civilisation. Là ils se tiendront sur le bord même de la terre des morts, sachant que les périls les attendent à chaque étape dorénavant. Par la suite, après un voyage laborieux et dangereux sur cette terre stérile et hostile, les guerriers arriveront à leur destination, et descendront dans les catacombes de la terreur pour entreprendre leur aventure. Puis, quand ils émergeront dans la lumière froide du jour, ils devront revenir par les terres des morts et d'autres royaumes périlleux pour retrouver la civilisation une fois de plus. Dans le jeu, ceci est représenté par les risques de morts-vivants, qui sont produits sur la table ci-dessous.

Si les guerriers jouent une aventure de morts-vivants, ils devraient lancer les dés pendant qu'ils partent de la ville

pour s'embarquer sur leur voyage à la tanière de leurs ennemis.



Rechercher le résultat sur la table ci-dessous, pour voir combien de semaines supplémentaires du voyage les guerriers doivent effectuer pour arriver à l'emplacement de l'aventure dans la terre des morts.

D6	Résultat
1 – 2	4 semaines de voyage supplémentaire
3 – 4	3 semaines de voyage supplémentaire
5	2 semaines de voyage supplémentaire
6	1 semaine de voyage supplémentaire

Ce voyage supplémentaire représente le temps pour franchir les frontières familières de l'empire et du monde civilisé, et s'aventurer dans les montagnes du Bord du Monde jusqu'à ce que vous atteignez les avant-postes de Nagashizzar.

### HASARDS DE VOYAGE EN TERRE DES MORTS

À la fin de l'aventure, vous devez lancer les dés sur la table des « Hasards de voyage en terre des morts » pour chaque semaine de voyage sur les terres des morts, car vous laissez les chemins bien ordonnés et êtes confrontés aux aléas de cette terre dangereuse et mortelle. Sur le chemin du retour, vous devrez lancer le même nombre de dés pour retrouver de nouveau la 'sûreté' relative des montagnes du Bord du Monde. Une fois là, vous devrez décider si vous essayez de trouver un village, une ville ou une cité et puis lancer les dés pour les risques de voyage sur la table du livre de règles avancées de Warhammer Quest comme d'habitude.

Le moment d'employer ces nouveaux hasards de voyage est un autre changement aux règles normales. Quand vous voyagez vers un donjon de cette façon, une nouvelle aventure commence dès que vous partirez de la civilisation. C'est important parce que ça peut affecter vos qualifications, les objets que vous pouvez employer et d'autres considérations.

Vous devez seulement lancer une fois par aventure pour voir à quelle distance vous devez voyager pour atteindre les Catacombes de la Terreur; les guerriers rencontreront le même nombre de hasards de voyage sur le chemin à l'aller que sur le chemin du retour. Les risques de morts-vivants naturellement changeront sur chaque voyage. Lancer une fois pour la bande des guerriers en général, pas une fois par guerrier.

## HASARDS DE VOYAGE DES TERRES DES MORTS (Lancer 2D6)



### 11-12 LES MORTS AGITÉS

Les guerriers marchent dans un col profond dans les montagnes. Le soleil se couche, et les ombres des guerriers rallongent derrière eux. Pendant qu'ils regardent autour d'eux, ils réalisent qu'ils semblent avoir erré sur un champ de bataille antique. Les chariots cassés, les armures rouillées et les cadavres décomposés s'étendent des milles autour d'eux. Pendant que le soleil plonge finalement au-dessous de l'horizon les guerriers s'arrêtent pour camper. Lentement dans l'obscurité les armées antiques bougent de nouveau...

Tirez un pion de guerrier, celui ci monte la garde quand la vieille guerre renaît. Ce guerrier voit les rangs des guerriers morts marcher près de leur camp, la promenade translucide des fantômes et entend les cris perçants des morts remplir l'air après tant de siècles. Le guerrier de garde devra immédiatement faire un test contre la terreur (10). S'il échoue et qu'il est effrayé par l'événement il est à -2 à tous les tests de crainte et de terreur provoqués par des créatures Morts-vivants pour les 1D6 des prochaines aventures. Après que cette fois. S'il réussit le test, comme il atteint les limites de la terreur, tous ses tests de crainte et de terreur seront normaux.

### 13-15 LA MARCHÉ DES MORTS

Mórrslied, la deuxième lune maligne, est pleine et s'accroche au-dessus du camp des guerriers comme un oeil sinistre. Une brise faible souffle sur les arbres tordus et décomposés, remuant leurs branches sans vie. Puis, loin dans la nuit, les guerriers entendent le tintement du métal sur le métal et le bruit lourd d'une horde de pieds morts. Les guerriers se blottissent autour de leur feu, yeux au loin avec l'anticipation de la crainte. Soudainement le vent fait sauter un nuage de poussière et apportent des mélodées, des cris perçants de pleurs au-dessus de la montagne. Les rangs en marche des zombis et des squelettes progressent vers les guerriers, leurs yeux morts regardant fixement en avant, leurs membres parfaitement synchronisés.

Pour résister à l'appel fantomatique pour marcher, chaque guerrier doit lancer les dés et ajouter son Endurance. Sur un résultat de 7 ou plus, le guerrier parvient à casser le sortilège et à ignorer l'appel pour marcher. Sur un résultat de 6 ou moins l'esprit du guerrier est engourdi, et ses membres mollissent. Avec horreur, pour le reste de la partie il se lève et se joint à l'armée en marche.

Si tous les guerriers échouent alors ils joignent la marche des morts, condamné à vivre hors de l'éternité

combattant dans les guerres des morts-vivants. Tous les guerriers qui passent leur test doivent sauver leurs compagnons. Ils doivent faire un lancer sur ce Tableau de Hasards de voyage avant qu'ils puissent délivrer leurs amis. D'ici là leur voyage vers les Catacombes ou toute autre destination se prolonge de deux semaines.

### 16-21 CHAMBRE MORTUAIRE

Se levant au-dessus de la montagne vers leur droite, un cairn énorme domine les guerriers. Son entrée est marquée par de nombreux hiéroglyphes antiques, qui semblent se tordre dans la lumière dure du soleil de midi. Vous pouvez ignorer la chambre mortuaire et passer, ou vous pouvez casser le scellé pour entrer et l'examiner. Si vous choisissez de casser le scellé, lancer les dés :

1 Quand les guerriers pénètrent dans la chambre, le sol tremble, leur lanterne est soufflée et la pierre de linteau s'effondre. Chaque guerrier doit lancer des dés et ajouter son initiative. Sur un résultat de 7 ou plus ils parviennent à sauter en sûreté dehors. Sur un résultat de 6 ou moins ils sont emprisonnés à l'intérieur du tombeau et sont impitoyablement tués par les esprits des morts quand le soleil se couche...

2 - 4 L'air à l'intérieur de la chambre mortuaire est humide et frais. Des voix fantomatiques chuchotent à la limite de l'audition, les mots étranges des lamentations à peine plus perceptible que les battements des cœurs des guerriers. Une panique soudaine et irraisonnée saisit les guerriers et ils déboulent de nouveau dans le soleil et se jettent sur la terre pierreuse, le cœur battant d'une manière extravagante et leur souffle coupé par des halètements. Ils l'ont échappé belle...

5 Le reflet du trésor projette l'ombre des guerriers loin dans les profondeurs de la chambre mortuaire. Là, sur un trône antique repose le squelette d'un roi. Le cadavre grand de plus de huit pieds, et entouré par des piles de trésor. Pendant qu'ils se tiennent là, les guerriers voient une nouvelle vie trembler dans le corps atrophie. Ils s'échappent en courant, grappillant au passage tout ce qu'ils peuvent prendre du trésor.

Chaque guerrier gagne une carte de trésor, comme si il avait résolu un événement avec succès.

6 Les guerriers descendent les couloirs plaqués d'or, vers le haut d'un escalier se développant en spirales dans le cœur de la chambre mortuaire. Les gemmes magiques enchâssées dans le mur lancent une lueur verdâtre et sinistre sur leurs environnements. À travers une voûte massive sont gravés quelques mots, apparaissant mystérieusement dans les langues maternelles respectives de chacun des guerriers. Le message est simple. "voici le lieu de repos du Roi Epechotumis. Rendre hommage et prendre un cadeau." À l'intérieur, étendu sur une galette de marbre noir est un sarcophage, richement décoré. Les guerriers prennent un trésor et présentent leurs respects selon leur croyance et le trésor rougeoie faiblement.

Chaque guerrier gagne un trésor de pièce objectif.

**22-24 TOMBEAU**

La lueur de l'aube touche le ciel après une autre nuit froide et sombre dans la terre des morts. Les rayons du soleil matinal font briller quelque chose de grand et doré loin sur l'horizon. Les guerriers sont intrigués et immédiatement se mettent en route. Ils atteignent un tombeau autour du crépuscule, façonné après les pyramides du royaume des morts.



Les guerriers peuvent étudier le tombeau. Placer une section simple de couloir menant à une section de pièce objectif sur la table, avec une porte simple. Les guerriers doivent être placés dans le couloir juste comme si ils avaient commencé un nouveau donjon.

Commencer un nouveaux tour et jeu comme n'importe quel autre donjon. Les guerriers peuvent entrer dans la salle objectif, et rencontreront des monstres déterminés par des dés lancés sur le Tableau de monstre mort-vivants pour leur niveau. S'ils tuent tous les monstres ils gagnent un trésor de pièce objectif chacun et peuvent sortir par la porte dehors par le couloir.

**25-31 ÉBOULEMENT**

Les guerriers marchent le long d'un chemin étroit qui serpente vers le haut de la montagne, un ravin abrupt d'un côté et une falaise de l'autre. Soudainement un grondement éloigné se fait entendre au-dessus d'eux. Les roches dégringolent vers ravin et ils doivent plonger de côté pour éviter une mort certaine.

Chaque guerrier doit lancer les dés et ajouter son initiative. Sur un résultat de 7 ou plus il évite les rochers en se blottissant contre la falaise. Sur un résultat de 6 ou moins il parvient juste à se mettre en sûreté à temps, mais perd un trésor déterminé aléatoirement.

**32-35 TEMPÊTE DE SABLE**

Les guerriers sont constamment battus par les vents violent et étouffants. En dépit de leurs tentatives de se protéger, le sable entre dans leurs vêtements, leurs chaussures, et leurs équipements. Réduisant leurs réflexes, les guerriers marchent lourdement d'un air fatigué écrasés par le paysage implacable.

Miraculeusement, ils parviennent à se maintenir dans la bonne direction, mais perdent une semaine. Pendant que les tempêtes s'apaisent, les guerriers secouent le sable de leurs manteaux, et se préparent au voyage d'une autre semaine dans les mornes Terres des Morts.

**36-42 LE SANCTUAIRE DU DÉSERT**

Les guerriers se fauillent par une fissure étroite entre les roches et émergent dans une vallée reculée minuscule. Au milieu de la vallée ils voient un autel en pierre, duquel s'écoule dans une vasque un courant d'eau cristallin. Une inscription usée sur l'autel dit « donnez un cadeau et buvez largement. »

S'il le souhaite, un guerrier peut placer un morceau de trésor sur l'autel et boire à la source. Chaque guerrier peut seulement essayer une fois. Si un guerrier le fait, lancer les dés et rechercher le résultat sur la table ci-dessous.

Quel que soit le résultat, le trésor rougeoie et s'évanouie en fumée, l'enlever de votre feuille d'aventure.

1. Votre guerrier se sent élevé. Pendant l'aventure suivante le guerrier peut automatiquement passer un test de crainte ou de terreur.
2. Votre guerrier sent la force traverser ses veines. Le guerrier ignore 1 PV à chaque blessure, de manière permanente.
3. Votre guerrier sent que ses muscles durcissent et que ses tendons se développent. Le guerrier gagne +1 en force pour le reste de l'aventure. En outre, lancer les dés; sur un résultat de 6 l'augmentation est permanente.
4. Votre guerrier sent la force et la vitalité augmenter dans ses veines. Le guerrier gagne +1 en Endurance pour le reste de l'aventure. En outre, lancer les dés; sur un résultat de 6 l'augmentation est permanente.
5. Votre guerrier reçoit la clair voyance et toute la connaissance est à lui pendant un bref moment. Le guerrier peut additionner +1 à sa compétence d'arme, à sa compétence balistique ou à son initiative, c'est lui qui décide. Cette augmentation est permanente.
6. Votre guerrier est enchantés par l'esprit du sanctuaire, et sa protection le traverse, changeant des événements pour le garder du mal. Le guerrier gagne de manière permanente +1 à sa caractéristique de chance.

**43-46 VILLE PERDUE**

Les guerriers descendent dans un vallon large qui à distance ressemble à une vallée fertile. Quand ils atteignent le fond de la pente le mirage s'évanouie et l'illusion disparaît. Ils se trouvent au milieu d'une ville en ruine abandonnée, ensevelie par les sables. Les guerriers perdent tout sens de l'orientation parmi les rues vides et les avenues remplies de sable, ils doivent ajouter deux semaines à leur temps de voyage.



## 51-55 VALLEE DE TRISTESSE

Marchant lourdement sous la chaleur desséchante du jour, les guerriers voient le contour brumeux des grands tombeaux pyramides des morts dans le lointain. Cependant, avant qu'ils ne les atteignent, une grande fente s'ouvrent dans la terre, un ravin de plusieurs milles de long et tellement profond que la lumière ne pénètre pas jusqu'au fond. Un petit chemin mène en bas de la falaise dans l'abîme. Les guerriers ont maintenant un choix à faire. Ils peuvent continuer à suivre le bord du ravin sous le soleil, ou ils peuvent descendre dans le Vallée de la tristesse et essayer de trouver un chemin pour traverser de l'autre côté.

S'ils ne descendent pas dans la vallée, lancer les dés. Le résultat est le nombre de semaines de voyage supplémentaire que les guerriers doivent faire pendant qu'ils suivent le bord du ravin.

Si les guerriers descendent dans le ravin, ils sont entourés par l'obscurité, et des vrilles de crainte s'insinuent dans leurs cœurs fléchissant. Alternativement, en commençant par le chef et en suivant par ordre d'initiative, chaque guerrier devra, lancer les dés, et consulter le tableau ci-dessous pour voir ce qui leur arrive dans le ravin. Chaque événement prend un jour pour être résolu, et les guerriers doivent continuer à lancer les dés jusqu'à ce qu'ils parviennent à sortie de cet endroit redoutable.

### 1 - Gardiens du ravin

Placer une pièce de donjon sur la table pour représenter le fond du ravin. Lancer une fois sur le Tableau de monstres morts-vivants pour le niveau de bataille du guerrier pour voir les créatures qu'ils rencontrent. Une fois que ces monstres ont été défaits, les guerriers gagnent l'or plus une carte de trésor. Relancer les dés sur cette table pour le jour suivant.

### 2 - Malédiction des échos

Les cris perçants des morts maudissent les guerriers de les déranger dans le Val de la Tristesse. Prendre un pion de guerrier. Ce guerrier doit déduire -1 de sa caractéristique de mouvement, la crainte et le désespoir font que ses pieds traînent dans la poussière. Si la caractéristique de mouvement d'un guerrier est à 0, alors il tombe prostré à terre, puis se lève pour rejoindre les habitants cadavériques du Val de la Tristesse pour toujours. La caractéristique de mouvement des guerriers sera regagnée quand ils s'échapperont du Val. Relancer les dés sur cette table pour le jour suivant.

### 3 - Le seigneur de l'ombre du Val

Les guerriers se déplacent dans l'obscurité, lorsqu'il tombent sur une forme enveloppée d'un capuchon noir nimbée d'une lumière sinistre. Le seigneur du Val, dérangé par l'intrusion des guerriers, exige l'hommage avant de permettre le passage par son royaume. Chaque guerrier doit payer 1D6 X niveau de bataille X 10 pièces d'or (par exemple, un guerrier de niveau 3 devra payer 1D6x30) avant qu'il soit permis de passer. Tout guerrier qui ne peut pas, ou ne veut pas payer, doit déduire 1D3 blessures de manière permanente de ses points de Vie. Le seigneur de l'ombre du Val aspire son essence de vie comme une sangsue en paiement de son passage. Relancer les dés sur cette table pour le jour suivant.

### 4 - Perdu

Les guerriers errent sans but autour de la vallée morne, ayant perdu le sens de l'orientation et oublié le but de leur mission. Au-dessus d'eux on n'aperçoit ni le soleil ni le ciel, tandis qu'au-dessous d'eux tout est ténébreux et silencieux comme un tombeau. Relancer les dés sur cette table pour le jour suivant.

### 5 - Trésor

Comme ils grimpent au-dessus des rochers érodés par temps, les guerriers découvrent l'entrée d'une caverne;

une estafilade de noir plus foncé encore dans l'obscurité du Val. Dans la caverne les guerriers trouvent un trésor. Les guerriers gagnent un objet de trésor de pièce de donjon, comme déterminé par les tables dans le livre de Rôle de Warhammer Quest (page 67). Relancer les dés sur cette table pour le jour suivant.

### 6 - Évasion !

Par la suite, après ce qui leur semble comme des semaines ou des mois, les guerriers sortent hors du Val de la Tristesse retrouver la sûreté relative des Terres des morts une fois de plus.

## 56-62 ESSAIM DE CHAUVES-SOURIS

Une nuit, pendant que les guerriers discutent autour d'un petit feu de camp, la lune semble être obscurcie par un nuage. En l'observant, ils voient que le ciel est rempli de chauves-souris géantes, qui plongent pour les attaquer.

Il y a trente chauves-souris géantes en tout. Chaque guerrier doit lancer 1D6 et ajouter sa force, c'est le nombre de chauves-souris géantes qu'il tue, et il gagne 5 pièces d'or pour chacune. Établir combien de chauves-souris géantes survivent : le résultat est le nombre de blessures que chaque guerrier prend, sans déductions. Ces blessures sont infectées et ne peuvent pas être guéries pendant cette aventure. Réduire les points de Vie du guerrier en conséquence. Dès qu'ils reviendront à la civilisation, que les blessures pourront être nettoyées professionnellement, les points de Vie du guerrier reviendront à la normale.

## 63-66 MEUTE DE NAGASH

Juste après le crépuscule les guerriers recherchent un site pour camper à côté d'un obélisque de granit énorme entouré par des dalles poussiéreuses. Le bruit des trompettes de chasse éclate alors tout près, et le bruit de la poursuite fait écho à travers les pierres. Soudainement, un lion énorme, chatoyant de lumière d'or, saute dans le campement. Il regarde les guerriers dans les yeux et pousse un hurlement puissant avant de tourner les talons et de s'enfuir. Un instant plus tard les guerriers voient les chasseurs. Les chasseurs sont engoncés dans leur armure ténébreuse, des cornes et des ailes de chauves-souris ornent leurs casques. Ils montent des chars sinistres tirés par des coursiers squelettiques et un groupe de chacals démoniaques aux yeux rouges les entoure.

Les guerriers peuvent arrêter les chasseurs ou se cacher et les laisser passer.

Si les guerriers se cachent alors l'esprit de l'obélisque les maudit, ils perdent tous 1 point de chance immédiatement et de manière permanente. S'ils n'ont aucun point de chance ils perdent un point d'endurance à la place.

Si les guerriers affrontent les chasseurs lancer 2D6 et ajouter le niveau de bataille de la partie. C'est le nombre de chasseurs. Après, chaque guerrier devra lancer 1D6 et ajouter son niveau de combat, ceci est le nombre de chasseurs qu'ils parviennent à massacrer. Chaque chasseur survivant fera une attaque avant qu'il soit finalement tué. Attaquer en utilisant la règle de Un-sur-Un et les pions de guerrier. Ils attaquent avec une force de 10 avec des lames glacées, et ont un niveau de combat de 10. Si un guerrier subit des blessures d'une lame glacée, ses Points de Vie sont réduits alors de manière permanente de 1D3.

Quelque soit le résultat du combat, les guerriers gagnent la bénédiction du lion d'or. Ceci leur permettra de se guérir de toutes leurs blessures une fois par aventure, et se produira à la fin du tour la première fois qu'ils sont réduits à zéro Point de Vie.

## EVENEMENTS DU DONJON DE LA TERREUR

*Une fois que les guerriers atteignent les catacombes de la terreur, qui sait quelles menaces ils trouveront dans l'obscurité ? Les catacombes sont parmi les endroits les plus dangereux du monde de Warhammer, et les guerriers seraient bien avisés de marcher doucement et armés jusqu'aux dents !*



Dans les parties que vous avez joués jusqu'ici, vous avez employé les cartes d'événement fournis avec ce supplément pour voir ce qui arrive aux guerriers dans les catacombes de la terreur. Cette section des règles vous donne un système alternatif à l'utilisation si vous souhaitez, incorporant les Tableaux d'événement du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, et incluant 11 nouveaux événements supplémentaires de morts-vivants. Naturellement, si vous souhaitez, vous pouvez juste continuer à employer les cartes d'événement des catacombes de la terreur telles qu'elles sont !

Chaque fois que vous sélectionnez une carte d'événement marquée d'un "E" dans les coins supérieurs, lancer les dés. Sur un résultat de 1 ou de 2 suivez l'événement de la carte. Sur un résultat de 3 ou de 4 employez le Tableau d'événement du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, et sur des 5 ou 6 employez les cartes d'événement des catacombes de la terreur du Tableau d'événements imprimé ci-dessous.

## TABLE DES EVENEMENTS DES CATACOMBES (D66)

Une table D66 fonctionne en lançant 2D6 l'un après l'autre. Le premier dé vous donne la valeur des dizaines, et le second donne les unités. Par exemple, si vous lancez un 3 et un 4, vous obtenez 34 ! Si vous lancez un 1 et un 6, vous obtenez 16, et ainsi de suite.

### 11-13 Embuscade

Tirez les deux prochaines cartes d'événement.

### 14-16 Piège – Eclair Foudroyant

Lancez un D6 pour chaque guerrier. Le guerrier avec le résultat le plus bas a déclenché un piège. Un hiéroglyphe situé dans le plafond crache un éclair de foudre et le guerrier perd 2D6 points de vie, sans tenir compte des déductions de l'armure.

Il y a une chance que la foudre saute à un autre guerrier. Lancez un dé : sur un 1, 2 ou 3, un autre guerrier est affecté. L'éclair frappera le guerrier le plus proche du premier. Si deux guerriers sont à la même distance de la première victime, le guerrier qui porte le plus de point d'armure est touché (Choisir aléatoirement s'il reste un doute). La foudre continue jusqu'à ce que tous les guerriers aient été frappés une fois ou que vous obteniez un 4+ sur le dé.

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.

### 21-23 Piège – Brume Ténébreuse

Les guerriers sont soudainement enveloppés par une brume ténébreuse. Pendant quelques minutes, ils trébuchent, se cognent entre eux et dans les murs. Soudain la brume se résorbe et les guerriers découvrent qu'une partie de leur équipement a disparu.

Prenez un pion de guerrier. Ce guerrier perdra toutes les armes non-magiques (armes y compris de jet) et armure qu'il portait.

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.



### 24-26 Trésor

Les guerriers ont trébuché sur un coffre rempli d'or, d'armes, d'artefacts magiques, de bijoux et d'armure. Prenez la prochaine carte d'événement et résolvez-la maintenant. En plus du trésor que rapporte l'événement, les guerriers reçoivent chacun 2D6x100 pièce d'or, une carte de trésor et le droit de faire un lancé de dé sur le tableau des trésors de donjon !

### 31-33 Fantôme

Après un certain temps, les guerriers se rendent compte qu'ils sont suivis par une forme fantomatique, un homme avec le regard fier et portant une fine armure. La seule chose qu'il lui manque c'est une épée. Il vous indique qu'une des épées que vous portez est à lui. Vous avez le choix entre lui donner l'une de vos armes pour qu'il puisse reposer en paix ou niez que vous portez son épée.

Si vous ne lui donnez pas l'une de vos épée alors une grimace cruelle envahit son visage. Il se ru sur l'un des guerriers et le touche de sa main glacée. Le guerrier se retrouve gelé pour les 1D6 tours suivant, et pendant ce temps il ne peut ni attaquer, ni être attaqué. Prenez une autre carte d'événement maintenant.

Si vous lui donnez une arme, le fantôme sourit et s'apprête à partir. Mais avant, il indique quatre amulettes dans un coin de la pièce.

"Ces amulettes peuvent vous garder du mal. Hélas pour moi, je ne les ai pas trouvés assez tôt."



### 34-36 Sarcophage

Les guerriers trouvent un sarcophage orné dans une chambre secrète. Prenez un pion de guerrier pour savoir qui ouvre le sarcophage. Lancez le dé pour voir ce que le guerrier trouve.

- 1-2 Le guerrier hoquette d'horreur et laisse le couvercle se refermer avec un claquement sec. Quand il se retourne face aux guerriers, ceux-ci constatent que ses cheveux sont d'un blanc pur et qu'il semble avoir fortement vieilli. Il ne reparlera jamais de l'horreur innommable qu'il a vue dans le sarcophage. Il perd un point de force, de manière permanente.
- 3-4 Le sarcophage est vide, mais le guerrier claque le couvercle en le refermant. Le bruit se répercute dans les couloirs des catacombes et les guerriers ne tardent pas à entendre des grognements et des pas s'approcher d'eux dans les ténèbres. Prenez une autre carte d'événement immédiatement.
- 5 Le sarcophage contient des pierres précieuses d'une valeur de 1D6x200 pièce d'or !
- 6 Le sarcophage contient un trésor caché - prenez une carte de trésor. Celui-ci ne compte pas dans le total d'or gagnées dans cette aventure pour connaître le vainqueur.

Une fois qu'un guerrier a ouvert le sarcophage, les autres peuvent essayer s'il le souhaite. Chaque guerrier peut essayer une fois et une fois seulement.

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.



### 41-43 Chambre Funéraire

Alors que les guerriers se déplacent dans les catacombes, l'un d'entre eux marche sur une fausse dalle mobile qui émet un déclic sonore. Une section du mur coulisse, révélant une grande salle derrière. Prenez un pion de guerrier pour savoir qui a révélé le passage secret et placez une nouvelle porte contre n'importe quel mur disponible de la section où il se trouve.

Si les guerriers explorent cette nouvelle porte, placez la salle objectif de la crypte de l'autre côté. Cette pièce contient la valeur de trois cartes événements. Cependant, tant qu'ils se trouvent dans la chambre funéraire, un résultat de 1 ou de 2 pendant la phase de puissance signifiera qu'un événement inattendu s'est produit. Tous les guerriers gagnent un objet issu des trésors de pièce objectif, s'ils parviennent à nettoyer la chambre funéraire de la présence de tout monstre.

### 44-46 S'échapper ou mourir

Alors que les guerriers progressent dans l'obscurité, l'un d'entre eux donne un coup sur une roche qui dépasse du plafond du tunnel. À la grande horreur des guerriers, la roche tombe et du sable se déverse du plafond dans le couloir. Pendant qu'ils regardent sans comprendre la scène, ils entendent un grondement sourd provenant d'un peu partout dans les catacombes. D'énormes dalles de pierre se sont mises en mouvement pour obstruer les issues et sceller la pièce pour toujours. Chaque guerrier lance 2 dés, et ajoute les deux résultats. Cette valeur correspond au nombre de tour que les guerriers ont pour trouver le mécanisme et neutraliser l'antique piège.

Dorénavant, toutes les fois que les guerriers entrent dans une nouvelle section de donjon, quoi qu'il s'y passe, ils peuvent rechercher le mécanisme de désactivation. Pour arrêter avec succès le mécanisme, les joueurs doivent déclarer quel guerrier effectue la recherche et prendre un pion de guerrier au hasard. Si le pion est identique que le guerrier choisi par les joueurs, alors le mécanisme a été trouvé et le piège neutralisé.

Si les guerriers ne trouvent pas le mécanisme à temps, et qu'ils sont toujours dans les catacombes, alors ils sont pour toujours enfermés dans le donjon. Ils ne peuvent bien évidemment pas fuir en utilisant le tableau de fuite du livre d'aventure.

### 51-53 Le puit de l'éternité

Le sol s'effondre soudainement, et une grande crevasse apparaît, expulsant un énorme nuage de fumée, teinté de taches rouges. L'échos d'un hurlement strident parcourt les murs.

Placez la section du puits de désespoir n'importe où sur le plateau de jeu, dans la lumière de la lanterne. N'importe quelle figurine couverte par la section sera aspiré et détruit par le puit sur un 6 sur un D6. Les figurines qui ne sont pas aspirées doivent être placés au bord du puit.

Chaque guerrier peut regarder dans le puits une fois, aussi longtemps qu'il se tient à côté et qu'il ne fait rien d'autre pendant un tour complet. Lancez 1D6 pour chaque guerrier qui regarde.

- 1 Les vapeurs nocives submergent le guerrier. Il doit lancer 1D6 et y ajouter son endurance. Sur une résultat de 7 ou moins, il perd 1D3 points de vie de manière permanente.
- 2-4 Le guerrier est hypnotisé par la palpitation rythmique provenant du puits de l'éternité. Le guerrier ne peut rien faire jusqu'à ce qu'un 6 soit obtenu pendant la phase de puissance. Les monstres attaquant le guerrier ont +2 à tout leur jet pour toucher.
- 5 Le guerrier tend la main vers le puit et sa main se referme autour d'un objet arrivé là comme par magie. Le guerrier gagne immédiatement un objet issus des trésors de pièce objectif.
- 6 Pendant qu'il regarde fixement dans les profondeurs, le guerrier se rend compte qu'il regarde dans le puit de toutes les consciences. Chaque mensonge, vérité, ambition et faiblesse lui sont révélés pendant un bref moment, et l'emplissent de cette connaissance. Cette conscience intérieure récemment découverte est représentée par un point de chance supplémentaire ajouté au total du guerrier immédiatement. C'est une augmentation permanente.

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.



### 54-56 La malédiction des années

Le temps semble s'écouler lentement alors que les guerriers poursuivent leur chemin. Par moment l'un des guerriers éponge son front en sueur et s'exclame : "Depuis combien de temps sommes nous ici mes amis ? Depuis combien de temps n'avons nous pas vu la lumière du jour?" Ses compagnons secouent leur tête en proie à la confusion, car aucun d'eux n'a la moindre idée quant à la réponse. Alors qu'ils se regardent, ils se rendent compte de qui ils sont, mais qu'ils ne sont plus que l'ombre d'eux même, comme si le temps avait mystérieusement travaillé contre eux. Chaque guerrier doit lancer un dé.

- 1 Le guerrier est maintenant vieux, ses cheveux sont devenu gris, ses yeux chassieux et sa poigne frêle. Il doit déduire -1 de sa force ou de son endurance, et 1D6 points de ses points de vie de départ.
- 2-5 Bien qu'il y ait quelques taches grises dans ses cheveux, le guerrier n'a pas vieilli suffisamment pour affecter ses compétences de combat.
- 6 Étrangement, le temps a fonctionné dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Le guerrier a recouvré les forces de sa jeunesse, un adolescent en pleine possession de ses moyen. Il gagne la +1 en force ou en endurance et 1D6 points de vie supplémentaires.

### 61-63 Rire du Damné

Un charme insidieux est tissé autour des guerriers, qui commencent à rire sous cape, puis rire, puis à éclater d'un rire hystérique en même temps que leurs visages se tordent dans des rictus grimaçant. Dorénavant, les guerriers doivent chacun lancer 1D6 et y ajouter leur endurance au début de chaque tour, après que le dé de puissance ait été lancé. S'ils obtiennent 6 ou moins, alors ils ont -1 à tous leurs jet de dé pour ce tour, car ils ne peuvent pas surmonter leurs fous rires. Si jamais ils obtiennent un 6 naturel, alors le charme est rompu et ils ne sont plus affectés par lui, à moins que naturellement il soit lancé sur eux à nouveau...

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.

### 64-66 Moisissure putréfié de la Mort

L'un des guerriers pose le pied sur une étrange moisissure sur le plancher, qui projette un nuage de spores infectieux.

Piochez un pion de guerrier pour savoir qui la moisissure a aspergé. Le guerrier tiré au sort ainsi que tous les guerriers situés dans une case adjacente à lui, ont leur mouvement, leur force et leur jet pour toucher, réduit de -1 pour le reste de l'aventure. Ceci peut seulement être annulé par une potion magique ou un sort de guérison.

Aucun trésor n'est gagné pour cet événement.

# OBJETS MAGIQUES DES MORTS-VIVANTS

Les légions des morts-vivants ont accès à de nombreux artefacts magiques efficaces, façonnés souvent depuis des siècles et en leur possession depuis leur fabrication. Nécromanciens et Liches peuvent consacrer leurs puissances à construire des dispositifs et des armes qui les aident dans leurs rituels, car ils ont besoin de beaucoup de cadavres pour leurs arts ténébreux. Les tombeaux et les pyramides du royaume des morts sont remplis de nombreux artefacts antiques, enterrée avec les rois morts il y a des millénaires. Dans le livre des règles avancées de Warhammer Quest, il y a des tables des objets, des armes et des armures magiques pour les monstres. Sur les profils des monstres, certains monstres sont dotés d'un ou plusieurs objets magiques. Si le tableau des monstres indique qu'un monstre particulier a des objets magiques, armes ou autres, vous lancez les dés sur la table appropriée dans le livre de règles avancées. Dans les pages suivantes vous trouverez trois nouvelles tables qui donnent les règles pour les armes magiques, les objets et les armures spécifiques aux morts-vivants. Maintenant, chaque fois que vous jouez une aventure avec des morts-vivants, et que vous tombez sur un monstre qui possède des objets magiques, employez les règles suivantes. Si le

monstre est un fantôme, Nécromanciens, Liche, morts-vivants ou momie, employez les tableaux des objets magiques des morts-vivants. Dans le cas contraire, employez les objets magiques normaux du livre des règles avancées de Warhammer Quest. Cependant, il y a quelques morts-vivants dans les tableaux originaux des monstres de Warhammer Quest, et si vous préférez, vous pouvez employer ces nouveaux objets en plus. Vous pouvez décider au début du jeu quels tableaux seront utilisés, ou lancer les dés chaque fois qu'il est nécessaire. Dans ce cas, si les tableaux des monstres des règles avancées de Warhammer Quest sortent des monstres morts-vivants qui ont des objets spéciaux d'équipement magique tels que des armes, des armures et des objets de magie, lancer les dés. Sur un résultat de 1, 2 ou 3, ils utilisent leurs objets magiques etc.. des tables normales du livre de règles avancées de Warhammer Quest. Sur un résultat de 4, 5 ou 6, employez les tables suivantes. Toutes les règles pour les objets, les armes et les armures magiques pour les autres monstres s'appliquent. Ces règles peuvent être trouvées dans la section de règles spéciales des monstres du bestiaire.

## ARMES MAGIQUES DES MORTS-VIVANTS

### 1 lame de Crainte

Cette épée exhale un froid glacial. L'air autour de sa lame tourbillonne avec de petits cristaux de glace, gelant tout ce qui l'entoure.

N'importe quel guerrier se tenant dans une place à côté du possesseur de la lame de Crainte à la fin du tour souffre de 3 blessures, sans aucune déduction. Ce sont des dommages critiques (voir page 81 du livre de règles avancées de Warhammer Quest).

### 2 lame du Tombeau du Chaos

Cette lame est forgée de l'essence même du chaos et est constamment assoiffée de sang. Chaque fois qu'un guerrier est réduit à zéro Point de Vie par une blessure de cette lame, lancer 1D6. Sur un résultat de 1, le guerrier perd 1D3 Point de Vie de manière permanente.

### 3 lame de Résurrection

*Comme le sang versée par cette lame touche terre, il bouillonne sur le sol. Quand le magma sanglant mesure deux mains de large, un cadavre squelettique jaillit de la flaque rouge et attaque les guerriers.*

Noter combien de blessures le monstre armé avec cette lame inflige. Chaque fois qu'il arrive à 10 blessures, un guerrier squelettique armé avec une épée est créée. Le guerrier squelettique est placé en utilisant les règles normales et peut faire ses attaques dans la prochaine phase des monstres.

### 4 Épée d'éventreur des tombes

Une lourde épée d'éventreur atrocement dentelée et faite en acier noir.

En dépit de sa surface foncée elle rougeoit avec un éclat bleu électrique et déchire les armures comme du papier. Toutes les fois que le porteur frappe son ennemi, cette lame ignore 1D6 points d'armure. Si le résultat est un 6 la lame détruit un morceau aléatoirement déterminé de l'armure que le guerrier affecté porte.

### 5 Haches de Nagashizzar

Ces haches ont été créées par le grand Nécromancien Nagash et ont des pierres de distorsion incorporées dans leurs lames.

Elles sont toujours utilisées par paires et les pierres dans les lames peuvent avoir des effets horribles sur leurs victimes. Le monstre portant ces haches gagne une attaque supplémentaire. En outre, si un guerrier est réduit à zéro Points de Vie par une hache de Nagashizzar lancer 1D6 et consulter le tableau suivant.

D6	Effet
1	Le guerrier est mort et peut ne pas être guéri par les moyens ordinaires. Il peut être le sujet d'un charme de résurrection ou d'une magie semblable aux tours postérieurs.
2-3	Le guerrier perd 1D6 PV de manière permanente.
4	Le guerrier perd 1 point en Endurance de manière permanente.
5	Le guerrier perd 1 point en Force de manière permanente.
6	Le guerrier ne souffre d'aucun effet additionnel.



### 6 Fléau des crânes

Cette arme antique est constituée de longues chaînes noires, liant ensemble des crânes affreux qui continuent à vivre en claquant leurs mâchoires.

Les mâchoires du fléau peuvent mordre un guerrier qui est frappé. Sur un jet normal pour toucher de 6, le guerrier subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucune déduction.



## OBJETS MAGIQUES DES MORTS-VIVANTS



### 1 Bâton de la mort flamboyante

*Ce bâton lance des gouttes de flammes brûlantes aux guerriers.*

Ce bâton donne au monstre l'équivalent des capacités spéciales du Souffle Enflammé (3). Voir la section de bestiaire page 85 de Warhammer Quest pour les détails.

### 2 Bâton crâne

*Les mâchoires du bâton grincent et murmurent, avertissant le porteur des objets magiques hostiles.*

Seulement un monstre employant la magie peut posséder cet objet. Si le monstre n'emploie pas la magie relancer les dés sur ce tableau.

Ce bâton permet au porteur de relancer les dés de Résistance magique ou de Dissipation magique pour les tentatives d'attaques magiques des guerriers. Si ce deuxième lancer de dés échoue, le charme fonctionne normalement. En outre, n'importe quel objet magique utilisé contre le porteur n'a aucun effet sur un jet de 6 sur 1D6, l'objet est usagé. Les armes causeront des dommages normaux, mais aucun effet additionnel. Les objets avec des utilisations limitées comptent toutefois comme utilisés, même si la tentative n'a pas réussi. Par exemple, une Lame de Givre ne gèlera pas sa victime et ne pourra plus être employé pour le reste de l'aventure.

### 3 Livres maudits de Har-Ak-Iman

*Ces livres contiennent les divagations aliénées du Nécromancien Arabe Har-Ak-Iman, l'homme le plus diabolique et le plus dépravé que la terre est portée.*

Ces livres irradient tellement le mal pur que les ennemis adjacents se trouvent physiquement affectés. N'importe quel guerrier à côté d'un monstre portant un livre maudit a un modificateur de -1 sur sa capacité de combat et de tir sur ses jets pour toucher. Tout sort lancé par un guerrier sur la même section de donjon coûte 1 point de pouvoir supplémentaire.

### 4 Bracelet de Khemri

Khemri est l'une des villes principales située dans les royaumes des morts. Ce bracelet semble anormalement tordu et peut être employé pour écarter des coups.

Toutes les attaques au corps à corps contre ce monstre sont déviées par le bracelet sur un jet de 6 sur 1D6 et n'ont aucun effet. Ceci en plus de toutes les autres capacités que le monstre peut déjà avoir.

### 5 Amulette de Helsnicht

Cette amulette en bronze a été forgée par le Nécromancien Dieter Helsnicht en personne et permet au porteur d'employer les vents ténébreux de la magie, appelant des créatures de la tombe, ou guérir ses propres blessures.

Lancer 1D6 pour le porteur au début de chaque phase des monstres.

D6	Effet
1-2	L'amulette n'a aucun effet ce tour.
3-4	Le porteur crée 1D6 squelettes, placés immédiatement en utilisant les règles normales. Ils peuvent attaquer dans cette phase des monstres.
5	La vitalité artificielle du porteur peut guérir 2D6 blessures immédiatement. Sans dépasser le total de Points de Vie original.
6	Le porteur peut immédiatement lancer un charme simple de magie nécromantique. Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.

### 6 Bâton d'Osiris

Ce bâton est sculpté avec le symbolisme d'un serpent qui peut comme par magie frapper les guerriers des cases adjacentes.

N'importe quel guerrier se tenant à côté du monstre au début de la phase des monstres sera touché sur un jet de 4, 5 ou 6. L'attaque a une force égale à celle du guerrier et est résolue normalement.



# ARMURE MAGIQUE DES MORTS-VIVANTS

## 1 Bouclier rouillé

Ce bouclier est forgé de fer et de pierre de distorsion, il rougeoit d'un rouge mat dans l'obscurité. Il flamboie à la vie quand il sent la magie à proximité de son porteur.

Le bouclier ajoute + 1 à l'endurance du monstre. En outre, n'importe quel sort lancé au porteur peut être renvoyé sur un jet de 6 sur 1D6, et le sort affectera le guerrier qui l'a lancé normalement.

## 2 Bâton de Krell

Krell était autrefois un guerrier puissant du Chaos qui sert maintenant Nagash dans la non-vie. Son bâton recouvert de runes peut causer la folie de ceux qui le regarde fixement.

Tous les guerriers ont -1 à tous leur jets pour toucher le monstre, en combat ou en tir. En outre, n'importe quel guerrier qui lance un 1 pour frapper le porteur a été temporairement saisi par la folie de Krell, et peut ne rien faire du tout pour un tour entier. Les monstres ont + 1 pour toucher un guerrier affecté par le bâton de Krell.

## 3 L'armure de gardien

Cette armure est formée comme un squelette humain et est faite à partir de l'acier le plus dur doré avec de l'or antique. La surface brillante de l'armure détourne les sorts ennemis.

Le monstre gagne la résistance magique (4). Voir la section bestiaire de Warhammer Quest pour les détails.

## 4 L'armure de Flétrissure

*Cette armure est forgée de la décadence des siècles et donne la vitalité artificielle à son porteur.*

Le monstre bénéficie de REGENERATION (2). Voir la section de bestiaire de Warhammer Quest pour les détails (page 85). Ceci en plus de toutes les capacités que le monstre peut déjà posséder.

## 5 Plastron de Numas

Ce plastron rouge fleuri a été forgé il y a des siècles dans la ville de Numas. Son porteur peut survivre à des blessures terribles qui tueraient d'autres monstres.

Quand le monstre portant cette armure est réduit à zéro Point de Vie, lancer 1D6. Sur un résultat de 5 ou de 6 il n'est pas mort, il lui reste 1D6 Point de Vie. Sur un résultat de 4 ou moins le monstre est finalement mort.

## 6 L'armure maudite de Quatar

Cette infâme armure maudite a des milliers d'années, ouverts à un moment où les monstres écailleux glissaient au-dessus de la terre, et où les dragons de feu striaient les cieux. Qui peut maintenant deviner le destin ou le but ténébreux de son créateur. L'armure infiltre lentement la vie de son porteur, jusqu'à ce qu'ils ne soient plus qu'un squelette, des os défraîchis liés par une magie mauvaise.

Le monstre portant cette armure perd 1 attaque, mais a +3D6 Points de Vie supplémentaires avant de pouvoir être blessé. Aucun monstre peut jamais avoir moins d'une attaque.

« Par Sigmar, j'aurais mieux fait de ne pas me lever ce matin » jura Guntar Leitzen tout en brisant une momie avec le bord de son bouclier. Un son métallique résonna contre son casque et des étoiles dansèrent brièvement devant ses yeux. « Damnation, je savais que je ne devrais jamais faire confiance à un homme portant une armure rouge et noire, » pensa-t-il, tout en regardant furtivement l'énorme guerrier qui se tenait près de lui « Et son épée, je suis sûr qu'elle n'était pas aussi longue avant que nous arrivions à Talabheim Et elle n'est pas nouvelle ». L'épée en question était presque aussi grande que Guntar mais le chevalier énigmatique, qui affirmait s'appeler Derek Espoiler, ne semblait avoir aucun problème pour la plonger dans le corps des momies qu'il combattait.

« Sont-elles parties ? Pouvons nous nous arrêter pour déjeuner maintenant ? » Gimball Jotweed demanda d'une voix aiguë depuis l'abri qu'il avait trouvé derrière les deux guerriers en armure. Emergeant de derrière la pile de sacs qu'il s'était proposé de 'protéger', le Halfling pourrait ainsi surveiller l'ennemi quand les deux combattants se seraient éloignés. Puisque chacun d'entre eux avait un nouvel adversaire à combattre, Gimball décida qu'il pourrait aussi bien tirer le meilleur parti de la situation Sans plus réfléchir, il glissa sa main dans le paquetage de Guntar en parcourut l'intérieur avec une grande dextérité. Sentant quelque chose d'arrondi et de froid, le bras relié à la main décida qu'elle sortirait prendre un brin d'air frais. Gimball regarda ce qu'il tenait dans sa main. Un rubis. « Oh là là, pensa Gimball, j'en prendrai mieux soin que lui au cas où il le perdrait », et il fourra le gemme dans une de ses innombrables poches. Comme son autre main commençait une nouvelle incursion dans les affaires de Derek Espoiler, un retentissant grognement surgit du casque :

"Tu peux mettre ta main dans mon paquetage si tu veux, petit crétin, mais je ne te le conseille pas." Gimball frémit d'horreur. « Il doit avoir des yeux derrière la tête, » pensa t'il. Se demandant quelles étranges choses il pourrait trouver dans les affaires de Finastan le Magnifique, le Halfling fouilla avec précaution le sac remplis de sorts du magicien. Quelque chose de gluant rampa sur sa main et Gimball la retira précipitamment. Cependant, certains des ingrédients des sorts contenus dans le sac se renversèrent sur le sol, couvrant le Halfling de poussière magique.

Eternuant violemment, le Halfling respira les étranges poudres. Des martèlements résonnèrent dans son crâne, il vit des étoiles et son corps tout entier commença à trembler. Une tempête semblait agiter tout son corps. Gimball toussa. A sa grande stupéfaction, une boule crépitante de flammes sortit de sa bouche, brûlant ses sourcils et se précipitant vers les momies que Derek avait abattues. La toile sèche, de matière inflammable qui les enveloppait, s'embrasa en quelques secondes transformant la salle en enfer. Comme les restes carbonisés remplissaient l'air de fumée et de vapeurs âcres, Finastan saisit le petit aventurier par les oreilles, le balançant de telle sorte que ses petites jambes s'agitaient au-dessus du précipice.

"Ne touche jamais, jamais, jamais, JAMAIS plus à mes ingrédients!". "Oui, Finastan." gémit Gimball d'une toute petite voix, se demandant ce qui pourrait sortir du fond du gouffre. Je le découvrirai peut-être un jour, pensa t'il d'un air songeur.

# TABLES DES MONSTRES MORTS-VIVANTS

Pour gagner de l'espace, les tables de ce livre sont présentées légèrement différemment de la normale. Lancer sur la table appropriée pour voir quelle sorte et combien de monstres les guerriers rencontrent. Toutes les caractéristiques des monstres sont déterminées d'après les tables des monstres dans la section. Elle sont classées par ordre alphabétique, vous pouvez ainsi les trouver rapidement et facilement.

Voici deux nouvelles créatures de morts-vivants pour Warhammer Quest que nous n'avons pas pu adapter directement d'après le livre des règles avancées !

## CHAROGNE

Les charognes sont les restes des antiques créatures volantes qui hantaient les cieus avant la venue des elfes ou des nains. Des créatures fantomatiques montées sur leur dos squelettiques alimentent leur esprit.

Points de Vie	10	Initiative	4
Mouvement	8	Attaque	3
Combat	3	Or	450
Tir	-	Armure	-
Force	3	Dommages	1D6
Endurance	3		

### Règles Spéciales :

Embuscade magique, A ; Crainte 6 ; Vol.

#### ATTAQUE de CHAROGNE

Chaque fois que la charogne réussit une attaque, lancer deux fois le dé pour les dommages (1D6+3) et appliquer le résultat de dommages le plus élevé au guerrier.

## DRAGON ZOMBI

Les dragons ont régné dans les cieus depuis le commencement des temps, ce sont des créatures effrayantes et puissantes. Quand un dragon sent l'appel de la mort, il vole une dernière fois vers la plaine des os pour rendre son dernier souffle parmi les ossements de ses congénères. Ici les vents de la magie ténébreuse sont forts et de temps en temps les ailes massives d'un dragon battent encore avec une vigueur surnaturelle.

Points de Vie	75	Initiative	3
Mouvement	6	Attaque	6
Combat	4	Or	5000
Tir	-	Armure	8
Force	7	Dommages	6D6
Endurance	6		

### Règles Spéciales :

Vol ; Ignore souffle 4+ ; Ignore la douleur 7 ; Grand monstre ; Souffle pestilentiel ; Embuscade magique, A ; Peste ; Terreur 13.

**SOUFFLE PESTILENTIEL :** Les dragons zombi peuvent roter en avant un nuage de gaz corrosif pestilentiel qui ratatine tous ce qu'il touche. Quand le dragon attaque, lancez des dés pour voir combien de guerriers sont affectés. Si les points sont plus élevés que le nombre de guerriers tous sont affectés. N'importe quel guerrier affecté par le souffle pestilentiel souffre 3D6 blessures sans déductions pour l'armure. N'importe quel guerrier réduit à zéro Point de Vie par cette attaque, souffre de la peste du dragon zombi et perdra donc 1 point d'Endurance quand il sera de nouveau guéri.

NIVEAU 1 - 2	
D66	Monstres
11	Lancer sur la table niveau 3-5
12-13	1D3 Gardiens des tombes
14-16	1D6+6 Chauve-souris géantes
21	1D3 Charogne
22	2D6 Araignées géantes
23	2D6 Rats géants
24-31	Luthor
32-33	1D6+3 Archers squelettes (1-3) avec épée (4-6)
34	1 Spectre
35	2D6 Rats géants
36	1 Araignée gigantesque
41-42	2D6 Goules
43-45	1D6+3 Lanciers squelettes
46	1D6+3 Zombis
51	1D3 Fantômes
52-53	1D6+3 Archers squelettes (1-3) avec épée (4-6)
54	1 Momie
55	2D6 Goules
56-61	1D3 Charogne
62	1D3 Momies
63	Gunther Laranschild & subordonnés
64	1D6+3 Archers squelettes (1-3) avec épée (4-6)
65	1D3 Gardiens des tombes
66	Lancer sur la table niveau 3-5

NIVEAU 3 - 5	
D66	Monstres
11	Lancer sur la table niveau 6-7
12-13	1D6 Gardiens des tombes
14-16	1D6+2 fantômes
21	1D6 Charogne
22	1D6+2 fantômes
23	1D3+1 Araignées gigantesques
24-31	Luthor & 1D6 charognes
32-34	1D6 Momies
35	1D6 Fantômes
36	1D3 Momies
41	1 Nécromancien, 2D6 Goules & 1D6+3 lanciers squelettes
42	1D3 Seigneurs fantômes
43-45	1D3 Spectres
46-51	2D6 Zombis & 1D6 momies
52-54	1 Champion Nécromancien, & 1D6 fantômes
55	1 Champion Nécromancien, 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 2D6 goules
56-61	1D3 Charognes & 2D6 goules
62	Laranschild, 1D6+3 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 1D3 Gardiens des tombes
63-65	Laranschild 1D3 apparitions & 1D6 Gardiens des tombes
66	Lancer sur la table niveau 6-7

<b>NIVEAU 6 - 7</b>	
<i>D66</i>	<i>Monstres</i>
11	Lancer sur la table niveau 8
12-13	1 Nécromancien, 2D6 Squelettes, 1D6 Momies ; 1D6 Gardiens Des Tombes & 3 Charognes
14-16	1 Roi des tombes ; 1D6 momies & 3 charognes
21	1 Seigneur fantôme, 1D6 fantômes & 3 Charognes
22	1 Comte Vampire, 1D3+2 Spectres & 2D6 Zombis
23	1 Comte Vampire, 1D3+3 lanciers squelettes & 2D6 Goules
24-31	1 D3+2 Spectres ; 1D6 Charognes ; 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 2D6 Zombis
32-34	1 Nécromancien, 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 1D6+3 Zombis
35-36	1 Comte Vampire, 1 Seigneur fantôme & 6 revenants
41-42	1 Comte Vampire, 1D6+3 lanciers squelettes & 2D6 Goules
43-45	1 Seigneur vampire ; 2D6 Goules & 6 Momies
46-51	1 Maître Nécromancien ; 2D6 Zombis ; 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 2D6 goules
52-54	1 Seigneur vampire; 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) ; 2D6 goules & 1D6 Momies
55-56	1 Seigneur vampire; 2D6 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) & 6 revenants
61-62	1 Champion Nécromancien ; 1D6 Charognes ; 2D6 Goules & 1D6 Momies
63-65	1 Nécromancien ; 1D6 revenants ; 1D6 Gardiens des tombes & 1D6 Momies
66	Lancer sur la table niveau 8

<b>NIVEAU 8</b>	
<i>D66</i>	<i>Monstres</i>
11	Lancer sur la table niveau 9-10
12-13	1 Maître Nécromancien, 10 archers squelettes (1-3) ou avec des épées (4-6) ; 1 Roi des tombes ; 1D3 revenants & 6 Gardiens des tombes
14-16	1 Maître Nécromancien; 1 Roi des tombes ; 1D6 Momies ; 1 Seigneur apparition & 3 revenants
21	1 Seigneur revenant; 3 revenants & 6 Charognes
22	1 Zombi dragon
23	1 Comte Vampire, 1 Nécromancien ; 2D6 Squelettes & 2D6 Zombis
24-31	1 Zombi dragon
32-34	1 Maître Nécromanciens; 1 Nécromancien, 1 Seigneur revenant; 2D6 Squelettes & 6 revenants
35-41	2 Champions Nécromancien, 10 Goules ; 6 Gardiens des tombes & 2D6 Lanciers squelettes
42	1 Seigneur Vampire ; 1 Maître Nécromancien & 6 revenants
43-45	1 Zombi dragon
46-51	1 Comte Vampire ; 1 Maître Nécromancien 1D6 Momies; 1 Seigneur revenant; 1D6 Apparitions & 1D6 Charogne
52-54	1 Maître Nécromancien; 1 Seigneur revenant & 1D6 revenants
55	1 Seigneur Vampire ; 1 Nécromancien
56-61	6 Charognes ; 2D6 Goules & 1D6 Momies
62	2 Champions Nécromanciens, 1D6 revenants; 2D6 squelettes & 1D6 Gardiens des tombes
63-65	2 Maîtres Nécromanciens ; 1D6 revenants; 1D6 Gardiens des tombes & 1D6 Momies
66	Lancer sur la table niveau 9-10

<b>NIVEAU 9 - 10</b>	
<i>D66</i>	<i>Monstres</i>
11	Relancer sur cette table
12	1 Roi liche
13	1 Maître Nécromancien ; 2D6 Squelettes ; 1D6 Momies & 2D6 Gardiens des tombes
14-16	1D3 Rois des tombes & 1D6 Momies
21	1 Liche ; 1 Seigneur revenant; 6 revenants & 6 Charognes
22	1 Zombi dragon
23	1 Comte Vampire, 1 Nécromancien ; 2D6 squelettes & 1D6+3 Zombis
24-31	1 Liche & 1 Zombi dragon
32-33	1 Maître Nécromancien ; 2 Seigneurs apparitions ; 2D6 squelettes ; 6 Gardiens des tombes & 1D6 revenants
34	1 Seigneur vampire ; 1 Comte Vampire & 2D6 Squelettes
35-36	1 Seigneur revenant & 1 Zombi dragon
41-42	1 Liche ; 1 Seigneur vampire & 6 Spectres
43-45	1 Comte Vampire & 6 Spectres
46-51	1 Seigneur Nécromancien sur manticore
52-54	1 Seigneur vampire Nécromancien ; 1D3 Seigneurs revenant; 1D6 revenants; 2D6 Squelettes & 1D6 Gardiens des tombes
55	1 Seigneur Nécromancien ; 1D6 Seigneurs revenants; 1D6 Gardiens des tombes & 1D6 Momies
56-61	1D3 Seigneurs revenants; 1D6 Gardiens des tombes ; 1D6 Charognes ; 2D6 Goules & 1D6 Momies
62	1 Seigneur Nécromancien ; 1D3 Seigneurs revenants; 1D6 revenants; 2D6 Squelettes & 1D6 Gardiens des tombes
63-64	1 Maître Nécromancien; 1D6 revenants; 1D6 Gardiens des tombes & 1D6 Momies
65	1 Roi liche
66	Relancer sur cette table

## TABLEAU DES MONSTRES MORT-VIVANTS

Race & Type	Mou	Com	Tir	For	End	PV	Ini	Att	Or	Arm	Dom	Règles spéciales
Charogne	8	3	-	3	3	10	4	3+	450	-	1	Attaque de Charogne, embuscade magique A ; Crainte 6 ; Vol.
Roi de Crainte	-	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	Magie nécromantique 3 ; Dispersion magique 4+ ; Résistance magique 4+ ; 3 Objets magiques ; Arme magique ; Régénération 2
Fantôme	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	S	Froid 1 ; éthéré -1 ; Crainte 6.
Goule	4	2	-	3	4	4	3	-	80	-	1	Fuite ; Crainte 4
Araignée Géante	6	2	-	S	2	1	-	-	15	-	1	Toile (1D3)
Araignée gigantesque	5	3	-	S	4	20	1	-	450	-	2	Toile (1D6)
Gunther Laranschild	4	4	3+	4	3	15	3	-	550	-	1	Grimoire Necris ; Subordonnés (voir les cartes des subordonnés) ; Magie Necromantique 1.
Liche	4	7	A	5	4	40	6	-	3500	-	4	Crainte 10 ; Magie Necromantique 3 ; 2 objets magiques ; Arme Magique ; Régénération 2.
Roi liche	6	7	A	7	6	63	4	-	7500	6	6	Magie du Chaos 2 ; Grand Monstre ; Magie Necromantique 3 ; Armure Magique ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance magique 4+ ; 3 objets magiques ; Arme Magique ; Terreur 14 ; Régénération 2.
Luthor	4	2	6	4	3	8	-	-	250	-	1	Ignorer Les Coups 6 ; Attaque Spéciale.
Manticore	6	6	-	7	7	50	4	-	2000	-	4	Vol ; Piqûre De Manticore (Embucade, Magie A) ; Terreur 11.
Momie	3	3	-	4	5	40	3	-	450	-	2	Crainte 7 ; Putréfaction sépulcrale (1D3).
Roi des tombes	3	4	-	5	5	45	4	-	1000	2	3	Crainte 7 ; Armure Magique ; Objet Magique ; Arme Magique ; Putréfaction sépulcrale (1D6).
Nécromancien	4	4	3+	4	4	25	3	-	680	-	2	Magie Necromantique 2 ; Résistance Magique 5+ ; Arme Magique ; Régénération 2.
Champion nécromancien	4	5	2+	4	4	29	4	-	1630	-	2	Magie Necromantique 2 ; Résistance Magique 4+ ; 2 objets magiques ; Arme Magique ; Régénération 2.
Maître nécromancien	4	6	1+	5	5	34	5	-	2780	3	3	Magie Necromantique 3 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; 3 objets magiques ; Arme Magique ; Régénération 2.
Seigneur nécromancien	4	7	A	5	5	39	6	-	4100	4	3	Embucade Magique A ; Magie Necromantique 4 ; Dissipation Magique 4+ ; Résistance Magique 4+ ; 4 objets magiques ; Arme Magique ; Régénération 2.
Squelette	4	2	5+	3	3	5	2	-	80	-	1	Régénération 1 ; Crainte 5. Armés d'épées, arcs (Tir 4) ou lance (combat en rangs).
Gardien des tombes	4	3	6+	3	3	15	2	-	110	1	2	Crainte 5 ; Régénération 1.
Comte vampire	6	7	2+	7	7	30	8	-	2000	3	2/3(5+)	Embucade Magique, A ; Vol ; Magie Necromantique 2 ; Résistance Magique 5+ ; Vampire.
Seigneur vampire	6	8	1+	7	7	42	9	-	3750	3	3	Embucade Magique, A ; Vol ; Magie Necromantique 3 ; Résistance Magique 5+ ; Vampire.
Seigneur vampire nécromancien	6	7	2+	6	6	38	8	-	4750	4	4	Embucade Magique, A ; Vol ; Armure Magique ; 2 objets magiques ; Résistance Magique 4+ ; Arme Magique ; Dissipation Magique 4+ ; Magie Necromantique 4 ; Vampire.
Revenant	4	3	-	3	3	14	3	-	370	2	2	Crainte 7.
Seigneur revenant	4	4	-	4	4	35	4	-	650	2	2	Crainte 8 ; Armure Magique ; Arme Magique.
Spectre	4	3	-	3	3	30	3	-	750	-	S	Froid 2 ; -1 éthéré ; Terreur 8.
Zombi	4	2	-	3	3	5	1	-	40	-	1	Crainte 3.
Dragon zombi	6	4	-	7	7	75	3	-	5000	8	6	Vol ; Ignorer les coups 4+ ; Ignorer la douleur 7 ; Grand Monstre ; Souffle Pestilentiel (Embucade Magique, A) ; Peste ; Terreur 13.

## SECTION 3

# GUIDE DU MAÎTRE DE JEUX D'ANDY JONES

Cette section du supplément des Catacombes de la terreur a pour cadre les ténébreuses aventures situées à Nécropolis. Dans ces pages vous trouverez un nouveau regard sur les complexités et les cauchemars de l'art mystérieux des Maîtres de jeux, qui vous donnera si tout va bien quelques idées utiles, et dans tous les cas... Il devrait être divertissant à lire de toute façon !

Si vous, Maître de jeux, pensez que le Destin Gr!shnak était la pire des abominations, alors préparez vous à accueillir votre plus mauvais cauchemar ! Nécropolis est une aventure assez compliquée, avec quelques rebondissements et coups tordus, et une intrigue secondaire détaillée. Le travail le plus difficile a été cependant effectué, cela a pris du temps, énormément de sang, de sueur et de larmes pour que Nécropolis soit prête pour les visiteurs. Tout ce que vous devez faire est lire, mémoriser et digérer les pages suivantes, et apporter ensuite la parole de la vie à vos joueurs impatientes. Ils s'attendent à ce que vous sachiez l'histoire par cœur, et il ne faudra pas décevoir votre public.

Toutefois, vous pouvez limiter l'ampleur de la tâche ; avant tout vous devez lire le supplément entièrement au moins une fois, pour avoir une vue d'ensemble de l'aventure, et puis décider jusqu'où vous allez jouer pour la première partie. Après tout, vous ne devez pas jouer l'aventure entière sans vous reposer, même s'il est traditionnel de jouer jusqu'aux premières heures du jour. De cette façon, vous devrez seulement avoir une connaissance détaillée du premier niveau, par exemple, tout en maintenant une impression d'omnipotence vis à vis des joueurs. Avant que vous décidiez de jouer le prochain niveau, vous devrez avoir au moins une journée pour bûcher en profondeur la prochaine partie de l'aventure.

### LES GUERRIERS

Avant de commencer l'aventure, faire une session pour faire le point. Laissez vos joueurs croire qu'ils vont courir une aventure du niveau 7 (ou à quelque niveau que vous décidiez de situer l'aventure), et passer une soirée en réunissant les guerriers de tous les joueurs ensemble. Ce ne sera pas un problème du tout (peut-être même inutile) si vous jouez une campagne continue et connaissez les quatre (ou plus) guerriers comme de vieux amis. Cependant, vous devrez passer au crible leurs feuilles d'aventure pour voir comment ils sont équipés, et vous pouvez essayer de repérer tous les objets dont vous pensez qu'ils sont susceptibles de ruiner l'aventure. N'importe quel Maître de jeux habile pourra penser à une bonne excuse pour se débarrasser d'un tel objet, au moins pour la durée de l'aventure. Vous pouvez cacher cette manipulation flagrante en lançant quelques dés pour un certain nombre d'objets, que vous ne voulez pas garder, dont certains manquent d'entretiens, ou en donnant alors mystérieusement au joueur un message indiquant "vos bottes de rapidité semblent vous peser énormément, un mauvais sort..."

Naturellement, cette sorte de préparation est absolument primordiale s'il y a des nouveaux guerriers ou joueurs dans votre groupe. La plus mauvaise chose au monde est de découvrir qu'un guerrier a chaque objet existant sous le soleil et est presque invulnérable quelque soit les épreuves que vous lui fassiez subir... Et vous n'avez aucune possibilité de savoir s'il triche ou pas (naturellement il est un joueur honnête, ce n'est pas un Maître de jeux tordu et indigne de confiance !).

Repérer ces genre d'erreurs innocentes et compréhensibles avant que le jeu ne débute évitent tous les échanges acrimonieux plus tard, et vous permettra de négocier vos positions à l'avance. Par exemple, alors qu'il n'y en a qu'un sur terre, comment vous répondez si au premier signe de danger tous les guerriers dégagent des

marteaux de Sigmar ? DEUX CHACUN ? ! La préparation est le mot d'ordre du Maître de jeux.

Indépendamment de toute autre chose, une bonne séance d'information et de préparation répond mieux aux attentes des joueurs qu'en disant simplement : " Salutations victimes, désolées, guerriers. Nous commencerons ma nouvelle aventure ce soir !" et dépenser des heures à tout monter. Si les joueurs savent qu'ils vont à une session d'information, alors ils ne compteront pas tuer un monstre immédiatement, et apprécieront probablement réellement tout à fait l'occasion de connaître les autres guerriers et d'obtenir une introduction détaillée à l'aventure proprement dites. Même si vous faites le briefing la même nuit que le premier niveau, il faut maintenir les deux parties du jeu séparées, et faire savoir aux joueurs ce que vous faites - après tout, vous dirigez l'affaire.

Si vous n'éclaircissez pas les choses, l'introduction de l'aventure peut souvent dégénérer et vous vous retrouvez en train de lire à la hâte des fragments de textes tout en baillant sur l'air de "Yeah, Yeah, Yeah, ressorts le troll c'est plus rock'n'roll." Ce ne sera pas parce que l'introduction est ennuyeuse, mais simplement parce que vous aurez mal défini les attentes des joueurs.

Dans une pièce sombre, informez-les d'abord de la mystérieuse introduction du jeu qui va suivre....

Si tout va bien, vous finirez le jeu avec un groupe de joueurs ayant une image claire de l'endroit où ils sont, de ce qu'ils savent, qui ils sont et de ce qu'ils sont en train d'essayer de faire. Bien entendu, vous pouvez aussi laissez tomber complètement l'introduction et vous en servir pour emballer le Troll...

### PUIS-JE M'ENVOLER ? OUI TU PEUS...

Parfois les joueurs peuvent être mendiants maladroits, récalcitrant, malheureux. En fait, il serait probablement aussi bien de supposer que ce sera le cas. Vous en avez après eux et ils en ont après vous. D'une certaine façon. Quoi qu'il en soit, il se produit souvent que les joueurs essayent et font exactement ce qu'ils ne devraient pas. Leur montrer l'entrée d'une pyramide, avec des grands panneaux en lettre de néon et cabine de distribution de billets d'entrée gratuits, s'ils n'y vont pas dedans dans les cinq minutes suivantes, vous pouvez être sûr qu'ils voudront aller au loin vérifier une pièce isolée, étrangement colorée sur l'horizon du désert .Il faut s'attendre à ceci, ça se produira.

Votre travail doit les diriger à l'entrée de la pyramide, ou composer une aventure sur le pouce. Comme les moutons dans une épreuve de chien de berger, les joueurs doivent savoir exactement où ils sont censés aller, mais ils sont souvent très maladroits .Il faut se rappeler ce qu'ils apprécient, ils veulent vous voir vous tortiller quand ils vous montreront qu'un simple Maître de jeux n'est qu'une allumette pour allumer les cerveaux pointus, rapide comme la foudre des joueurs. Évidemment, ce n'est pas le cas, et vous devez doucement diriger les petits agneaux à l'endroit que vous voulez - prêt pour l'abattage et le plus rapidement possible.

C'est réellement tout à fait facile. Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez les laisser aller au loin vers la pièce isolée sur le sable, et après qu'ils aient parcouru environ cent mètres leur faire faire des tests d'initiative (qui tous échoueront, n'importe le résultat des dés - il est bon d'être du côté du manche !), et les faire alors chuter dans un trou qui s'ouvrent sous leurs pieds. Ils sont tombés dans un puits, dans... Le premier couloir dans l'aventure ! Avec un peu d'ingéniosité et de réactivité, la plupart des choses que les joueurs imaginent peuvent être retournées. L'une chose que vous ne devez jamais dire est "Allons les gars, vous ne pouvez pas aller là, ce n'est pas préparé." car alors là, ils ont gagné, et nous nous ne voulons pas voir ça. Nous pouvons le faire !

# NECROPOLIS LA TENEBREUSE

*Nécropolis la Ténbreuse se trouve au cœur d'un enchaînement de trahison, de violence et de mal qui couvre des milliers d'années, et fournit un cadre idéal pour une lutte désespérée contre les forces des morts-vivants. Cette aventure concerne au moins une partie des guerriers au niveau 7 car ces aventures enjambent les continents et prennent des proportions épiques. Si vous avez l'intention de jouer l'un des guerriers, alors NE LISEZ PAS PLUS LOIN ! Si vous avez l'intention d'être le Maître de jeu, alors cette section est pour vos yeux seulement.*

Nécropolis la Ténbreuse est située à Khemri, la terre des morts. Le livre d'armées des morts-vivants de Warhammer contient de riches informations sur ce royaume redouté. Si vous avez lu le livre des morts-vivants, alors vous avez une bonne idée de ce qui attend les guerriers. La section de fond de ce livre contient également un guide utile pour cette région tourmentée.

Pour jouer dans Nécropolis la Ténbreuse, vous aurez besoin d'un Maître de jeu et d'un groupe de quatre guerriers. Vous pouvez jouer avec plus de quatre guerriers si vous préférez, mais il convient d'ajuster le nombre de monstres en conséquence. Se rappeler que cette aventure est soumise aux règles de bases et au Livre de règles avancées, y compris la phase de déclaration et ainsi de suite. Il y a beaucoup de pièges et d'énigmes décrits dans cette aventure, avec des guides quant à la façon de les résoudre, mais les guerriers vont s'ingénier à proposer toutes sortes d'idées saugrenues que vous devrez écarter en utilisant des tests d'initiatives, tests de Force et ainsi de suite. Plus vous êtes familiarisé avec le Livre de règles avancées et le présent livre, plus vous réagirez vite pour neutraliser facilement leurs idées les plus étranges.

L'aventure est conçue pour fonctionner avec des guerriers du niveau 7 environ, mais l'histoire de base et les plans de terrain devraient fonctionner pour des guerriers de n'importe quel niveau. Comme Maître de jeu, vous pouvez décider de jouer cette aventure à n'importe quel niveau. La logique et le guide d'aventures s'accorderont parfaitement, vous devrez simplement faire des modifications sur les monstres pour qu'ils conviennent au niveau des guerriers.

Comme il est écrit, les mauvais des donjons sont Laranschild, Luthor et le Roi de Crainte. Car l'aventure est les guerriers étant environ du niveau 7, les monstres sont très coriaces en effet. Les profils pour ces personnages ont été augmentés d'un niveau pour les amener jusqu'à celui des guerriers.

## ARRIVER A NECROPOLIS LA TENEBREUSE

Les guerriers, plutôt que de se retrouver dans Khemri, sans explication quant à la façon dont ils sont arrivés là et ce qu'ils sont en train de faire, débutez cette aventure par une quasi-aventure qui semble livrée au hasard\*.

Avant les règles pour l'aventure proprement dite, vous trouverez un certain nombre de paragraphes d'information de fond, qui servent à guider les joueurs dans l'aventure. Chaque paragraphe est numéroté, et lié à un endroit spécifique. À la fin du paragraphe vous verrez encore deux liens numérotés mentionnés, qui se rattachent avec d'autres paragraphes. Pendant que chaque paragraphe est lu aux joueurs par le Maître de jeu, ils doivent choisir l'endroit à visiter, et ainsi de suite, et si tout va bien pour eux ils finissent en haut de la Spire tordue où le Roi de Crainte doit être trouvé.

\* Avec un vocabulaire emphatique comme il convient à un jeu de rôle

Vous devrez vous assurer que les guerriers restent ensemble en tant que groupe – Vous ne voulez pas que certains d'entre eux aillent au loin à Sylvania tandis que les autres visitent Karaz-a-Karak ! Vous n'aurez besoin d'aucun plan de pièces pour ces paragraphes d'introduction, bien que vous puissiez constater qu'une partie des informations présentées vous donne des occasions idéales de jouer des mini aventures de votre propre conception en chemin.



Par la suite, les joueurs seront guidés vers l'aventure proprement dite, dans Khemri, au plus profond de la terre des morts. Selon les choix qu'ils ont faits dans l'introduction, ils en sauront plus, ou moins sur les complots qui se trament dans l'ombre, et pourront même avoir quelques objets pour les aider en chemin.

Allez voir les paragraphes, commençant par "le Halfling ivre" dans Altdorf, et vous verrez immédiatement comment tout cela fonctionne.

## NECROPOLIS LA TENEBREUSE

L'aventure finale se déroule sur la Spire tordue, le lieu de repos du Roi de Crainte, une pyramide antique dans Khemri. La pyramide est construite au-dessus de nombreux niveaux de souterrains certain à de grandes profondeurs et en tant que Maître de jeu vous devrez, de façon approfondie, vous familiariser avec les plans des couloirs et des salles avant de courir l'aventure.

## ÉVÉNEMENTS INATTENDUS

Si, pendant l'aventure, un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, un événement inattendu se produit comme d'habitude. Battaie les cartes d'événement de morts-vivants et retourner la carte supérieure. Si c'est un événement "E", voir les règles pour les événements des morts-vivants à la page 19 de ce livre de règles. Si c'est un événement "M", alors lancer sur le Tableau de monstre de morts-vivants approprié au niveau de combat des guerriers.

Si l'événement se traduit par des monstres, alors les guerriers auront droit à un trésor quand l'événement sera résolu. Lancer les dés pour voir ce qu'ils trouvent :

- 1 Or. Voir la page 67 du livre de règles de Warhammer Quest.
- 2 – 4 Prendre une carte de trésor
- 5 – 6 Lancer sur les Tableaux de trésor de pièce de Donjon du livre de règles de Warhammer Quest

## TRÉSOR POUR DES ÉVÉNEMENTS PREVUS

La plupart des monstres que rencontreront les guerriers dans Néropolis seront indiqués dans le script, ils apparaîtront à un endroit précis à un certain moment. Quand les guerriers tuent n'importe lequel de ces monstres, ils obtiennent de l'or comme d'habitude, mais ils obtiendront une carte de trésor que si le script le spécifie. Normalement, le trésor sera spécifiquement rattaché à la section de donjon ou au monstre en question. Si aucun trésor n'est mentionné, les guerriers n'en obtiennent pas !

## INDICES

À la fin de cette aventure, vous trouverez un certain nombre d'indices. Ceux-ci devront être photocopiés, découpés et être donnés aux joueurs aux moments appropriés du jeu.

# LA SPIRE TORDUE DE NECROPOLIS LA TENEBREUSE

## HISTOIRE DE NECROPOLIS LA TENEBREUSE

Ne raconter en aucun cas aux guerriers cette histoire avant que vous ne commenciez à jouer, elle plante le décor pour l'aventure entière, et dévoile l'ensemble des intrigues !

À quelques égards, la pyramide connue sous le nom de Spire tordue pourrait sembler contradictoire à tous les aventuriers assez idiots oser pénétrer dans ses couloirs ténébreux. D'une part elle a été conçue en tant que tombeau du Roi de Crainte, et de B'Nakkar le Roi Prêtre.

D'autre part, elle semblerait être un certain genre de prison, comme pour le Néromancien Laransched qui essaye de libérer le roi de crainte, mais vous verrez...

Il y a de nombreux siècles, le Roi de Crainte s'est rendu compte que Nagash, son seigneur, allait être trahi par les Rois Prêtres, car ils ne supportaient plus l'arrogance de Nagash, et ses expériences avec la magie ténébreuse. Bien qu'il ait ardemment cru en Nagash, le Roi de Crainte s'est rendu compte que son maître ne pourrait pas résister aux forces combinées de tous les autres rois prêtres. Ceci l'a placé devant un dilemme. Si Nagash devaient tomber, alors il tomberait aussi, inévitablement, et tout son travail serait réduit à néant. Il avait bien servi Nagash, en étant un de ses plus fidèles lieutenants, et Nagash l'avait récompensé par une partie de sa propre puissance, et un grand dragon qu'il montait dans les batailles. Maintenant, cependant, il pouvait voir que tout était sur le point d'être défait. À moins que...

Voyant l'orage s'approcher, le Roi de Crainte a échafaudé soigneusement un plan. Déjà âgé au-delà de la limite des mortels, il a résolu de préparer sa propre mort. Il mourrait commodément, de ce fait éviterait toutes les difficultés d'une fin tragique, et s'avérait qu'il n'était pas un mort-vivant ordinaire. Cependant, il dut laisser des indices quant à la façon dont il pourrait être ressuscité quelques années plus tard. Ces instructions il les a soigneusement inscrites dans un livre - le Grimoire Nécris, ainsi que beaucoup de ses connaissances accumulées sur la nature de la magie Néromantique

Le Roi de Crainte a signé ce livre du nom de Van Damneg, distinctement un nom étranger au Khemrian, pour brouiller les pistes. Son vrai nom est perdu à jamais, et il est maintenant connu dans la légende comme Van Damneg le Roi de Crainte, il a envoyé le Grimoire dans le nord avec ses partisans, pour chercher un lieu sûr pour le cacher. Il était sûr qu'en seulement quelques années, il serait libéré et pourrait une fois de plus régner sur les terres des Rois Prêtres. Ils seraient sévèrement affaiblis

ou détruits par leur guerre avec Nagash - et il y aurait suffisamment de morts pour gonfler son armée quand il serait ranimé.

Ses partisans ont amené le livre dans le nord lointain au-delà des montagnes de Dragonback, et par la ruse et l'or (une grande quantité d'or...) ont traité en ami les nains d'Ekrund. Les partisans du Roi de Crainte ont persuadé les nains qu'ils étaient des réfugiés d'une grande guerre au sud, et que leur patrie avait été détruite pour toujours. Ils ont même persuadé les nains de les aider à créer un grand cercle en pierre près des marais de la folie, soit disant pour commémorer leur grande civilisation et pour retrouver un peu de ce qu'ils avaient perdu. Et ainsi les nains ont été pris dans un tissu de mensonges et de dupes. Le nom du seigneur nain d'Ekrund était Grimdrang Thundrumm. Inévitablement, les partisans du Roi de Crainte ont trahi les nains avec les Orques et d'autres créatures des montagnes, et Ekrund a été prise, détruite et rasée.

La chute d'Ekrund était partiellement due à la puissance corrompue du Grimoire Nécris, et à l'esprit du Roi de Crainte essayant depuis son tombeau de guider le livre dans des mains plus appropriées. Après tout, il pourrait rester enterré là pendant des siècles. Maintenant au moins il était en marche, plutôt que de rester scellé au loin dans une citadelle naine assez mineure. Les survivants d'Ekrund se sont déplacés au nord, aux citadelles naines de Barak Varr et de Karaz-a-Karak, où ils se sont installés.

Le livre ayant été amené avec eux, certains des nains ont lu ses pages noires, et ont réalisé avec horreur qu'ils étaient maintenant impliqués dedans. Quand les nains se sont rendus compte qu'ils avaient été trahis, et trompés dans cette affaire, ils furent éperdus de honte. Beaucoup du clan de Thundrumm ont fait le serment du tueur, et ont juré vengeance. Mené par Grimdrang ils sont allés au sud faire la guerre.

Grimdrang a été le seul tueur à retourner à Karaz-a-Karak, et il ne dira jamais ce qui est arrivé aux autres. Pendant la décennie suivante, il fabriqua une hache, une hache avec un but et un but seulement celui de massacrer des morts-vivants. Il mit toute son énergie dans la fabrication de cette hache, et mourut peu de temps après son accomplissement. Ses derniers mots furent une prophétie, un jour un guerrier courageux se rappellerait le nom de Grimdrang, et viendrait pour prendre la hache, exiger vengeance et la chute du clan de Thundrumm.



Pendant ce temps, le roi de crainte s'était retiré dans son tombeau, et la pyramide fut scellée. Dans une cérémonie terrible de magie ténébreuse, son âme fut séparée de son corps mortel et placée dans un diamant noir. Sa dépouille squelettique a été ensevelie dans la salle du trône, reposant sur le siège depuis lequel il avait régné sur son domaine. Quand le temps serait venu, la gemme pourrait être apportée de nouveau auprès de lui, et son corps et son âme seraient de nouveau réunis. Jusque là, ses restes mortels seraient morts et bien morts. Son emplacement dans le tombeau était un grand secret, protégé par une puissante magie ténébreuse. Ses serviteurs de confiance furent ensevelis avec lui, et tout a été préparé pour une longue période d'attente.

Les prévisions du roi de crainte se sont réalisés précisément, la guerre a balayé les Rois Prêtres de la surface de la terre; Nagash a été renversé, et Khemri fut détruite. Profondément enfoui dans l'obscurité fraîche de la pyramide, le Roi de Crainte a dormi. Et attendu... Et attendu. Au-dessus de lui, les choses ont pris un tour inattendu avec l'arrivée dans la région d'un grand contingent des nains exaspérés.

Au commencement, le clan de Thundrumm a attaqué la région sans réfléchir, et une guerre amère a fait rage pendant un certain temps. Par la suite, une trêve a été négociée, et la vérité est apparue. Les nains en ont appris plus sur les morts-vivants, et comment Nagash avait été renversé.

Les Rois Prêtres ont suspecté la vraie nature du Roi de Crainte et ont décidé de se pencher sur la question. Ils ont pénétré par effraction dans le tombeau, un acte sacrilège, non entrepris à la légère, et exploré toute la pyramide de haut en bas, avec de nombreux guides et le matériel le plus perfectionné. Ils ne purent trouver le Roi de Crainte, ni son dragon.

Ils trouvèrent une salle pleine de trésor, y compris une gemme noire simple - un diamant noir - qui émanait une puissante magie ténébreuse. Ils l'ont placée dans une chambre au dessus de la pyramide, un temple au soleil, où la lumière pénètre par des passages cachés dans le plafond. Dans cette chambre, il y avait une maquette de la ville de Khemri, avant l'âge où la ville avait été corrompue par le contact de Nagash. La gemme noire a été placée sur la tour la plus grande de cette maquette, et le soleil brillait sur elle toute la journée, pour toujours. Cette pièce fut alors scellée contre tous les êtres maléfiques pour l'éternité, beaucoup de magie fut dépensée pour accomplir cela.

Ainsi le Roi de Crainte fut emprisonné, exposé à la lumière du soleil détestée, une agonie éternelle, en partie de sa propre conception. Il n'eut aucun moyen de s'échapper, de faire connaître sa présence, et souffrit dans les tourments pour des milliers d'années, attendant son salut.

Les nains restants se sont dirigés au-delà du sud, pour essayer de retrouver la citadelle naine légendaire de Karak Zorn. S'ils pouvaient retrouver cet endroit depuis longtemps perdu, ils ont pensé, que peut-être, ils seraient lavés de leur grande honte. Grimdrang Thundrumm retourne seul à Karaz-un-Kazak pour raconter l'histoire, et forger sa hache.

Maintenant, le Nécromancien Gunther Laranschild a retrouvé le Grimoire, a rassemblé les indices et s'est installé à Khemri dans la Spire tordue. Les guerriers sont sur ses talons, et il espère qu'il pourra les dupes et s'emparer du bijou noir pour ressusciter le Roi de Crainte. Les guerriers seront ses outils malgré eux, dupés comme les nains ont été dupés il y a bien longtemps...



### MENER LES JOUEURS A NECROPOLIS

Les paragraphes qui suivent sont des descriptions très courtes des divers endroits que les guerriers peuvent visiter pendant qu'ils effectuent leur parcours vers Khemri. Vous êtes libre d'étoffer ces derniers avec de mini aventures de votre propre conception, en utilisant les pièces, les événements etc.. comme d'habitude. De cette façon, l'aventure de Nécropolis deviendra une campagne qui pourra couvrir des semaines du jeu !

Vous pourrez même commencer avec des guerriers du niveau 5, espérant qu'en arrivant à Nécropolis, ils auront gravi un niveau ou deux ! Dans le premier paragraphe par exemple, décrire l'auberge où les guerriers apprennent les rumeurs. Qui leur parle des rumeurs ? Voulez-vous jouer réellement la rencontre à l'auberge en utilisant des plans de pièces ? Vous pouvez faire cela plutôt qu'une simple lecture des brefs articles qui suivent, avec un petit effort de réflexion que vous pouvez les augmenter pour obtenir des aventures passionnantes.

Dans les paragraphes qui suivent, chaque endroit utile est suivi d'un nombre entre parenthèses. Ce nombre renvoie au paragraphe à utiliser si les joueurs décident d'aller à cet endroit.

### DISPOSITIONS

Vous pouvez donner aux guerriers des occasions d'acheter des équipements, bandages etc.. à certains de ces endroits, car ils en auront certainement besoin quand ils atteindront Nécropolis.

### TEMPS

C'est vous qui décidez combien de temps cette introduction épique peut durer, mais si vous le souhaitez, vous pourrez inciter les guerriers à lancer un dé pour déterminer le nombre de semaines de voyage entre chaque endroit numéroté, lançant les dés sur le Tableau des hasards de voyage, en négligeant tout les résultats qui apporteraient à leur voyage une fin prématurée.

## L'HISTOIRE COMMENCE

Les guerriers commencent dans la ville d'empire d'Altdorf, et le paragraphe suivant décrit les rumeurs qu'ils surprennent chez "le Halfling ivre", une auberge de réputation douteuse. Penser à une bonne raison pour laquelle les guerriers sont dans ce quartier mal-famé d'Altdorf. Peut-être les voleurs ont volé la majeure partie de leur argent...

### 1 L'AUBERGE DU HALFLING IVRE

Il est difficile de dire à quoi ressemble l'auberge à l'intérieur, car dans une odeur de renfermé, elle est baignée de la fumée épaisse des douzaines de pipes de bruyère halfling et celle d'un feu rugissant. L'odeur de la bière éventée, de la sciure, de la sueur et du vomit d'ogre compense suffisamment le manque de vision.

Si vous voulez, vous pouvez poser des sols de pièces ou dessiner un plan de l'auberge et jouer un scénario en dehors de la pièce du bar. Toutefois vous devez manipuler le début de l'aventure, les guerriers doivent obtenir l'information suivante tandis qu'ils sont à l'auberge du Halfling ivre :

Le Grimoire Nécris, un livre puissant de magie noire, a été volé. Les suspects sont le magicien banni Gunther Laranschedl et son fils Alberto. Ils résident à la crête des estropiés.

Il y a également des événements étranges qui se déroulent dans Sylvania, ou l'on a beaucoup vu de fantômes et de créatures plus mauvaises encore.

Les guerriers peuvent maintenant aller à Sylvania (3) ou à la crête des estropiés (2).

### 2 LA CRETE DES ESTROPIÉS

La tour de Laranschedl est abandonnée quand les guerriers y arrivent (bien que vous pourriez jouer une aventure où Laranschedl s'enfuit juste à temps). Les guerriers parviennent à trouver dans les déchets une pièce de monnaie noire antique, à l'effigie d'un seigneur squelettique (c'est la découverte de l'existence du royaume du Roi de Crainte). Il y a également une carte de Sylvania.

Les guerriers doivent maintenant choisir s'ils veulent aller de nouveau à Altdorf (1) ou à Sylvania (3).

### 3 SYLVANIA

Dans ce sombre et triste royaume, les morts marchent encore. Beaucoup de gens ont été capturés et transportés au loin en charrette par "celui à capuchon" (Gunther Laranschedl). Ce serait une grande occasion de jouer une partie en extérieur contre quelques morts-vivants - peut-être les guerriers rencontrent le fils du Gunther, Alberto le Necromancien (livre des règles avancées de Warhammer Quest, Mort au-dessous de Karak Azgal).

Les prêtres du temple de Sigmar de Sylvania dans le bourg de Schwarzerhafn disent qu'un prophétie ténébreuse est accompli. Ils mentionnent Van Damneg le Roi de Crainte, le seigneur de la Spire tordue, ils sentent qu'il "se réveille". Ils mentionnent également la grande hache qui doit être utilisée pour le massacrer.

Plus de détails sur cette hache sont réputés être contenus dans le livre des Rancunes du clan de Thundrumm à Barak Varr, mais la hache elle-même est censée être détenue par les nains de Karaz-a-Karak.

Les guerriers peuvent se précipiter à Barak Varr (4), ou aller à Karaz-a-Karak (5).

### 4 BARAK VARR

Y a-t-il un nain dans la partie ? Si oui, les nains ont probablement laissé les guerriers voir le livre des Rancunes de Thundrumm. Sinon, beaucoup de l'or a dû être dépensé. De l'or que l'on ne peut remplacer par "merci beaucoup" de toute façon...

#### Le livre de des Rancunes de Thundrumm.

Ce livre antique mentionne l'histoire du Roi de Crainte, mais des pages sont déchirées concernant les détails de sa localisation. Le gardien nain (amadoué habilement avec de l'or et de la bière) raconte qu'un pèlerinage et récemment passé, mené par un "Gerard Laramere" - un pèlerin à capuchon (Gunther Laranschedl encore !). Il est venu avec un entourage de serviteurs à l'œil glacé.

Laramere a payé avec du bon or, mais personne ne peut se rappeler à ce qu'il a fait, exactement quand il était ici, ou quand il est parti (sorcellerie en action). Il a porté avec lui un livre noir (le Grimoire). Le livre des Rancunes du seigneur Thundrong Thundrumm fait référence à une hache, forgée dans les montagnes de Dragonback, et maintenant détenue par les nains de Karaz-a-Karak après la grande honte d'Ekrund. Il indique que le nom du créateur de la hache était Grimdrang Thundrumm, et mentionne les ruines d'un cercle de pierre dans les marais de la folie, prétendument source de la grande honte.

Le livre des Rancunes mentionne également une liste d'autres noms 'donnés à Rancunes' qui sont si vieux qu'il est difficile de dire s'ils se rapportent à des personnes, endroits, batailles, ou fleuves ... Ces noms lisibles sont Nagash, Quatar, Numas, Khemri, Van Damneg, Setra et Arkhan.

Les nains de Barak Varr ne connaissent la signification d'aucun de ces noms, mais disent que d'autres pourraient...

Ainsi, les guerriers poussent le voyage jusqu'aux marais de la folie (6), ou font route à Karaz-a-Karak (5).

### 5 KARAZ-A-KARAK

Si les guerriers sont polis et aimables, et s'ils savent le nom du créateur de la hache, alors le roi nain de Karaz-a-Karak peut leur accorder une audience. Moyennant paiement d'or, de bière Bugman, ou de tous autres objets de valeur, il confiera aux guerriers la hache de Grimdrang. S'il y a parmi les guerriers un tueur nain et qu'il sache le nom, alors le roi pourrait lui laisser la hache pour rien.

#### La Hache De Grimdrang

Qui sait quel secrets ténébreux le seigneur Grimdrang Thundrumm d'Ekrund a appris quand il assaillait les terres des morts ? Il s'est certainement renseigné sur le Roi de Crainte, et sur les morts-vivants. La hache qu'il a forgée est conçue avec une rune qui conjure l'esprit des morts-vivants pour qu'ils reposent en paix, pour de bon !

La hache est une hache à deux mains, et peut seulement être employée par un guerrier capable d'utiliser des haches de bataille. Un guerrier la maniant ne peut pas utiliser un bouclier. Plus tard dans l'aventure, les guerriers trouveront le bijou noir du Roi de Crainte. C'est le bijou qui stocke son âme. Grimdrang a conçu la hache de sorte que le bijou s'adapte dans son manche, dans une poignée particulièrement ouverte en forme de griffe. Elle est pour l'instant évidemment vide. Mais tous les nains savent qu'il existe un bijou très puissant, qui augmenterait considérablement sa puissance.

La hache de Grimdrang a les propriétés suivantes :

Elle est magique, et donne à son porteur +1 pour toucher les morts-vivants frappés, et +1D6 en force contre eux. En outre, si le porteur obtient un 6 pour toucher en attaquant des morts-vivants avec la hache de Grimdrang, il ajoute une blessure supplémentaire par niveau (ainsi un guerrier de niveau 4 causera +4 blessures sur un 6 au jet pour toucher). Voir la Tombe du Roi de Crainte à la fin de l'aventure pour des détails de la façon dont la hache affecte le Roi de Crainte lui-même, en particulier une fois couplé au bijou noir.

Si les guerriers ne savent pas le nom du porteur de hache, les nains leur diront qu'ils devraient aller voir dans le livre des Rancunes des nains de Barak Varr (4). S'ils ont déjà mentionné les noms énumérés dans le livre des Rancunes, les nains de Karaz-a-Karak sembleront horrifiés, mais confirmeront ce qui suit :

Nagash - seigneur mauvais des morts-vivants  
 Quatar - citadelle antique  
 Numas - citadelle antique  
 Khemri - citadelle antique  
 Van Damneg - seigneur légendaire Liche, également connu sous le nom de Roi de Crainte  
 Settra - roi des tombeaux - seigneur momie  
 Arkhan - Arkhan le noir, seigneur de Liche

S'ils le demandent, un homme à capuchon était présent récemment, posant des questions semblables. Il portait un grand livre et un associé méchant et bossu. C'était naturellement Gunther Laranschedl et son serviteur sinistre Luthor. Les nains n'ont pas fait confiance à l'étranger, aussi ils n'ont donné aucun renseignement. Il les a copieusement insultés, menaçant de les détruire de sa puissance. L'étranger a évidemment réalisé qu'il n'était pas en position de force et a menacé les nains de revenir avec son seigneur, pour leur apprendre à vivre. Les soupçons des nains ont été confirmés quand ils ont vu qu'il se dirigeait vers les marais de la folie (6).

Peu impressionné, le roi nain lui a retourné la politesse après l'avoir dépouillé et expulsé nu, les mains liées dans le dos une pomme dans la bouche !

Les guerriers peuvent maintenant continuer aux marais de la folie (6), ou à Barak Varr (4).

## 6 MARAIS DE FOLIE

C'est un endroit terriblement morne et désolé, au sud de Barak Varr, au delà des montagnes de Dragonback. Sur cette terre fétide les guerriers trouvent un antique cercle de pierre. S'il y a un nain dans le jeu, il identifiera le travail nain dans les pierres, et n'importe qui avec la moitié d'un oeil notera des empreintes de pas récentes, et les traces de sacrifices humains sanglants. N'importe quel utilisateur magique peut sentir les résonances de la magie nécromantique à l'œuvre.



Les pierres en cercle portent le même symbole que la pièce de monnaie trouvée dans le repaire de la Crête des Estropiés (si les guerriers y sont allés). Une des pierres debout est plus grande que tous les autres. Il y a vingt six pierres en tout (si les guerriers pensent à les compter). Les pierres représentent un code simple. La grande pierre marque le début de l'alphabet, et représente le A. La deuxième pour B, la troisième pierre est C, et ainsi de suite.

Certaines des pierres ont été couchées ou sont absentes. Celles, en regardant dans le sens des aiguilles d'une montre à partir de la grande pierre, portant les numéros 5, 8, 9, 11, 13, et 18. Ce qui donne les lettres E H I K M R, soit, 'Khemri' remis en ordre! (7)

(ce rébus fait partie d'un dispositif antique conçu pour indiquer l'endroit où repose le Roi de Crainte quand le temps sera venu pour sa renaissance. Laranschedl l'a appris dans le Grimoire Necris.)

Vous pourrez trouver utile de tracer un plan des pierres, indiquant quelles pierres ont été couchées ou cassées. Les guerriers n'ont que le choix de se diriger vers Khemri (7), où ils trouveront la pyramide de la Spire tordue, et voir qu'elle a été récemment occupée. Le long du chemin ils trouveront les tombes fraîchement creusées profanées, et les routes piétinées, un signe sûr qu'un certain genre de pèlerinage est passé avant eux...

## 7 KHEMRI

C'est un endroit maudit, dans les Terres des morts. Les guerriers feront route vers les ruines de la ville de Khemri, elle-même enterrée dans le sable et écrasée sous la chaleur brûlante du soleil.

Vous pourrez employer le Tableau des risques des morts-vivants pour représenter le voyage de quelques semaines dans ces terres terribles, avant que les guerriers n'arrivent à leur destination. Ils suivront dans le sable les empreintes de pas des prisonniers que Laranschedl a amené avec lui. Il y aura quelques squelettes se trouvant sur le bord de la piste, leurs os nettoyés par les nombreux oiseaux charognards qui tournent dans le ciel sous la chaleur de plomb de midi.

## La pyramide de la Spire Tordue

Dans les ruines de Khemri se trouve une simple pyramide, qui semble étrangement tordue sur elle-même. Elle ressemble à une dune ou à une roche très haute, formée par l'érosion du vent et sculptée par des siècles et des siècles de grains de sable abrasif.

Si les guerriers explorent la spire, décrire à quel point elle est vaste, comment cela leur prend plus d'une heure pour en faire le tour, comment elle monte haut dans le ciel, etc... Par la suite, ils trouveront l'entrée de la pyramide. En fait, c'est la seule entrée, il n'y en a pas d'autre, même si les guerriers essayent et tournent toute la journée autour de la spire et explorent chaque pouce de sa surface tordue.

Ainsi les guerriers sont menés à l'entrée de l'aventure proprement dite, au seuil même de Nécropolis la ténébreuse.

Si les guerriers perdent vraiment du temps en hésitant, en agissant de façon indécise, ils risquent de gâcher leurs chances. Laranschedl sera arrivé bien avant eux, il aura préparé quelques pièges supplémentaires, et aura recruté encore plus de morts-vivants sous sa bannière. En outre, les guerriers pourraient bien tomber à cours de vivres, d'eau etc..., avant qu'ils atteignent la Spire.

## DANS LA PYRAMIDE SPIRE DE LA CRÊTE TORDUE

Dans l'aventure qui suit, plusieurs des endroits sont seulement décrit brièvement, afin que cette aventure tienne dans le livre. Il ne tient qu'à vous en temps que Maître de jeux de donner de la chair à vos descriptions et inciter vraiment les joueurs à croire qu'ils explorent profondément une pyramide antique.

### Les Hiéroglyphes

Expliquer, si les guerriers regardent, comment les murs de tous les couloirs sont couverts de hiéroglyphes d'une langue inconnue. Le magicien ou le nain peuvent traduire quelques mots, mais tous tournent autour de mort, mourant, mortalité, immortalité, sacrifices etc... Vous pouvez jouer la dessus pour vraiment énerver les guerriers. En outre, il y a beaucoup de pictogrammes de dragons balayant la terre avec le feu et la mort, ambiance inquiétante en effet.

### Employer les pages suivantes

Ci dessous, l'aventure complète est divisée en une série de plusieurs aventures, dont chacune est composée de paragraphe spécifiques se rapportant à chaque section de donjon. Le texte de chaque section de donjon est numéroté et correspond exactement à une pièce ou

couloir, et ce que les guerriers y rencontreront. Comme Maître de jeux, votre travail est de vous familiariser avec l'aventure entière, ainsi vous pouvez la transmettre par bride aux joueurs d'une façon convaincante, et non en commençant et arrêtant de lire constamment en recommençant au début pour peu que vous en ayez sauté un bout.

Pour jouer cette aventure, vous devrez disposer d'un bon choix de modèles de Morts-vivants de chez Citadel, qui seront si tout va bien la plupart issue de votre armée de Morts-vivants de Warhammer. Naturellement, les modèles contenus dans ce set sont les anti-héros de cette aventure, mais vous aurez besoin d'un large éventail de zombis, momies, goules, même un vampire ou deux, sans parler d'un dragon zombi à un certain endroit !



## NIVEAU UN UN LIEU OBSCUR

### 1 ESCALIER

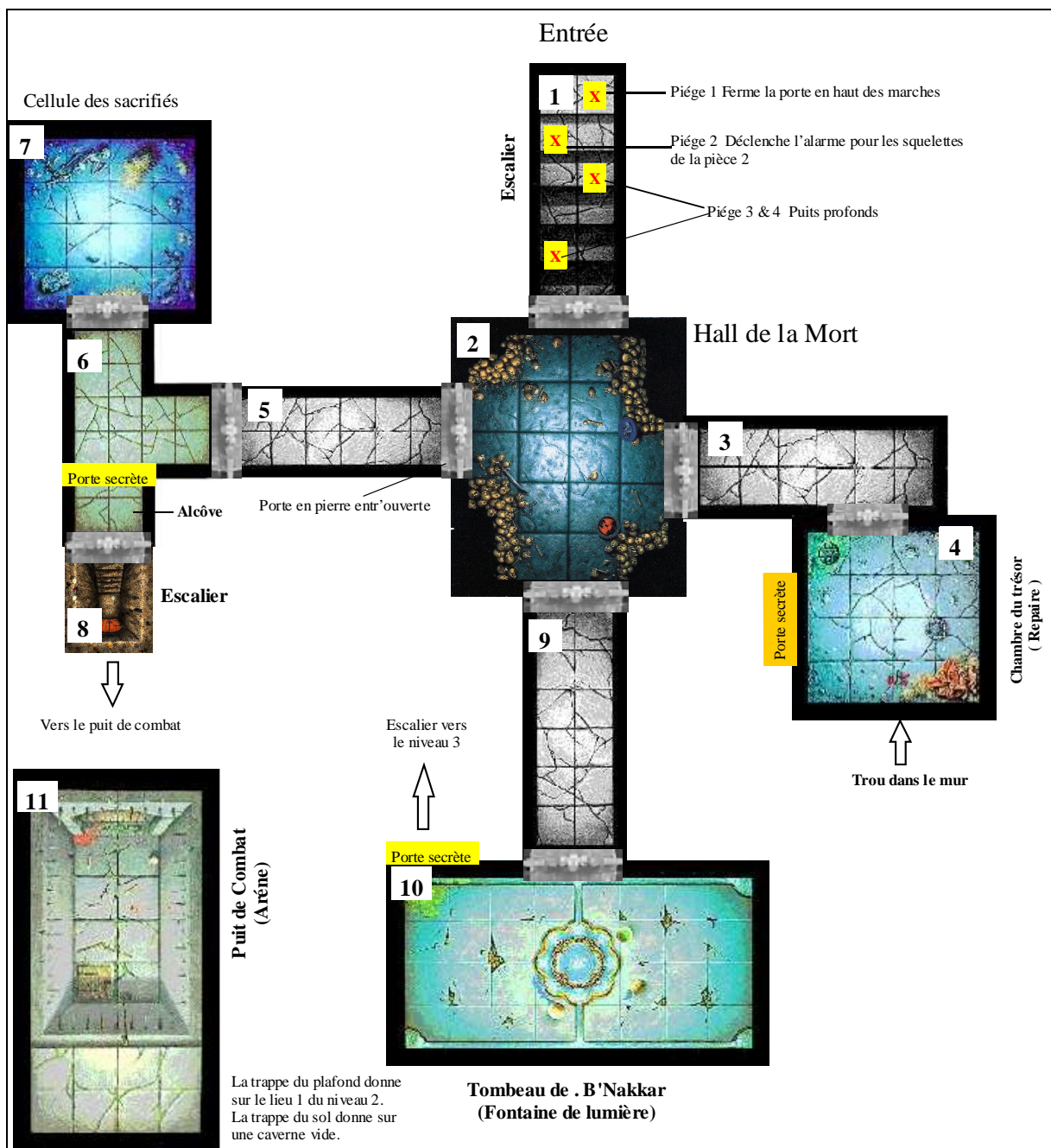
La lumière du soleil blême coule dans l'entrée, illuminant une dégringolade des pierres et de gravats. Couvert d'une couche de poussière antique, les escaliers mènent vers le bas dans l'obscurité. Il est maintenant l'heure d'allumer la lanterne...

Placer les guerriers EN DEHORS des escaliers, faisant face à l'entrée. Au premier tour, ils feront un pas dans la pyramide, par ordre d'initiative.

Les marches descendant dans la pyramide sont couvertes de poussière. Toutes les marches exceptées celles marquées en tant que pièges sur la carte portent des empreintes de pas. Les empreintes de pas sont réellement très importantes. Laransched a une carte du tombeau, et il sait quelles marches sont piégées et celles qui ne le sont

pas. Vous devrez dire aux guerriers exactement quelles marches ont des empreintes de pas dessus (si ils le demandent), car les autres marches déclenchent les pièges. Se rappeler que les guerriers peuvent pouvoir faire des essais de réaction pour éviter pièges, en particulier s'ils déclarent qu'ils entrent soigneusement dans le donjon, avançant pas par pas.

Le guerrier qui fait un pas sur la première marche fermera la porte au dessus des escaliers. Décrire aux joueurs comment les pierres glissent lentement et inexorablement ensemble. Cela prend plusieurs tours, et pendant ce temps les guerriers seront tous entrés dans la pyramide, ils peuvent essayer et s'échapper s'ils le souhaitent. Quoi que les guerriers fassent, ils ne pourront pas bloquer la porte, à moins qu'ils pensent à quelque chose de vraiment intelligent.



Le deuxième piège déclenche le bruit d'un énorme gong, au plus profond de la pyramide, et sa note sinistre fait écho et résonne dans les cavernes des morts. Il est certain que les gardiens dans le Hall de la mort au fond des escaliers seront prêts maintenant que l'alarme a été donné. Ceci a peu ou pas d'effet (à moins que vous en décidiez autrement !), mais il aidera à rendre les joueurs complètement paranoïdes.

Les guerriers qui mettent le pied sur les autres marches piégées tombent dans des puits profonds. Ils tombent dans des cellules minuscules au-dessous de la pyramide, ils subissent 2D6 blessures sans aucune déduction, et se trouvent dans une cellule verrouillée sans aucune possibilité d'évasion. C'est là où le Roi de Crainte avait l'habitude de murer ses ennemis pour les laisser mourir. Tous les guerriers qui subissent ce destin seront hors jeu à moins que les autres ne parviennent à les libérer. Une corde serait utile, ou un sort de lévitation.

## 2 HALL DE LA MORT

Cette pièce sera vide, à moins que les guerriers n'aient déclenché l'alarme sur les marches.

Décrive comment la chambre a un plafond extrêmement élevé, avec de grandes piles de crânes blanchis dans les coins, et comment il y a trois portes menant hors de la salle. Toutes excepté la porte du couloir 5 sont de simple passages arqués, donnant sur des couloirs faiblement éclairés menant au loin dans l'obscurité.

La porte au couloir 5 a réellement une porte en pierre énorme dans le passage arqué, et la porte est légèrement entrebâillée.

À la fin de chaque tour tous les guerriers restant dans cette chambre, lancent un dé. Sur un résultat de 1, de 2 ou de 3, la magie antique liant les morts à cet endroit se réactive et 1D6 squelettes se lèvent des piles d'os et se préparent pour combattre les guerriers au prochain tour. Vous pourrez leur donner des épées, des lances ou des arcs, certains d'entre eux peuvent être des champions avec des armes magiques etc..., juste pour faire une surprise aux joueurs. Ce sont les squelettes des serviteurs sacrifiés à la mort du Roi de Crainte, destinés à le servir dans son prochain royaume.

Si les guerriers ont déclenché l'alarme, alors Laranschild se rendra compte qu'il est suivi. Quand les guerriers entrent dans cette pièce, il y aura déjà 2D6 squelettes animés. Ils attendront que tous les guerriers explorent la chambre, pour jaillir en embuscade, attaquant immédiatement. Ensuite, ils apparaissent comme décrit ci-dessus dans le paragraphe précédent.

Une fois que les guerriers quittent cette chambre, les squelettes ne se réaniment plus.

## 3 COULOIR

Quand les guerriers entrent dans ce couloir, ils sont assaillis par une attaque psychique qui agit sur tous leurs sens. Les sens du touché, de la vue, de l'ouïe et de l'odorat sont paralysés de crainte et de terreur. Des apparitions malveillantes les entourent, des voix dures et affreuses crient à leur oreilles, leurs mains et leurs pieds plongent dans des débris de cadavres en décomposition et la puanteur de la mort et de la maladie leur cause des hauts le cœur. Une sourde voix désincarnée les avertit de ne pas aller plus loin, et ils peuvent voir le faible contour d'une figure squelettique sur un trône planant à l'extrémité lointaine du couloir.

Progresser dans ce couloir demandera une immense quantité de puissance et de volonté. La magie nécromantique du Roi de Crainte est forte dans ce couloir, car il mène à sa chambre du trésor. Les guerriers devront résister à la magie afin de progresser, et ceci exigera des tests de Volonté conformément au livre des Règles avancées de Warhammer Quest (page 167). Les guerriers devront faire un test pour chaque case à parcourir, et pour

chaque case passée avec succès, ils peuvent additionner +1 aux résultats du test. Se rappeler qu'un 1 est un 1 et échoue toujours !

Si un guerrier échoue, alors l'effet de succomber à la magie dépendra de la nature du guerrier, et comment il a échoué. Un barbare peut être jeté à la terre par des mains invisibles, le précipitant contre les dallages et lui causant quelques dommages. Un elfe peut devenir fou conduit par des voix hurlant dans sa tête, perdant des points d'initiatives et de Volonté pour plusieurs tours. Une fois qu'un guerrier a échoué, il ne peut plus progresser dans le couloir pendant ce tour, et doit faire un autre test de Volonté juste pour éviter de se retourner et de s'enfuir.

Noter que si le magicien a le sort de dissipation magique, il aura peu d'effet contre cette magie nécromantique, additionner peut-être juste +1 à sa Volonté pendant ce tour.

## 4 CHAMBRE DU TRÉSOR

Une fois qu'un guerrier a pénétré dans la chambre du trésor, le sort défendant le couloir se dissipe immédiatement.

Quand les guerriers découvrent la chambre du trésor, ils ne trouvent qu'une pièce vide. Il se peut qu'elle ait contenu autrefois beaucoup de trésor, mais il ne reste que les sarcophages en pierre vides, les cercueils en bois décomposés et des tas de débris répandus sur le plancher. Elle était évidemment autrefois une chambre de trésor, mais a été pillée depuis longtemps.

Un trou a été creusé dans le mur opposé, vraisemblablement par des voleurs de tombes il y a de nombreuses années il mène dehors dans le désert, et les rayons du soleil pénètrent dans la chambre. Dehors, les bâtiments les plus hauts de Khemri peuvent être vus, le sable et la poussière tourbillonnant autour des colonnes et des murs monolithiques.

C'est une illusion. Évidemment, Khemri n'est plus là. Les guerriers le savent, car ils ont traversé les ruines. De même, ils peuvent également se rendre compte qu'ils sont venus par la seule entrée de la pyramide. Sortir par le trou dans le mur est une mauvaise idée. Si les guerriers l'exigent vous avez un certain nombre d'options. Ils pourraient être transportés dans le passé au temps des Rois Prêtre de Khemri, engagés dans une autre quête. Peut-être quelque chose qu'ils portent est recherchée à travers le temps par Nagash lui-même, et il a trompé les guerriers avec un piège. Peut-être que la ville qu'ils peuvent voir n'est pas Khemri du tout, mais une autre ville dans la lointaine Araby. Ces deux options, naturellement, ne donneraient aux guerriers aucune chance de retour de la façon qu'ils sont venus, et mèneraient à des aventures complètement nouvelles... Que vous devrez écrire vous-même !

Une autre option de cette aventure, tous les guerriers qui font un pas par le trou dans le mur sont transportés à la version miniature de la ville de Khemri dans le temple du soleil (niveau 4). Malheureusement, dans le processus, eux-mêmes sont miniaturisés, sans possibilité apparente de retrouver leur taille ! Si cela se produit, le guerrier se rend compte qu'il est dans un endroit très étrange - les bâtiments et les figurines sembleront très bruts et peu détaillés par rapport à lui !

Puisque c'est si dangereux, et potentiellement irréversible, vous devez en tenir compte pour que les joueurs cherchent des solutions logiques. Par exemple, ils peuvent envoyer quelqu'un à travers le trou avec une corde attachée à la taille, fermement ancrée à quelque chose de solide (un barbare par exemple) ancré dans le vrai monde. De cette manière, ils pourrait tirer en arrière le guerrier malchanceux (non miniaturisé !) et découvrir ce qui se trouve au delà du trou.

Les guerriers pourraient également détecter la puissante magie qui protège cette chambre, et essayer de la dissiper ou d'y résister. Ceci exigera des tests de Volonté, ou de réussir un sort de dissipation magique (avec des modificateurs LOURDS), ou peut-être les deux. Si vous décidez de leur faire passer des tests de Volonté, alors tous les guerriers dans la chambre doivent passer les tests au même tour pour dissiper l'illusion. Ils peuvent essayer une fois par tour. S'ils réussissent, décrivez les contours de la salle qui s'obscurcissent, car la puissance de leurs esprits est déployée et tendue.

### Surmonter l'illusion

Une fois que l'illusion est surmontée (avec des effets sonores explosifs appropriés), les guerriers se trouveront dans une chambre dont les murs, le plancher et le plafond sont plaqués en or. Des monceaux de trésors s'amoncellent autour de la salle, et il y a beaucoup d'épées magiques, d'objets façonnés et ainsi de suite prêt à être emporter. Malheureusement pour les guerriers, cette pièce est également gardée par deux seigneurs Revenants, chacun avec trois gardes du corps Revenants. En raison de l'illusion, les Revenants, attaquent en embuscade dès qu'ils sont placés.

### Le Trésor

Une fois le combat terminé, les guerriers peuvent lancer a tour de rôle autant de dés qu'ils le désirent sur le Tableau des trésors de pièce de Donjon pour voir quels trésors ils trouvent. Ils peuvent continuer à lancer jusqu'à ce qu'ils aient trouvé ce qu'ils aiment. Si vous employez les paquets de carte de trésor, les guerriers peuvent prendre toutes les cartes qu'ils veulent - ils sont riches !

Cependant, une fois qu'ils sortent de la salle, vous devrez faire lancer à chaque guerrier qui a pris plus de deux objets un jet de nombre de dés égal au nombre d'objets qu'il a personnellement pris. Si tous les dés que le guerrier lance sont supérieur à 1, alors tous les objets qu'il a pris s'évaporent comme de la brume, pour réapparaître dans la chambre du trésor. Noter qu'une fois qu'un guerrier est sorti de la chambre avec un trésor une fois, s'il y retourne pour récupérer un autre trésor, celui ci disparaît automatiquement de la chambre. Ceci doit arrêter un joueur adroit prenant juste un objet à chaque fois, et y retournant encore, et encore, et encore ...

### Fouille de la salle

Avant de quitter la chambre, s'ils la fouillent complètement, les guerriers trouveront une porte secrète, qui est verrouillée. La porte est constituée par une section de mur plaqué d'or qui glisse sans à-coup en arrière, le mécanisme antique n'est pas du tout affecté par son ancienneté. La porte est marquée du même symbole squelettique que la pièce de monnaie et les pierres du cercle de pierre. Si un magicien examine la porte, il pourra probablement détecter qu'elle est affectée par la magie nécromantique.

N'importe quelle tentative de forcer la porte apportera toutes sortes d'ennui aux les guerriers. S'ils essayent de forcer la porte, les murs de la salle commencent à se resserrer, les réduisant en pulpe. Ils ont un tour pour s'échapper, après quoi ils seront morts ! Une fois que les murs se sont rejoint, ils glissent en arrière et reprennent leur place d'origine.

La porte peut seulement être ouverte qu'avec la clef que le Roi B'Nakkar prêtre des morts-vivants détient; voir la description du lieu 10. De l'autre côté de la porte, les marches mènent, au niveau le plus profond de la pyramide, la pièce 1 du niveau 5.

### 5 COULOIR

Pour prendre ce corridor il faudra pousser la porte en pierre pour qu'elle s'ouvre davantage, pour y parvenir il faudra que deux guerriers se tenant côte à côte réussissent un test de force. Au delà de la porte apparaît un couloir éclairé par le clignotement vacillant d'une bougie posée sur le sol. N'importe quel guerrier avec une

once de bon sens se rend compte que ça signifie que quelqu'un est passé ici récemment.

### 6 COUDE

(EN REALITE C'EST UNE JONCTION AVEC UNE PORTE SECRÈTE)

À l'extrémité du couloir, le passage tourne brusquement vers la droite, menant à une porte en bois renforcée. Il y a une grille dans la porte, par laquelle vous pouvez voir plusieurs silhouettes bouger dans l'obscurité.

À moins que les guerriers soient très vigilants à ce moment, c'est l'instant choisi par Luthor et quelques subordonnés pour surprendre les guerriers, en les chargeant dans le dos. Vous pourrez réellement décrire à quoi il ressemble tout étonné de rencontrer sur son chemin de nouvelles victimes pour de prochains sacrifices. Une fois qu'il est repéré par les guerriers, il passe à l'attaque avec le plaisir habituel. Ses subordonnés sont susceptibles d'être des zombis, mais rien n'empêche de les doter d'une armure et d'un objet magique ou deux. En fait, vous pourrez toujours augmenter Luthor de niveau avec une épée magique et un objet magique que Laranscheld lui a donné. Un ébéniste de tombe et un bracelet de Khemri surprendraient les guerriers !

Quoi qu'il se produise, s'assurer que Luthor s'échappe pour combattre plus tard. Quand Luthor s'enfuit, il laisse tomber un trousseau de clefs. Celui-ci inclut la clef de la cellule où les prisonniers sont gardés.

Les guerriers, s'ils fouillent le coude, trouveront une porte secrète. Une des clef du trousseau de Luthor ouvre cette porte. Sortir le coude et le remplacer par une jonction. À la fin du jonction il y a une autre porte fermée. Ceci fera quatre cases que les guerriers n'ont pas encore exploré - une sorte d'alcôve.

### L'alcôve

Les murs de l'alcôve sont creusés, formant des étagères en pierre construites dans la roche de la pyramide. Celles-ci semblent vides, mais les guerriers peuvent passer leurs mains dedans et voir ce qu'ils peuvent trouver.

**1 Piège.** La main du guerrier est saisie dans un étau en pierre, qui écrase son bras dans une poigne implacable. Le guerrier souffre de 1D6 blessures sans aucune déduction. Il doit réussir un test de force au début de chaque tour, ou subir les mêmes effets à nouveau, et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il réussisse le test.

**2 Scorpion.** La créature pique le guerrier et lui inflige 1D6 blessures (aucunes déductions) et la morsure est toxique (voir le livre de règles avancées de Warhammer Quest page 85).

**3 Vide.** Il a n'y rien ...

**4 Trésor.** Prendre une carte de trésor de pièce de donjon. Une fois que quatre cartes ont été prises, traiter ce résultat en tant que '3'.

**5 Petit sac.** Lancer 1D6 pour voir ce que le sac contient.

1-2 1D6 os de doigt humains  
3-4 Or 1D6x50

5-6 **Des objets qui semblent étranges.** Lancer sur le tableau ci-dessous

1-3 Un bandage, évidemment conçu pour la momification. Bien que vieux, il est bien préservé et pourrait être employé à arrêter une hémorragie. Quand il est utilisé, ce bandage guérit 6 blessures. Une seule utilisation.

4-6 Un baume curatif qui peut guérir 6 blessures. Sur un 1, le baume est périmé.

Une fois que tout les articles ont été trouvés, traiter ce résultat en tant que '3'.

**6 Un rouleau !** Voir les notes ci-dessous.

**Rouleaux !** Les deux premiers rouleaux indiqueront les indices 1 et 2. Après cela, traiter le résultat de rouleau comme si il était un 3 (vide).

#### Indice 1 – Note

Ceci est un rouleau important, couvert d'écriture. Chaque entrée est datée - c'est un genre de journal intime, écrit par Pkharazar d'Var. Il est très vieux, mais évidemment a été étudié récemment, car il porte diverses notes gribouillées dans les marges. Il est écrit dans une version très antique de la langue d'Araby, avec des passages traduits dans ce qui ressemble à une version classique de la langue des universités des magiciens de l'empire. Il faudra un certain temps pour l'étudier, peut-être 2D6 tours, et seulement un magicien pourra le déchiffrer. Le rouleau indique ce qui suit :

Il est évident que d'Var était une sorte de Nécromancien. Il écrit au sujet du Grimoire Necris. Une grande partie du texte ne permet pas l'examen minutieux car il est imprégné d'une magie néfaste. Les notes dans la marge ont été écrites par Laranscheld.

#### Indice 2 – Note

Le second est écrit dans un gribouillage que les guerriers reconnaitrons peut-être en le comparant avec l'écriture des marges du rouleau précédent - c'est l'écriture de Laranscheld.

#### La cruche en bronze

Il n'y a rien d'autre dans l'alcôve excepté une cruche en bronze contenant un liquide qui semble nocif. C'est la préparation que Laranscheld donne à Luthor, c'est une capiteuse potion de grande puissance. Il y a assez de potion pour quatre doses. Chaque dose augmentera la force du buveur de +1D3 pour la durée du prochain combat, et reconstituera 1D6 blessures.

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

La dernière chose dans l'alcôve est une porte menant au lieu 8.

### 7 LA CELLULE DES SACRIFIÉS

Une fois libérés, les prisonniers sont tout naturellement enchantés. Ils ont été déportés depuis Sylvania, pour être sacrifiés. Décrire leur état lamentable, et comme ils sont terrifiés.

L'un d'entre eux est un disciple, et il a déchiffré certains des hiéroglyphes sur les murs. Donner aux guerriers l'indice 3 pour voir ce qu'il a gribouillé tandis qu'il était incarcéré dans la cellule.

Le reste des prisonniers sont de modestes paysans pour la plupart, bien que l'un d'entre eux ait quelque chose de plus. Il remercie les guerriers, se présentant comme le baron Ludwig Schmidt de Schwarzerhafn, une petite baronnie sur les marches de Sylvania. Ce sont ses gens, et il est de son devoir de les escorter jusqu'à à leurs terres à la frontière de Sylvania.

Le baron implore les guerriers de leur donner de l'eau et quelques provisions pour le long voyage du retour, et les remercie chaleureusement de leur délivrance. D'ailleurs, il déclare que les guerriers sont maintenant les seigneurs honorifiques de sa petite baronnie, et qu'ils seront les bienvenus chaque fois qu'ils passeront. La plupart de ses vêtements fins, armes, or et autres possessions ont été volées, mais il a trois anneaux qu'il offre aux guerriers comme marque de sa gratitude. Il dit qu'ils ont été dans sa famille depuis très longtemps, et qu'ils valent beaucoup d'or.

Les prisonniers délivrés donneront aux guerriers des descriptions assez précises de Laranscheld le Nécromancien, Luthor son aide, le Grimoire Necris et ainsi de suite, bien qu'ils n'aient évidemment aucune idée sur les causes de tout cela.

#### Les Anneaux

Il y a une faible aura magique autour des anneaux. Ils sont effectivement très anciens, et sont très finement travaillés. Ils ont probablement une valeur d'au moins 2.000 pièces d'or. Ils ont chacun une gemme fine, dans laquelle la lumière joue à la lumière des torches, une fumée grise et fraîche semble se déplacer à l'intérieur. Ce sont des pierres de toute beauté, un trésor rare, un honneur de les recevoir. Quand il a passé l'anneau à un doigt, chaque guerrier reçoit +2 Points de Vie de façon permanente.

Chaque anneau contient l'âme d'un vampire, un des domestiques originaux de Nagash, seigneurs de vampires de Lahmia, emprisonnés par le Roi Prêtre Alcadizzar il y a des éons. Au-delà des milléniums, les anneaux ont trouvé leur voie à Sylvania, terre des vampires, mais même la magie des comtes vampires ne pourra pas surmonter les sortilèges attachés aux anneaux. Les vampires sont restés emprisonnés pendant des milliers d'années. Ils sont heureux d'être retournés une fois de plus dans leur patrie, et sentent que la magie qui les lie s'affaiblit.

Dorénavant, toutes les fois que les guerriers entreront dans une nouvelle pièce ou couloir, lancer 3 dés secrètement. Sur un résultat double, un des vampires est libéré. Ne pas relier ceci de quelque façon aux anneaux, décrire juste la forme ombragée d'un vampire apparaissant hors de la fumée dans le couloir ou la chambre. Le premier sera un comte vampire, le second un seigneur vampire, et le troisième un seigneur Nécromancien vampire. Ils apparaîtront un par un, pas plus d'une apparition par nouvelle section de donjon.

Si les guerriers étudient leurs anneaux, ils peuvent se rendre compte que la gemme dans laquelle la fumée grise flottait lentement est maintenant froide et morte, et l'anneau est changé en une simple bande d'or, d'une valeur maximale de 50 pièces d'or. Noter que les anneaux auront le même effet si le guerrier ne porte pas l'anneau à son doigt mais l'a rangé sans risque dans son paquetage. Se débarrasser des anneaux est la seule manière d'éviter les vampires.

### 8 ESCALIERS ABRUPT

#### MENER AU Puits DE COMBAT

Si les guerriers ouvrent la porte qui mène hors de l'alcôve, ils verront des escaliers raides devant eux, éclairés par des torches brûlant violemment sur des supports de fer. Bien qu'il n'y ait aucune case, dès qu'un guerrier fera un pas sur la section, prendre la figurine du joueur et ne rien dire. Seulement quand tous les guerriers auront descendu les escaliers leur dire où ils vont - vers le bas des escaliers ! Ils n'en sauront pas davantage jusqu'à ce qu'ils aient exploré la porte au fond, qui mène au puits de combat.

### 9 COULOIR

C'est juste un autre couloir à l'allure funeste, avec des hiéroglyphes sur les murs.

### 10 LE TOMBEAU DE B'NAKKAR

C'est le tombeau d'un antique Roi Prêtre, qui a été installé pour décourager les voleurs de trouver le vrai tombeau du Roi de Crainte et son trésor.

Il n'y a aucun monstre dans cette chambre autre que la créature mort-vivante qui se trouve dans le tombeau avec ses gardes squelettiques. C'est l'un des grands Rois des Tombes qui ont fait la guerre contre Nagash il y a de nombreux siècles. L'agitation de la magie Nécromantique par Laranscheld pour essayer de découvrir et revitaliser le Roi de Crainte s'est infiltrés par la pyramide, et maintenant ce guerrier antique bouge une fois de plus.



Si les guerriers soulèvent le couvercle du sarcophage, ils verront que le Roi des Tombes tient une clef dans sa main droite momifiée, et une épée dans l'autre. La clef est la clef de la porte secrète dans la chambre du trésor (lieu 4), confié aux morts pour décourager les pilliers de tombe. Dès que n'importe quel guerrier prend la clef, les squelettes à la base du tombeau se réveillent, déterminés à ce que les intrus les rejoignent dans la non-vie.

Il y a huit squelettes - quatre archers et quatre guerriers. Ils ont chacun une arme, une armure et un objet magique. L'embuscade des squelettes surprend les guerriers, bien que vous pourrez donner aux guerriers une chance de réagir.

Tandis que les guerriers combattent les squelettes, le Roi des Tombes se lève lentement de sa tombe derrière eux. Prendre un pion de guerrier pour voir lequel il attaque. B'Nakkar a le profil suivant :

<b>B'Nakkar</b>			
Points de Vie	55	Initiative	5
Mouvement	4	Attaques	4
Combat	5	Armure	-
Tir	-	Valeur	2100 PO
Force	5	Dommages	4D6
Endurance	6		
Règles spéciales : Peur 8 ; Arme magique ; Armure magique ; Objet magique ; Pourriture sépulcrale 1D6			

Si B'Nakkar est détruit, alors au-dessous de son tombeau les guerriers trouvent (s'ils prennent la peine de regarder) une petite niche contenant assez de breuvages magiques curatifs pour les guérir de toutes leur blessures. Ceux-ci ressusciteront même les guerriers morts, bien que le guerrier ressuscité ait de manière permanente - 1 point d'initiative, Point de Vie et de Chance après son séjour avec les morts. Les guerriers trouvent également une carte du tombeau, sur laquelle une porte secrète est marquée.

Bien que secrète, cette porte n'est pas verrouillée, et elle s'ouvre sous la poussée. Elle mène aux marches qui montent vers le haut dans les étages de la pyramide. Cela conduit au niveau 3.

En conclusion, les guerriers trouvent un corps rond scintillant. C'est l'Orbe de Sigmar, et la carte de trésor pour cet objet est incluse dans ce paquet.

Peut-être les guerriers pensent en ce moment qu'ils ont tué le Roi de Crainte... Ils devraient prêter plus d'attention aux rouleaux et aux notes du disciple.

L'épée du Roi Prêtre est maudite, et n'importe quel guerrier qui la prend subira -1 pour toucher jusqu'à ce qu'il le mette de côté. Cependant, une fois qu'il l'a pris, sa magie ténébreuse agit sur lui, et il est prisonnier de la lame, il doit réussir un test de volonté (modifié si vous voulez) pour pouvoir la laisser tomber.

### 11 LE Puits de Combat

Les guerriers descendent les escaliers au delà l'alcôve [ 8 ], alors ils ressortent par la grande porte à l'extrémité la plus éloignée du puits de combat.

Décrire la pièce cavernueuse, le puits profond, les murs pointus très hauts garnis de pointes et ainsi de suite. À l'extrémité opposé du puits, il y a ce qui semble être une plate-forme, avec six gargouilles aux regards sinistres sculptés dans la roche (les guerriers observateurs pourraient noter un léger mouvement s'ils regardent attentivement).

Une fois que les guerriers entrent dans la pièce, la porte se ferme derrière eux avec un claquement sec. Comme Maître de jeu, vous devez être sûr de qui a descendu les escaliers et de qui n'est pas là, une fois que la porte a claqué, elle est fermée pour de bon. Ceci peut poser des problèmes avec la lanterne, mais se rappeler qu'il y a une bougie dans le couloir, des torches sur les supports de l'escalier, et vous pouvez toujours mettre dans le puits de combat quelques torches sur le mur. En outre, les guerriers intelligents pourraient délibérément bloquer la porte ouverte avec quelque chose d'assez solide.

Certains des guerriers seront probablement emprisonnés dans le puits. Dès que la porte se ferme, un jet continu de zombis commence à grimper hors de la trappe au fond du puits. Il y a 3D6 zombis au-dessous du puits, et les guerriers devront les tuer tous s'ils veulent s'échapper. En même temps, les six gargouilles indiquent leur vraie nature - ce sont des charognes-, elles fondent hors de l'obscurité sur les guerriers malchanceux. Vous devez laisser les charognes où elles sont placées, vous avez besoin des cases pour les zombis, et les charognes attaquent en volant.



Jusqu'à ce que tous les monstres soient détruits, dès qu'un sera tué, placer les autres dans l'espace qu'il a occupé, jusqu'à ce qu'il en n'y ait plus à placer. Ceci représente l'impitoyable pression désordonnée des morts-vivants sur les guerriers.

Les guerriers peuvent employer une corde à l'autre extrémité du puits pour monter sur la plate-forme. Vous pouvez leur infliger des tests de force physique ou des tests d'initiative si vous le voulez. Une fois que les guerriers sont sur la plate-forme, ils peuvent voir une trappe au plafond au-dessus de leurs têtes. Le problème est qu'ils ne peuvent pas l'atteindre, car elle est au moins à 12 pieds de haut. Les guerriers devraient pouvoir penser à quelque chose - escalader les murs (bien qu'ils sont très lisses), en faisant de la lévitation et en utilisant la corde (s'ils ont le sort) etc... S'ils sont très intelligents, ils pourraient penser à attacher une flèche à la corde, à mettre le feu à la trappe et à tirer violemment pour l'ouvrir, alors ils pourraient grimper à l'aide de la corde. S'ils n'ont pas la lanterne, ils vaudrait mieux prendre une torche du mur, car il fait sombre au-delà de la trappe.

La trappe du plafond mène au couloir 1 du niveau 2 - vers le haut de la pyramide. Si les guerriers prennent la peine d'ouvrir la trappe dont les zombis sont sortis, ils ne verront rien excepté une caverne noire et des marches branlantes menant vers le bas. S'ils descendent, ils seront parfaitement sûrs (bien que naturellement ils ne devraient pas savoir ceci), que la caverne est vide. Toutefois, s'ils fouillent la caverne, ils trouvent une épée de Vengeance (livre de Règles avancées de Warhammer Quest, Tableau de trésor de pièce objectif, page 74, point 51).

## NIVEAU DEUX LE TEMPLE DU DRAGON

De la manière dont les couloirs en pente rapide montent et tournent, les guerriers devraient comprendre qu'ils montent de plus en plus haut à l'intérieur de la pyramide.

### 1 COULOIR 1

Les guerriers arriveront ici ou par la trappe du plafond du puits de combat (lieu 11, niveau 1), ou par la porte secrète dans la chambre de tombeau (lieu 10, niveau 1). Décrire comment les couloirs en pente rapide tournent à l'intérieur de la pyramide sombre. Les torches ne brillent pas dans cette obscurité, et il semble que personne n'ait passé ici depuis de nombreuses années.

S'ils fouillent cette section, les guerriers noteront une trappe dans le plancher (s'ils ne sont pas montés par là) qui mène au puits de combat, et une porte lointaine à l'autre extrémité du couloir (s'ils ne sont pas venus de cette façon) elle mène à la chambre de tombeau. En outre, n'importe qui qui vérifie les murs soigneusement peut trouver des traces de suie à certains endroits, donnant à penser que quelqu'un a utilisé des torches ici assez récemment...

### 2 FLAMMES DE KHAZLA

Niché dans le coin il y a un petit autel d'où sort des flammes multicolores.

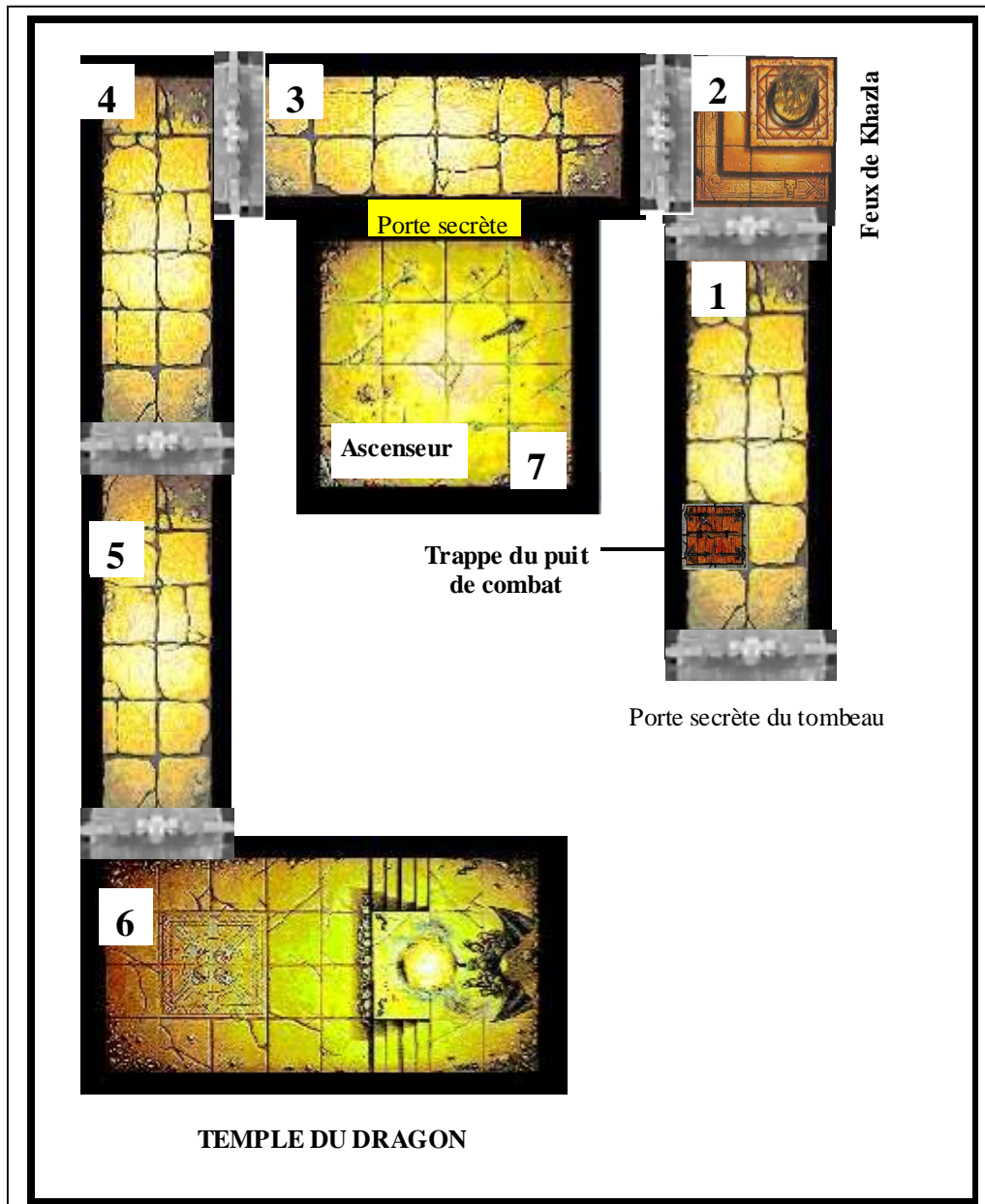
La première fois qu'un guerrier explore cette section de donjon, il regagne 2D6 blessures, sans dépasser ses Points de Vie d'origine. Chaque guerrier peut seulement être guéri une fois de cette façon. La section des flammes de Khazla est un couloir, pas une salle de donjon, ainsi l'entrée des guerriers ne déclenchera pas une carte d'événement.

### 3 COULOIR 2

Un autre couloir en pente rapide, menant toujours vers le haut. Cependant, si les guerriers explorent ce couloir, ils trouveront une porte secrète. Elle mène dans la chambre d'ascension du niveau 3 (numéro 7 sur cette carte, et 1 sur le niveau 3).

### 4 et 5 COULOIRS

Couloirs en spirale, menant toujours vers le haut au temple du dragon. Décrire comment les murs des couloirs sont gravés de scènes terrifiantes représentant une bête énorme en vol carbonisant la terre avec sa flamme... Si les guerriers prennent la peine de regarder !



## 6 TEMPLE DU DRAGON

Depuis que les Rois-Prêtres sont partis, le dragon fidèle du Roi de Crainte, Gaurgon Blazefang, est revenu pour garder son maître. Le dragon était vieux même au temps de Nagash, et bien qu'il vive très longtemps, lui aussi est mort dans la pyramide pendant sa longue veille. Corrompu par la même magie nécromantique que son maître, il vit toujours sous la forme d'un dragon zombi, bien que son corps soit une enveloppe en décomposition. La seule différence entre Blazefang et d'autres dragons zombi est qu'il a dormi du sommeil des morts tellement longtemps que cela lui prend un certain temps pour se réveiller et réagir à l'intrusion des guerriers. Il ne peut pas faire son embuscade normale avec son souffle pestilentiel.

Quand Blazefang sera mort, (définitivement), les guerriers trouveront 1D6x100 d'or chacun, car le dragon était aussi intéressé à son amas de trésor après sa mort qu'il l'était pendant sa longue vie. Les guerriers trouvent également un talisman d'Alcadizzar, et la carte de trésor pour cet article est incluse dans ce jeu.

Des règles pour les dragons zombi peuvent être trouvées à la page 25 de ce livre de règles.

## 7 LA CHAMBRE D'ASCENSION

Les portes à cette pièce s'ouvrent vers l'intérieur. Comme les guerriers entrent dans cette pièce, la décrire comme une pièce complètement vide, avec quatre icônes sur le plancher :

- Un soleil
- Une étoile à huit branches
- Des flammes
- Un crâne

Les icônes sont gravées sur le plancher, une dans chaque coin. (vous devez pouvoir les placer exactement sur les cases et vous devrez vous assurer que les guerriers ne marchent pas dessus ou ne se tiennent pas sur une des icônes.)

Si les guerriers sont attentif, ils verront que la pierre soutenant l'icône de flammes est approximativement un pouce plus bas que toutes les autres. C'est parce que c'est le niveau où la chambre d'ascension est arrêtée maintenant (les flammes = le dragon !). En outre, toutes les autres icônes semblent pouvoir s'enfoncer elles aussi en marchant sur elles. Au centre de la salle il y a une cavité circulaire avec un trou percé en son centre.

N'importe quel nain identifiera un genre de mécanisme, peut-être un piège raffiné. Tandis qu'ils réfléchissent à ceci, leur dire que la porte ou ils sont entrée se ferme lentement en glissant lentement. Vous pouvez vraiment inquiéter les joueurs en passant au nain un papier qui indique : "Tous vos sens nains poussent des cris perçants de PIÈGE ; PIÈGE ; PIÈGE ! à toi."

En même temps, vous pourrez remettre au magicien un morceau de papier indiquant que "Vos sens magiques détectent des énergies puissantes au travail - le signe classique d'un piège mortel."

Il y a une autre porte sur le mur opposé, mais elle ne s'ouvrira pas à moins qu'elle soit vraiment forcée. S'ils la forcent, elle s'ouvrira vers l'intérieur, mais tout ce que les guerriers trouveront est un mur de roche lisse..

Naturellement, c'est un ascenseur ! Ne pas le dire aux guerriers à tout prix. Marcher sur une des icônes portera les guerriers au niveau indiqué par l'icône. Si les guerriers se tiennent sur plus d'une icône en même temps, la chambre d'ascension ne se déplacera pas.

Chacune des icônes indique un niveau de la pyramide :

icône	Niveau	
Soleil	4	Ceci se rapporte au temple du soleil
Etoile	3	Magie noire. Ceci se rapporte au niveau où Laranschedl a sa tanière
Flammes	2	Ceci se rapporte au dragon que les guerriers si tout va bien viennent de tuer, ou peut-être pas encore
Crane	5	La mort. Ceci se rapporte au niveau inférieur, les halls du Roi de Crainte (niveau cinq)

Quand il commence à se déplacer, décrire le bruit de meule discordante, les chocs et les embardees soudaines de la pièce antique. Obtenir que les joueurs soit vraiment inquiets s'ils n'ont pas encore compris. Cette pièce ressemble à un piège affreux pour n'importe qui qui ne sait pas ce qu'est un ascenseur - et cela inclura TOUS LES guerriers !

La cavité au centre de la chambre est une commande directionnelle, mais une tige est nécessaire qu'il faut placer dans le trou. Laranschedl a la tige, qui est dans sa tanière (lieux 3&4, niveau 3). Elle est seulement utile dans le niveau le plus bas de la pyramide, le hall du Roi de Crainte.

Noter que les portes dans l'ascenseur n'ont aucune fenêtre ou grille, ainsi les guerriers ne peuvent pas les explorer. Ils devront simplement ouvrir une porte. Un guerrier devra déclarer qu'il ouvre la porte, les autres devront décider ce qu'ils font : "moi j'attends pour voir au ce qui va se passer", "je me tiens prêt à attaquer dès que la porte sera ouverte" etc...



### Atteindre le fond de la pyramide

Quand l'ascenseur atteint le fond de la pyramide, seule une porte s'ouvrira. L'autre refuse simplement de bouger. Avant d'ouvrir la porte, cependant, vérifier si les guerriers ont le levier de commande de Laranschedl ou pas. S'ils ne l'ont pas, cela ne présage rien de bon et l'ascenseur s'ouvre sur les salles de garde 13 ou 14. Toutes les deux sont remplies de gardiens malveillants et de rien d'autre (voir niveau 5) dans ce cas-ci, défaire les gardiens, ou fuir, les guerriers n'ont d'autre option que de retourner dans l'ascenseur.

Si les guerriers ont la tige, et ont réalisé à quoi elle sert, elle s'encastre parfaitement dans la cavité au milieu de l'ascenseur. La rotation de la tige dans la fente tournera l'ascenseur quand il atteint le niveau inférieur, en face de la porte qui mène dans le niveau du tombeau - facile !

## NIVEAU 3

### DANS L'ANTRE DU NECROMANCIEN

#### 1 LA CHAMBRE D'ASCENSION

Une description et des règles pour la chambre d'ascension peuvent être trouvées dans le niveau 2, immédiatement ci-dessus.

#### 2 LA SALLE DE GARDE

Si les guerriers ont employé la chambre d'ascension pour aller jusqu'au niveau de Laranscheld, décrire les saccades de l'ascenseur pendant la montée et les a coups aux arrêts. Ils devront cependant ouvrir la porte, elle ne s'ouvrira pas automatiquement. En outre, la porte par laquelle ils sont entrés donne maintenant sur un mur de roche lisse !

La sortie est du côté opposé, et mène les guerriers directement sur les gardes de Laranscheld - ils rencontrent encore Luthor et ses copains ! Vous pouvez dire aux guerriers qu'ils entendent des grattements contre la porte opposé si vous le voulez, car les goules qui attendent griffent impatiemment sa surface, essayant d'en découdre avant que la porte ne soit ouverte.

Dans la salle de garde se trouve Luthor (il pourra être tuer cette fois), et les monstres suivants : 2D6 goules (probablement quelques paysans malchanceux de Sylvania) et 1D6 momies.

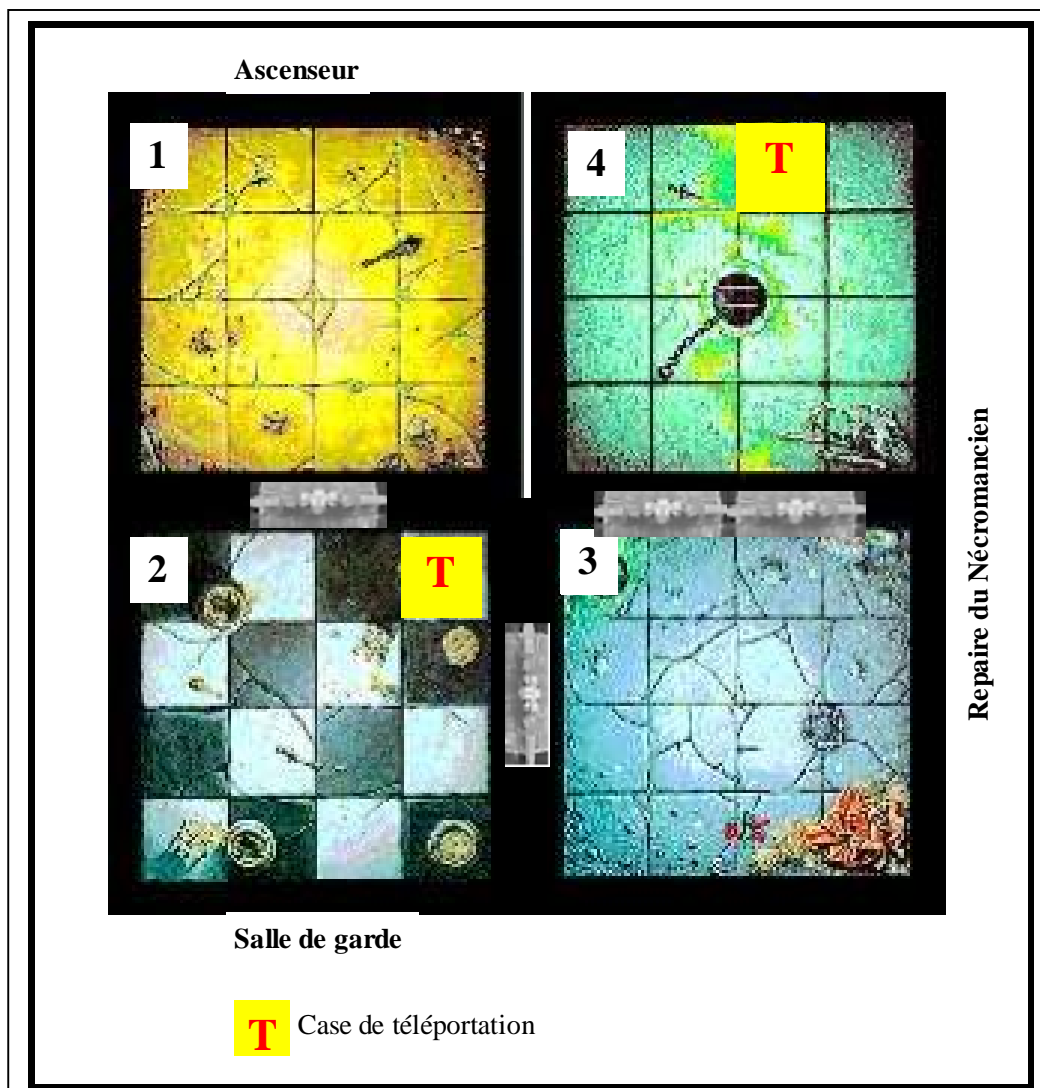
Ces monstres se précipiteront tous devant la porte dès que l'ascenseur arrivera à leur niveau. Ils chargeront dans l'ascenseur lui-même dans leur ardeur d'en finir avec les guerriers. Avant que les portes ne soient complètement ouvertes, les goules dégringoleront littéralement dans

l'ascenseur sur les guerriers, les attaquant probablement par surprise.

Les momies se traînent loin derrière. Luthor essaiera d'éviter d'être bloquer n'importe où, harcelant les autres avec un gourdin ou tout autre instrument contondant.

Vous pourrez jouer à faire marcher les goules sur les icônes de commande et envoyer l'ascenseur monter et descendre en oscillant pendant que les occupants luttent pour la suprématie. Si les guerriers sont de niveau élevé (7 par exemple !) vous pourrez donner aux goules de meilleures chances de combat en les durcissant - celles-ci pourraient être les goules 'spéciales' de Laranscheld. Elles pourraient juste avoir quelques armures ou objets magiques supplémentaires... Considérer que la règle « fuite » ne s'appliquera pas car les goules sont emprisonnées dans l'ascenseur avec les guerriers - elles ne peuvent courir nulle part!

Si les guerriers entrent dans la Salle de garde, détruisent les momies etc..., alors ils peuvent l'explorer s'ils le souhaitent. Ils peuvent noter qu'une des dalle du sol est d'un noir pur, elle semble magique. En fait elle ne ressemble pas à de la pierre, mais à... l'obscurité ! C'est un carré magique qui permet à Laranscheld, de se téléporter. Il n'est utilisable que par le Nécromancien et ses serviteurs, et tous les guerriers qui essaieront de se tenir dessus souffriront de violentes douleurs - ils perdront 1 Points de Vie multiplié par leur niveau sans aucune déductions.



### 3 & 4 LA TANIÈRE DU NECROMANCIEN

Au delà de salle de garde sont les quartiers de Laranscheld. Les deux salles de donjon sont liées ensemble pour faire une grande pièce avec une double voûte au milieu. Décrire comment cette pièce est parfaitement aménagée avec de lourdes tentures, des tapisseries, des peintures etc., le tout dans des tonalités lourdes et sombres. Le Nécromancien sera dans la pièce 4, avec le Grimoire Necris. Les guerriers peuvent ne pas le remarquer au début, car il se trouve dans le coin opposé de la salle. Il est bien conscient de la présence des guerriers.

Il y a un sortilège puissant lancé sur la pièce 3, rendant les membres des guerriers terriblement lourd. Sur cette section de donjon ils se déplacent seulement à la moitié de leur mouvement normal. Peut-être les tests de Volonté peuvent aider à surmonter ceci, mais probablement pas. Dissiper la magie peut marcher, pour un tour au plus.

Laranscheld a placé avec lui huit archers squelettes dans la pièce 4, et ils tirent sur les guerriers dès qu'ils apparaissent. Ils sont bien placés, et tire de loin dès que les guerriers entreront, et dans chaque phase des monstres suivante.

Chaque porte est bloquée par deux seigneurs de Revenants. Laranscheld a maintenant le profil suivant :

Laranscheld			
Points de Vie	29	Initiative	4
Mouvement	4	Attaques	3
Combat	5	Or	1630
Tir	2+	Armure	-
Force	4	Dommages	2D6
Endurance	3		
Règles Spéciales : Magie nécromantique : 2 ; résistance magique 4+ ; 2 objets magiques (1 objet des morts-vivants, 1 objet des Tableaux d'objets magique des monstres du livre des règles avancées WHQuest) ; arme magique; régénération 2			

Noter que selon le niveau de combat des guerriers, vous pouvez employer une carte de sort de sa magie nécromantique, ou employer la magie nécromantique de la section des morts-vivants dans le bestiaire du livre de règles de Warhammer Quest.

#### Le Grimoire Nécris

Le Grimoire Nécris a maintenant l'effet sur Laranscheld de renforcer les jets de dés contre les guerriers, sur un résultat de 5+ à chaque tour. À condition qu'il se tienne à côté du Grimoire alors il peut additionner +1 à l'effet du sort qu'il lance, le cas échéant. Ainsi, par exemple, les « vents de la mort » réduiront les attaques de tous les guerriers de -2 sur un jet de dé de 5+, et « l'appel des momies » fera apparaître 1D6+1 momies.

Laranscheld insultera les guerriers avec véhémence, et dans sa colère leur indique qu'ils n'obtiendront jamais le bijou de puissance du temple du soleil. "c'est la seule chose qui peut détruire le Roi de Crainte maintenant, et vous faibles idiots vous arrivez trop tard! Et je suis le seul à avoir le sort qui ouvrira la salle - ha ha ha ha HAHAHA!"

Derrière Laranscheld il y a un autre carré noir de téléportation. Dès qu'un guerrier avancera dans la section 4, le Nécromancien fait un pas en arrière et se déplacera par télépathie (avec le Grimoire) à la pièce 2. Là il peut continuer d'attaquer les guerriers, ou s'échapper par l'ascenseur. C'est vous qui voyez, selon si vous souhaitez le retrouver dans la salle du trône à la fin de l'aventure.

Quand la salle est dégagé, le sort affectant la pièce 3 disparaît, et le mouvement revient à la normale. Dans les

quartiers de Laranscheld les guerriers trouveront les objets suivants.

#### Rouleau De Charme (Indice 4)

Après étude, le magicien se rend compte que c'est en fait deux sort différents. La première partie indique comment ouvrir le passage au soleil (la porte au temple du soleil au dessus de la pyramide), tandis que la deuxième partie traite de comment reconstituer des choses à leur taille normale. S'ils n'ont pas encore été jusqu'au niveau 4, ce rouleau ne signifiera pas grand chose l'heure actuelle.

S'il est utilisé correctement, le rouleau ouvrira la porte au temple du soleil, et une fois à l'intérieur, rétablira à leur taille normale tous les guerriers perdus qui sont emprisonnés dans la maquette de Khemri qui est dans cette pièce. Il indiquera également quelques objets de trésor (voir le temple du soleil). La bonne façon pour entrer dans le temple est de se tenir prêt devant la porte et d'enflammer le rouleau de sort. Les icônes brûlantes sur la porte, ou les flambeaux, peuvent les aider à le faire. Une fois que le rouleau est embrasé, la porte s'ouvre majestueusement, menant les guerriers dans le temple du soleil.

Une fois à l'intérieur le magicien (ou tout autre guerrier) doit crier le mot magique, et tous les guerriers perdus dans la maquette de Khemri, seront rendu à leur taille normale et le trésor apparaîtra. Le mot magique est indiqué sur le rouleau de sort. C'est la première lettre de chaque ligne sur le rouleau. Ces lettres définissent le mot " Clabmrepedir ".



#### Pages Déchirées

Ce sont les pages arrachées dans le livre des Rancunes d'Ekrund (indice 5).

#### Un Autre Rouleau

Celui-ci contient des instructions sur la façon dont il faut employer le bijou de puissance, la gemme noire, pour détruire le Roi de Crainte (Indice 6). Noter que c'est un document authentique, Laranscheld espère persuader les guerriers de donner le bijou au Roi de Crainte. Vous verrez que ce qui semble évident, n'est pas forcément ce que les guerriers veulent faire. Si l'un d'entre eux semble soupçonneux, alors dans une certaine mesure l'encourager un minimum. Peut-être pourraient ils identifier l'écriture de Laranscheld, ou la couleur identique de l'encre. Peut-être le parchemin est neuf, ce qui semble étrange pour qu'un texte antique y soit écrit. Ne pas leur indiquer le fait que c'est un objet truqué, ils devront le trouver par eux-mêmes.

**Un étrange bâton**

C'est une grande tige d'or, couverte d'inscriptions étranges. N'importe quelle recherche par un magicien ou un nain détectera la magie qui émane d'elle.

C'est en fait le levier de commande pour la chambre d'ascension. Il y a des fentes dans la cavité dans le plancher, et elle est employée pour aligner la porte

correctement en atteignant le fond de la pyramide. Voir la chambre d'ascension, et niveau 5, pour plus de détails !

**Une icône en pierre**

C'est une icône en pierre de Ghamaluk, et la carte de trésor pour cet objet est incluse dans ce supplément.

## NIVEAU 4 LE TEMPLE DU SOLEIL

Le niveau 4 est atteint par l'intermédiaire de l'ascenseur, ou en étant miniaturisé et déplacé par télépathie depuis la chambre du trésor dans le niveau 1.

**1 CHAMBRE D'ASCENSION**

Voir la description page 41.

**2 PONT DU SORT MALHEUREUX**

L'ascenseur s'ouvre sur une sorte de pont étroit. Un seigneur Revenant bloque le passage. Il ne fera pas un pas au-delà du pont, et un seul guerrier peu lui faire face. Pour l'aider dans cette tâche, il a un anneau magique qui détourne les flèches et autres armes de jet sur un résultat de 3+ sur 1D6, et a une résistance magique 4+. A part cela, c'est un seigneur Revenant standard, avec une armure magique etc...

La porte du temple du soleil est étroitement scellée. Elle est couverte d'or lumineux, et porte les saintes inscriptions d'un ancien ordre disparu. En bref, elle ne semble pas mauvaise. Une plaque en bois sur la porte est gravé d'un texte (indice 7). La porte peut seulement être ouverte par un utilisateur de magie blanche (les sorciers néfastes ne peuvent l'ouvrir), en employant l'indice 4 du rouleau de sort. Laranscheld veut que les guerriers croient qu'ils doivent entrer dans le temple, saisir le bijou et s'en servir pour détruire le Roi de Crainte.

Rien n'est plus loin de la vérité. Laranscheld est mauvais, et le charme ne fonctionnera pas pour lui. Il a besoin du bijou pour ramener le Roi de Crainte à la vie. Les guerriers accompliront, si tout va bien cette tâche pour lui sans le savoir.

Si les guerriers regardent de près la plaque ils pourraient se demander pourquoi une plaque en bois a été mise sur une porte si richement décorée. La réponse est que la plaque a été mise là par Laranscheld. Il ne peut pas pénétrer dans le temple lui-même, mais il veut encourager les guerriers à le faire. Une plaque leur indiquant qu'ils courent un danger s'ils essayent de prendre la gemme est une manière sûre de les obliger à essayer !

**3 LE TEMPLE DU SOLEIL**

C'est la salle où l'âme du Roi de Crainte est maintenue captive. Elle est exactement comme décrit dans la section d'introduction, avec une énorme maquette de Khemri prenant les quatre cases centrales de la salle, et la gemme noire placée sur le plus haut bâtiment. Elle est exposée aux rayons du soleil par des fentes innombrables et invisibles dans le plafond, et les angles des murs, il est évident que c'est le pinacle même de la pyramide.

Si les guerriers ont perdu un quelconque de leurs compagnons dans la chambre du trésor, il sera ici, en miniature grimaçante. Le charme pour les reconstituer à leur taille normale peut être trouvé dans les quartiers de Laranscheld (lieux 3 et 4).

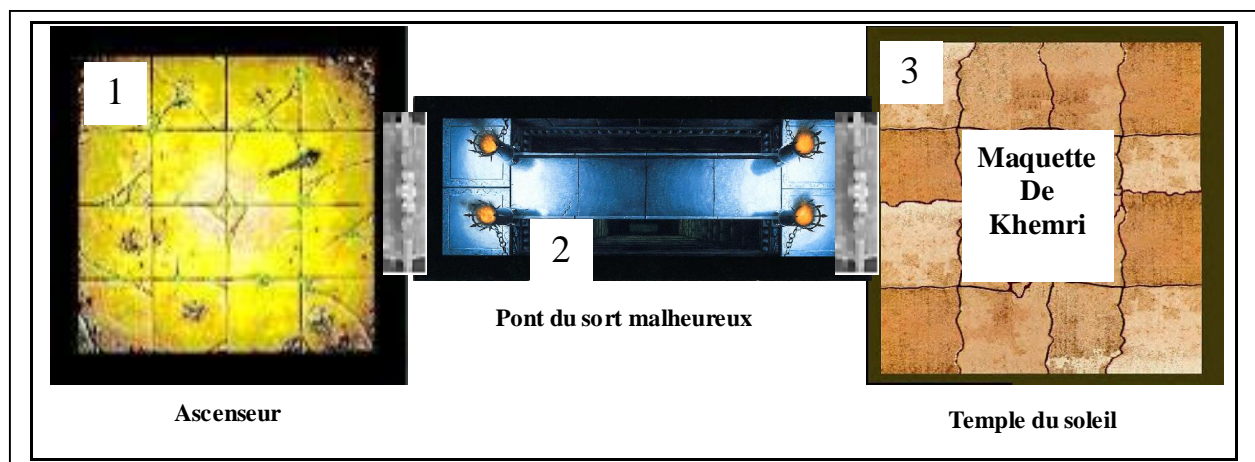
En outre, quand le charme de dé miniaturisation est lancé, plusieurs objets puissants de trésor sont recréés aussi. Ceux-ci avaient été miniaturisés et cachés dans la maquette de la ville de Khemri !. Les objets magiques sont :

**Le Diamant Noir****L'arc d'Eltharion**

(trésor de pièce de donjon de Warhammer Quest, armes et armure, entrée 34)

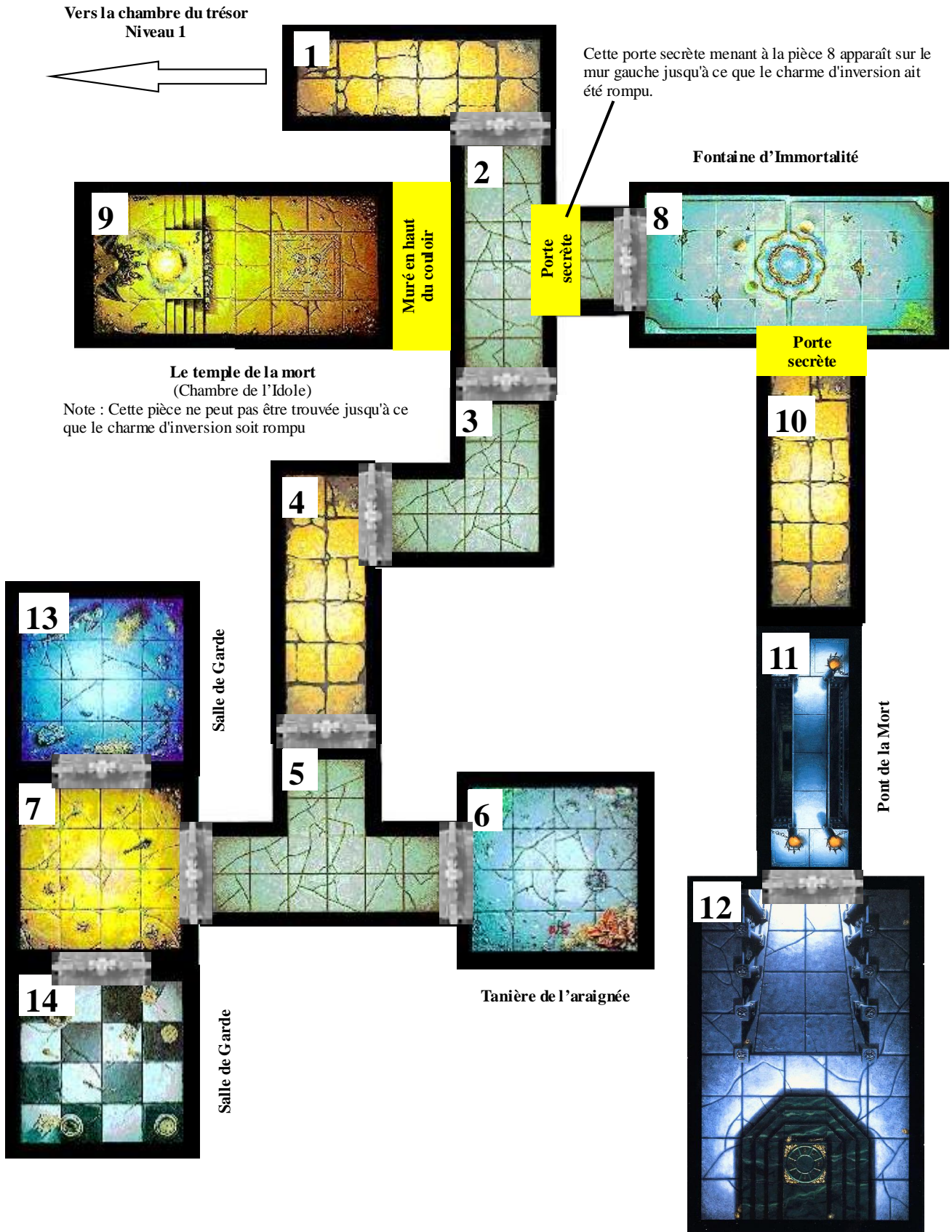
**Couronne de nuit**

(trésor de pièce de donjon de Warhammer Quest, articles magiques, entrée 15)



## NIVEAU 5 LE TOMBEAU DU ROI DE CRAINTE

Ce niveau est très profondément enfoui dessous la pyramide. Il est accessible par deux entrées possibles. Le premier de ces accès est par l'intermédiaire de la porte secrète dans la chambre du trésor au niveau 1. Le second est par l'intermédiaire de la chambre d'ascension, qui descend à la pièce 7 dans ce niveau.



**1 COULOIR**

Le couloir d'entrée de la chambre du trésor (endroit 4, niveau 1). Rien spécial ne se produit ici.

**2 COULOIR (JONCTION en T)**

Ceci semble être juste un autre passage sombre, placer une section de couloir sur le plateau, avec une porte à l'extrémité comme d'habitude. Cependant, il y a une porte secrète vers la droite, et murée à hauteur du plafond il y a une porte vers la gauche. Même si les guerriers explorent la section, ils trouveront la porte secrète mais pas la porte murée du plafond en haut du couloir.

La porte murée mène au temple des morts (pièce 9), et a été scellée il y a de nombreuses années. La porte secrète mène vers la fontaine de l'immortalité (pièce 8).

Un charme puissant et complexe d'illusion a été lancé sur ce secteur du donjon, renversant les salles 8 et 9 de sorte que tout ne soit pas là où il semble être. Cette illusion est décrite amplement dans les pièces 8 et 9.

Ceci signifie que quand les guerriers explorent ce couloir, il s'avérera pour eux que la porte secrète est du côté gauche. Ce n'est pas aussi compliqué qu'il y paraît !. Tout ce que vous devez faire est de regarder la carte (qui montre comment le donjon est vraiment présenté), et imaginez que les pièces 2, 8 et 9 sont inversés comme une image dans un miroir.

**3. 4, 5 COULOIRS**

Au delà de la section 2, le couloir tourne brusquement vers la droite et la gauche, menant à la jonction 5. Les guerriers peuvent noter que ces sections sont couvertes de toiles d'araignée particulièrement denses et ils doivent se frayer un chemin à travers les fils (ce couloir mène à la tanière des araignées).

**6 LA TANIÈRE DE L'ARAIGNÉE**

Cette chambre est occupée par une énorme araignée et sa couvée. Il y a l'araignée elle-même, trois araignées colossales, et 12 araignées géantes. Évidemment toutes ne rentreront pas sur la section de donjon, mais dès que les guerriers exploreront ce secteur, les araignées géantes sortiront de leur nid et les prendront en embuscade. Les autres araignées suivront au fur et à mesure...

L'énorme araignée elle-même a le profil suivant.

Énorme Araignée			
Points de Vie	30	Initiative	2
Mouvement	5	Attaques	3
Combat	4	Or	900
Tir	-	Armure	-
Force	5	Dommages	S
Endurance	5		
Règles Spéciales : Entoilage (1D6).			

Une que fois les guerriers auront nettoyés la salle, ils trouveront une collection d'antiques bouteilles scellées. La plupart d'entre elles sont cassées, mais il y a trois encore intactes - une bouteille verte, une bouteille noire, et une brune. Les étiquettes sont illisibles, ainsi les guerriers devront essayer de les identifier, ou de tenter la chance en les goûtant !

Bouteille verte - breuvage magique curatif  
(Tableau de trésor de pièce de donjon, objets magiques, entrée 35)

Bouteille noire - breuvage magique d'invisibilité  
(Tableau de trésor de pièce de donjon, objets magiques, entrée 36)

Bouteille brune - breuvage magique de force  
(Tableau de trésor de pièce de donjon, objets magiques, entrée 41)

Ils trouvent également un antique rouleau de sort. Une fois interprété - le magicien devra faire quelques tests d'initiative (intellectuelle) pour réussir à l'interpréter - les guerriers constateront que c'est en fait un rouleau de dissipation, spécifiquement conçu pour détruire un sort particulier. Ce que peut être ce charme est incertain, mais le magicien semble penser qu'il a quelque chose à voir avec des "miroirs, le retour, ou l'illusion".

En fait, ce rouleau dissipera le sort d'inversion que le Roi de Crainte a lancé sur les pièces 8 et 9. Sans lui, les guerriers ne découvriront jamais où le Roi de Crainte se trouve.

**7 CHAMBRE**

C'est la salle où la chambre d'ascension descend. Si vous ne savez pas où est la chambre d'ascension, vous pouvez décider si elle est à ce niveau ou pas. Si elle est là, alors toutes les règles normales pour la chambre d'ascension s'appliquent - voir les pages 40 et 41. Si l'ascenseur est à un autre niveau, décrire alors la chambre sombre et humide, avec divers squelettes écrasés sur le plancher et de profondes marques verticales sur les murs. En fait, vous pourriez vous amuser à faire descendre l'ascenseur avec forces grincements et même se crasher pendant que les guerriers se tiennent dessus.

Il y a deux portes menant dehors à partir de cette chambre, toutes les deux donnent sur des salles de garde destinées à causer des ennuis aux visiteurs non autorisés descendant dans la chambre d'ascension. La chambre d'ascension descend de 5 niveaux, en une position telle que les deux portes s'ouvrent seulement sur les pièces 13 et 14 les salles de garde. Les guerriers pourront entrer dans les salles de garde normalement, mais ils ne seront pas particulièrement bienvenus.

La seule manière d'aligner la porte de sortie de la chambre d'ascension de sorte que les guerriers puissent entrer dans la jonction 5, est de placer la tige d'or trouvée dans les quartiers de Laranschild dans la cavité au centre de la chambre d'ascension. La chambre tournera alors de 90 degrés, alignant la porte avec la sortie désirée. Si la tige est laissée en place, alors après une minute, la chambre tournera encore, et ainsi de suite.

**8 LA FONTAINE DE L'IMMORTALITÉ**

Un charme complexe et puissant a été lancé sur ces pièces, afin de brouiller l'accès au tombeau du Roi de Crainte. Un charme d'inversion a renversé les deux salles autour de l'axe du couloir de sorte qu'elles sont dans la réalité comme une image de miroir. Le rouleau de sort pour dissiper cette magie se situe dans la tanière des araignées.

NOTE : Cette pièce, et la porte secrète qui mène à elle, apparaissent au commencement du côté gauche du couloir 2.

Dans cette pièce, les guerriers entendent le bruit plaisant de l'eau courante, car ils ont découvert une salle dans laquelle une fontaine antique fonctionne toujours.

Une inscription autour de la base de la fontaine peut être déchiffrée, bien que quelques tests d'initiatives soient exigés pour déterminer lequel des guerriers peut la lire !

Une fois déchiffrée, l'inscription dit :

**Boire et être immortel, c'est dans la chanson, la danse et les plaisanteries  
Les plus braves seulement peuvent atteindre cet endroit, et prendre un repos bien mérité  
Jaloux de ce magnifique cadeau, s'il est à son goût vous ne le verrez jamais  
Beaucoup sont les guerriers qui souhaitent une vie différente pour toujours**



Il est important en ce moment de se rendre compte que le sort d'inversion sur cette pièce signifie que c'est seulement une image inversée de chaque individu. Jusqu'au retour à la normale, et que l'illusion soit détruite, ce que font les guerriers n'a aucun effet. Le goût de l'eau est assez plaisant, mais n'importe quel guerrier qui demande, ou est généralement soupçonneux, pourrait noter que sa soif ne semble pas éteinte. En fait, bien qu'il soit convaincu qu'il ait bu à la fontaine, il ne peut pas sentir les effets physiques de l'eau. De même, s'ils cherchent, ils pourront faire éclabousser l'eau autour de la fontaine cela mouillera le plancher, les murs etc.. de la pièce, mais les laissera sec ! Étrange...

Si les guerriers recherchent cette pièce, ils découvriront une porte secrète dans un des murs. Ils pourront l'ouvrir avec de grandes difficultés, mais ce qu'ils verront sera très perturbant. Ils pourraient tous voir des choses différentes. Un guerrier peut voir ce qui est vraiment là - le mur blanc de la chambre de l'idole ! D'autres pourraient voir un vide nuageux. D'autres pourraient voir un couloir.

Vous pouvez laisser les guerriers faire quelques tests de Volonté pour commencer à suspecter que la porte au moins est un piège ou une illusion. Si des guerriers font un pas réellement dans la pièce par la porte, alors vous avez un certain nombre d'options quant à ce qui se produit. Ils pourraient se cogner contre un mur invisible, chuter dans le vide et disparaître (peut-être pour se retrouver en haut dans la chambre d'idole quand les joueurs y arriveront), ou être jetés violemment de nouveau dans la pièce par la puissance du sort d'illusion. Vous pouvez décrire la confusion des guerriers, tous incertains lorsqu'ils regardent cette porte, et plus ils regardent plus ils deviennent confus.

#### Annulation du sort d'inversion

Une fois que le sort d'inversion a été annulé, la porte secrète qui mène à l'endroit 8 apparaîtra du côté droit du couloir 2, à sa vraie position. Les guerriers pourront maintenant explorer cette pièce correctement !

Les effets de l'eau sont maintenant véritables. Si un guerrier boit à la fontaine il doit lancer un dé par tranche de 5 Points de Vie qu'il a d'origine. Il doit alors séparer chaque 1, de chaque 6. Si les 1 dépassent les 6, l'eau dessèche et brûle sa gorge, il se tord sur le sol en proie aux affres de l'agonie. Il perd un Point de Vie de manière permanente pour chaque 1 qu'il lance.

Si les 6 dépassent le 1, alors décrire comment l'eau coule dans sa gorge comme l'ambrosie, le vin le plus fin ou la bière naine la plus forte (selon le goût du guerrier !). Le guerrier gagne un Point de Vie, de manière permanente, pour chaque 6 lancés.

Cependant, dès que l'eau a fait son effet, les gardiens de la fontaine apparaissent, les sinistres guerriers morts-vivants qui ont bu trop souvent à la fontaine et sont maintenant sous son charme pour toujours. Ils ont gagné l'immortalité, mais doivent passer l'éternité à garder les eaux enchantées. Lancer les dés pour voir ce que les gardiens sont :

1-3 Un magicien et 1D6 guerriers  
4-6 1D6 guerriers

Les guerriers ont les mêmes caractéristiques que des seigneurs revenants, et le magicien celles de Nécromancien. Cependant, ils ressemblent aux guerriers nobles qu'ils étaient par le passé. Ils sont habillés à la mode de plusieurs pays, de cultures différentes et de plusieurs époques, couvrant un grand nombre d'années, de siècles même. Ils ne sont pas squelettiques, délabré ou malveillants, ce qui peut jeter le trouble parmi les guerriers.

Avant le combat, ils essayeront de persuader les guerriers de boire encore, pour que les puissances de la fontaine les fortifient vraiment. N'importe quel guerrier qui boit encore doit suivre les règles décrites ci-dessus, et en outre, faire un tests de Volonté. S'il échoue, alors il descend dans le bassin, pour rejoindre les autres gardiens. Chaque prise

de boisson successive à la fontaine impliquera un tests plus difficile de Volonté.

#### 9 LE TEMPLE DES MORTS

Jusqu'à ce que les guerriers brisent le sort d'inversion, ils ne pourront pas trouver cette pièce. Même s'ils trouvent la porte murée en haut du mur du couloir 2, ils ne pourront pas la percer car elle a été trop solidement construite. En outre, le magicien peut détecter la magie filtrer à travers cette section de mur, et peut avoir la mauvaise idée d'aller essayer de la forcer.

Les guerriers ne vont pas pouvoir passer par ce mur avant que le sort d'inversion ne soit dissipé. Quand le sort est dissipé, alors la porte secrète apparaît à l'endroit approprié - du bon côté du couloir 2. En même temps, la porte murée en haut de la section menant au temple des morts apparaîtra du côté gauche du couloir. Ceci signifie que la fontaine de l'immortalité sera toujours accessible par la porte secrète, juste comme elle apparaît sur la carte.



Quand le sort de dissipation est lancé, la porte murée s'écroule, et à travers un nuage de poussière, les guerriers peuvent voir une pièce sombre et sinistre où se trouvait il a y un moment la pièce de la fontaine ; ils peuvent maintenant entrer dans le temple des morts.

Ce temple antique est hanté par les esprits de ceux que le Roi de Crainte avait sacrifié avant qu'il ait été enseveli : ses serviteurs, employés pour construire les défenses complexes de son tombeau. Évidemment, après avoir mis en application les conceptions du Roi de Crainte, ils en savaient trop, et ont été massacrés dans cette chambre il y a des milliers d'années.

Les guerriers peuvent entrer par les décombres et explorer la pièce s'ils l'osent.

Les esprits occupant cette salle sont des êtres malveillants. Ils étaient des serviteurs du Roi de Crainte dans la vie, des serviteurs mauvais et prêt à tout. Dans la mort ils ne sont plus dévoués et la trahison de leur maître les a rendus extrêmement amers. Ils refusent de quitter ce temple, car ils croient que le Roi de Crainte verra son erreur et les rétablira un jour dans toute leur splendeur. Etant persuadés de cela, ils attendront jusqu'à ce qu'il marche encore, et feront l'impossible pour le détruire comme il les a détruits. Depuis leur mort, d'autres fantômes les ont rejoint, dominés par ces esprits malveillants originaux. Ces âmes perdues n'ont aucun autre souhait que de trouver le repos, ce sont les esprits des guerriers morts, des travailleurs utilisés pour construire le temple (et plus tard tué), des aventuriers, des voleurs de tombeau etc.....

Dès que les guerriers exploreront cette pièce, des plaintes commencent à s'élever. Cela commence comme un chuchotement, un bruissement rappelant le bruit du vent soufflant sur les pierres antiques. Pendant les tours à venir ils enfleront et deviendront des cris affreux et des hurlements, ce sont les esprits des morts antiques qui se manifestent. Vous pouvez accompagner ceci par la projection sur les guerriers de divers projectiles - des

pierres, des torches etc., même les vieilles lances et épées qui se trouvent autour.

Il y a six esprits mauvais, et ils sont très semblables aux fantômes du livre de Règles avancées de Warhammer Quest, avec les différences suivantes :

<b>Esprit Mauvais</b>			
Points de Vie	20	Initiative	3
Mouvement	4	Attaques	2
Combat	2	Or	-
Tir	-	Armure	-
Force	-	Dommages	S
Endurance	4		
Règles Spéciales : Gel 2 : Éthéré (-1) : Peur 7			

Tandis que le combat continue, certains des esprits moins mauvais siffleront et chuchoteront un avertissement aux guerriers. Les guerriers peuvent ou ne peuvent pas l'entendre, selon à quel point vous vous sentez généreux, et à quel point ils utilisent leur initiative pour examiner les choses...

Si les guerriers ont la hache et la gemme, alors leur litanie dit quelque chose comme ceci : "la hache et la gemme, la gemme et la hache, la hache est la gemme, la gemme est la hache, sa vie est sa mort, sa mort est sa vie..." et ainsi de suite, sans fin. Ceci doit interpeller les guerriers et les inciter à mettre la gemme noire dans le pommeau de la hache, où elle s'encastre impeccablement (surprise, surprise). Si les guerriers l'ont déjà fait, alors le message sera une confirmation qu'ils ont bien fait ce qu'il y avait à faire.

S'ils n'ont pas la hache, ou la gemme, alors les guerriers ont des ennuis...

Ils peuvent peut-être avoir l'occasion d'obtenir la gemme, mais aller chercher la hache des nains à Karaz-a-Karak est clairement inadmissible.

Dans ce cas-ci, les fantômes seront clairement impatients : "où est la gemme ? La hache ? La gemme ? La hache?" et ainsi de suite.

Une fois que les esprits ont été défaits, les guerriers peuvent trouver les objets suivants dans le temple, s'ils retournent l'idole immonde qui se trouve placé sur l'estrade. Il faudra que deux des guerriers réussissent leur test de force pour retourner la statue une fois qu'ils ont réalisé qu'elle est creuse. Une fois renversée, ils trouveront ce qui suit :

#### **Le bouclier des Rois de Tilea**

(la carte de trésor pour cet article est incluse avec ce supplément)

#### **Un anneau de protection**

(Tableau de trésor de pièce de donjon, objets magiques, entrée 45)

### **10 COULOIR**

Ce couloir mène hors de la fontaine d'immortalité, et peut seulement être trouvé après que le charme d'inversion ait été dissipé. Les guerriers auront probablement le sentiment qu'ils sont près de la fin de leur recherche, et les choses risquent de devenir dures (et elles vont l'être!).

### **11 PONT DE LA MORT**

C'est le pont de la mort, et il mène au tombeau du Roi de Crainte. Il est gardé par son lieutenant le plus fidèle (utilisez la figurine d'un des gardien de tombeau), son nom est G'Harrak le prince des crânes. Il a attendu tout le long de l'éternité pour garder son maître, et il n'a absolument pas l'intention de laisser passer les guerriers.

Il porte un anneau qui sur un jet de dé de 5+ lui permet de lancer un sort magie Nécromantique au début de chaque tour.

<b>G'Harrak le prince des crânes</b>			
Points de Vie	45	Initiative	4
Mouvement	4	Attaques	2
Combat	2	Or	1000
Tir	-	Armure	2
Force	4	Dommages	2D6
Endurance	4		
<b>Règles Spéciales</b> : Crainte 9, utilise une hache de Nagashizzar et une armure de gardien (voir les articles magiques de la section des morts-vivants).			

### **12 TOMBEAU DU ROI DE CRAINTE**

Cette pièce est ténébreuse, il en émane un mal antique et puissant. Une rampe mène vers le tombeau entre de très hauts piliers, et avec la distance le tombeau apparaît indistinctement. Placé sur cet édifice poussiéreux une figure tordue se repose, une apparition squelettique dont les yeux brûlent comme des charbons ardents. C'est la salle de trône du Roi de Crainte, et il a attendu longtemps ce moment.

Si Laranschild s'est échappé plus tôt, il se trouvera maintenant sur l'estrade du trône. Il serait enchanté si les guerriers montaient vers lui avec juste le bijou. Sa réaction dépendra évidemment de s'ils possèdent le bijou, la hache et ainsi de suite.

#### **Aucun bijou, aucune hache ?**

Si les guerriers n'ont pas le bijou noir ou la hache de Grimdrang, alors il n'y a vraiment rien à faire pour eux. Ils ne pourront pas nuire au Roi de Crainte, en fait ils n'auront aucune indication qu'il soit même vivant. Cependant, la magie du Roi de Crainte sera faible aussi, ainsi les guerriers sont dans l'impasse. Tout ce que le Roi de Crainte pourra faire est de lancer un sort d'invocation à chaque tour que les guerriers restent dans le tombeau. Lancer les dés pour voir à ce qu'il fait apparaître.

1 – 2 1D6 Squelettes

3 – 4 1D6 Gardiens des Tombeaux

5 – 6 1D6 Momies

Ne donner aucune indication ce qu'il fait, faire juste se matérialiser les monstres à partir des ombres ou apparaître de rien hors du plancher.

#### **Bijou, aucune hache**

C'est probablement la plus mauvaise chose qui pouvait se produire. Une fois animé par le bijou noir, le Roi de Crainte est reconstruit à sa pleine puissance. En raison de la puissance ténébreuse du tombeau antique, et de l'énergie libérée par le bijou, les guerriers auront -2 pour frapper le Roi de Crainte, et de tous les sorts coûteront le double des points de pouvoirs normaux pour les lancer (n'importe quel autre type de magie deviendra pareillement inutile, comme par exemple les sorts des elfes sylvains). Les guerriers affrontent un moment difficile. De plus le Roi de Crainte régénérera ses blessures de 1D6 supplémentaire à la fin de chaque tour, jusqu'à ce qu'il soit réduit à zéro Points de Vie.

#### **Le bijou et la hache**

Si les guerriers ont le bijou noir et la hache de Grimdrang, mais ne les ont pas unis, alors voir les règles pour la hache, et les règles pour le bijou qui suivent.

S'ils ont assemblés les deux, alors le bijou ne volera pas vers le Roi de Crainte. Tant que la hache de Grimdrang maniée par un guerrier ne frappe pas le Roi de Crainte il reste inanimé. Jusqu'à ce que le Roi de Crainte soit animé, tous les guerriers peuvent le frapper automatiquement, mais les coups ne feront aucun dommage. Il est, après tout, complètement mort. Une fois frappée avec la hache, la puissance du bijou vole dans sa poitrine et réanime la

volonté du Roi de Crainte, comme décrit ci dessus, mais il subira immédiatement les dommages de la hache. Le Roi de Crainte poussera des cris perçants de douleur et d'exultation à sa réanimation. Le choc de ce hurlement assomme le porteur de la hache de Grimdrang qui perd le reste de ses attaques pour ce tour.

<b>Le Roi De Crainte</b>			
Points de Vie	34	Initiative	5
Mouvement	-	Attaques	4
Combat	6	Or	2780
Tir	1+	Armure	3
Force	5	Dommages	3D6
Endurance	4		
Règles Spéciales : Magie Necromantique : 3 ; Dissipation magique 4+ ; Résistance magique 4+, 3 Objets magiques ; arme magique ; Régénération 2			

Après avoir été frappé par la hache, le Roi de Crainte ne pourra pas régénérer des blessures supplémentaires comme décrit plus tôt. Les guerriers n'ont pas -2 pour le frapper, les points de pouvoir ne sont pas affectés de quelque façon. La puissance de la hache en combinaison avec le bijou assure ceci, neutralisant en grande partie la puissance du Roi de Crainte.

#### Combat du Roi de Crainte

Le Roi de Crainte est immobile. Il ne peut pas être tué, mais ne peut pratiquement rien faire par lui-même, jusqu'à ce que le bijou lui soit rendu. Si le bijou est apporté à moins de deux cases de lui, alors sa puissance magique le tire sans effort de la main du guerrier. Il vole vers le Roi de Crainte (peut-être tous les guerriers peuvent faire un test d'initiative pour essayer de l'attraper... mais en vain), et s'enfonce dans le manche de son arme. Là, il commence à battre, comme un cœur obscène, noir et scintillant. Une aura des flammes noires prend naissance autour du Roi de Crainte, il jette sa tête en arrière et rit à gorge déployée.

"AHAHAHAHA ! Ch'Zaaa !, B'nagga !, Ey P-taarv!"  
Vraisemblablement les guerriers seront effrayés, décrire comment ils sentent une méchanceté antique et puissante envahir leurs esprits, déchirer leur mémoire et violer leurs pensées (peut-être ceci rendra les guerriers fous pendant un moment...).

Le Roi de Crainte se tourne et fait face aux guerriers, et essaie encore de parler. Sa voix est maladroite et tendue parce qu'

- il est mort et n'a aucune corde vocale pour parler,
- il n'a pas parlé du tout pendant des siècles,
- il ne connaît pas leur langue.

"Mor...tels. Mes..... remer.....ciments.... Je...vis... Je...res...pire..... Mon... cœur... bat. Ma... volonté... règne".

A ce moment, un doigt squelettique se dirige vers l'un des guerriers. La voix dépassionnée, froide, morte retentie encore : "tu... es... mort MAINTENANT."

La bataille débute. Le Roi de Crainte lance un sort « Froid de Mort » et un sort « Drain d'Ame » simultanément sur un seul guerrier, et appelle également 2D6 archers squelettes, 6 goules et 1D6 momies.

Les archers squelettes sont placés sur les plates-forme autour de la rampe d'accès, d'où ils tirent sur les guerriers.

Quand le Roi de Crainte comprend qu'il est vaincu, il lance une sinistre menace et maudit les guerriers car il sait qu'il va retourner en enfer "JE SAIS VOS NOMSSS GUERRIERSSS, MORTELSSS – J'AURAI VOS AMEESSSS !!"

Une fois que les guerriers ont détruit le Roi de Crainte, ils peuvent explorer son tombeau, trouvant les objets suivants:



#### Un anneau de Cheshnakk

(Tableau de trésor des pièces objectives, entrée 32)

#### Une broche de pouvoir

(Tableau de trésor des pièces objectives, entrée 15)

#### Une lame d'or vif

(Tableau de trésor des pièces objectives, entrée 34)

#### Un bouclier de Ptolos

(Tableau de trésor des pièces objectives, entrée 63)

Après avoir détruit le Roi de Crainte, les guerriers peuvent alors retourner à la maison, des héros méconnus, il n'y a qu'eux et eux seuls qui savent qu'ils ont contrecarré une des plus grande menace du mal sur le monde.

#### 13 et 14 Pièces de garde

Ces pièces de garde ont été conçues pour stopper les visiteurs non autorisés descendant par la chambre d'ascension. Chacune de ces salles contient un seigneur Revenant et 2D6 Gardiens des tombes. Voir les règles pour la chambre d'ascension à la page 40 pour plus de détails.

Le seigneur Revenant et les Gardiens des tombes ne laisseront jamais la pièce qu'ils gardent. Si les guerriers quittent la pièce, la prochaine fois qu'ils reviennent, les gardiens seront de retour encore et encore, même s'ils ont été détruits précédemment !

Chaque Gardiens des tombes a une arme, ou une armure, ou un objet magique. Vous pouvez décider lesquels chaque fois que les guerriers entrent dans une de ces chambres.

## APRÈS L'AVENTURE

Après avoir fini cette aventure, vous avez beaucoup d'options par lesquelles vous pouvez continuer l'histoire, car il y a un certain nombre de pistes encore ouvertes. Peut-être les guerriers renvoient la hache et les pages du Livre de Rancune aux nains de Karaz-a-Karak. Sur leur retour à Barak Varr, ou Karaz-a-Karak, ils iront peut-être leur raconter l'histoire entière s'ils n'ont pas su exactement ce qui s'est passé.

Laranscheld s'est-il échappé ? Si oui, les guerriers pourraient le pourchasser. Peut-être que les guerriers profitent de l'occasion pour se diriger vers le sud à la recherche des nains d'Ekrund, dont on n'a pas entendus parler depuis des siècles.

# INDICES

Avant de jouer l'aventure de Nécropolis la Ténébreuse, photocopier cette page et découper les indices. Donner chaque indice aux joueurs au fur et à mesure

Jusqu'ici, malgré mes efforts, aucun résultat, la pyramide me défie, les prêtres maudits d'Alcadizzar ont bien effectué leur travail. Je ne peux pas entrer dans le temple du soleil, il est trop bon défendu contre ceux de ma sorte. Le tombeau du roi, m'échappe. Bien que je sache, qu'il se trouve dans cet endroit maudit quelque part. Je le trouverai ! Il marchera encore !.

## INDICE 1

Grimoire a  
Se rapporte aux terres mortes  
Sylvania ? r  
Au-dessous De Middenheim ? r  
Mousillon ? r  
Praag ? r  
Les terres des morts ? a

Mais où ? Quelle " pièce de monnaie" ? Quelle "imposture des nains" ? "Clan de Stonebeard" ? Quelle " hache du Roi de Crainte" ?

Nains –  
Karak un Karak ? r  
Karak Kadrin ? r  
Barak Varr ? a

Le livre des Rancunes du clan de Stonebeard - excellent !

La hache a été déplacée à Karaz-a-Karak - malédictions ! Elle m'échappe toujours !

Lesquels des marais de la folie ?  
Le cercle en pierre ! Le Roi De Crainte ! Khemri ! La pièce de monnaie ! Sa glorieuse ressemblance!  
Quel Pkharazar D'Var ? Il a échoué ! Le temple est encore scellé !  
Le Seigneur de Crainte remue, mais il a besoin de son cœur ! Le dragon se réveille - il peut être une menace...

Je suspecte que les mêle-tout imbéciles me suivent. Ils échoueront. Les sacrifices sont presque complet. J'ai des corps disponibles. Mes enfants remuent déjà. Et j'ai trouvé B'Nakkar le Roi Prêtre, qui nous servira sûrement bien !

## INDICE 2

Les pages du livre de Rancunes de Dragonback

Les pages déchirées racontent tout au sujet de la chute d'Ekrund, et la trahison des voyageurs pâles. Il raconte les origines du cercle en pierre, et la honte du nain Thundrumm. Elle raconte la hache de Grimdrang, et la recherche de la citadelle perdue de Karak Zom. Questionner le Maître de jeu sur toutes de ces choses, il a les notes !

## INDICE 5

## INDICE 7

## Le gribouillage du disciple

L '(éternité / temps / heure) (voyage / arriver /terminus)... (beaucoup de sorts que je ne comprend pas)... Sur (chaise / chariot / trône saint) la crainte (maître / roi / suzerain) (arriver / se réveiller / dégel)... quelque chose au sujet de la mort, du carnage ou du sang (peut-être tous). Beaucoup vivant (cadeaux / sacrifice / offert ??) (monter / augmenter / fortifier) la crainte (maître / roi / suzerain). Sang et âmes (définis à ce sujet, très étroitement la langue des tribus nomades autour du Golfe de Medes). L e morts veulent (encore / marcher / revenir). L e reste était en grande partie indéchiffrable, excepté juste la signification de quelques mots  
- pyramide, cercle des pierres, puissance, Nagash, un bon nombre de références à la mort, et quelque chose qui pourraient être "le bijou noir", ou "noirceur de cœur", "nuit précieuse" - dur de le dire. L a seule autre référence confirmée semble être au sujet du destrier de la crainte, ou du destrier flamboyant.

Plus tout ce que je ne peu pas lire

Rudolph Séville

## INDICE 3

Consummé par le feu  
La chaleur du soleil  
Accordez vous-même  
Brûlure de cendres  
Maintenant la magie est faite  
Entré à la fin  
Regarder aux cendres  
Ecrire un nouveau commencement  
Pour l'ouverture de la porte  
Dire maintenant le mot  
Il aura  
Rachat et trésor

## INDICE 4

Prendre le bijou noir, il contient la grande puissance  
Il détruira le Roi de Crainte, il ne sera plus  
Morts en pierre pour toujours  
Poser le bijou dans la cage à griffe, il mourra  
Fait le, fait le maintenant.

## INDICE 6

TU NE PRENDRAS JAMAIS LA GEMME NOIRE.  
ELLE RESTERA ICI POUR L'ÉTERNITÉ.  
ESSAYER DE L'ENLEVER EST S'ATTIRER UN  
DESTIN FUNESTE.

## · FEUILLE DE RÉFÉRENCE

### LUTHOR

Luthor est le serviteur bossu de Gunther Laranscheld. Ayant eu une vie longue et malheureuse, Luthor est un homme amer, et n'aime rien de mieux que de détruire ceux qu'il considère plus comme faible que lui-même.

Points de Vie	8
Mouvement	4
Combat	3
Force	5
Endurance	5
Attaque	1
Dommages	1D6
Or	300



#### Règles Spéciales

##### Ignorent un coup.

Chaque fois que Luthor est frappé, lancer 1D6. Sur un 6, Luthor ignore n'importe quels dommages qu'il aurait normalement subir.

**Attaque Spéciale.** Toutes les fois que vous tirez la carte d'événement de Luthor, déterminer qui Luthor attaque normalement. Luthor fait ses attaques immédiatement, dès qu'il est placé sur le plateau. Après résolution de l'attaque de Luthor lancez 1D6. Sur un jet de 1 Luthor reste et combat normalement. Sur un jet de 2+, Luthor disparaît dans l'obscurité et est enlevé du jeu. Si Luthor disparaît mettez sa carte d'événement de côté pour le moment.

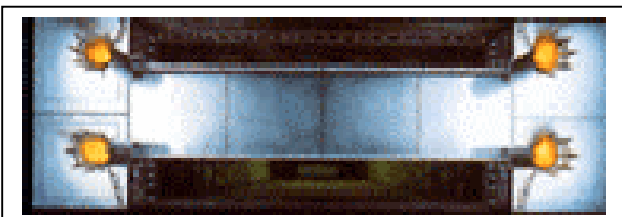


Dorénavant, quand un événement inattendu se produit, Luthor attaquera en utilisant les règles ci-dessus. Si la carte de Luthor est dans le jeu quand vous trouvez par hasard Gunther Laranscheld, le bossu a retrouvé son maître.

Placer Luthor sur le plateau à côté de Laranscheld. Il restera et combattra automatiquement. Il ne s'enfuira pas dans l'obscurité.

### L'ABÎME DU DÉSESPOIR

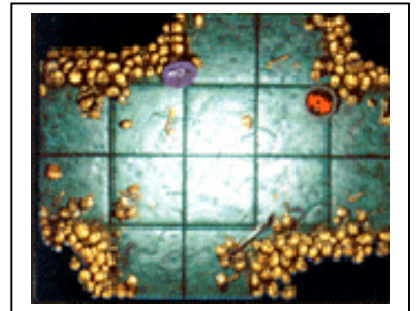
Le pont mince qui enjambe l'abîme du désespoir est très étroit et n'importe quel guerrier ou monstre maladroit peut finir dans les ténèbres de l'abîme. Tout monstre ou guerrier qui lance un 1 normal pour frapper dans une attaque au corps à corps tandis qu'il se tient sur le pont perdra l'équilibre et tombera dans les profondeurs des catacombes et sera tout à fait, tout à fait mort !. Les guerriers n'obtiennent pas d'or pour les monstres qui meurent de cette façon. Les guerriers peuvent se sauver avec la corde du nain, qui arrête leur chute, mais elle peut se casser comme écrit sur la carte. Autrement, les événements se produisent seulement sur l'abîme du désespoir que si un 1 est obtenu dans le jet de phase de pouvoir.



### LE HALL DE LA MORT

Le Hall de la mort est une source de magie ténébreuse et ici se concentre la puissance mauvaise. Cette puissance agit comme une balise et attire des créatures mortsvivantes. Quand les guerriers découvrent le Hall de la mort, dédoubler les cartes de cachot entre les trois sorties, juste comme quand ils atteignent une jonction en T.

Dès que les guerriers se présenteront dans le Hall, prendre les trois cartes principales d'événement sur le paquet sans les regarder. En placer une par porte face dessous. Quand les guerriers sortent par une porte à partir du Hall de la mort, retourner la carte correspondante et placer la section



Si c'est une carte 'E' résolvez le immédiatement. Si c'est des monstres les placer sur le plateau immédiatement. Les monstres combattent immédiatement et dans la prochaine phase des monstres normalement.

Autrement, les événements se produisent seulement dans le Hall de la mort si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir.

### LE GRIMOIRE NECRIS



Le Grimoire Nécris peut apparaître dans deux endroits dans les catacombes de la terreur. Premièrement, il peut apparaître avec Gunther Laranscheld, lui permettant de lancer les sorts de ses pages mauvaises. Deuxièmement, il peut apparaître dans la Salle du Trône du Roi de Crainte. Gunther et le Grimoire sont ensemble, Gunther est toujours placé à côté du Grimoire. partout où il apparaît

Dans la Salle du Trône du Roi de crainte, le Grimoire est toujours placé dans la case au dessus de l'estrade, et le Roi de Crainte est placé dans la case derrière lui. Dans n'importe quelle autre pièce, le Grimoire est placé dans un coin, loin de tous les guerriers.

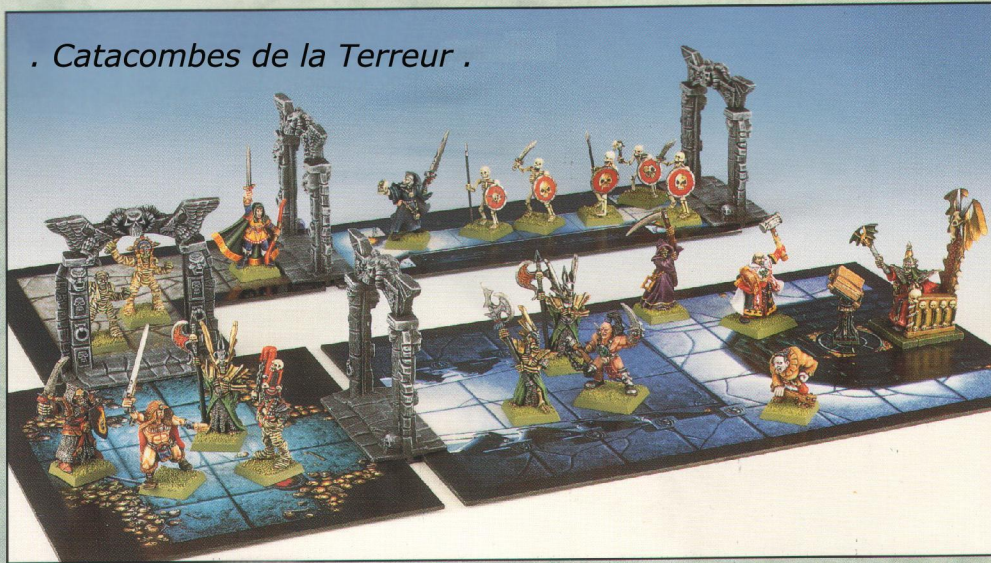
#### Magie Nécromantique.

Le Grimoire est une source de grande puissance. Le Roi de Crainte a assimilé le contenu entier du livre dans son antique mémoire. À condition que le Roi de Crainte ne soit pas engagé dans le combat, ayant le Grimoire en main à côté de lui il a les moyens lorsqu'il lance le dé pour déterminer quel sort il lance, de relancer s'il obtient un 1.

Si Gunther se tient à côté du Grimoire au début de la phase des monstres, et n'est pas engagé, il peut essayer de lancer un sort. Lancer 1D6 - sur un jet de 4+ Gunther peut lancer un sort. Consulter le Tableau des sorts de magie Nécromantique pour voir quel sort il lance.

# EWY METAL

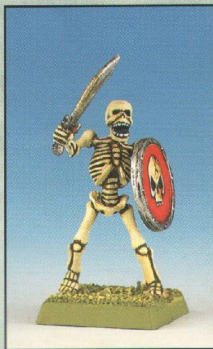
. Catacombes de la Terreur .



UNE BANDE DE VALEUREUX GUERRIERS LUTTE POUR SURVIVRE DANS LE LABYRINTHE DU ROI LICHE

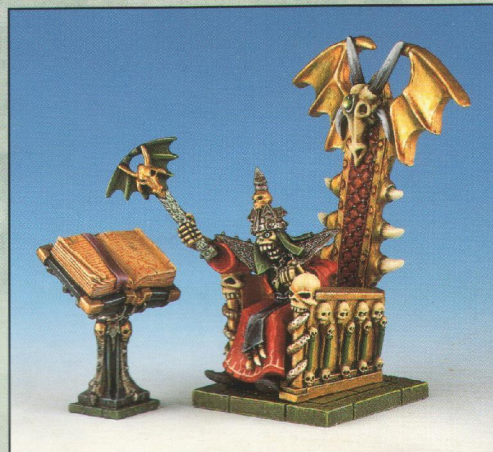


REVENANT

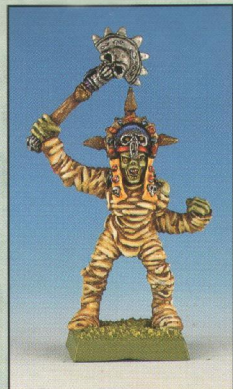


SQUELETTE

Juste quelques figurines de Morts-vivants Citadel que vous pouvez utiliser dans votre jeu de Warhammer



LE REDOUTABLE ROI LICHE SUR SON TRONE



MOMIE



GARDIEN des TOMBES



FANTOME



GOULE