



## • LE CHAMANE •

Développée par Fanrax le Nécromancien

<b>Localisation:</b> Le Vieux Monde	<b>Niveau du donjon:</b> 1-4	<b>Pièce Objectif :</b> La chambre de l'idole
-------------------------------------	------------------------------	---

### Le Chamane

Un puissant chamane Orque prédit une Waaagh! imminente, où les orques et les gobelins déferleront des Terres Sombres pour balayer l'Empire. Bien qu'il ne soit pas encore suffisamment puissant, son culte commence à prendre de l'ampleur et le malaise s'installe.

Pour ne pas éveiller les soupçons et l'avertir de ses intentions, l'Empereur a décidé que le meilleur moyen de résoudre la crise est d'assassiner purement et simplement le chamane. Les guerriers ont été choisis pour s'infiltrer dans le repaire du chamane situé sous le Mont Gunbad aux confins des Montagnes du Bord du Monde.

Les guerriers devront ramener une preuve du succès de leur mission.

### **1 Couloir.**

*Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité disparaît dans le noir.*

### **2 Cellule.**

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

La pièce est occupé par 8 champions orques avec épées commandés par un chef de guerre Orque équipé d'une Epée Acérée ( Arme magique + 4 blessures ).

### **3 Jonction.**

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

La porte secrète peut être détectée par les guerriers , mais ne peut être ouverte depuis cette jonction.

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

### **4 Repaire.**

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

La pièce contient 6 archers Orques.

### **5 Cachot.**

*Cette cellule sombre et humide empeste la chair pourrie.*

Les gobelins avaient enfermé un Troll fou furieux. Dès qu'un guerrier ouvre la porte celui-ci attaque aussitôt.

### **6 Coude.**

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

4 Archers Gobelins sont en embuscade et tire dès qu'un guerrier pointe le nez sur les cases marquées d'un X.

### **7 Salle de torture.**

*La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute au milieu de laquelle trône un chevalet de torture.*

Autour du chevalet se tiennent quelques Gobelins, commandés par le grand chef Gobelin Gorfang le Tueur.

### **8 Jonction.**

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

**Explosion:** Il se produit une violente explosion et la pièce se remplit de flammes et de fumée. Chaque figurine sur cette section subit 1D6 blessures, sans modificateur d'Endurance ou d'armure

## 9 Couloir.

*Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres puis débouche sur la lumière du jour.*

La porte secrète se découvre normalement.

## 10 / 11 Chambre de l'idole et Fontaine de lumière.

*La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce ainsi que le doux clapotis de l'eau courante.*

Les deux pièces communiquent entre-elles.

Le Chamane Orque Orglok l'Horrib se tient près de l'idole entouré de nombreux Orques, Gobelins, Gobelins Fanatiques, Squigs et Dudule son chien de guerre.

Chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé avant de consulter le tableau de la fontaine.

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

Chaque guerrier tire une carte de trésor.

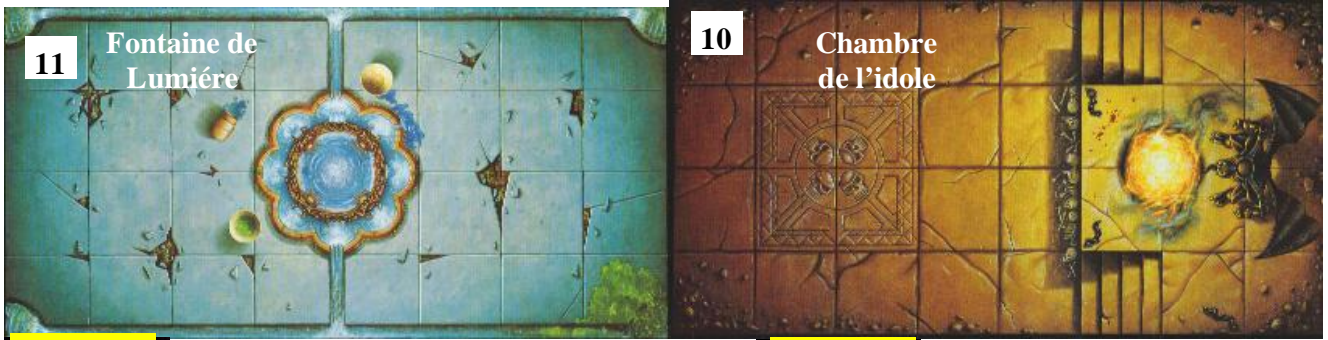
## 12 Couloir.

*Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres puis débouche sur la lumière du jour.*

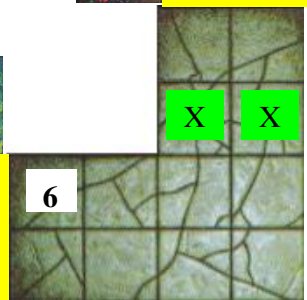
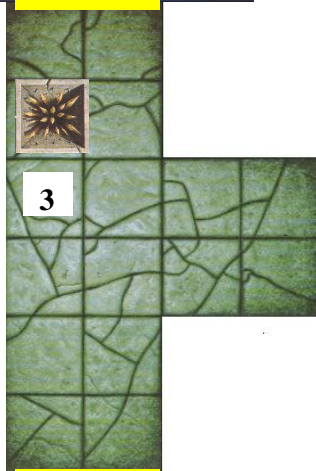
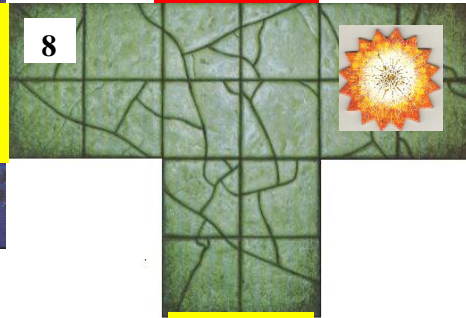
Les guerriers peuvent emporter le corps du Chamane pour prouver le succès de leur mission à l'empereur. Si la mission est un succès, chaque guerrier reçoit 2D6 x100 pièces d'or.

**Monstres errants:** tableau des événements Orques

# Le Chamane



Sortie



X Embuscade

Entrée

