



LES ESPRITS GUERRIERS OU QUAND LES NECROMANCIENS REVIENNENT... ENCORE PLUS MAUVAIS!

UNE AVENTURE POUR DES GUERRIERS DE NIVEAU 2 - 4

Par Peter Haresnape – Traduction et développement de Fanrax le Nécromancien

Cette campagne a lieu dans une petite place forte des nains, depuis longtemps abandonnée. Il y a de nombreuses années une bataille a été livrée, et les esprits des guerriers morts combattent toujours. Les guerriers doivent de façon ou d'une autre survivre à une guerre qui a lieu à des niveaux qu'ils peuvent à peine percevoir.

"Maudit sommes-nous qui sont venus dans cette galère!" Le râleur était le magicien Mortimer Leven, et il adressait son commentaire principalement au chef de la bande, le toujours désinvolte Gunther Summershaeme, le noble déshérité qui 's'en sort toujours'. L'homme l'a ignoré, étudiant la carte périmée de la région qu'un halfling malin lui avait vendu, et essayant de situer sur quelle montagne il était.

"Ne maudit pas à tort et à travers, mon camarade magicien. Au lieu de cela il faut être confiant, et faire face à la pluie et au vent. Ne sommes-nous pas des guerriers ? Ne pouvons nous pas supporter les difficultés?" La voix qui s'élevait était celle de Rellet Pineward, le prêtre guerrier, qui parvenait à écouter le magicien maugréer, tout en lisant son livre saint. Un soupir de souffrance fut sa seule réponse, reprit en écho par le quatrième membre du groupe, le chevalier errant Gart de Gisoreux, qui étudiait avec morosité son armure, qui avec de bonne chance de rouiller si la pluie ne diminuait pas bientôt. Le silence est retombé sur le groupe, seulement troublé par le cri discordant d'un oiseau au loin, et le bruit du magicien grattant sa barbe d'une semaine.

"J'ai trouvé!" Le noble a enroulé la carte, a saisi le pommeau de sa rapière qu'il avait plantée dans la terre, et désigné un affleurement de roche quelques milles au loin.

Les autres ont commencé à le suivre, le magicien luttant pour ranger ses nombreux objets dans les poches correspondantes pendant qu'il marchait. Le prêtre guerrier a interpellé leur chef.

"Où allons-nous ?"

"Quelque part au sec et au chaud dans un vieux établissement nain. Un comptoir commercial, longtemps abandonné. Je me rappelle quelqu'un le mentionner, et je suis certain qu'il est juste là-bas. Viens Leven, continuons ! Quoi qu'il en soit, il peut t'intéresser.

Apparemment un vieux magicien par le passé a vécu là, et il pourrait avoir laissé quelque chose d'intéressant derrière lui!"

"Pour moi" dit le chevalier "je sera simplement heureux d'être au chaud et au sec." Son accent Bretonnien le rendait parfois difficilement compréhensible, mais il s'était amélioré depuis la réunion chez Summershaeme.

"Tout à fait. Quoi qu'il en soit, le vieux magicien est mort depuis longtemps, aussi il n'essayera pas de nous retenir de force comme ce misérable mage à Nuln!"

Discutant toujours, les quatre ont grimpé par-dessus les roches pour atteindre l'entrée des cavernes. Au-dessus d'eux ils pouvaient voir les restes des remparts et des fenêtres, ressemblant à de la roche normale après des années d'érosion. Elle ferait un bon abri pour la nuit...

Les terres quasiment désertes des collines des montagnes du bord du monde sont la destination des guerriers, et ils sont heureux d'être parvenus à trouver un endroit pour passer la nuit.

Les commerçants nains ont occupé un système des cavernes construites dans cet affleurement rocheux il y a de nombreuses années. Ces commerçants ont installé une base d'approvisionnement, des magasins et creusé des salles, mais ils ont été forcés de partir à cause des armées des gobelins.

Le petit poste avancé a été laissé vide jusqu'à ce qu'un nécromancien, fuyant les persécutions, soit arrivé jusque là et se soit installé dedans. Un temps il a accueilli deux nécromanciens de ses amis, qui ont utilisés leurs domestiques morts-vivants pour aménager l'endroit avec des choses pillées dans les villages pauvres les plus proches.

Après que plusieurs chasseurs de sorcière les aient dépistés, une petite force a attaqué et a tué les nécromanciens. Un trio de magiciens menait cette force, neutralisant les sorts des nécromanciens. Cependant, au dernier moment les nécromanciens ont envoyés le cadavre d'un antique et puissant guerrier attaquer les magiciens.

Il a tué deux d'entre eux avant de finalement être brûlée par un sort, et le dernier magicien a réussi à contrôler la sorcellerie de l'ennemi, se tuant presque dans le processus. À la fin cependant, les nécromanciens ont été tués.

Le capitaine des chasseurs de sorcières qui commandait les soldats et avait tué deux des nécromanciens lui-même a vu la douleur du dernier magicien, et accepte de le laisser en arrière pour récupérer. Il a supposé qu'il ne vivrait pas longtemps, et pensait qu'il aurait une mort plus paisible, plutôt que de le forcer à commencer un voyage qui serait presque certainement fatal, tant son état était faible.

Cependant, le magicien a en fait survécu, et récupéré. Cependant, il a senti les forces des ténèbres, y compris les esprits affaiblis de chacun des trois nécromanciens. Plutôt que de revenir au cœur de l'empire, le magicien est resté sur place, consacrant sa vie à endiguer les forces mauvaises.

À l'époque où les guerriers arrivent, le magicien est mort depuis longtemps. Cependant, son esprit a continué à combattre après la mort empêchant les trois nécromanciens de retrouver leur puissance. Cette situation a duré très longtemps, jusqu'à ce qu'un jeune homme fuyant lui aussi les persécutions religieuses soit venu en ce lieu. Il était aussi un étudiant en nécromancie, et il est vite parvenu à tourner la situation à son avantage.

Utilisant un des nombreux dispositifs mystérieux que le magicien avait employé de son vivant, il a emprisonné l'âme du magicien, et a aidé de sa puissance les trois esprits. Au cours des années suivantes il a appris les secrets de la nécromancie, et il est parvenu à ramener les trois esprits à une forme d'existence matérielle.

Chacun des trois a pu créer une ombre faible de leurs corps terrestres, et a pu l'habiter pendant de courtes périodes. Cependant, ils pourraient également habiter le corps du jeune nécromancien, poussant son esprit dehors pendant un certain temps comme ils avaient l'habitude, utilisant le corps pour reconstruire leur repaire, rappelant des corps de la poussière et essayant d'effacer les derniers restes de l'esprit du magicien, qui combattait toujours avec ténacité pour s'échapper.

A ce moment les guerriers arrivent...

ÉVÉNEMENTS INATTENDUS

Les règles de cette aventure sont basées sur plusieurs règles maison, qui sont des coups de pouces mineurs pour la dynamique du jeu. Une de ces règles concerne les événements inattendus, qui sont lancés dans la phase de pouvoir normalement. Ils sont séparés des jets de dés de pouvoir. Normalement, un événement inattendu se produit sur un jet de 1. Ne pas lancer pour des événements inattendus si les guerriers sont déjà engagés dans un combat. Cependant, les règles pour les événements inattendus sont différentes pour chaque niveau, et sont détaillées le cas échéant.



PREMIER NIVEAU – EN SURFACE

Le premier niveau du système de caverne de l'éperon rocheux. Ici de nombreux types de monstre ont trouvés refuge au cours des années, et les nécromanciens les utilisent comme force de dissuasion. Les événements qui sont des monstres (événements « M ») viennent du tableau normal des monstres. Cependant, si l'événement est un événement « E », utilisez le tableau d'événement du livre de règles avancées. Relancer n'importe quelle forme de rencontre, excepté la 15 et la 16. La région est éloignée et inconnu aux aventuriers, aussi il est peu probable qu'il y aura des humains.

Pour ceux qui jouent sans MJ, il y a 5 salles de donjon dans le premier niveau. Toutes sont traitées normalement, et chacune produit un événement. Les guerriers reçoivent un trésor pour chaque événement « M » qu'ils traitent avec succès.

1 Escalier

Vous vous tenez devant une arche branlante d'où un escalier plonge vers les ténèbres insondables. Des lichens et de la mousse commencent à envahir la roche et une brise glaciale émane de ce trou noir percé dans la montagne.

2 Jonction

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

3 Couloir en cul de sac

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

Ce couloir se termine en cul de sac.

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

4 Salle de garde

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

La salle est gardée par une bande d'orques qui a trouvée refuge dans ce niveau avec l'assentiment du nécromancien.

5 Couloir

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

Piège dalle basculante: Le guerrier qui a déclenché le piège se foule une cheville en posant le pied sur une dalle basculante, pour le reste du donjon, il a -1 en Mouvement.

6 Salle de torture

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

Événement or perdu : Tirez un pion de guerrier, celui qui est désigné remarque qu'il a fait un accroch à son sac et qu'il a perdu 1D6 X 200 pièces d'or !

7 Coin

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

Il y a une porte secrète qui mène à une autre salle et puis à la salle objectif. Appliquer tous les modificateurs nécessaires pour que les guerriers puissent trouver la porte. Elle aura été employée régulièrement, et il y aura là des signes, comme des empreintes de pas dans la poussière. Peut-être un des monstres essayera même de l'ouvrir ! Au besoin, utilisez quelque chose d'évident, comme une carte.

8 Repaire

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

Le repaire contient 1D6 Squelettes & 1D6 goules. Lorsque les monstres sont défaits, un coup de vent glacial éteint soudain la lanterne ! A moins qu'ils n'aient une autre source de lumière, les guerriers doivent rester immobile et ne rien faire. Pour voir si la lanterne peut être rallumée, lancez 1D6 durant la phase des guerriers. Sur 4, 5 ou 6, la lanterne est rallumée.

Si un événement imprévu a lieu pendant que la lanterne est éteinte, les monstres qui arrivent doivent être combattus dans l'obscurité. Chaque guerrier a -2 à ses jets pour toucher tant que la lanterne est éteinte.

9 Cellule

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

La pièce contient 1D6+2 orques noirs commandés par un chef de guerre.



10 Arène

Vous repoussez les grandes portes; mains prêtes à saisir les armes. La pièce est longue et étroite, avec une échelle à l'extrémité, menant à un deuxième niveau, baignée dans l'obscurité. Avec un cri perçant, une bande des goules sautent en bas, et attaquent !

"Prend ça!"

Le prêtre a frappé d'un coup puissant, envoyant la goule dans l'oubli. Les guerriers ont regardé tout autour la pièce, étudiant le deuxième niveau et la trappe dans le plancher. Soudain, le prêtre a senti une présence froide entrer dans la salle. Il a vu de ses yeux se dessiner une forme de lumière jouant au-dessus d'une figure immobile, se tenant au deuxième niveau. Malgré le tumulte de ses pensées il a identifié le phénomène.

Saint Sigmar ... des esprit-lumières!"

Le magicien de son côté a regardé d'un air interrogateur.

"C'est la forme d'un esprit qui ne peut se matérialiser, mais qui est assez puissant pour se manifester dans le monde matériel. Ceci, mes amis, est le fantôme d'un puissant nécromancien..."

Il y a 1D6+4 goules, qui ont l'embuscade magique A.

L'échelle est à l'extrémité de la salle, où une corde est lancée sur le bord du niveau supérieur.

Il faut deux mouvements pour monter, et un guerrier doit commencer son tour à côté d'elle. Il ne peut pas monter s'il est bloqué.

Dans la pratique, il faut à un guerrier un tour entier pour monter et se placer derrière l'échelle, puis sur une case adjacente. Il peut alors utiliser ses attaques normalement. Attaquer à différents niveaux impose une pénalité de -1 pour toucher au combattant inférieur, et +1 pour toucher au combattant le plus élevé.

Une fois que les goules sont mortes (aucun trésor) lire le passage suivant :

Pendant que vous jetez un coup d'œil autour, retirant les armes des cadavres, les ombres du deuxième niveau s'estompent, et le contour d'une silhouette apparaît. La silhouette est entourée de lumière palpitante et changeante, qui obscurcit la lanterne des guerriers. Après un moment les lueurs s'estompent, et leur lumière est remplacée, par des torches figées disposées autour de la salle l'éclairant de leur flamme. Se tenant au deuxième niveau, un homme pâle et mince, il n'est plus nimbé par la lumière. Il fait des gestes, en chantant, et des piles d'os se déversent, formant des squelettes.

Les guerriers prennent leurs armes pour combattre encore.

Les guerriers doivent combattre 1D6 zombis, qui apparaissent au niveau inférieur, tandis que 1D6+3 archers squelettiques, sont placés sur les rebords du niveau supérieur, le Nécromancien Malez (faible) et 1D3 zombis gardes du corps à côté de lui. Voir l'annexe pour des détails de Malez et des gardes du corps.

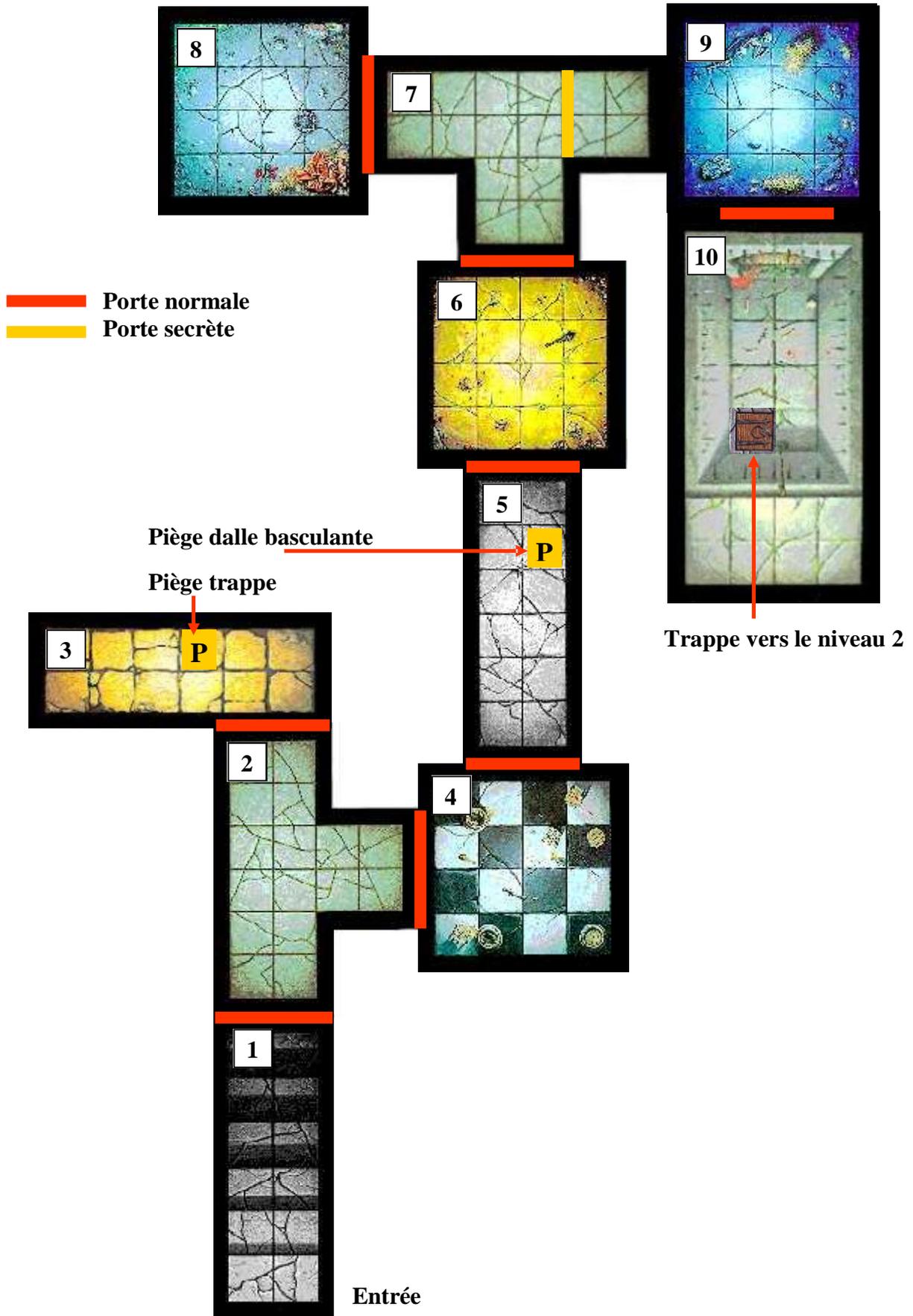
Quand Malez est défait il crierait "Qu'il en soit ainsi ! Un défi pour mes frères!" en disparaissant.

Il y a un trésor de pièce objectif, ainsi qu'une pile d'or. Lancer 1D6 pour chaque guerrier et multiplier par 50, en divisant le total entre les guerriers.

Les guerriers peuvent se déplacer sur ce niveau en examinant la trappe. Dessous se trouve un escalier qui descend au secteur que les nains à l'origine ont creusé.



LES ESPRITS GUERRIERS - NIVEAU 1



SECOND NIVEAU – HALLS DES NAINS

L'escalier descend de plusieurs mètres, et le tunnel s'élargit dans une salle. Directement au-dessous de l'escalier le puits continue, mais l'escalier semble avoir été interrompu, car il s'arrête à ce niveau. Le puits a les murs lisses qui scintillent avec la boue, et descend hors de portée de la lumière de la lanterne.

Ce niveau est le premier que les nécromanciens habitent. Par conséquent, tous les monstres viendront des tableaux des monstre morts-vivants. Tous les monstres produits de cette façon ont un trésor, mais pas ceux trouvés dans les pièces. Les événements « E » sont traités comme au niveau précédent.

Pour représenter tous les monstres errants se précipitant sur eux, les guerriers doivent lancer deux dés d'événements inattendus. Cependant, si tous les deux sont des 1, il ne se produit qu'un seul événement. Comme d'habitude, ne pas lancer si les guerriers sont déjà engagés dans un combat.

1 Puits maudit

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond. Cette salle est vide de monstre.

2 Couloir

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

3 Jonction

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

Piège 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

4 Salle de torture

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute

Piège fléchette empoisonnée: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit dans son bras une fléchette empoisonnée. Il perd 1D6 points de vie, compte tenu du modificateur d'armure mais pas de l'endurance.

Une fois déterminés les dommages de la flèche, si le guerrier a été blessé, lancez un autre D6. Sur un résultat de 1 à 3, le poison s'est infiltré dans tout le système du guerrier, réduisant sa Force de -1 pour le reste de l'aventure, ou jusqu'à ce qu'il boive une potion de soin. Sur un résultat de 4 à 6, le poison est sans effet.

5 Jonction

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

Cette section est un carrefour qui a trois sorties évidentes, et une porte secrète.

Si les guerriers sont sur la section et qu'il se produit un événement inattendu « M » les monstres sortiront de la pièce 6, et indiqueront la porte.

6 Cellule

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

La porte secrète mène à une salle avec 2D6 zombis et 2D6 squelettes. Elle peut être trouvée sur un simple test d'initiative.

7 Couloir Cul-de-sac

Devant les guerriers se trouve le passage 'd'extrémité morte 'de WD 192. Si vous ne l'avez pas, utilisez un couloir normal avec le pion éboulement à mi-chemin. La section est remplie de squelettes.

Plusieurs squelettes sont occupés ici; utilisant des pics, des pioches et des pelles. Il semble qu'ils enterrent quelque chose dans les ruines du tunnel. Ils se tournent pour faire face aux guerriers, soulevant leurs outils pour les utiliser comme armes.

Le chevalier a gémi en se tenant le dos et a protesté qu'il ne s'était pas engagé pour travailler comme un paysan.

"Tu sais, je pensais rechercher beaucoup plus de trésor et de gloire, et un peu moins creuser!"

Le noble a à peine semblé entendre. Il maniait un pic dans la roche dure, espérant trouver une autre gemme.

"Non, non!" Le magicien l'a poussé de côté et a soulevé un pic. "Tu fais tout mal ! Tu dois casser d'abord, puis tamiser la terre après. Comme ceci."

Il a soulevé l'outil avec une compétence étonnante et l'a abattu, entrant dans la roche. Il a essayé de le retirer, mais il était complètement coincé.

Les uns et les autres ont tirés sur le manche, puis finalement tous ensemble. Le pic s'est dégagé amenant un grand morceau de pierre avec lui, et les guerriers se sont retrouver étendus sur le sol. Quelques secondes plus tard le fond du tunnel s'est effondré, découvrant une partie déjà creusée.

Le magicien était le premier sur les gravas, scrutant le secteur nouvellement découvert, puis se pliant une seconde pour ramasser une grosse gemme.

« Regardez moi ça ».

Les guerriers doivent continuer à lancer pour des événements inattendus sur cette section, tout en combattant. A la première occasion, les monstres dans la salle secrète 6 viendront pour se joindre à la bataille.

Une fois que le combat est terminé, les guerriers peuvent essayer et voir ce que les squelettes essayaient de faire. S'ils creusent un peu la terre, ils trouvent une gemme d'une valeur de 50 pièces d'or. Avec un peu de chance il y en a d'autres enterrées ici!

Pour creuser, les guerriers doivent lancer leurs dés de dommages et ajouter leur force, exactement comme s'ils blessaient un adversaire. Ils peuvent continuer jusqu'à ce qu'ils aient amassé 30 « blessures », après lesquelles ils pénètrent par effraction à travers un nouveau secteur. Ils trouvent des gemmes pour une valeur de 1D3x20 pièces d'or.

8 Chambre de l'idole.

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce.

La salle est totalement noire excepté la faible lumière d'un feu verdâtre à l'extrémité opposée.

Une grande statue monstrueuse se tient au-dessus d'une cuvette, dans laquelle les flammes brûlent. Dans la cuvette il semble y avoir quelques objets.

Dispersé autour de la pièce, les corps momifiés d'êtres humains, et même de quelques monstres. Beaucoup semblent avoir eu le cœur arraché.

Les nécromanciens ont mis tous les objets saints appartenant au magicien dans cette chambre.

Ils ont lancé un sort fétide et appelé les forces des ténèbres. Ils avaient l'intention de faire s'effondrer le tunnel, mais c'était un travail dur à cause de la bonne pierre naine, aussi ils ont commandé à leurs esclaves de le combler simplement.

Les guerriers peuvent examiner la salle. Les caractéristiques principales sont la statue et la cuvette de flammes. La cuvette ne dégage aucune chaleur, et les guerriers peuvent voir ce qui semble être des armes dans les flammes. Certains ont encore des mains sur les pommeaux...

Dès qu'un guerrier essaiera d'enlever une arme, lancer un sort de magie nécromantique immédiatement. Il verra, aussi, que l'arme est coincée dans le feu.

Dès qu'ils décideront de renverser la statue, ils seront attaqués.

Quand vous frappez le premier coup, pour casser la pierre, les esprits apparaissent derrière et autour de vous. Avec eux il y a de la lumière autour d'une silhouette, comme la dernière fois. Les lumières disparaissent, laissant apparaître un autre homme frêle mais pas le même homme qu'avant. Il doit être un autre des grands nécromanciens.

Le nécromancien Shaegal (faible) sera accompagné de 2D6 fantômes, et attaquera dès que placé, comme dans la phase de monstre. Ses caractéristiques sont indiquées en annexe. Quand il est défait il cri « *Pauvre fous ! Je ne suis peut être pas assez fort seul pour vous arrêter, mais vous ne pourrez pas défaire Kathrun!* »

Quand il disparaît, il est remplacé par le Démon Kathrun, qui combattra pour défendre sa statue. Ses caractéristiques sont aussi indiquées en annexe

Une fois tous les monstres massacrés, les guerriers peuvent continuer le travail et renverser la statue. Elle a une endurance de 3 et 15 « points de vie ». Une fois détruite, les flammes dans la cuvette meurent, et les guerriers peuvent retirer les objets.

Le premier objet est automatiquement la Pierre de l'âme, placée au centre des flammes. Après ceci, les guerriers peuvent retirer un objet par tour en lançant sur le tableau ci-dessous.

Chaque objet peut seulement être retiré une fois, relancer le dé si vous obtenez le même objet.

- 1 Rien d'utilisable ce tour, essayez encore au tour suivant
- 2 Une pierre de Transe (voir bazar).
- 3 Une carte de trésor
- 4 Une épée sanctifiée pour chacun des guerriers. Voir en annexe
- 5 Un sac d'or (2D6x50)
- 6 Trésor de pièce objectif

Quand les guerriers retirent la Pierre de l'âme, lire ce qui suit :

Vous retirez une sphère de verre du centre de la cuvette. Elle n'est pas entièrement limpide, mais est opacifiée au milieu. Elle est chaude au contact. Le magicien (ou l'équivalent) l'identifie comme une Pierre de l'âme, qui peut être employé pour capturer et maintenir un esprit errant. Comme il la soulève, elle commence à rougeoyer, et un nuage s'écoule du centre vers l'extérieur, pour prendre la forme d'un homme, habillée d'une robe longue de magicien, qui commence à parler.

"Salutations, mes amis et sauveteurs. Je suis Robert Raglin, et j'ai consacré ma vie à combattre les esprits maléfiques de cet endroit. Même dans la mort je les ai combattus mais avec l'aide d'un allié vivant ils m'ont emprisonné ici.

Cette pièce a été consacrée comme temple de Sigmar, mais les nécromanciens l'ont transformé en endroit voué au mal, en l'utilisant pour cacher les armes saintes qu'ils ne pourraient pas utiliser, ou détourner à leurs fins. Maintenant vous m'avez libéré, je vous les lègue toutes.

Vous devez vous déplacer rapidement. Il y a trois esprits puissants ici, des trois grands nécromanciens, Malez, Eigallon et Shaegal. Un jeune nécromancien, Alandony les aide, en leur permettant d'utiliser son corps pour développer leurs sales plans. C'est le seul corps qu'ils peuvent actuellement habiter, bien que leur puissance s'affirme... Vous devez détruire ce corps, pour leur refuser une chance de revenir à la vie. Je vous aidez en attaquant leurs esprits, et en vous renforçant."

L'esprit se dilue, et les guerriers se sentent ragaillardis.

Les guerriers reconstituent leurs points de vie, de chance, de pouvoirs et de foi à leur niveau d'origine.

9 Couloir

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

Piège sort de paralysie: Le guerrier qui a déclenché le piège reçoit de plein fouet un éclair d'énergie jaillit du mur le plus proche et il est paralysé pour 1D6 tours.

Pendant qu'il est paralysé, un guerrier ne peut rien faire et aucun monstre ne l'attaquera. Il est considéré exactement comme une statue.

10 Salle de garde

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

1 Mère araignée et 1D6 araignées géantes

11 Fontaine de lumière

Voici le puits qui a apporté la vie aux commerçants nains, maintenant pollué et gluant.

Vous vous trouvez au centre de l'établissement nain original.

Les guerriers sont confrontés à 1D6 gardiens des tombes, 2D6 squelettes, 1D3 gardes du corps du nécromancien faible Eigallon. Une fois presque détruit, il revient sous forme de lumière et s'échappe par le mur opposé, en criant : « Vous pouvez, peut être, être plus fort contre un d'entre nous, mais pas quand nous serons unis! »

Les guerriers reçoivent 1D6 trésor de donjon (au total, pas chacun !)

S'ils ont dégagé le reste du niveau, les guerriers peuvent examiner la salle. S'ils n'ont pas été dans la chambre de l'idole encore, ils doivent y aller.

À l'extrémité opposée de la salle il y a une porte verrouillée qui est vigoureusement bardée d'acier. Elle a une endurance de 5 et 2D6+2 « points de vie ». Alternativement, les guerriers pourraient essayer de forcer la serrure, s'ils ont les outils mais s'ils ne sont pas allés dans la chambre de l'idole ils ne peuvent pas ouvrir la porte, il leur faut l'aide de Robert Raglin pour cela.

12 Cercle du pouvoir

Des éclairs crépitant de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle. Cette pièce contient une puissante magie. Un bouclier magique opaque qui semble défendre chacun des trois esprits des nécromanciens entoure le centre. Soudain la salle se tord, et la section protégée s'enfonce dans le plancher et disparaît, emmenant les trois esprits. Ils ne partent pas sans offrir un cadeau, bien que...

Le magicien a chanté quelques syllabes pendant qu'il essayait encore d'ouvrir la porte. Après quelques instants, le plancher au centre de la salle ait semblé devenir brumeux, et quand le magicien a ondulé sa main la brume s'est dégagée, montrant un ensemble de marches menant directement vers le bas.

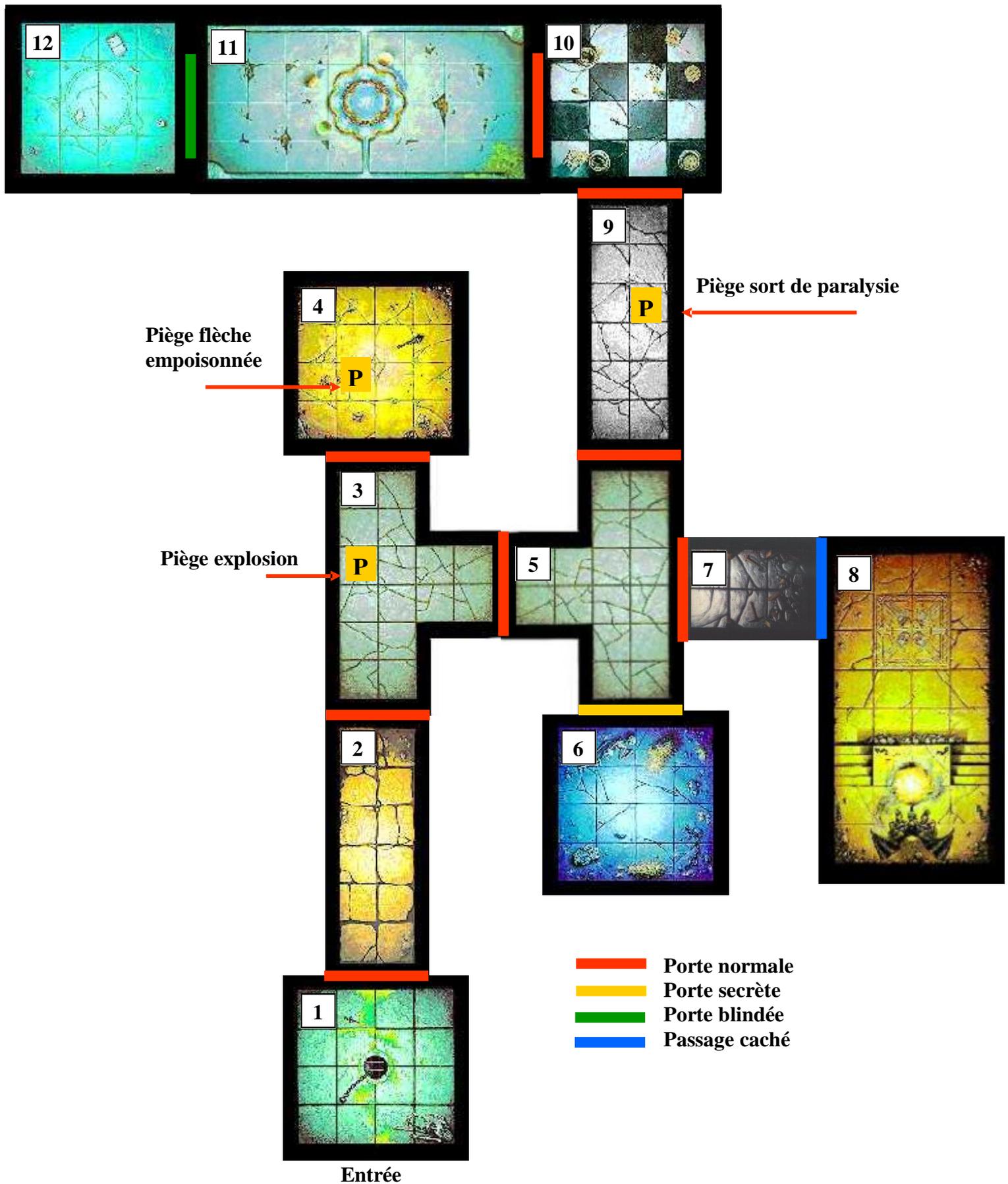
Rassemblant son courage, le noble a soulevé sa rapière et la lanterne, et a commencé à descendre. Il ne faisait pas confiance aux escaliers ensorcelés, mais ils étaient fermes sous ses pieds, il a poussé la porte au fond, et a fait un pas à travers le seuil.

Lancer un sort de magie nécromantique sur chacun des guerriers. Placer les monstres en débordement sur la section de la fontaine, au besoin.

Les guerriers gagnent l'un des seuls trésors de pièce objectif pour cette bataille, et 1D6x50 pièces d'or. Il n'y a pas d'autre trésor ici.

Une fois que les guerriers ont combattu, ils peuvent examiner la salle. Lancer pour un test d'initiative, avec +3 pour un magicien, ou +1 pour des personnages instruits. N'importe quel personnage qui n'a aucune capacité magique innée réussit seulement sur des 6 normaux. Sur un 6 ou un résultat de 7+ le portail magique s'ouvre. Placer la section d'escaliers au centre du cercle. Les guerriers peuvent entrer dans le troisième niveau s'ils sont prêts.

LES ESPRITS GUERRIERS - NIVEAU 2



TROISIÈME NIVEAU - CAVES PROFONDES

Les caves ont été creusées il y a longtemps, probablement par les nécromanciens. Puisque les guerriers ont déjà expédié la majeure partie des morts-vivants, les événements inattendus se produisent seulement sur un résultat de 1, comme habituellement. Cependant, ce ne seront jamais des événements « M ».

Il n'y a aucun trésor à moins que ce ne soit indiqué.

1 Cercle du pouvoir

Des éclairs crépitant de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle. Cette pièce contient une puissante magie.

Il n'y a aucun monstre dans cette salle ni aucun trésor.

2 Jonction.

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.

3 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

La pièce contient 1D6 Gardien des tombes.

4 Salle de torture.

La lumière de votre lanterne vous permet de distinguer une pièce de pierre brute.

Piège: Eclair Foudroyant

Lancez 1D6 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.



5 Coude.

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

Piège gaz : Un nuage de gaz est expulsé de ce piège. Le guerrier qui aura déclenché le piège sera au centre de ce nuage, et n'importe qui dans les cases adjacentes ou dans les cases à côté en subira les effets.

Les guerriers peuvent éviter le piège en faisant un test d'initiative. Les guerriers adjacents obtiennent -1 ou -2 au jet du test. Si n'importe quel guerrier est touché par le nuage de gaz lancer 1D12:

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

6 Jonction.

Le passage se sépare en deux autres couloirs identiques dont les extrémités se perdent dans les ténèbres.



7 Abîme de feu

Une lueur rouge émane de cette pièce. L'atmosphère est lourde et étouffante, l'air presque irrespirable et les murs chauds au toucher.

Lire le passage suivant.

Le reflet de l'or attire votre attention à travers la salle. Au-delà du pont, qui semble vieux mais solide, des tas de trésors attendent qu'on vienne les chercher...

Faire lancer les dés par n'importe quel personnage avec une initiative de 5 ou plus. Sur un résultat de 6 ils se rendent compte que la pièce est plus froide que le couloir.

Une fois dans la pièce, les guerriers se déplaceront vers l'or. Si aucun guerrier n'essaye, leur dire qu'ils doivent faire un test de volonté pour s'arrêter (difficulté 7). S'ils échouent, ils continuent à se déplacer. S'ils réussissent, le piège est indiqué (voir ci-dessous) mais pas à n'importe qui, il faut qu'ils essayent d'avertir leurs compagnons.

Cette pièce est vraiment un piège adroit. En utilisant la magie subtile aussi bien que l'avarice innée, les guerriers sont incités à croire qu'il y a un fleuve de magma, avec un pont au-dessus. En fait, il y a simplement un abîme. Dès qu'un des guerriers passera sur une case de lave ou du pont, lire le passage suivant.

Avec un cri soudain, Vous vous sentez tomber. Tous les rêves d'or sont effacés en un instant, car vous descendez comme une pierre dans un puits.

Les autres guerriers doivent immédiatement faire des tests d'initiative, -2 s'ils ont une volonté de 3 ou moins. Si n'importe qui réussit un 7+ placer alors la section du pont du désespoir sur les huit cases de l'abîme de feu.

Une fois qu'un des guerriers voit le piège, il doit essayer d'avertir les autres. Lancer 1D6 pour chaque guerrier qui est sous le charme chaque tour. Sur un 4+ il voit aussi le piège.

Si n'importe qui tombe en bas du puits, lancer 1D6.

- 1-3 Le guerrier meurt immédiatement. Avec un peu de chance ses compagnons ont la pierre de l'âme...
- 4-5 Le guerrier perd tout ses points de vie sauf 1D6 (en supposant qu'il en avait beaucoup en premier lieu).
- 6 Le guerrier perd d'une façon ou d'une autre seulement 1D6 points de vie.

Si le guerrier survit, les autres doivent le tirer du puits. La corde fera l'affaire

S'il y a un guerrier qui est sous le charme, un autre guerrier peut essayer de le retenir en arrière. Lancer 1D6 + Force pour tous les deux. Le mouvement du résultat le plus élevés des deux modèles tire dans la direction appropriée. Si le modèle envouté va au-dessus du bord, il entraîne l'autre avec lui !



8 Couloir.

Un couloir aux murs de pierre brute s'enfonce plus profondément dans les froides ténèbres. Rien de particulier

9 Coude.

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

Piège lances : Des lances jaillissent des murs à une vitesse phénoménale, infligeant 2D6 blessures au guerrier qui a déclenché le piège.

10 Repaire.

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

Alors qu'il fouille les ossements, le guerrier soulève un nuage de moisissure. Lancer 1D6

1D6	Résultat
1	Poison Mortel. Le guerrier doit dépenser un point de chance ou mourir
2 - 3	Poison Le guerrier perd 1 point de vie de façon permanente à moins qu'il ne dépense 1 point de chance
4 - 5	Irritant Pendant le prochain combat le guerrier est à -2 pour toucher
6	Aucun Effet

11 Coude.

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

Rien de particulier dans le coude.

12 Cellule.

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

Le mécanisme qui active le pont se trouve dans cette pièce. Il est gardé par 1D6 Squelettes & 1D6 goules

Normalement, le pont tourne constamment. Cependant, au début de chaque phase d'exploration, avant de faire toute autre chose, un des guerriers doit lancer 1D6 : sur un résultat de 1-2 le pont tournera de 90 degrés en sens inverse des aiguilles d'une montre, sur un résultat de 3-4 il restera où il est, et sur un résultat de 5-6 il tournera de 90 degrés dans le sens des aiguilles d'une montre. Évidemment tous les personnages qui sont sur le pont tourneront avec lui, alors que ceux qui sont sur les rebords de l'un ou l'autre côté resteront où ils sont.

13 Puits du désespoir

Il y a 2D6 archers squelettes et 1D6+2 charognes de chaque côté du puits. Le pont est en position transversale. Au moins un des guerriers doit aller à la pièce 12 et actionner les commandes (test d'initiative de 8+ pour le magicien, 10+ pour n'importe quel autre guerrier) pour appeler le pont.

Sauter par-dessus le puits

Les aventuriers peuvent tenter, s'ils le souhaitent de sauter par dessus une case au dessus du vide, pour passer du pont à un rebord ou vice-versa. Les monstres sont trop sensibles pour essayer ce genre de chose, ce qui explique pourquoi tous les corps au fond du puits sont des corps d'aventuriers !

Pour tenter un saut, il doit rester à l'aventurier au moins deux points de mouvement et il doit être sur une case surplombant le vide. Lancer 1D6. Sur un résultat de 2 à 6, l'aventurier peut tenter le saut ; le placer sur n'importe quelle case vide du pont ou d'un rebord adjacent à la case qu'il a sauté. Le saut a coûté deux cases de mouvement, et l'aventurier peut continuer à se déplacer pour le reste de son mouvement ou rester sur place. Sur un résultat de 1, cependant, quelque chose a encore mal tourné... lancer sur le tableau ci-dessous :

1	Horreur...L'aventurier manque son saut et chute dans le puits, s'écrasant au fond avec un bruit écœurant. Il est tué transformé en porc-épic.
2-3	L'aventurier se reçoit mal et se tord la cheville. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour. En outre il subit une blessure.
4-5	L'aventurier tombe sur un tas de gravats. Il a réussi le saut, mais son mouvement est terminé et il ne peut rien faire d'autre ce tour.
6	L'aventurier réalise qu'il ne réussira pas le saut et s'arrête in extremis au bord du vide. Son mouvement est terminé sur la case qu'il occupe, mais il peut combattre ou effectuer d'autres actions ce tour.

14 Crypte

Cette pièce est éclairée, mais cela ne vous incite pas à vous sentir tranquille. Les hordes des morts-vivants vous attendent, et au delà les nécromanciens. Trois sont les esprits de ceux que vous avez déjà défaits, mais ici ils sont plus forts, et les corps qu'ils ont créés pour vivre dedans sont plus puissants. Devant se tient un mortel vivant, le nécromancien Alandony, à son commandement, l'ennemi se met en branle vers vous...

Sur le niveau le plus bas de la crypte, il y a 1D6 zombis, 1D6 squelettes et 1D6 goules. Les placer dans cet ordre. S'il n'y a pas assez d'espace sur le plancher et les marches, ne pas installer les modèles restants.

Placer chacun des quatre nécromanciens devant le tombeau, sur le niveau supérieur. Leurs caractéristiques et règles sont décrites dans l'annexe. Ils se déplaceront vers les guerriers quand ils seront dans la pièce. Quand le premier des esprits est tué, lire ceci.

Avec un cri de fureur, les autres nécromanciens semblent palpiter de puissance. Puis le grand tombeau à l'autre extrémité de la pièce s'ouvre, et une création terrible émerge. Les nécromanciens ont invoqués une momie pour les aider.

Alandony est parvenu à communiquer avec les esprits en leur permettant de le posséder partiellement, et il a raffiné la technique au cours de la dernière année. Bien qu'ils puissent maintenant exister dans leurs propres corps créés, ils peuvent rester immobiles et choisir d'habiter le sien. Lancer 1D6 chaque tour au début de la phase des monstres. Sur un résultat de 4 à 6, un des esprits (à déterminer aléatoirement) habite Alandony. Sur un résultat de 1, un esprit habite déjà le corps et l'esprit est détruit. Enlever la figurine appropriée. L'effet est enregistré dans l'annexe. Si Alandony est tué tout en hébergeant un esprit, l'esprit est également détruit.

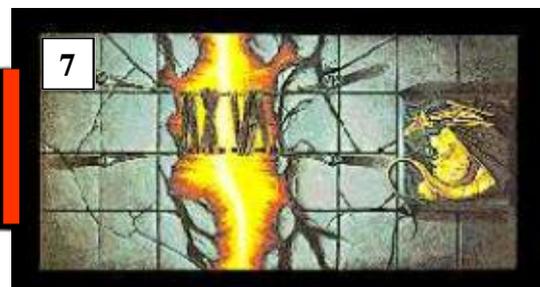
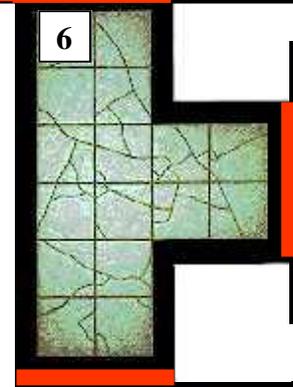
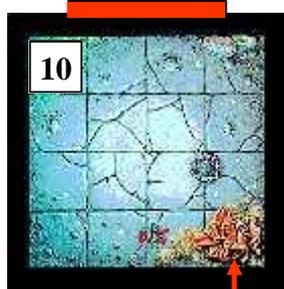
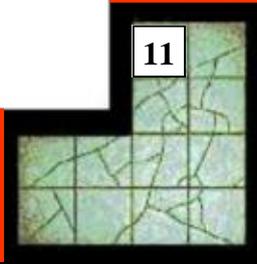
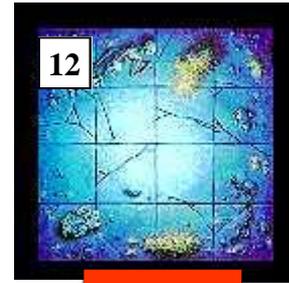
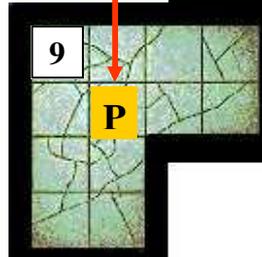
Quand la bataille est terminée, chaque guerrier gagne un trésor de pièce objectif. Un de ces trésors est la lame du tueur de vampire. Cette épée vaut 1500 pièces d'or, et est détaillée dans l'annexe.



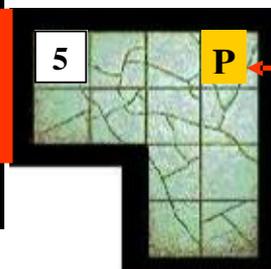
LES ESPRITS GUERRIERS - NIVEAU 3

Porte normale

Piège lances

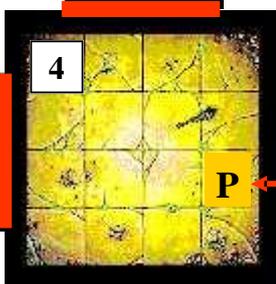
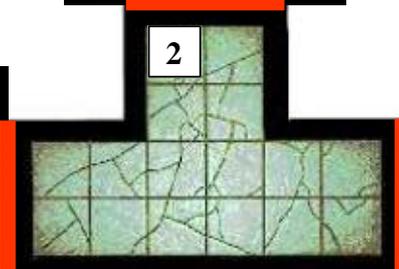
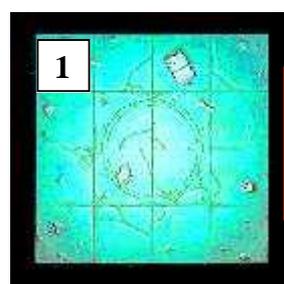


Evénement
moisissure



Piège gaz

Entrée



Piège éclair
foudroyant

ANNEXES

ANNEXE 1- MONSTRES

Nécromanciens faibles	Maraz	Shaegal	Eigallon
Points de vie	1*	5*	6*
Mouvement	4	4	4
Capacité de combat	3	4	4
Tir	-	-	-
Force	3	3	4
Endurance	3	3	4
Initiative	5	3	2
Attaque	1	2	1
Armure	-	-	-
Dommages	Spécial	1D6	1D6
Or	200	200	200

Règles spéciales

Maraz – Faible : Froid 2D6, Insubstantiel, Retraite

Shaegal – Faible : Hypnose 5+, Insubstantiel, Retraite

Eigallon – Faible : Frénésie 4+, Insubstantiel, Retraite

Insubstantiel : c'est comme la qualification éthérée, mais pour toucher les jets faits avec des armes non-magiques échouent automatiquement à moins que ce ne soit un 6 pour toucher. Les attaques avec les armes magiques sont faites normalement.

Retraite : chaque esprit a conscience de ses propres vulnérabilités, et sait exactement quand renoncer à sa forme fantomatique. Quand ses points de vie atteignent 0, il se sauvera, en criant une malédiction.

Nécromanciens forts	Maraz	Shaegal	Eigallon
Points de vie	12 (+2)	12 (+2)	12 (+2)
Mouvement	4	4	4
Capacité de combat	4	4	5 (+1)
Tir	-	-	-
Force	4	5 (+1)	4
Endurance	5 (+1)	4	4
Initiative	5	6 (+1)	5
Attaque	3 (+1)	2	2
Armure	-	-	-
Dommages	Spécial	1	2 (+1)
Or	700	700	700

Règles spéciales

Maraz : Froid 2D6, Insubstantiel, Peur 5, Régénération 1D3, Résistance Magique 6+, Envahissement

Shaegal: Hypnose 5+, Insubstantiel, Peur 5, Régénération 1D3, Résistance Magique 6+, Envahissement

Eigellon: Frénésie 5+, Insubstantiel, Peur 5, Régénération 1D3, Résistance Magique 6+, Envahissement.

Envahissement : Voir Alandony

	Alandony	Garde du corps	Kathrun
Points de vie	20 (26)	7	25
Mouvement	4	4	4
Capacité de combat	4 (5)	3	5
Tir	5+	-	5+
Force	4 (5)	5	4
Endurance	4 (5)	4 (6)	5 (6)
Initiative	5 (6)	3	5
Attaque	2 (3)	2	2
Armure	-	2	-
Dommages	1 (2)	1	2
Or	2000	100	1500

Règles spéciales

Alandony : Résistance Magique 4+, Magie nécromantique 1*, Arme Magique, Réceptacle des esprits, Régénération 2D6, Vulnérables aux armes saintes

Garde du corps : Peur 4, Armé de lance

Kathrun : Aura démoniaque -1, Embuscade 3+, Vol, Haine des saints, Ignore les coups 6+, Arme magique, Magie du chaos 1

Réceptacle des esprits : Alandony peut être possédé par un ou plusieurs des trois nécromanciens. Ceci a pour effet d'augmenter ses caractéristiques par la quantité montrée entre parenthèses dans la table de l'esprit. En outre, il reçoit +1 à son jet de sort pour chaque esprit qu'il héberge.

Vulnérabilités aux armes saintes : Alandony reçoit le double de dommages en cas d'utilisation d'armes saintes, et peut seulement régénérer 1D6 blessures par tour ou il a subi des dommages. Les armes saintes sont celles qui ont été bénies, par exemple le marteau ou l'épée sanctifiée du prêtre guerrier. Habituellement elle est comptée également comme arme magique, comme la bénédiction magique sur l'épée large du chevalier Bretonnien.

Haine des saints : ce monstre déteste tous ceux qui portent des armes saintes.



MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, un nécromancien peut lancer un ou plus des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés :

- 1 Vent de Mort.** Réduisez toutes les attaques des guerriers de -1 pendant la phase des guerriers suivante.
- 2 Mangeur d'Ames.** Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance ou l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
- 3 Frisson Fatal.** Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. Si cela réduit son Endurance à 0, il est tué et ne peut pas être soigné par d'autres moyens que des sorts, des objets magiques, etc. qui peuvent ressusciter les morts. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer quel guerrier est affecté.
Si le nécromancien et ses serviteurs sont tués, les guerriers dont l'Endurance a été réduite lors de ce combat et qui sont toujours en vie peuvent récupérer leur Endurance normale.
- 4 Invocation de Squelettes.** Le nécromancien invoque 6 squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 5 Invocation de Goules.** Le nécromancien invoque 6 goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
- 6 Invocation de Momies.** Le nécromancien invoque 6 momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.



ANNEXE 2 - TRESORS

Lame du tueur de vampire : C'est un trésor objectif d'une valeur de 1500 pièces d'or. Des quatre personnages de base le barbare, l'elfe et le magicien peuvent l'utiliser. Cette arme cause +1D6 blessures aux vampires et aux nécromanciens. Le porteur est immunisé à la peur et à la terreur provoquée par ces ennemis. En outre, lancer 1D6 + volonté chaque fois qu'un vampire lance un sort ou emploie des capacités de vampire. Sur un 9+ elles n'ont aucun effet car votre volonté emploie la magie de l'épée pour nier la mauvaise sorcellerie.

D'autres trésors incluent...

Bijou de lumière : d'une valeur de 100 pièces d'or. N'importe quel personnage peut l'utiliser. Il brille d'une lumière sainte et agit comme une lanterne. En outre, le guerrier est à -1 pour être touché par un mort-vivant ou ennemis chaotiques. Dure une aventure.

Bâton d'interdiction : valeur 300 pièces d'or, magicien seulement. Il peut être employé une fois par aventure. Il arrête n'importe quel ennemi voulant entrer dans une des cases autour du porteur, même si c'est un monstre volant. Ceci dure un tour.

Épée sanctifiée : valeur 450 pièces d'or. N'importe quel personnage du bien peut l'utiliser. L'épée sanctifiée a été conçue pour combattre la mauvaise sorcellerie, spécifiquement la nécromancie. Elle est de force 5, et compte comme magique. Contre des attaques de morts-vivants, le guerrier reçoit +1 en endurance.

ANNEXE 3- NOTES DE CONCEPTION

Je n'ai pas testé cette aventure, ni aucun des monstres. J'ai le sentiment que les nécromanciens, en particulier, peuvent être trop puissants ou surévalués, selon les guerriers spécifiques.

Il y a quelque passage particulièrement difficile. Le premier est l'arène à la fin du premier niveau. Quand les squelettes apparaissent sur le bord, ils peuvent faire beaucoup de dommages pendant que les guerriers combattent les zombis et les gardes du corps, escaladent la fosse, combattent Maraz, et peuvent enfin s'occuper réellement des squelettes.

Dans le deuxième niveau, les guerriers doivent faire face au double d'événement inattendu, qui pourrait sévèrement les pénaliser. Le plus dur est probablement quand ils combattent les squelettes qui essaient de combler le tunnel, particulièrement s'ils sont encerclés par les squelettes creusant dans le tunnel et les squelettes et les zombis de la salle secrète. En outre, dans la foulée, ils doivent combattre plusieurs fantômes et un esprit de nécromancien, suivi d'un démon particulièrement agressif.

Dans le troisième profond, l'illusion dans l'abîme de feu est particulièrement méchante, et j'imagine qu'il y a de fortes chances qu'au moins un des membres de la compagnie meure, et peu être plusieurs! Le MJ pourrait faciliter un peu les choses pour lever le charme. En particulier, si vous utilisez le pont du puits du désespoir, il peut être tout à fait difficile de trouver un équilibre dans la salle objectif. Dès qu'un guerrier sera dedans, le pont peut tourner, le laissant seul, avec un groupe de zombis pour compagnie.

J'ai créé quelques gardes du corps zombi, des zombis plus durs qui sont des soldats professionnels ressuscités, et non pas comme les zombis normaux d'anciens paysans.

Quoi qu'il en soit, je suis toujours intéressé par l'avis des autres, à condition que ce soit approprié, plein d'esprit et non critique ... Faites moi savoir si vous avez essayé une quelconque de mes règles, ou des mes aventures. Je suis particulièrement intéressé si vous en avez testé une, ou avez n'importe quelle question.

Bonne chance et bonne quête.

Peter Haresnape

9 Juillet, 2003



TRESOR



TRESOR

TRESOR



TRESOR

TRESOR



TRESOR

TRESOR



TRESOR

CARTE DE TRESOR
BIJOU DE LUMIERE

Ce bijou brille d'une lumière sainte et agit comme une lanterne.

Le guerrier qui le porte est à -1 pour être touché par un mort-vivant ou ennemis chaotiques.

Dure une aventure.

100
PO

TOUS

CARTE DE TRESOR
BATON D'INTERDICTION

Ce bâton semble être un simple bâton.

Il arrête n'importe quel ennemi voulant entrer dans une des cases autour du porteur, même si c'est un monstre volant.

Ceci dure un tour.

Utilisation: Une fois par aventure

300
PO

SORCIER

CARTE DE TRESOR
EPEE SANCTIFIEE

L'épée sanctifiée a été conçue pour combattre la mauvaise sorcellerie, spécifiquement la nécromancie.

Elle est de force 5, et compte comme magique. Contre des attaques de morts-vivants, le guerrier reçoit +1 en endurance.

450
PO

TOUS

CARTE DE TRESOR
LAME TUEUR DE VAMPIRE

Cette arme cause +1D6 blessures aux vampires et aux nécromanciens. Le porteur est immunisé à la peur et à la terreur provoquée par ces ennemis. En outre, lancer 1D6 + volonté chaque fois qu'un vampire lance un sort ou emploie des capacités de vampire. Sur un 9+ elles n'ont aucun effet car votre volonté emploie la magie de l'épée pour nier la mauvaise sorcellerie.

1500
PO

SAUF NAINS