



«KORAG-TOR»

“VOLEUR DES ÂMES, TRICHEUR DE LA MORT”

Par Ben Head. Version originale : The Muséum
Traduit et développé par Fanrax le Nécromancien

Situation : Toute situation/Khemri

Niveau: 7-10

Pièce Objectif: Salle du trône du Roi de Crainte



Il y a bien longtemps, le seigneur Liche Korag-Tor de a été défait par un sorcier puissant. Mais il a finalement gardé sa capacité de se régénérer. Il erre maintenant dans le donjon, âme torturée perdue attendant une façon de se libérer de sa forme éthérée. Bien plus tard il a trouvé la façon de revenir, et ses serviteurs fidèles se précipitent pour le ressusciter. Le sang d'une bête magique versée sur les os du seigneur Liche le ramènera. Ses serviteurs ont le sang et voyagent maintenant vers le donjon. Les guerriers doivent prendre de vitesse les serviteurs du seigneur liche ou bien le combattre et le détruire. Il y a deux entrées connues à ce donjon aussi les aventuriers se divisent en deux groupes.

Entrée 1

RÈGLES SPÉCIALES

Le Seigneur Liche

Le seigneur de Liche a les mêmes caractéristiques qu'un Liche du livre de Règles avancées de Warhammer Quest.

Au début de l'aventure, lancer 2D6, additionner les nombres et multiplier par deux. Le résultat est le nombre de tours maximum que les guerriers peuvent passer pour atteindre la salle de trône avant que les serviteurs de Korag-Tor arrivent. **Mais c'est beaucoup plus rigolo et aussi plus simple, s'ils arrivent en retard**

Les aventuriers doivent se dépêcher de parcourir le donjon pour retrouver les os du seigneur Liche et les détruire avant que ses serviteurs reviennent avec le sang. Toutes les fois qu'un monstre est tué lancer 1D6. Sur un résultat de 1, l'âme de Korag-Tor traverse son corps et le monstre est ressuscité. Cependant, les guerriers reçoivent toujours la valeur en pièce d'or pour le monstre tué. Le monstre a maintenant la moitié de ses Points de Vie originaux. S'il est tué une deuxième fois, les guerriers reçoivent la moitié de la valeur d'or du monstre.

Atteindre la salle objectif trop tard (oui)

Si les guerriers ne sont pas dans la salle de trône avant que le temps soit passé, les serviteurs de Korag-Tor sont arrivés avant eux et ont déjà effectué le rituel. Un cri à glacer le sang retentit dans le donjon ; la régénération du seigneur Liche est accomplie. Quand les guerriers atteignent la salle du trône, lancer une fois sur le Tableau des monstres pour déterminer les serviteurs du seigneur Liche, et une fois sur le tableau des monstre au niveau au-dessus du niveau des guerriers pour les monstres que le seigneur Liche a appelés. Le seigneur de Liche est également là. Si les guerriers parviennent à défaire les monstres, ils trouvent une carte de trésor de pièce objectif et 1D6 x 100 pièces d'or chacun.

Atteinte de la salle objective à temps (non)

Si les guerriers atteignent la salle du trône avant que le temps soit passé, ils ont rattrapé les serviteurs de Korag-Tor avant qu'ils commencent le rituel. Lancer pour les monstres de la pièce objectifs normalement pour représenter les serviteurs de Korag-Tor. Une fois que tous les monstres sont tués, ils trouvent une carte de trésor de pièce objectif, les guerriers recherchent la cachette du trésor du seigneur Liche et trouvent deux cartes trésor et 1D6 x 100 pièces d'or chacun.

Événements : impair monstres, pair événements imprévus

1. Couloir

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

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

2. Cellule.

*Le peu de lumière qui éclaire cette pièce semble absorbé par son carrelage d'un bleu abyssal
Deux assassins skavens sont en embuscade et attaquent les premiers dès que la porte est ouverte*

3. Coude.

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

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*.

Trésor : aucun

4. Arène.

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante. Le coude donne directement dans la fosse de l'arène.

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout. Au milieu de la fosse se tiennent six guerriers des clans skaven et le Maître assassin SKREEK FRAPPAMORT.

Pour sortir de la fosse après avoir détruit les monstres, les guerriers doivent effectuer un test de force pour se hisser à la force des bras et un test de chance pour savoir s'ils ne sont pas blessés par les pics.

Test de force		Test de chance	
1D6	Résultat	1D6	Résultat
1	Le héros chute lourdement et passera 3 tours pour récupérer	1	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
2	Le héros chute lourdement et passera 2 tours pour récupérer	2	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
3	Le héros chute lourdement et passera son tour pour récupérer	3	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
4-5-6	Le héros escalade la fosse	4-5-6	Le héros ne subit aucun dommage

Trésors : recherche normale de trésor.

5. Couloir

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

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

6. 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.

L'idole est gardée par 2 Trolls et deux minotaures

Trésor : Si les guerriers examinent l'idole, ils découvriront que ses yeux sont constitués de deux rubis d'une valeur de 300 PO chacun.

7. Puits maudit.

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

2 araignées sortent du puits.

8. Couloir

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon

Piège Bloc de pierre: Un énorme bloc de pierre tombe du plafond sur le guerrier qui a déclenché le piège. Lancez 1D6 sur le tableau suivant:

TABLEAU BLOC DE PIERRE	
1 à 3	Un énorme bloc de pierre s'écrase sur votre guerrier, le piégeant et lui infligeant 5D6 blessures.
4 à 6	Le guerrier évite de justesse l'énorme bloc qui vient de tomber du plafond. Le piège n'a pas d'effet.

La seule façon de dégager un guerrier piégé par un bloc est de déplacer ce bloc. Lancez 1D6 pour chaque guerrier non piégé au début de chaque tour, ajoutant leurs Forces au résultat total. Si le total atteint 20 ou plus, ils parviennent à déplacer le bloc et à libérer leur compagnon.

9. 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.

La pièce est occupée par 4 guerriers du Chaos, Karn le Félon, Héro du Chaos et une gargouille.

10. Jonction

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

Une des issues donne sur la zone commune, l'autre vers la partie 2 du donjon

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

Voir partie commune

Entrée 2

RÈGLES SPÉCIALES

Le Seigneur Liche

Le seigneur de Liche a les mêmes caractéristiques qu'un Liche du livre de Règles avancées de Warhammer Quest.

Au début de l'aventure, lancer 2D6, additionner les nombres et multiplier par deux. Le résultat est le nombre de tours maximum que les guerriers peuvent passer pour atteindre la salle de trône avant que les serviteurs de Korag-Tor arrivent. **Mais c'est beaucoup plus rigolo et aussi plus simple, s'ils arrivent en retard**

Les aventuriers doivent se dépêcher de parcourir le donjon pour retrouver les os du seigneur Liche et les détruire avant que ses serviteurs reviennent avec le sang. Toutes les fois qu'un monstre est tué lancer 1D6. Sur un résultat de 1, l'âme de Korag-Tor traverse son corps et le monstre est ressuscité. Cependant, les guerriers reçoivent toujours la valeur en pièce d'or pour le monstre tué. Le monstre a maintenant la moitié de ses Points de Vie originaux. S'il est tué une deuxième fois, les guerriers reçoivent la moitié de la valeur d'or du monstre.

Atteindre la salle objectif trop tard (oui)

Si les guerriers ne sont pas dans la salle de trône avant que le temps soit passé, les serviteurs de Korag-Tor sont arrivés avant eux et ont déjà effectué le rituel. Un cri à glacer le sang retentit dans le donjon ; la régénération du seigneur Liche est accomplie. Quand les guerriers atteignent la salle du trône, lancer une fois sur le Tableau des monstres pour déterminer les serviteurs du seigneur Liche, et une fois sur le tableau des monstre au niveau au-dessus du niveau des guerriers pour les monstres que le seigneur Liche a appelés. Le seigneur de Liche est également là. Si les guerriers parviennent à défaire les monstres, ils trouvent une carte de trésor de pièce objectif et 1D6 x 100 pièces d'or chacun.

Atteinte de la salle objective à temps (non)

Si les guerriers atteignent la salle du trône avant que le temps soit passé, ils ont rattrapé les serviteurs de Korag-Tor avant qu'ils commencent le rituel. Lancer pour les monstres de la pièce objectifs normalement pour représenter les serviteurs de Korag-Tor. Une fois que tous les monstres sont tués, ils trouvent une carte de trésor de pièce objectif, les guerriers recherchent la cachette du trésor du seigneur Liche et trouvent deux cartes trésor et 1D6 x 100 pièces d'or chacun.

Événements : impair monstres, pair événements imprévus

1. Escalier.

Surpris, vous trébuchez presque sur les marches humides et glissantes d'un escalier qui s'enfonce dans les ténèbres.

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

2. Repaire.

Alors que vous scrutez les ténèbres, la lumière de votre lanterne dévoile ce qui semble être des ossements
Six archers orques sont en embuscade et tirent dès que le premier guerrier ouvre la porte.

3. Couloir

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

Rien de particulier.

Trésor : aucun

4. Crypte.

Une brise glaciale émane de cette pièce. Dans la lumière incertaine, vous parvenez à distinguer un sarcophage de pierre.

Le sarcophage est gardé par 6 squelettes et 3 momies.

Trésor : Si les guerriers examinent le sarcophage, ils découvriront une carte de trésor de donjon chacun.

5. Couloir

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

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.

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.

Trésor : aucun.

6. Arène.

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante. Le coude donne directement dans la fosse de l'arène.

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout. Au milieu de la fosse se tiennent six guerriers orques commandés par Nazbug le Sanglant Grand chef de guerre orque et assisté par Skankler le Fumeux seigneur chamane orque.

Pour sortir de la fosse après avoir détruit les monstres, les guerriers doivent effectuer un test de force pour se hisser à la force des bras et un test de chance pour savoir s'ils ne sont pas blessés par les pics.

Test de force		Test de chance	
1D6	Résultat	1D6	Résultat
1	Le héros chute lourdement et passera 3 tours pour récupérer	1	Le héros est grièvement blessé par les pics et subit une perte de 3 PV sans modificateur
2	Le héros chute lourdement et passera 2 tours pour récupérer	2	Le héros est blessé par les pics et subit une perte de 2 PV sans modificateur
3	Le héros chute lourdement et passera son tour pour récupérer	3	Le héros est légèrement blessé par les pics et subit une perte de 1 PV sans modificateur
4-5-6	Le héros escalade la fosse	4-5-6	Le héros ne subit aucun dommage

Trésors : recherche normale de trésor.

7. Salle d'argile

Les dalles de cette salle semblent être en argile.

Elle est occupée par 6 Fimirs.

8. Couloir

Un couloir dégageant une forte odeur de moisi s'enfonce dans la nuit éternelle du donjon

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

9. Salle du trône des morts

La particularité la plus remarquable de cette salle du trône est l'énorme crâne sculpté et peint sur le sol.

Le crâne est un hommage magique à Nagash. Aucun sort ne peut être lancé par les Guerriers tant qu'ils sont sur une case contenant le crâne. De plus, les effets des objets magiques des Guerriers sont annulés, ainsi que toutes capacités spéciales liées à la magie.

La salle est occupée par 6 furies elfes noires, commandées par Ulla Arrache –Cœur Reine Valkyrie.

10. Jonction

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

Une des issues donne sur la zone commune, l'autre vers la partie 1 du donjon

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

Événements : impair monstres, pair événements imprévus

Voir partie commune

Partie commune

11. Couloir effondré

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

La porte entre 11 et 12 est ouverte, un seul guerrier peut combattre à la fois contre la garde de Korag-Tor

Rien de particulier.

Trésor : aucun.

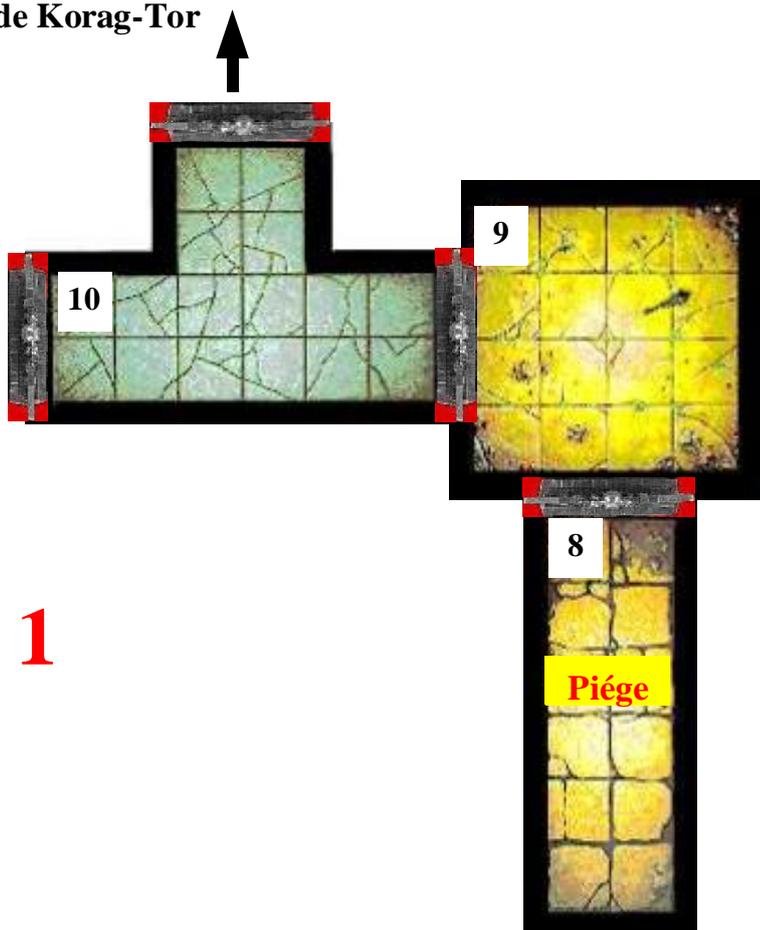
12. La salle du trône de Korag-Tor

La salle est occupée par Korag-Tor le seigneur liche et sa garde : momies, squelettes, zombis, fantômes...

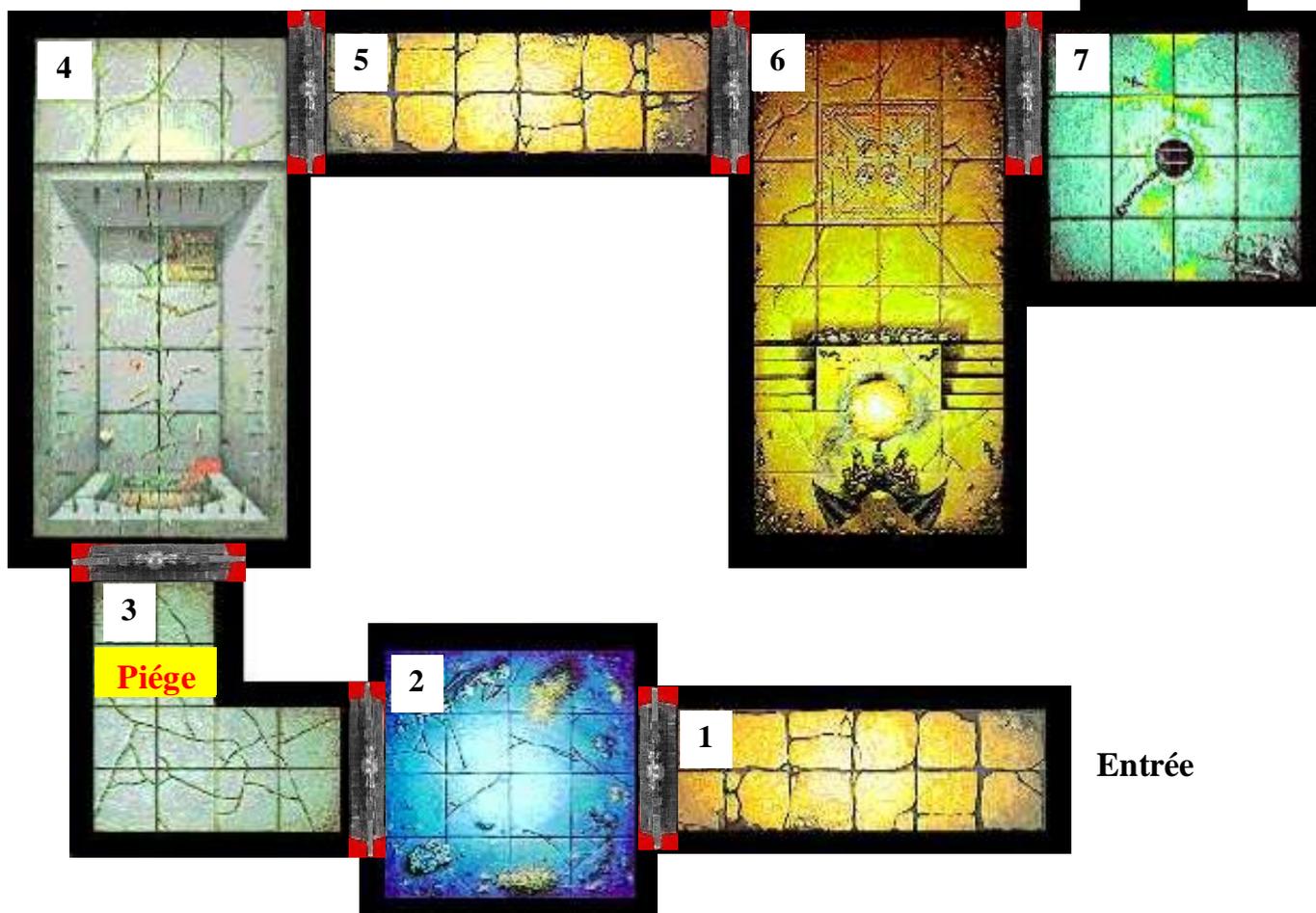
Trésor : chaque guerriers trouve 1000 PO et une carte de trésor objectif ou objet magique pour un éventuel groupe arrivé après mais ayant participer au combat Si un groupe arrive après la bataille, il ne reste rien même pas en recherchant un trésor.

Chambre de Korag-Tor

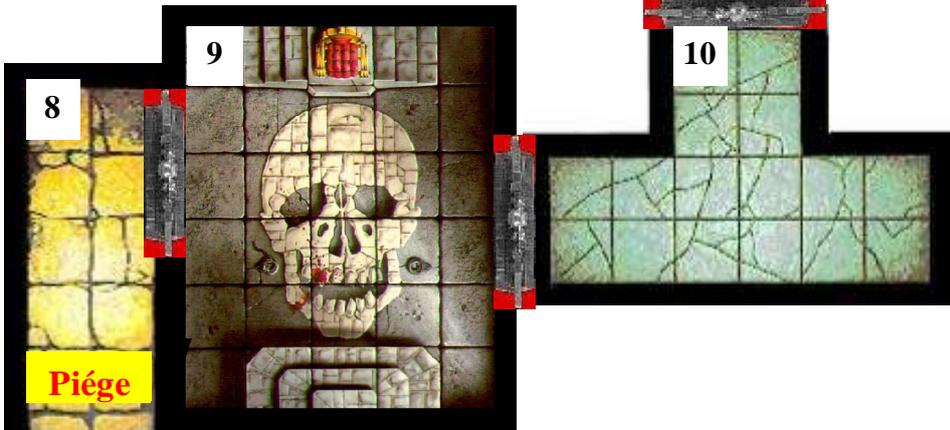
Vers Entrée 2



Korag-Tor Entrée 1

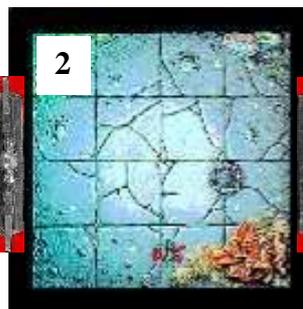
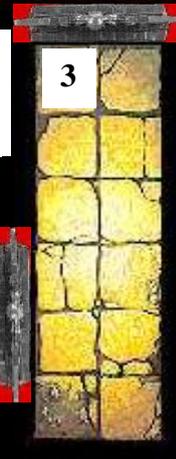
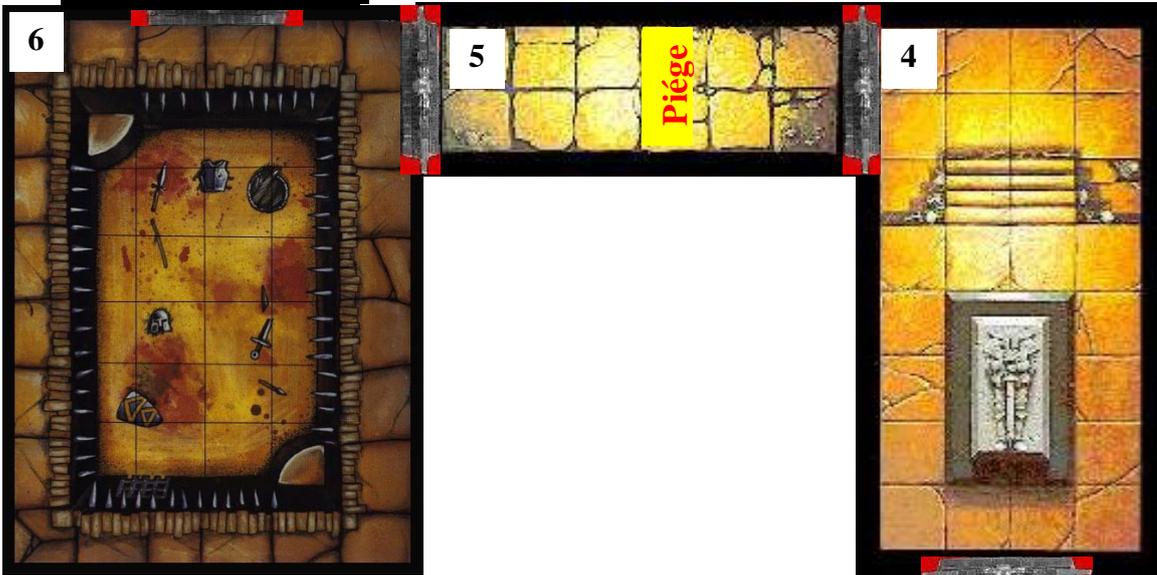
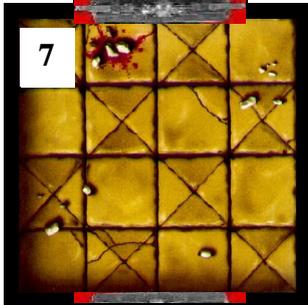


Chambre de Korag-Tor



Vers Entrée 1

Korag-Tor Entrée 2



Entrée

Korag-Tor Partie commune

