

Le Calice de Shallya

Aventure originale du site Garlic's Lair, traduction Fanrax le Nécromancien

La femme en capuchon blanc observait le soleil levant. C'était la promesse d'un beau jour. Tournant le dos au disque lumineux elle a regardé le temple. À cette heure du jour, les environs du temple semblaient toujours silencieux et paisibles. Elle savait que cela allé bientôt changer. Dans une heure le temple de Shallya ouvrirait ses portes aux malades et aux indigents. À partir de ce moment elle aurait une dure journée de travail devant elle, soignant et réconfortant les fidèles. Soudain, elle eut le souffle coupé. La porte du temple était ouverte. Elle était sûre d'avoir fermé la porte la veille.

Silencieusement elle entra dans le temple. L'intérieur du temple avait été pillé. Les bandits avaient cassé tout le mobilier. Immédiatement la femme a couru au sanctuaire. Ce qu'elle craignait été advenu. Sur le plancher, devant l'autel elle trouva plusieurs morceaux du Calice de Shallya. Mais aucune trace des pierres magiques qui étaient serties sur le Calice. Les bandits avaient enlevé les pierres précieuses. Avec un air terrifié sur son visage la femme quitta le temple. Il n'y aurait aucun soin dans ce temple tant que le Calice n'ait été réparé et exorcisé. Après avoir entendu les mauvaises nouvelles de la bouche même de la prêtresse, le capitaine de la garde de la ville envoya deux enquêteurs. Le premier, Thurgor Marteau de Fer, un orfèvre nain qui a vécu à Middenheim, pour recueillir les morceaux du Calice brisé, c'est la seule personne capable de réparer le Calice. L'autre personne était un ranger, envoyé pour suivre les traces et trouver le repaire des bandits qui ont volé les pierres de Shallya.

Après avoir relevé quelques indices et suivi les traces des bandits, le ranger est retournée en ville. Il avait pu suivre les traces des bandits jusqu'aux montagnes moyennes. Là il avait trouvé les corps des trois voleurs. Le ranger avait également trouvé une nouvelle trace. Cette piste l'a conduit devant une caverne. Entrer seul dans cette caverne aurait été un acte suicidaire, aussi décida t-il de retourner en ville.

En entendant ceci, le capitaine de la garde s'est rendu compte qu'il faudrait une forte partie de guerrier pour rapporter les pierres. Il savait que ses gardes municipaux n'auraient pas la force et les qualifications pour combattre dans l'espace confiné de la caverne. Il aurait besoin de quelques guerriers formés pour ce genre d'aventures mais il savait également que la seule chose pour laquelle une bande d'aventuriers combattrait était l'or. Par conséquent il fit la promesse de récompenser les guerriers qui rapporteraient les bijoux pour reconstituer le Calice par 1000 pièces d'or chacun.

Première partie : l'entrée

1 Descente d'escaliers

Au fond d'une caverne les guerriers voient un escalier qui descend dans l'obscurité. Quand ils entrent dans la caverne ils peuvent sentir la fumée d'un feu de bois et d'ordures brûlées. La fumée vient de dessous la porte fermée au bas de l'escalier.

L'escalier est piégé. Dès que n'importe quel guerrier fera un pas sur la case, identifié par un X, une alarme retentira au loin. Cette alarme avertira les monstres de la salle de garde. Si les guerriers recherchent des pièges ils trouveront l'alarme sur un test d'Initiative avec une pénalité de -1, (le piège est bien caché).

Si l'alarme retentie, les monstres dans la prochaine salle seront prêts à recevoir les guerriers et gagneront l'embuscade.

2 La salle de garde (abîme)

Si les guerriers ont déclenché l'alarme lisez leur ceci:

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une grande salle avec un abîme fumant au milieu. Vous voyez également deux portes fermées de l'autre côté de l'abîme, une vers la gauche et une vers la droite. À travers l'abîme se trouve un petit pont en bois. De l'autre côté de l'abîme vous voyez un groupe d'Orques qui commencent à vous tirer dessus avec leurs arcs dès que vous franchissez le seuil de la salle. Derrière les Orques vous apercevez une statue énorme avec des yeux brûlants d'un rouge lumineux et une bouche fumante.

Si les guerriers n'ont pas déclenché l'alarme lisez leur ceci:

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une grande salle avec un abîme fumant au milieu. Vous voyez également deux portes fermées de l'autre côté de l'abîme, une vers la gauche et une vers la droite. À travers l'abîme se trouve un petit pont en bois. Partout dans la salle vous voyez une foule d'Orques s'occuper de leurs affaires. Ils sont plutôt étonnés de voir les guerriers pénétrer dans leur salle. Sur l'autre côté de l'abîme vous apercevez une statue énorme avec des yeux brûlants d'un rouge lumineux et une bouche fumante.

Il y a 11 Orques armés d'arcs avec des flèches empoisonnées et d'armes à une main dans la salle. Ils sont menés par un chef Orque noir armé avec un marteau de Mork (2D6 + sa force). Le chef est placé sur le côté de la statue, devant le pont.

Au début de la phase des monstres, la statue crache du feu (souffle de feu 3) sur les guerriers aussi longtemps qu'ils sont dans cette pièce.

Si les guerriers déclenchent l'alarme les Orques de la salle de garde seront préparés côté statue de l'abîme et gagneront une embuscade. Ils commenceront à tirer des flèches empoisonnées sur les guerriers dès qu'ils se présenteront dans la pièce. Ces flèches font 1D3 dommages sans modificateurs pour l'endurance et l'armure. (Voir les règles pour le poison). Si les guerriers ne déclenchent pas l'alarme, ils surprendront les Orques qui seront des deux côtés de l'abîme.

La porte du côté gauche (section 3) est fermée mais non verrouillée. La porte du côté droit est verrouillée. La clef pour cette porte peut être trouvée dans le coffre dans l'entrepôt (pièce 8).

3 Coude

Après ouverture de la porte vous voyez un couloir qui tourne vers la droite. Sur le plancher vous apercevez quelques traces de très grands pieds. Il y a également une odeur de cuisson de viande avec des oignons et de l'ail qui vient du fond du couloir.

Note pour le MJ : Vous devez d'abord placer un coude au lieu d'une jonction. Les guerriers doivent d'abord rechercher la porte secrète pour trouver l'entrée du couloir avec le cercle magique. De cette façon vous pouvez être sûr que les guerriers feront d'abord face au géant dans sa tanière avant qu'ils perdent leur équipement dans l'entrepôt, l'aventure tournerait au désastre si les guerriers devaient faire face au géant sans leur équipement.

4 Tanière du géant.

Après ouverture de la porte vous voyez un géant dans le coin de la salle. Il tient un grand plat de viande sur ses genoux. Vous ne voulez pas savoir d'où ce morceau de viande vient. Dans l'autre coin il y a un coffre.

Dès que le géant vous verra il jette le plat et se rut à l'attaque en hurlant : "ENCORE, PLUS DE VIANDE!!!"

Le géant attaque dès que les guerriers entreront dans la salle. Le coffre dans le coin contient le "TREZURS" personnel du géant. Il y a 1D6 cartes de trésor de donjon dans le coffre.

5 Le cercle magique

Après ouverture de la porte secrète vous voyez un grand couloir avec un cercle en pierre sur le plancher. Le cercle semble rayonner des puissances magiques.

Les guerriers ont deux choix. Ils peuvent sauter par-dessus le cercle, pour cela ils devront réussir un test, en cas d'échec ils tombent dans le cercle. Ou bien, les guerriers peuvent marcher et s'arrêter dans le cercle. Pour n'importe quel guerrier tombant ou marchant dans le cercle, lancer 1D12 sur le tableau suivant :

1D12	Résultat
1	Maudit le guerrier perd un point de chance, de façon permanente.
2	Convocation. Lancer sur le tableau des monstres appropriés et placer les monstres n'importe où dans la ligne de vue. Les monstres gagnent l'embuscade
3 - 6	Rien ne se produit
7 - 9	Pouvoir magique. Si un magicien se tient sur le cercle, il regagne tous ses points de pouvoir permanents utilisés.
10 - 11	Curatif. Un guerrier qui se tient dans le cercle est guéri de toutes ses blessures et gagne un point de vie définitif.
12	Chance. Un point supplémentaire de chance pendant cette aventure

6-7 Coudes

Les couloirs tortueux s'enfoncent au plus profond du donjon. Sur le plancher vous voyez quelques morceaux d'épées et de boucliers cassés, mais il n'y a aucune arme qui pourrait encore être utilisable. À l'extrémité des coudes vous voyez une porte avec une épée et un bouclier cloués dessus. Derrière la porte tout semble silencieux.

Les coins sont vides excepté les morceaux cassés d'armes et de boucliers sur le plancher. Il n'y a rien d'utilisable pour les guerriers parmi ces débris.

8 Entrepôt

Après avoir ouvert la porte, vous voyez une pièce vide avec beaucoup d'armes cassées et des morceaux d'armure sur le plancher. Dans un coin vous voyez un râtelier d'armes avec quelques épées décentes et quelques boucliers. Dans le coin opposé de l'autre côté de la salle il y a un coffre.

Entre vous et le coffre il y a plusieurs Orques qui semblent garder le coffre. Il y a 6 Orques avec des arcs et 6 Orques avec une arme à une main dans la pièce. Ils sont menés par un seigneur chamane Orque.

Le râtelier d'armes contient 2D6 épées et 2D6 boucliers. Les guerriers peuvent employer ces armes. Les dalles du sol autour du coffre sont piégées. Dès qu'un guerrier fera un pas sur ces pierres la porte de cette pièce se fermera avec un claquement sec, et un nuage de gaz verdâtre se répandra depuis le plafond de la salle. C'est un gaz soporifique qui endormira tous les guerriers pour plusieurs tours. Dès que les guerriers s'éveilleront ils noteront que tous leurs équipement, armes, armures et autres ont disparu. Pour le MJ ce sera très amusant à jouer, plus de maux de tête au sujet des capacités de combat des personnages. Vous pourrez les laisser garder un objet par guerrier, par exemple le bâton de magicien, un manteau ou quelque chose comme cela. C'est ce que les orques n'ont pas jugé bon de ramasser. Après cet événement vous devez utiliser un tableau de monstre inférieur pour les événements imprévus. Vous pouvez donner à chaque bande de monstre que les guerriers trouvent par hasard, un objet qui appartenait aux guerriers. De cette façon les guerriers regagnent leur équipement lentement. Les guerriers trouveront le reste de leur équipement dans l'amas de trésor du Troll dans le niveau I.

Après que les guerriers soient réveillés ils peuvent ouvrir le coffre. Dans le coffre se trouve la clef pour l'autre porte de la salle de garde (pièce 2).

Seigneur chamane Orque

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	3	5+	4	5(7)	42	5	3	2870	2	2D6/3D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Magie Orque 3

Dissipation magique 5+

Résistance magique 4+

Brassard d'Agrog le tueur : Endurance +1D6 contre toute forme d'attaque.

Masse d'Urgrash l'Impitoyable : La masse cause une blessure supplémentaire par niveau du guerrier frappé. N'importe quel guerrier essayant d'attaquer le monstre subit un -1 pour toucher.

9 Jonction

Après ouverture de la porte verrouillée vous voyez une jonction vide. En avançant dans la jonction vous voyez un passage voûté vers la gauche et une porte vers la droite, derrière le passage voûté tout semble silencieux, derrière la porte vous entendez un bruit étrange.

Il y a un piège de fosse dans la jonction. N'importe quel guerrier qui tombe dans le piège de fosse subit 4D6 blessures. C'est un puits profond avec des murs rugueux. Il y a deux façons de sortir du puits. Soit avec une corde (le plus sûr), soit le guerrier peut escalader. L'escalade prend deux tours dans lesquels le guerrier doit réussir un test de force, (un test pour chaque tour qu'il monte). L'échec signifie qu'il retombe au fond du puits subissant encore 2D6 blessures s'il échouait dans le premier tour qu'il montait, 4D6 blessures s'il échouait dans le deuxième tour d'escalade. Se rappeler que n'importe quel guerrier dans le puits n'est plus sur la même section, ainsi il ne peut pas être guéri par certains sorts curatifs.

10 Tanière des Trolls

En se tenant devant la porte fermée, vous entendez un son mat suivi d'un gémissement. Vous entendez également une voix grave marmonner : " Hmmm Supper ', onc vaq s'régalddé ".

Après ouverture de la porte vous voyez un grand Troll de pierre, penchés au-dessus d'un gobelin de la nuit étroitement ficelé qui prie pour sa vie tandis qu'un autre Troll de pierre allume un feu sous une grande marmite. Juste comme vous entrez dans la tanière, le premier Troll jette le gobelin de la nuit dans la marmite.

Si les guerriers veulent sauver le goblin de la nuit ils doivent agir vite. Le goblin mourra dans 2D3 tours (lancer 2D3 pour voir quand il meurt). Le guerrier doit juste se déplacer jusqu'à la case identifiée par un X et faire un test de force réussi pour sauver le goblin de la nuit en renversant la marmite. Le goblin de la nuit reconnaissant donnera aux guerriers une pièce de jeu d'échec (un cavalier) avec les mots: "le mouvement, rappelle-toi" après quoi il s'enfuira au loin aussi rapidement que possible.

Après avoir tué les Trolls les guerriers peuvent rechercher des trésors dans cette pièce. Le baril fermé contient 500 pièces d'or et un objet volé aux guerriers (choisi aléatoirement). Le baril ouvert contient un liquide. Chaque guerrier qui boit au baril doit faire un test sur le tableau suivant pour voir ce qui se produit :

1D12	Résultat
1	Poison. Le guerrier doit dépenser 1 point de chance ou mourir
2 - 4	Somnifère. Le guerrier tombe endormi pour 1D6 tours.
5 - 8	Chance. Le guerrier gagne un point de chance qui doit être utilisé sur cette expédition.
9 - 12	Curatif. Le guerrier est guéri de toutes ses blessures

11 Jonction

La jonction est vide avec une porte à droite et une porte à gauche. Derrière la porte de gauche vous entendez quelques cris étouffés. Sur le plancher traîne quelques débris de champignons.

La jonction est vide excepté les morceaux de champignons sur le plancher qui sont très petit et n'ont aucun effet quand les guerriers les mangent.

12 Salle du chamane

En ouvrant la porte vous voyez un chamane goblin de la nuit et 5 gobelins de la nuit fanatique avec boulet et chaîne, mâchant des champignons. En vous voyant entrer dans la pièce, les gobelins fanatiques balancent leur boulet, vous attaquant aussi rapidement que possible.

Le chamane dans la pièce est un champion chamane goblin de la nuit, les autres gobelins de la nuit sont 5 fanatiques qui attaqueront dès que les guerriers ouvriront la porte.

Chamane goblin de la nuit

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	2	4+	4	4	12	3	1	830	-	2D6

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	4	5	5	6	6	6

Magie gobeline 2

Résistance Magique 5+ (anneau)

Arc d'os : 1D6 x force du porteur blessures et +1 pour toucher.

Placer le chamane aussi loin que possible et arrêter les guerriers à l'entrée de la salle avec les fanatiques. Après avoir tué les monstres les guerriers peuvent rechercher des trésors. Suivre les règles normales pour les trésors.

13 Caverne des champignons

Après ouverture de la porte vous vous trouvez devant un grand tas de champignons entassé dans le coin de la salle. Vous voyez également une autre porte vers la gauche.

La porte vers la gauche est fermée, mais non verrouillée. Les champignons entassés dans le coin sont des champignons Bonnets fous que le chamane prépare pour les gobelins de la nuit pour les rendre fanatiques. N'importe quel guerrier en mangeant devient aliéné pour 1D3 tours pendant lesquels il attaque le guerrier le plus proche. Après ces 3 tours les effets des champignons s'estompent. Il n'y a aucun trésor dans cette chambre.

14 Coude

Le coin semble vide, mais dans le lointain vous entendez quelques bruits de pied, marchant au loin très rapidement.

Le coin est piégé. Il y a un fil de fer juste au-dessus du plancher qui active un piège à foudre dans la section 17, si un guerrier fait un pas sur le fil, un éclair de foudre jaillira au fond de la section 17, frappant le premier guerrier sur son chemin. L'éclair cause 3D6 dommages. Après qu'il est frappé un guerrier, lancer 1D6. Sur 3 ou plus l'éclair de foudre frappe le guerrier le plus proche. Continuer à lancer jusqu'à ce que le résultat soit 1 ou 2, alors l'éclair de foudre frappe la terre. Au début de chaque tour (après la phase de pouvoir) l'éclair de foudre se réactive jusqu'à ce que les guerriers désactivent le mécanisme dans la section 17.

15 Jonction

Tout dans cette jonction semble silencieux, vous n'entendez aucun bruit et vous ne voyez aucun monstre mais vous avez l'impression d'être observé. Vous voyez juste un passage voûté devant vous et une porte vers la droite. Cette porte est fermée.

La jonction est vide. Devant la porte il y a quatre cases piégées de puits hérissé de pointes. Un guerrier tombé dans un puits subit 3D6 blessures. Il s'empale également sur 1D6 pieux, qui font 1D6 dommages additionnels chacun. Pendant que le guerrier est dans le puits, il n'est plus sur la même section que le reste de la bande, il ne peut pas être guéri par certains sorts.

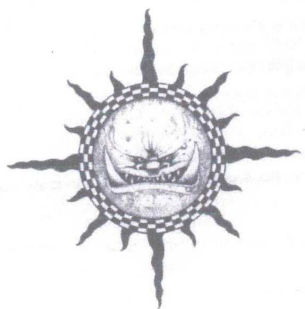
16 Tanière D'Ungrak

Dans cette salle il y a un groupe de Peaux vertes prêt à combattre, ils vous attendent. Vous voyez également un coffre dans un des coins et un Orque vraiment grand et laid qui semble commander la bande de Peaux vertes de cette pièce.

Si les guerriers ont déclenché l'éclair de foudre dans la section 15, les Orques seront avertis et gagneront l'embuscade autrement l'ordre normal des tours s'applique.

Il y a 15 Orques noir dans cette pièce menés par Ungrak, un seigneur de guerre orque. Il y a également un seigneur chamane orque dans cette pièce. Dès que les guerriers entreront dans la salle une alarme retentira au loin. A chaque 1D6 tours un groupe de renforts arrive jusqu'à ce qu'Ungrak soit mort, lancer sur le tableau approprié pour voir quels renforts arrivent.

Dans le coffre il y a une clef pour ouvrir la porte du niveau I dans le Hall des passages. Cette clef est une pierre étrangement incurvée. Il y a également un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier dans le coffre.



Ungrak seigneur de guerre

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	4	6	4	5(8)	33	5	4	1100	3	2D6/3D6(5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Ignorer la Douleur 5+

Gluvez de Deff : +1 en force, +1 attaque

Collier de Vengeance : N'importe quel guerrier à côté du porteur à la fin du tour subit 1D6 blessures sans modificateur. Ce sont des dommages mortels.

Lame du damné : Double dommages.

Grak, seigneur chamane

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	3	5+	4	5(7)	42	5	3	2870	2	2D6/3D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Magie orque 3

Dissipation magique 5+

Résistance magique 4+

Anneau de feu maudit : déclenche un éclair de foudre sur un guerrier à chaque tour. Touche le guerrier avec 4+. Si l'attaque touche le guerrier il subit 2D6 + (2 x niveau du donjon) blessures sans modificateurs pour l'armure.

Épée de massacreur : + 1D6 blessures. Si le jet pour toucher était un 6, un des points de vie du guerrier est perdu pour toujours.

17 Coude

En observant le passage voûté, vous voyez une poignée du côté opposé du coude. Il est à côté de la case d'où les éclairs de foudre semblent provenir.

Le coude est vide. Les guerriers peuvent désamorcer le piège à éclair de foudre en abaissant la poignée.

18 Hall des passages

Vous entrez dans un Hall avec trois portes. À côté de chaque porte il y a un trou.

La clef en pierre de la tanière d'Ungrak ouvre la porte du niveau 1. Si les guerriers emploient la clef en pierre sur une mauvaise porte, une alarme retentira et les guerriers seront immédiatement attaqués par un groupe de monstres, lancer sur le tableau des monstres approprié.



2° partie : Le puits visqueux

Notes

Le sol dans ce niveau de donjon est couvert de boue. Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 pour toucher il doit faire un test d'initiative. S'il échoue il risque de glisser et de tomber au sol et doit lancer 1D6 sur le tableau suivant :

D6	Effet
1	Le guerrier tombe et reste à terre pour le reste de ce tour.
2 - 5	Le guerrier parvient à ne pas tomber mais il est si occupé à rester sur ses pieds, qu'il ne peut rien faire d'autre ce tour.
6	Le guerrier reste sur ses pieds et peut continuer ses actions.

Chaque fois que les guerriers rencontrent des Trolls dans ce niveau, se sont des Trolls de rivière.

Trolls de rivière

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2D6

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Troll de rivière:

Peur : 6

Régénération : 2

Boue :

La peau des Trolls de rivière exhume des vapeurs toxiques qui font suffoquer les guerriers. Quand il se trouve à côté d'un Troll de rivière n'importe quel guerrier est à -1 pour toucher.

1-2 Escaliers

Après l'ouverture de la porte dans le Hall des passages, vous voyez un escalier couvert de boue mener dans l'obscurité. L'escalier est très glissant

Laisser les guerriers faire un test d'initiative pour chaque marche qu'ils descendent sur les escaliers. S'ils ne réussissent pas le test, le guerrier glisse en bas de l'escalier dans la section 2. Si n'importe quel guerrier se tient devant un guerrier qui glisse, ce guerrier doit faire un test d'initiative avec -2 de pénalité, un échec signifie que le guerrier glisse aussi. Un guerrier qui glisse subit 2D6 dommages.

A l'extrémité des escaliers il y a une porte couverte de pointes. N'importe quel guerrier qui glisse contre cette s'empale sur les 2D6 pointes qui causent 1D3 dommages chacune.

3 Pièce de garde

Après avoir glissé en bas des escaliers et vous être relevé, vous vous trouvez devant une porte hérissée de pointes. Derrière la porte tout semble silencieux.

Il y a de 2 Trolls et 8 gobelins de la nuit rétiaire et bastonneur dans la pièce. Les rétiaires doivent prendre quelques guerriers au filet et laisser les Trolls les frapper. Donner aux deux Trolls des objets perdus des guerriers pour les aider à battre les guerriers.

Suivre les règles normales pour les trésors dans cette pièce.

4 Coude

Le coude semble vide. À l'extrémité se trouve une porte en bois

Le coude est vide.

5 Tanière des araignées

Après avoir ouvert la porte vous voyez une salle couverte de toiles d'araignée ainsi que 3 araignées géantes se précipiter vers vous.

Il y a trois araignées géantes dans cette chambre couverte de toile. Il y a une porte secrète dans le coin derrière l'enchevêtrement de toiles. Les guerriers peuvent trouver cette porte en brûlant les toiles d'araignées (ceci prend un tour), ou recherche des portes secrètes (pendant que les murs sont couverts de toiles, les guerriers ont une pénalité -2 en cherchant les portes secrètes).

6 Salle du trésor

En poussant pour ouvrir la porte secrète, vous voyez une salle couverte de boue avec trois Trolls gardant un coffre énorme.

Le plancher dans cette chambre est bien plus glissant que le reste du donjon. Si un guerrier lance un 1 pour toucher il se retrouve face à terre pour un tour, puis lancer un autre D6 : sur 1 à 3 il reste à terre, sur 4 à 6 il peut combattre normalement. Il y a trois Trolls qui gardent le coffre.

Dans le coffre les guerriers trouveront le reste de leur équipement perdu et un bonus de 500 pièces d'or.

7 Passage

Après avoir regagné la tanière aux araignées vous voyez un passage vide avec une porte en pierre à l'extrémité.

Le passage est vide

8 Puits de gaz

Vous êtes debout devant une rune gravée sur la porte en pierre. Vous n'avez jamais vu, avant, ce genre de porte.

La porte est piégée. Si les guerriers essayent d'ouvrir la porte avant de rechercher des pièges, un piège se déclenche. C'est une boule de feu qui explose sur les 2 rangées de cases devant la porte. Chaque guerrier dans cette section subit 4D6 dommages 4D6 modifiés seulement par l'endurance.

Au centre de la salle il y a une trappe fermant un puits rempli de gaz. Aussi longtemps que les guerriers ne soulèvent pas la trappe rien ne se produit. Ils peuvent rechercher des pièges sur la trappe mais ils ne trouveront rien, la trappe n'est pas piégée, la trappe bouche juste le puits. Le puits est rempli d'un gaz très corrosif. Dès que les guerriers ouvriront la trappe un grand nuage verdâtre se répand dans la salle. C'est un gaz très corrosif mais il ne fait aucun mal aux guerriers. Ce gaz ne dissout que les métaux. Il prend 1D3 tours pour dissoudre un objet en métal. Faire un jet de dés secret, si les guerriers sont toujours dans la pièce après ce nombre de tours ils perdent chacun un objet aléatoire en métal (anneaux, armes, armure etc...) Si les guerriers sont toujours dans la pièce après les premiers 1D3 tours, lancer un autre 1D3 etc...

9 Passage

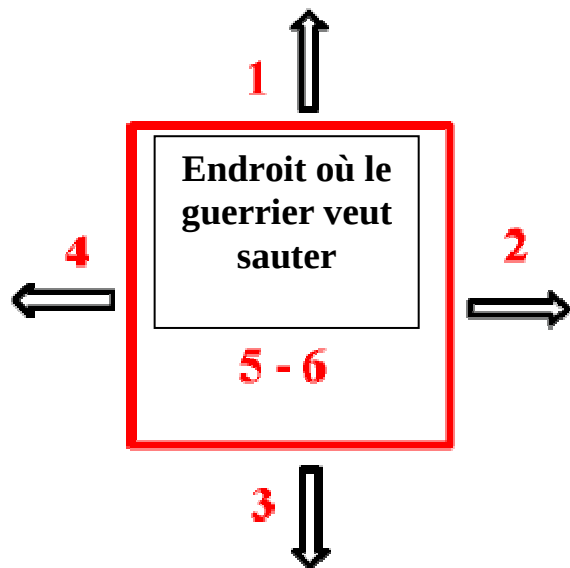
Après avoir quitté la salle, vous voyez un passage vide avec une porte en bois à l'extrémité.

Le passage est vide

10 Le plateau d'échecs

Les guerriers se tiennent avant une porte en bois étrangement sculptée. Elle ressemble au cavalier d'un jeu d'échecs.

Cette pièce est un piège. Il y a seulement 4 cases dans cette chambre qui sont sûres. Les guerriers devront sauter de case en case pour rejoindre la section de couloir 11. Les cases identifiées par X et O sont sûres. Les guerriers doivent faire un test d'initiative pour voir s'ils peuvent sauter sur une case sécurisée (ne pas leur dire où se trouve ces cases). S'ils ne passent pas leur test ils pourraient sauter sur une autre case dans cette pièce. Lancer 1D6 et regarder sur l'image où le guerrier débarque.



Toutes les fois qu'un guerrier débarque sur une case non sécurisée, il active un piège. Lancer sur le tableau suivant pour voir ce qui se produit

1D10	Effet
1	Fléchettes. 1D6 fléchettes jaillissent du mur causant chacune 1D3 blessures sans modificateurs.
2	Fléchettes empoisonnées. 1D3 fléchettes jaillissent du mur causant chacune 3D3 blessures sans modificateurs. Si un guerrier tombe à 0 point de vie ou moins par une fléchette empoisonnée il perd 1 en force de manière permanente.
3	Bloc de pierre. Un bloc en pierre écrase un guerrier causant (1D6 x niveau du guerrier) blessures. relancer 1D6. Sur un 1 le bloc écrase l'armure.
4	Eclair de foudre. L'éclair de foudre cause 3D6 dommages. Après qu'il frappe un guerrier lancer 1D6. Sur 3 ou plus l'éclair frappe le guerrier le plus proche.
5	Faux. Les faux affecte tous les guerriers dans la pièce et causent 2D6 dommages sans modificateurs.
6	Puits. Le guerrier dégringole dans l'obscurité. Il subit 2D6 dommages quand il touche le fond. Au prochain tour le guerrier peut sortir du puits.
7	Puits garni de piques. Le guerrier dégringole dans l'obscurité. Il subit 2D6 dommages quand il touche le fond, mais le guerrier s'empale également sur les 1D6 pieux, qui causent 1D6 dommages chacun. Le guerrier a besoin d'aide pour sortir hors du puits.

8	Bombe. La bombe explose sur un secteur de 3 x 3 cases avec le guerrier au centre. Le guerrier au centre subit 4D6 dommages, n'importe quel guerrier dans le reste des 3 x 3 cases subit 2D6 dommages.
9	Arbalète. Le guerrier qui déclenche le piège est frappé par 1D6 carreaux d'arbalète qui causent 1D6 + 4 dommages chacun.
10	Guillotine. La lame de la guillotine s'abat sur les jambes du guerrier. Ceci cause 2D6 dommages seulement modifié par l'endurance. Si le guerrier est blessé il a -1 en mouvement de façon permanente ou jusqu'à ce qu'il soit guéri dans la hutte du guérisseur.

11 Coude

Le coude semble vide. En passant le coin, vous voyez une grande porte en bois.

Le coude est vide.

12 La tanière de l'ogre

Après l'ouverture de la porte vous voyez une très grande caverne. Devant vous, vous voyez un crâne énorme dessiné sur le plancher. A l'extrémité de la salle il y a deux coffres. Entre votre bande de guerrier et les coffres il y a une grande bande d'ogres et d'orques qui attaquent dès que vous ouvrez la porte.

C'est la salle objectif de cette section de donjon.

Cette pièce est gardée par un chef de guerre ogre, 4 ogres et un seigneur chamane orque. Les ogres attaqueront tandis que le chamane reste en retrait pour lancer ses sorts.

Coffre 1. Ce coffre contient un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier.

Coffre 2. Ce coffre contient une des trois pierres magiques du Calice de Shallya. Il y a également une clef en pierre pour ouvrir une porte dans le Hall des passages pour le niveau 2.

Le coffre est piégé. Si les guerriers ne recherchent pas de piège avant d'ouvrir le coffre un piège d'eau se déclenchera, inondant ce niveau entier en 12D6 tours, ainsi les guerriers auront seulement un temps limitée pour combattre les monstres est quitté la caverne. S'ils échouent, ils sont morts.

La pierre bleue magique. La pierre bleue que les guerriers trouveront dans le coffre est une pierre magique, volée sur le Calice de Shallya. Cette pierre a un pouvoir magique. Une fois par aventure la pierre guérira tous les guerriers sur la même section de toutes leurs blessures. De plus, le porteur de la pierre est immunisé au poison. Chaque fois que ce guerrier subit des dommages par le poison, il ne subit que des dommages normaux

Le crâne. Le crâne forme le centre d'une zone de 4 x 4 cases anti-magie. Aucune lanceur de sort se tenant dans ce secteur ne peut lancer de sort, leurs sorts est sans effet (s'ils essayent de lancer un sort, ils perdront leurs points de pouvoir comme s'ils avaient lancé le sort avec succès).

Sknar, Seigneur chamane Orque

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	3	5+	4	5(7)	42	5	3	2870	2	2D6/3D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Magie orque 3

Dissipation Magique 5+

Résistance magique 4+

Brassard d'Agrog le tueur : +1D6 en endurance contre toute forme d'attaque

Arc d'os : 1D6 + force du porteur et - 1 en capacité de tir.

Wulf, Chef de guerre ogre

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
6	6	2+	5	6(8)	38	6	5	2500	2	3D6

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4

Chef de guerre ogre

Peur 8

Armure du fer maudit. Cette armure ajoute la force de l'attaquant à l'endurance du porteur.

Le manteau des ombres. Les attaquants ont -1 pour toucher.

L'épée de la folie. Donne au chef de guerre ogre une terreur 8

Ogres

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
3	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1D6/2D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Ogres

Peur 5

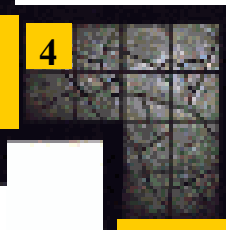
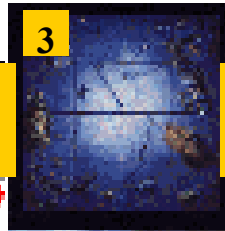
Retour vers le hall des passages



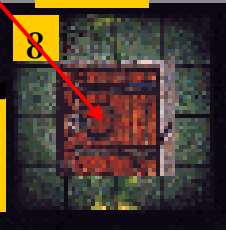
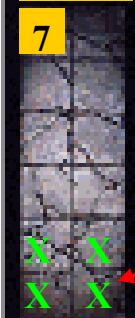
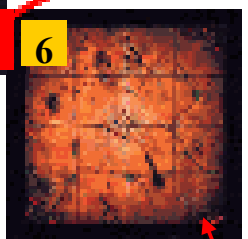
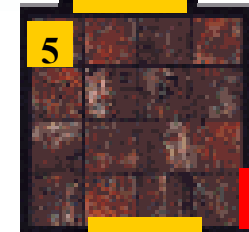
Porte normale

Porte secrète

Escalier glissant



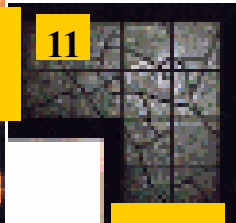
Portes à pointes



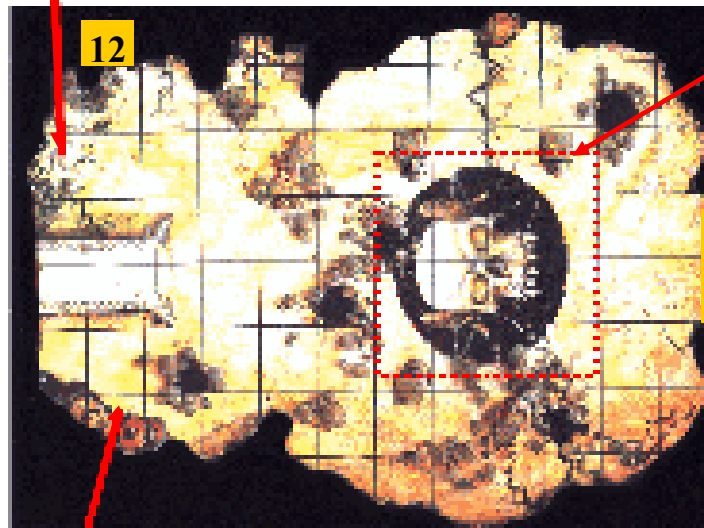
Trappe du puits de gaz

X Piège boule de feu

Zone anti-magie



Coffre 1



Coffre 2

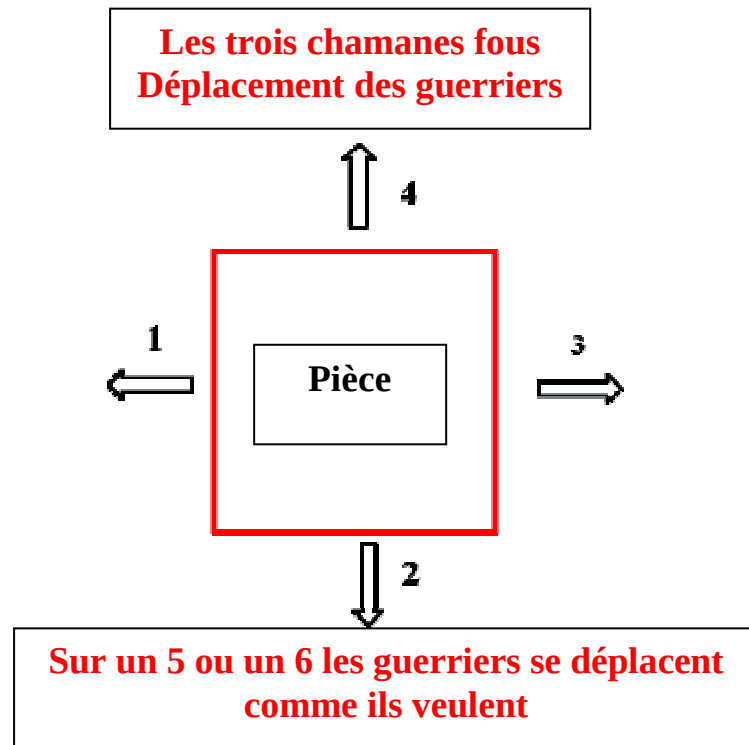


Le Calice de Shallya — Le puits visqueux

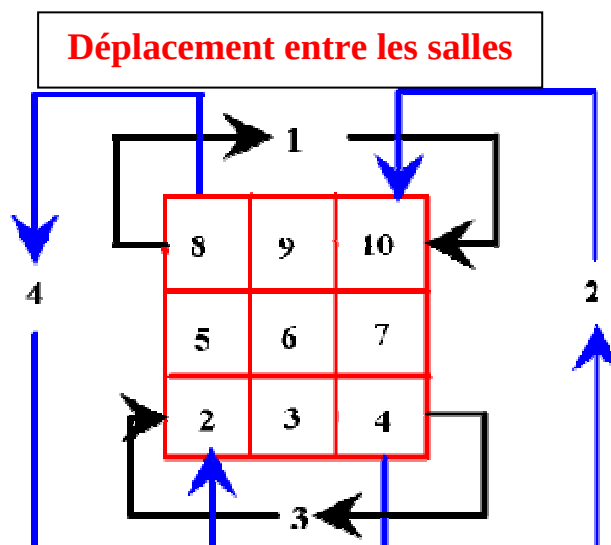
3° partie : Les trois chamanes fous

Notes

Trois chamanes orques ont divisé une caverne énorme en 9 sections. Il y a des portes magiques entre toutes ces sections, excepté les deux portes qui sont reliées aux escaliers. Ces portes magiques ressemblent à des miroirs liquides énormes, si un guerrier colle sa main dans une de ces portes magiques, il ne peut pas voir cette pièce et sa main non plus. Le sens du déplacement dans ce donjon est un peu imprévisible, les guerriers peuvent vouloir aller à l'est mais ils pourraient finir vers l'ouest. Dès qu'une partie des guerriers veut se déplacer pour quitter une pièce, lancer 1D6, le jet de dés déterminera la direction dans laquelle les guerriers se déplacent.



Ainsi si les guerriers veulent entrer dans une salle à l'ouest, ils devront lancer un 1, 5, ou 6 sur un D6, n'importe quel autre résultat les transporteront dans une autre pièce.



Ainsi, par exemple quand les guerriers sont dans la pièce 4 et qu'ils veulent entrer dans la salle au nord, ils devront obtenir 4, 5 ou 6. Un résultat de 1 les transportera à la pièce 3, un résultat de 2 les transportera à la pièce 10 et un résultat de 3 les transportera à la pièce 2.

Dès que les guerriers entreront dans la pièce 3, mettre les neuf salles sur la table. D'abord, après tout, elles font toute partie de la même caverne et en second lieu, cela facilite votre travail comme MJ.

Les 3 chamanes

Chaque fois que les guerriers rencontrent des monstres dans ce niveau de donjon, le groupe de monstre sera accompagné d'une forme d'esprit appartenant à l'un des trois chamanes. Cette forme d'esprit habite le chef du groupe de monstres que les guerriers ont rencontrés. Ils ont les mêmes caractéristiques et objets magiques que le chamane qui les possède. Cette forme d'esprit peut être tuée de deux manières :

Tuer la forme d'esprit. Chaque fois que ceci se produit le vrai chamane reçoit 1D6 blessures. Si ceci se produit les guerriers entendront un cri de douleur et de colère quelque part loin, très loin dans le donjon. Noter combien de blessures chaque chamane reçoit.

Tuer tous les monstres normaux du groupe de monstre. Dès que tous les monstres seront tués, la forme d'esprit se dissoudra et disparaîtra. Le vrai chamane ne recevra aucune blessure de cette façon. Lancer pour voir quelle forme d'esprit accompagne le groupe de monstre.

Grabsnuk

Targrak

Bargrut

Les trois chamanes ont également développé des sorts spéciaux "Speziul Triksz". Lancer 1D6 pour décider ce que le chamane fait :

1 - 2 Échec

3 - 4 Le chamane lance un sort du livre de Warhammer Quest.

5 - 6 Le chamane lance un Speziul Triksz

Chaque fois qu'un des trois Chamanes lance un Speziul Triksz (ou une des formes d'esprit lancer 1D12 et regarder sur le tableau suivant.

Speziul Triksz	
1	Stickz . Le chamane plante une extrémité de son bâton fermement dans la terre, dirigeant l'autre extrémité vers un guerrier au hasard. Le bâton brille d'une lueur verdâtre et après quelques secondes un éclair vert clair frappe le guerrier. L'arme que le guerrier tient se change en bâton en bois pour 1D6 tours (lancer les dés en secret et ne pas dire au guerrier combien de tours cela prendra avant que le sort ne disparaisse). Le guerrier a 2 options. Il peut prendre une autre arme, ce qui lui prendra un tour où il peut combattre avec le bâton en bois (dommages 1D4). Si pour toucher, le guerrier obtient un 1 quand il combattra avec ce bâton en bois, le bâton se cassera en deux et l'arme sera perdue pour toujours.
2	Webz. Le chamane se dirige vers un guerrier choisi au hasard en sifflant entre ses dents. Une chaîne magique sort de ses doigts et s'enroule autour du guerrier. Le guerrier tombe à terre couvert de chaînes. Le guerrier doit faire un test réussi de force pour se libérer. Tant qu'il est enchaîné, il ne peut pas faire autre chose, y compris jeter des sorts. Tous les monstres qui attaquent le guerrier enchaîné ont +2 pour le toucher.
3	Fumm. Un nuage de fumée émerge du nez du chamane et se concentre sur un espace de 4 x 4 cases sur le plateau. Les yeux des guerriers pris dans le nuage sont irrités. Le guerrier à -1 pour toucher, en raison de sa mauvaise vision. L'effet dure jusqu'à la fin du prochain tour.

4	Roch volant’. Le chamane saisit quelques cailloux dans un de ses sacs et les jette à un guerrier. Pendant que les cailloux sont en l'air, ils augmentent de taille jusqu'à ce qu'ils soient aussi grands que des poings d'orque. Il y a 2D6 rochers qui font 1D3 dommages chacun.
5	Lanz' ténébreuz. Le chamane lève ses mains vers le ciel. Un nuage noir se forme au dessus de ses doigts. Le nuage se divise en deux et de chaque partie prend la forme d'une lance noire. Le chamane lance alors les lances sur un guerrier. Il y a 1D6 lances. Faire un jet de tir pour chaque lance. Chaque lance qui atteint son but cause en dommage 2D6 + la force du chamane seulement modifié par l'endurance.
6	Cervo' furtiff. Le chamane commence à regarder fixement un guerrier. Le guerrier perd sa volonté pour combattre et agir. Le MJ dirige le guerrier jusqu'à la fin du prochain tour et peut le déplacer et le faire agir comme il veut.
7	Bleedz pointu. Le chamane commence à chanter une chanson étrange dans une langue que le guerrier ne peut comprendre. Pendant que le chamane psalmodie le chant, les armes de tous les orques sur cette section commencent à rougeoier. Les armes sont devenues extra pointues, en conséquence les orques gagnent un dé supplémentaire de dommage en combattant ce tour.
8	Appel da Boyz. Le chamane lance un cri de guerre immédiatement une porte secrète s'ouvre et 1D6 orques entrent dans la salle prêt à attaquer immédiatement.
9	Transport. Le chamane dirige son bâton sur un guerrier. Le guerrier est soulevé en l'air et est transporté sur une autre case (au choix du MJ) dans la ligne de vue du chamane.
10	Liage de langue. Le chamane pointe son bâton magique sur un guerrier tout en tirant la langue. Avec son autre main il fait le geste de couper sa langue. Le guerrier ne peut plus faire aucun bruit ou parler jusqu'à la fin du prochain tour, ainsi il ne peut pas lancer de sort jusqu'à ce que l'effet du sort se dissipe
11	Swop cazes. Le chamane commence à onduler ses mains en traçant des cercles. Deux guerriers au hasard sont soulevés en l'air et permutent leur place sur le plateau.
12	One of Uz. Le chamane regarde un guerrier et commence fixement à chanter, "un d'uz ! Un d'uz!" tout en se dirigeant vers ce guerrier. Le guerrier est transformé en orque pour 1D3 tours car le chamane a implanté une personnalité orquinienne à ce guerrier. Le joueur commande toujours son guerrier, mais toutes ses caractéristiques sont identiques à celle d'un guerrier orque, excepté les points pour toucher, qui demeurent les mêmes (rappel il n'est pas transformé en chamane, juste en orque de base.) Le guerrier garde tous ses objets, et peut les employer. Cependant, le guerrier ne peut pas employer ses qualifications, ou utiliser ses capacités de jeteur de sort. Si un objet qu'il porte, exige des capacités de jeteur de sort comme les objets de magicien, alors il ne peut pas être employé.

1 Descente d'escalier

Vous voyez un escalier descendre dans l'obscurité. À l'extrémité de l'escalier il y a une grande porte en bois fermée. L'air dans ce passage vous donne un sentiment étrange, ça sent la magie et des frissons courent le long de votre échine.

L'escalier est vide. À l'extrémité il y a une porte en bois qui s'ouvrira dès que les guerriers atteindront l'extrémité de l'escalier. Quand ils examinent la salle ils voient trois portes qui semblent faites de miroir liquide.



2 à 10 Salles magiques

J'ai voulu que la présente partie soit une simple enfilade de pièce de donjon remplies de monstres et de pièges. Il n'y a aucun ordre logique à la manière dont les guerriers entreront dans les salles, aussi j'ai décidé de faire un tableau sur lequel vous pourrez lancer 1D6 dès que la bande de guerrier entrera dans une nouvelle salle car il semble impossible d'explorer ce niveau d'une manière logique et avec une description complète pour chaque pièce. J'ai fait cette règle car il y aura des salles que les guerriers visiteront plusieurs fois et il y aura des salles que les guerriers n'atteindront jamais.

La première fois que les guerriers entrent dans une pièce, lancer sur le tableau suivant :

1	Lancer sur le tableau d'événements du livre la « tanière du seigneur orque ».
2	Lancer sur le tableau d'événements du livre de règles avancées de "Warhammer Quest".
3	Prendre une carte d'événement. Dans le cas d'une carte de monstre. Lancer sur le tableau des monstres.
4	Lancer sur le tableau de pièges.
5- 6	Lancer sur le tableau des monstres.

Si les guerriers entrent dans une salle qu'ils ont déjà visité avant (prendre des notes ! !) lancer 1D6 sur le tableau suivant :

1	Lancer sur le tableau d'événements du livre la « tanière du seigneur orque ».
2	Lancer sur le tableau d'événements du livre de règles avancées de "Warhammer Quest".
3	Prendre une carte d'événement. Dans le cas d'une carte de monstre. Lancer sur le tableau des monstres.
4-6	Rien ne se produit

11 Escalier

Vous vous tenez sur un petit escalier menant à une porte. Derrière la porte vous entendez une étrange mélodie.

L'escalier est vide. La porte est fermée mais non verrouillée. Si n'importe quel guerrier s'enquiert du chant le laisser faire un test d'initiative. S'il réussit il identifiera le chant comme un sort de chamane orque en train d'être lancé.

12 La tanière des chamanes

Ouvrant la porte vous voyez une grande salle avec plusieurs niveaux. Vous entrez dans la salle au niveau le plus bas. Au niveau le plus élevé vous voyez et entendez les trois chamanes psalmodier leurs mauvais sorts. Entre vous et les chamanes, il y a quelques Trolls et ogres qui sont les gardes du corps des chamanes. Vous voyez également un coffre dans un des coins.

Les 2 Trolls protègent les deux petits escaliers menant au deuxième niveau de cette pièce. Les 4 ogres sont en retrait derrière les Trolls dans le cas où les Trolls seraient massacrés. Les chamanes se tiennent sur le niveau supérieur d'où ils peuvent employer leur Speziul Triks d'une position sûre.

Le coffre contient un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier et 1000 pièces d’or en plus. Le coffre a un compartiment secret. Les guerriers doivent examiner le coffre pour trouver ce compartiment. Dans ce compartiment ils trouveront un morceau du Calice de Shallya, une pierre magique rouge.

Pierre Magique Rouge. Cette pierre un pouvoir magique. Une fois par aventure le porteur peut appeler les puissances magiques de la pierre pour ressusciter un guerrier mort, en outre il est immunisé contre n'importe quelle forme de dommages mortels. Une dalle de sol basculante cache la clef en pierre pour accéder au niveau III de ce donjon. Les guerriers doivent se tenir sur le symbole rouge du soleil et rechercher une porte secrète pour trouver cette cachette. Ceci semble assez difficile, aussi le MJ devra leur donner quelques conseils.

IMPORTANT le Chamanes sont des monstres avec chacun une dissipation magique. Permettre à un seul chamane de dissiper un sort lancé par un des guerriers. Il ne serait pas juste d’essayer de dissiper un sort trois fois.

Grabsnuk, Le Seigneur chamane goblin

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	2	4+	4	4	35	5	3	650	-	2D6

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Dissipation magique : 4+

Résistance magique : 4+ (Anneau)

Magie Orque & Gobeline : 4

Talisman de Malepierre : Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 normal contre le porteur de ce talisman le coup rebondit en plein et frappe le guerrier à la place.

Manteau des ombres : Tous les guerriers essayant de frapper le porteur de ce manteau sont à -1 pour toucher.

Arc d'os: Cause 1D6 + la force du porteur blessures et +1 pour toucher.



Targrak, Le Seigneur chamane orque sauvage.

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	3	4+	4	5	45	5	3	2920	-	2D6/3D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Dissipation magique : 5+

Résistance magique : 4+

Magie Orque & Gobeline : 4

Tatouage : 4+ (ignore les coups sur 4+)

Glaivvz de Deff : + 2 en force, +1 attaque

Collier de Vengeance: N'importe quel guerrier à côté du porteur à la fin du tour subit 1D6 blessures sans modificateurs pour l'endurance ou l'armure ceci sont des dommages mortels.

Épée du massacreur : + 1D6 blessures chaque fois qu'il touche. Si pour toucher, le résultat était un 6 normal, une des blessures subit par le guerrier peut ne jamais être guérie ; le point de vie est perdu pour toujours.

Bargrut, Seigneur chamane orque

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	3	4+	4	5	42	5	3	2870	-	2D6/3D6 (5+)

Combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Dissipation magique : 5+

Résistance magique : 4+

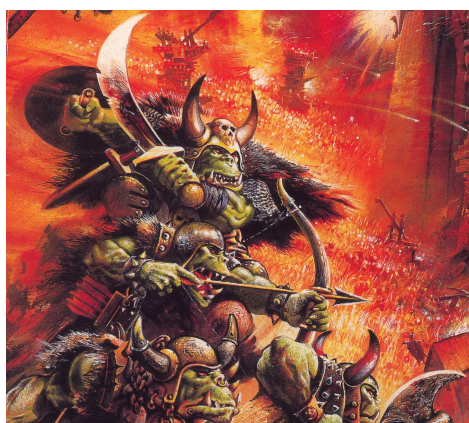
Magie Orque & Gobeline : 4

Anneau de feu du mauvais sort: Lance un éclair de feu sur un des guerriers à chaque tour, touche sur un jet de tir de 4+, cause 2D6 + (niveau du donjon x 2) blessures sans modificateurs pour l'armure.

Brassard d'Agrog le tueur : +1D6 en endurance contre toute forme d'attaque.

Marteau de Mork : +1D6 à la force du porteur.

Une porte secrète donne directement sur le hall des passages



4° partie : Les mines hantées

Notes

Peu d'orques et de gobelins occupent cette partie du donjon. Ils savent que c'est l'endroit où repose le chamane orque Nagg-Urr qui a pratiqué la nécromancie pendant très longtemps. Un groupe de nains a tué ce chamane Liche et ont enterré le corps dans un tombeau longtemps avant que ce groupe d'orques et gobelins n'aient occupé ce donjon.

Une partie des orques les plus courageux cependant, ont osé entrer dans ces mines et ils ont caché la pierre magique verte dans la sépulture de Nagg-Urr.

Cette partie du donjon est remplie de morts-vivants. Par conséquent employez le tableau suivant pour les événements imprévus dans la présente partie du donjon.

1D6	Effet
1	Lancer sur le tableau des pièges
2	Prendre une carte d'événement (inclure seulement les événements de morts-vivants dans le paquet, aucuns monstres)
3	Lancer sur le tableau d'événements du livre « Les catacombes de la terreur ».
4-6	Lancer sur le tableau des monstres du livre « Les catacombes de la terreur ».

1. L'Entrée

Vous vous tenez au dessus d'un escalier en pierre ténébreux. En regardant en bas vous voyez que l'escalier est couvert de poussière, avec seulement quelques empreintes de pas sur les marches. Il semble que quelqu'un d'autre a visité cette partie du donjon récemment. A l'extrémité des escaliers vous voyez une grande porte en bois massif avec quelques signes runiques. Donner aux joueurs l'indice suivant : (indice 1).

L'escalier est vide. Les empreintes de pas sur le plancher sont ceux des orques qui ont caché la pierre magique verte dans cette partie du donjon. S'il y a un nain dans la bande le laisser faire un test d'initiative s'il le réussit, il peut lire les signes runiques qui indiquent : Laisser les morts en repos pour toujours. C'est un avertissement laissé par les nains qui ont scellé le tombeau. S'il n'y a aucun nain dans la bande, alors les guerriers ont deux options. Ignorer les signes runiques et explorer le donjon ou copier les signes et les faire traduire dans le quartier nain de la ville (ceci leur coûtera 1D6 X 100 pièces d'or).

2. L'Antichambre

Après ouverture de la porte vous voyez une petite salle avec une porte en bois sur le côté opposé de la salle. Il y a moins de poussière à cet étage que sur l'escalier, ainsi vous ne pouvez voir les empreintes de pas. Les murs sont faits à partir d'une pierre gris foncée couverte de lichen. Vous voyez également beaucoup de trous sur le plafond derrière le lichen.

Cette pièce est piégée. Si les guerriers n'examinent pas le plafond (les trous) ils ne trouveront pas de piège.

Ces trous sont très longs et petits. Les guerriers ne peuvent pas voir ce qu'il y a dans ces trous. S'ils recherchent des pièges, ils trouveront une sorte de mécanisme attaché au dessus de la porte. Si un guerrier ouvre la porte le piège se déclenchera. Ce mécanisme active les dards cachés dans le plafond.

Les guerriers ont plusieurs possibilités :

Ouvrir la porte à distance avec une corde

Désactiver le mécanisme (Test d'initiative - 2)

Mettre quelque chose dans les trous avant d'ouvrir la porte (cailloux, chiffons etc., ceci prend 4 tours)

Si le piège se déclenche il y a 4D6 dards empoisonnés qui frappent les guerriers qui se trouvent sur les 2 x 2 cases devant la porte. Chaque dard cause 1D3 dommages sans déductions pour l'endurance et l'armure.

3. Jonction

La jonction semble vide. Devant vous, vous voyez une vieille porte en bois fortement endommagée et vers la gauche vous voyez un grand vestibule mener dans l'obscurité.

La jonction est vide. La porte à la salle du repaire du chamane est endommagée et pend sur ses charnières. Si un guerrier essaie d'ouvrir cette porte, alors elle s'effondrera, tombant sur le guerrier qui l'a ouverte (Test d'initiative pour éviter la chute de la porte). Le guerrier subit 1D6 dommages sans déductions pour l'endurance et l'armure.

4. Le repaire du chamane

Vous entrez dans la salle où le chamane travaillait avant sa mort. La salle est en ruine. Vous voyez des pots et des fioles cassés sur le sol. Il y a quelques étagères avec quelques livres et quelques barils cassés dans un coin, et une porte en bois sur le mur opposé de la salle. Soudain vous voyez deux ombres sauter sur vous.

Les pots et les fioles par terre sont vides. Si un magicien étudie les livres sur les étagères il lui faudra faire un test d'initiative. S'il réussit il apprend quelques nouveaux sorts. (Lancer 4D6 et choisir des sorts pour ce nombre de points de pouvoir). Les barils dans le coin sont vides. Les deux ombres sont des revenants qui attaquent les guerriers dès qu'ils entreront dans la salle.

5. Couloir

Après ouverture de la porte vous voyez un couloir vide avec une porte en bois à l'extrémité.

Le couloir est vide.

6. L'entrepôt

Le plancher de cette pièce est jonché de caisses et de barils cassés, comme si quelqu'un avait fouillé ces caisses et ces barils afin de trouver quelque chose, mais ils sont tous vides maintenant. D'un couloir du côté gauche de la salle vous voyez quelqu'un monter un lion qui entre dans la salle.

Les barils et les caisses sur le plancher sont vides. Le Nécromancien les a déjà fouillés. Il était juste venu chercher quelques affaires de Nagg-Urr qu'il pourrait employer pour ses propres projets. Le Nécromancien monte une Manticore



Bn'Karr, Le Maître Nécromancien

Mouv	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3D6

Magie nécromantique: 3

Dispersion magique : 4+

Résistance magique: 4+

Régénération: 2

Fléau des crânes : Sur un 6 naturel pour toucher, la cible subit 2D6 blessures supplémentaires sans aucunes déductions.

Bâton de la mort flamboyante: Souffle de feu 3

Manteau des ombres : Tous les jets pour toucher contre ce monstre sont à -1

Talisman de Malepierre: Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 naturel pour toucher contre le porteur, le coup rebondi et le guerrier est touché à la place du porteur.

Manticore

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4D6

Capacité de combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher Nécromancien	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4
Pour toucher Manticore	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

7. Cul de sac

Après avoir combattu le Nécromancien, vous examinez un passage effondré. Le donjon semble s'arrêter à cet endroit.

C'est un passage effondré. S'ils le veulent, les guerriers peuvent dégager leur chemin en creusant. Ceci prend 2D6 tours. Tout en creusant les guerriers font beaucoup du bruit. Un événement inattendu se produira sur un jet de 1 ou 2 dans la phase de pouvoir.

8. Salle au trésor

Après avoir dégagé la voie, vous examinez une vieille salle avec un plancher d'argile gris. Vers la gauche vous voyez un coffre en bois gardé par 4 momies.

Il y a 4 momies dans cette pièce. Elles gardent le coffre. Dans le coffre les guerriers trouveront 2 trésors de donjon, 300 pièces d'or et un indice (indice 2).

Sur ce parchemin, les guerriers trouvent un indice pour ouvrir les cercueils dans la salle objectif. Le texte indique "le gauche pour ouvrir les cercueils". Un nain de la bande peut lire ceci (sur un test d'initiative réussi). Ou ils peuvent copier le texte et se rendre au quartier des nains de la ville la plus proche pour la traduction (ceci leur coûtera 1D6 X 100 pièces d'or).

9. Couloir

Vous vous tenez au bout d'un long couloir vide. Un lichen rougeoyant se développe sur les murs et le plancher est couvert de pierres et de dalles cassées.

Si un guerrier étudie le lichen et réussit un test d'initiative à -2. S'il le réussit il découvre que le lichen peut être employé pour faire des breuvages magiques curatifs. Il y a assez de lichen pour 1D6 potions magiques. Cela prend deux tours pour faire une potion magique curative.

Le couloir est piégé. Si un guerrier tombe dans le puits garni de piques, il subit 2D6 blessures en tombant, et en touchant le plancher, le guerrier est transpercé par 2D6 piques causant chacune 1D3 blessures.

10. Jonction

Vous arrivez à une jonction vide. Vers la droite vous voyez une porte en bois, vers la gauche un couloir qui mène dans l'obscurité.

La jonction est vide, la porte vers la droite est verrouillée.

11. Coude

Le coude semble vide. Il mène vos guerriers à une porte en bois.

Le coude est vide, la porte est fermée

12. Chambre du trésor

Après ouverture de la porte vous voyez une salle carrée poussiéreuse. Dans le coin opposé il y a un coffre. Près du coffre, une figure fantomatique qui pousse des cris perçants dès que vous ouvrirez la porte. Du coin le plus près, vous voyez également 2 momies se diriger vers vous.

Il y a 2 momies et une dame blanche dans cette pièce.

Dans le coffre les guerriers trouveront 3 trésors de donjon, une clef et un petit morceau de parchemin (indice 3) avec le texte : "Le droit pour réveiller le mauvais".

La clef est nécessaire pour ouvrir la porte de la salle de garde (13).



La dame blanche

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
6	4	-	4	4	38	4	2	1200	-	Spécial

Capacité de combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5

Gel : 3

Immatérialité : -1

Magie Nécromantique : 1

Terreur : 8

Pleurs :

Les pleurs des dames blanches utilisent la puissance de la magie la plus ténébreuse et ont un effet mortel sur ceux qui les entendent. Au début de chaque phase des monstres, avant que n'importe qui lance un sort, la dame blanche lancera 1D6 sur le tableau suivant :

Les pleurs terrifiants de dames blancs font vieillir et tomber en poussière les créatures vivantes.

1D6	Résultat
1	Choisir un guerrier bien vivant au hasard sur la section de plateau que la dame blanche occupe actuellement. La cible tombe immédiatement en poussière et ne peut être ressuscité.
2	Les pleurs des dames blanches fortifient tous les morts-vivants dans le donjon. Pour le reste du tour chaque morts-vivants sur le plateau gagne une attaque supplémentaire. En outre, ils repoussent tous les effets des sorts des guerriers qui pourraient les affecter.
3	Le cri perçant pénètre les guerriers jusqu'aux os. Tous les guerriers sur le plateau subissent une attaque de gel immédiatement
4	Les pleurs frappent de peur tous les guerriers. Chaque guerrier doit immédiatement faire un test de peur 8. S'ils échouent ils seront à -1 à pour toucher comme d'habitude. S'ils sont déjà effrayés par la dame blanche, ils auront un modificateur de -2 pour toucher.
5	Le cri perçant pénètre les os d'un guerrier au hasard. Il subit une attaque de gel immédiatement.
6	Les pleurs perturbent les vents de la magie. Aucun guerrier ne peut lancer un sort pour le reste du tour.

13. Salle de garde

Après ouverture de la porte vous voyez une autre porte sur le côté opposé de la salle. D'un coin obscur vous voyez 3 silhouettes se déplacer vers vous.

La porte est verrouillée. Les guerriers peuvent employer la clef de la pièce 12 pour ouvrir la porte ou ils peuvent essayer de défoncer la porte (Endurance 10, 50 points de vie). Défoncer la porte attire les monstres tout près, ainsi un événement inattendu se produira sur un résultat de 1 ou de 2 dans la phase de pouvoir.

Les trois monstres dans la chambre sont des Spectres qui attaqueront les guerriers dès qu'ils pénétreront dans la salle.

Les guerriers trouveront la porte secrète sur un test d'initiative réussi.

La porte du côté opposé de la salle est fermée.

14 Coude

Après ouverture de la porte secrète vous voyez un couloir en coude vide mener vers la gauche. À l'extrémité il y a une porte fermée en bois.

Le coude est vide.

15 Chambre du Roi des Tombes

Vous voyez une salle carrée et obscure avec un coffre dans le coin. Le coffre est gardé par 3 momies.

Il y a 2 momies et un roi des tombes dans cette chambre.

Le roi des tombes porte :

L'armure de flétriature : (régénération 2).

Le 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 déductions.

L'Amulette de Helsnicht : Cette amulette en bronze a été forgés 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.

1D6	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.

Le coffre contient la clef de la chambre du tombeau (pièce 17) et 3 trésors de donjon.

16 Escaliers

A l'extrémité des escaliers vous voyez une grande porte en pierre.
La porte est fermée et verrouillée. Les guerriers ont besoin de la clef de la pièce 15 pour ouvrir la porte. Ils ne peuvent pas la casser, elle est faite en pierre massive.

17. La Crypte du Tombeau

Après ouverture de la porte en pierre vous examinez une immense crypte. Il y a quatre petits cercueils dans les coins de la salle et un grand tombeau au centre. Gravé sur ce tombeau vous voyez le corps d'un puissant chamane Orque avec deux yeux rougeoyants.
Il y a une momie dans chaque cercueil. Si un des cercueils est ouvert ou si un des guerriers essaye d'en ouvrir un, ou enfonce l'oeil rougeoyant gauche, tous les cercueils s'ouvriront ensemble et les momies attaqueront immédiatement.
Quand un guerrier enfonce l'oeil rougeoyant droit, le corps Nagg-Urr se lève, c'est une Liche puissante qui agit immédiatement. A son premier tour il se déplacera à un des cercueils pour libérer les momies si elles sont toujours dans des leurs cercueils. Autrement il attaquera les guerriers.

Le trésor est enterré sous le tombeau. Si les guerriers examinent le tombeau ils verront des éraflures sur le plancher comme si quelqu'un avait déplacé le tombeau. Ils ont besoin d'une force combinée au moins de 12 pour faire glisser le tombeau de côté. La cache contient 1000 pièces d'or, un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier et la pierre verte du Calice de Shallya.

Cette pierre a les pouvoirs magiques suivants :
Battement de cœur : Le porteur de cette pierre peut employer le pouvoir magique de cette pierre 3 fois par aventure pour guérir un guerrier adjacent de (1D6 x niveau du guerrier) blessures.
Le porteur de cette pierre ignore la douleur (3)

Nagg-Urr

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages
4	7	Auto	5	4	40	6	5	3500	-	4D6

Capacité de combat ennemi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4

Peur : 10

Magie Nécromantique : 3

Régénération : 2

Bâton de la mort flamboyante :

Ce bâton lance des jets de flammes brûlantes sur les guerriers.

Ce bâton donne au monstre l'équivalent des capacités spéciales du Souffle Enflammé (3). Lancez 1D6 au début de chaque tour, Le résultat obtenu indique le nombre de guerriers noyés dans les flammes. Si le résultat est supérieur au nombre de guerriers présents, ils sont tous touchés. S'ils ne sont pas tous touchés, tirez des pions de guerriers pour déterminer qui s'est échappé. Chaque guerrier atteint par le feu subit 3D6 blessures, sans modificateurs pour l'Armure et l'Endurance.

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.

Haches de Nagashizzar :

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

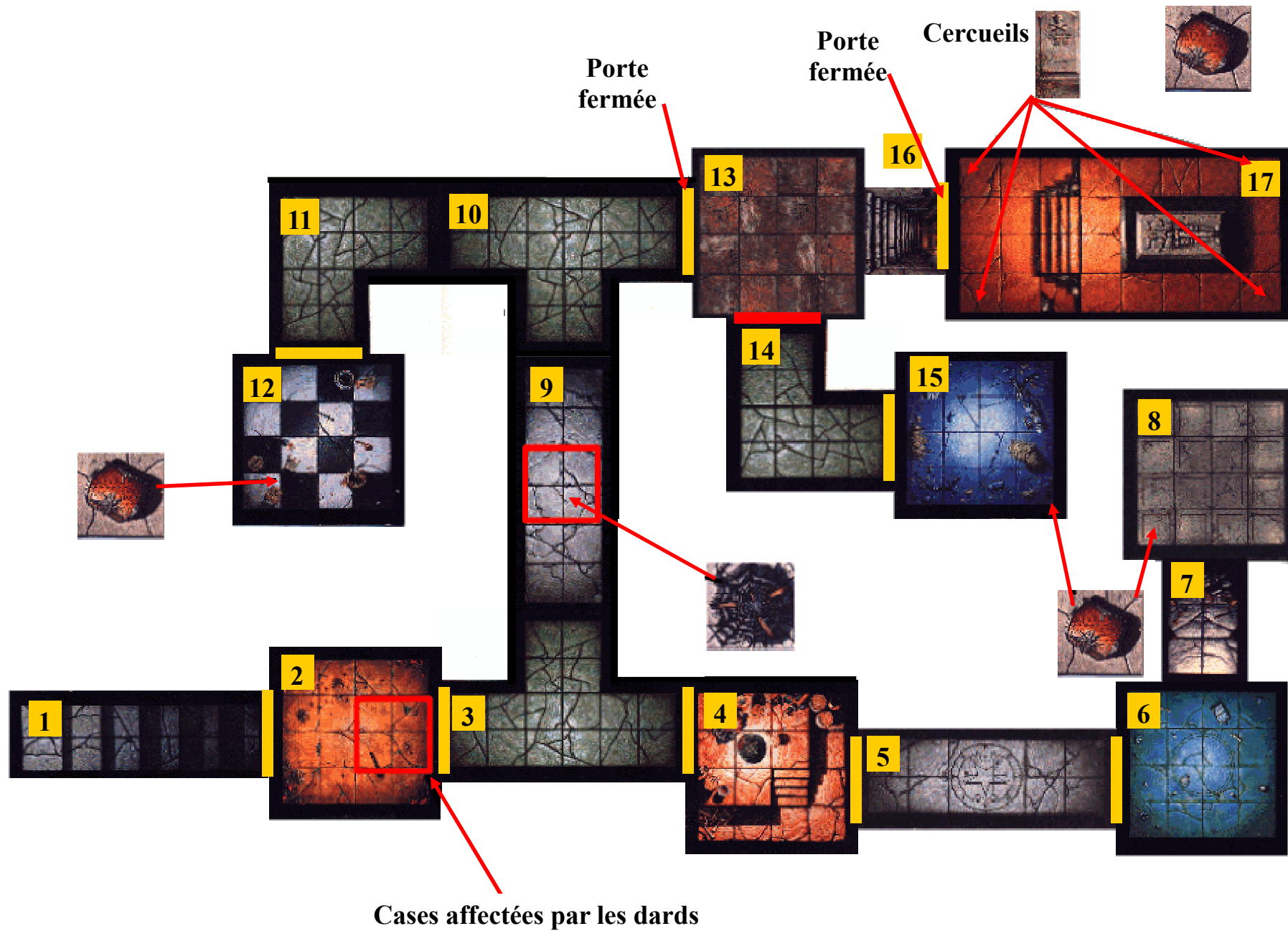
Elles sont toujours utilisées par paires et les pierres dans les lames peuvent avoir des effets horribles sur leurs victimes. Le monstre portant ces haches gagne une attaque supplémentaire. En outre, si un guerrier est réduit à zéro Points de Vie par une hache de Nagashizzar lancer 1D6 et consulter le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

1D6	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.

Retour obligatoire vers le hall des passages.



Le Calice de Shallya — Les mines hantées



Le temple de Shallya

Le niveau supérieur

1 L'Entrée

Vous tenant en haut de l'escalier vous examinez l'obscurité. En bas, il y a une porte en bois. Vous voyez que quelqu'un a sculpté le beau visage de la déesse Shallya dans la porte. Ceci doit être le temple que vous recherchez.

Les cases identifiées par X sont les dalles piégées. Chaque fois qu'un guerrier fait un pas sur une de ces dalles, il cause la chute d'une hache géante du plafond. Ces haches causent 4D6 dommages. Les guerriers peuvent trouver et éviter ces pièges sur un test réussi.

2 Pièce de garde

Après l'ouverture de la porte en bois, vous voyez une salle remplie de maraudeurs menés par des guerriers du chaos. Sur l'autre côté de la salle il y a une autre porte en bois fermée.

C'est l'une des salles de garde de ce donjon. La porte de l'autre côté de la salle est fermée mais non verrouillée.

Il y a 10 maraudeurs de la tribu du chien de chasse et de 2 champions du chaos dans cette chambre.

Maraudeurs de chaos de la tribu du chien de chasse :

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaque	Or	Arm	Dommages			
4	4	4+	4	3 (5)	8	4	1	150	2	1D6/2D6 (6+)			
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Tribu du chien de chasse

La tribu du chien de chasse est consacrée à Khorne. Ils sont les plus grands de toutes les tribus et portent des haches ardentes. Leur tâche est de faire plaisir à leur dieu, et pour faire ceci ils trouvent grand plaisir à essayer d'abattre chaque chose vivante dans le monde. Les maraudeurs de chaos de cette tribu gagnent une bonification +2 à leur force en attaquant avec leurs haches énormes.

Champions du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaque				Or	Armure	Dommages
4	7	1+	5	4 (6)	12	7	3				910	2	1D6
	Capacité de combat ennemi			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pour toucher			2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure du Chaos:

Sur 4, 5, 6 le coup ne cause aucun dommage

Lame du damné :

Doubles les dommages

3 Le pont du désespoir

Après ouverture de la porte en bois dans la salle de garde, vous voyez un long passage obscur avec un petit pont au-dessus d'un abîme profond. De l'autre côté du pont vous voyez un chevalier du chaos aux yeux rougeoyants qui monte la garde. Dès qu'il aperçoit n'importe lequel des guerriers, il lui lance un défi

Le chevalier sur le pont est un héros du chaos. Il défie un des guerriers de le combattre. Le défi aura lieu sur le pont. Si quelqu'un lance un 1 normal pour toucher, faire un test d'initiative. L'échec signifie une chute dans l'abîme et une mort certaine.

Héros du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques						Or	Armure	Dommmages
4	8	A	5	5 (11)	30	8	4						1930	6	3D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Pour toucher				2	2	3	3	3	3	3	4	4	4		

Armure de sort malheureux : -1 attaque et -1 pour toucher pour l'adversaire.

Lame noire maudite : Relancer la première attaque qui manque, cause +1D6 blessures supplémentaires

Talisman de Malepierre: Quand l'adversaire lance un 1 naturel pour frapper alors le coup rebondit et frappe le guerrier de plein fouet.

Anneau du feu du mauvais sort : Sur un jet de tir de 4+, cause 2D6+ (2 x niveau du donjon) blessures

4. Jonction

Vous entrez dans une jonction avec un passage voûté vers la gauche et vers la droite.

Il y a un petit fil à environ 50 centimètres au-dessus du plancher. Un guerrier peut trouver ce piège s'il en recherche. Si les guerriers trouvent le piège ils peuvent facilement faire un pas au-dessus du fil et le piège ne se déclenche pas. S'ils marchent sur le fil sans regarder, une alarme retentit au loin. Cette alarme avertit les gardes dans les pièces 6 et 12 (des salles de garde). Placer les sections 5, 6, 8 et 12 et laisser les monstres se déplacer et agir dans leur phase des monstres. Ceci signifie que les guerriers seront attaqués de deux côtés dans plusieurs tours

5. Jonction

Si les guerriers déclenchent l'alarme lisez ceci :

« Quand vous vous avancez dans cette jonction vous voyez une porte en bois ouverte vers la gauche et une porte en pierre fermée vers la droite ».

Si les guerriers ne déclenchent pas l'alarme lisez ceci :

« Quand vous vous avancez dans cette jonction vous voyez une porte en bois fermée vers la gauche et une porte en pierre fermée vers la droite ».

6. Salle de garde

Si les guerriers déclenchent l'alarme lisez ceci :

« Vous voyez une salle vide avec une table et quelques chaises. Vous voyez également une alcôve dans le mur opposé ».

Si les guerriers ne déclenchent pas l'alarme lisez ceci :

« Vous voyez une salle remplie de guerriers du chaos. Au centre de la salle il y a quelques chaises et une table. Vous voyez également une alcôve dans le mur opposé ».

L'alcôve est un piège à mâchoire. Si les guerriers examinent l'alcôve, ils peuvent apercevoir un reflet métallique, mais dans l'obscurité, ils ne peuvent pas voir exactement ce que c'est. Le reflet métallique est le mécanisme du piège à mâchoire. Chaque fois qu'un guerrier met la main dans l'alcôve le piège se fermera. Le guerrier peut éviter le piège sur une recherche de piège réussie avec une pénalité de -3. Quand le piège se ferme il est impossible au guerrier de libérer sa main par ses propres moyens. Laisser les autres guerriers trouver quelques moyens "intelligents" de libérer le guerrier malheureux. En conséquence le guerrier finit avec une main blessée. Il est à -1 pour toucher pour le reste de cette aventure (si c'était sa main d'épée) ou il ne peut pas utiliser un bouclier pour le reste de cette aventure (si c'était son autre main).

Les gardes de cette chambre sont 12 maraudeurs de la tribu du chien de chasse et de 2 champions guerrier du chaos.

Maraudeurs de chaos de la tribu du chien de chasse :

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance		PdeV		Init		Attaque		Or	Arm	Dommages
4	4	4+	4	3 (5)		8		4		1		150	2	1D6/2D6 (6+)
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Pour toucher				2	3	3	4	4	4	4	4	5	5	

Tribu du chien de chasse

La tribu du chien de chasse est consacrée à Khorne. Ils sont les plus grands de toutes les tribus et portent des haches ardentes. Leur tâche est de faire plaisir à leur dieu, et pour faire ceci ils trouvent grand plaisir à essayer d'abattre chaque chose vivante dans le monde. Les maraudeurs de chaos de cette tribu gagnent une bonification +2 à leur force en attaquant avec leurs haches énormes.

Champions du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaque				Or	Armure	Dommages
4	7	1+	5	4 (6)	12	7	3				910	2	1D6
	Capacité de combat ennemi			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pour toucher			2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure de sort malheureux : -1 attaque et -1 pour toucher pour l'adversaire.

Épée tranchante : Cette épée cause (+1 blessure x le niveau du porteur)

7. Tanière de Troll

Vous examinez une salle sombre sentant très mauvais. À côté de la porte vous voyez les restes d'un corps humain à demi mangé. De l'autre côté de la salle vous voyez trois énormes créatures se déplacer vers vous.

Si un guerrier examine le cadavre il trouvera 3D6 pièces d'or.

La porte en pierre secrète peut seulement être trouvée que si les guerriers font une recherche spécifique. La porte en pierre est verrouillée. Les guerriers ont besoin de la clef du sorcier du chaos dans la fontaine du mauvais sort. Cette porte ne peut pas être cassée. Aussi longtemps que les guerriers frapperont sur la porte un événement inattendu se produira sur un résultat de 1 ou 2 dans la phase de pouvoir.

Les trois créatures dans la pièce sont des Trolls du chaos. Dès que les guerriers ouvriront la porte ces Trolls attaqueront les guerriers.

Trolls de Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdEV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
6	3	6+	5	4 (5)	35	1	4				750	1	2D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Peur: 7

Régénération: 2

Vomi

8. Croisement

Lire ceci si les guerriers déclenchent l'alarme sur la section 4

« En arrivant à ce point du donjon, vous voyez une porte en pierre fermée vers la gauche, une porte en bois ouverte devant vous et un passage menant à droite ».

Lire ceci si les guerriers ne déclenchent pas l'alarme sur la section 4

« En arrivant à ce point du donjon, vous voyez une porte en pierre fermée vers la gauche, une porte en bois fermée devant vous et un passage menant à droite ».

9. Couloir

Vous vous tenez devant un passage vide. Regardant les murs vous voyez du lichen de couleur rouge et pourpre qui les recouvre.

Le lichen sur le mur est corrompu par le chaos. Il est très toxique. N'importe quel guerrier qui mange de ce lichen perd immédiatement 2D6 points de vie sans déductions.

Le passage est piégé. Il y a un puits au centre. Ce puits n'est pas très profond mais est rempli d'un liquide très corrosif. N'importe quel guerrier tombant dans ce puits subit 1D6 dommages pour la chute sans déductions. Le liquide dans le puits dissout le métal. Pour chaque tour que le guerrier est dans le puits, lancer 1D6.

- 1 - 2 Le guerrier perd 1D6x100 pièces d'or, le métal se dissout dans le liquide.
- 3 Le guerrier perd une arme au hasard, le métal se dissout dans le liquide.
- 4 Le guerrier perd son armure le métal se dissout dans le liquide.
- 5 Le guerrier perd un trésor aléatoire (ni armure ou arme, trésor en métal)
- 6 Rien ne se produit

Les murs du puits sont couverts de lichen gluant. Le guerrier doit faire un test d'initiative réussi pour s'élever hors du puits (ou s'il peut employer une corde, aucun test n'est requis)

10. Coude

Le coude semble vide. En passant le coin vous voyez une porte en bois fermée.

Le coin est vide. La porte est fermée mais non verrouillée.

11. Bassin du Chaos

Après l'ouverture de la porte, vous voyez une grande salle avec un bassin aux reflets vert bien au centre. A coté du bassin il y a 3 fortes créatures mutées qui se déplacent vers votre groupe de guerrier dès que vous ouvrez la porte.

Si un guerrier regarde dans le bassin, lire ceci :

Vous voyez des pierres brillantes vertes sur le fond du bassin. Entre ces pierres vous voyez une petite clef d'or.

La clef au fond est la clef pour la fontaine du mauvais sort.

Le fond du bassin est rempli de Malepierre. Cette Malepierre a corrompu l'eau du bassin. Chaque fois qu'un guerrier touche l'eau ou un morceau de Malepierre, lancer 1D6:

- 1 - 3 Le guerrier sent un scintillement étrange sur sa main. Soudain sa main devient verte pendant quelques secondes. Puis le scintillement s'arrête et sa main regagne sa couleur originale.
- 4 Le guerrier sent un frisson parcourir son corps, il gagne 1D3 attributs du chaos. (voir les règles des guerriers du chaos)
- 5 Le guerrier sent un frisson parcourir son corps, il gagne 2D3 mutations du chaos. (voir les règles des guerriers du chaos)
- 6 En quelques secondes le guerrier tombe au sol. Son corps subit une totale mutation, le changeant en enfant du chaos. L'enfant du chaos attaque immédiatement les autres guerriers. Le guerrier transformé est hors jeu.

Les trois créatures dans cette chambre sont des enfants du chaos

Enfant du Chaos.

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV			Init	Attaques			Or	Armure	Dommages
2D6	3	-	4	5	1D6xniv donjon			1	Spécial			100xDL	-	Spécial
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Pour toucher				2	3	4	4	4	4	5	5	5	6	

Attaque des enfants du Chaos

En raison du nombre de membres qu'un enfant du chaos a, chaque fois qu'il attaque un des guerriers, lancer 1D6. C'est le nombre d'attaques qu'il a ce tour. Pour calculer les dommages faits pour chaque attaque, diviser le niveau du donjon par 2 et arrondissez au dessus. Par exemple un enfant du chaos dans un donjon de niveau 7 causerait $(7/2)=3.5=4$ dommages à chaque attaque réussie.

Aura démoniaque : -1

Les enfants du Chaos sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de -1. Les armes magiques attaquent normalement.

Peur : 6

12. Salle de garde

Lire ceci si les guerriers déclenchent l'alarme sur la section 4

« Vous voyez une salle vide avec un coffre sur l'autre côté de la salle ».

Lire ceci si les guerriers ne déclenchent pas l'alarme sur la section 4

« Vous voyez une salle remplie de guerrier du chaos. Sur l'autre côté contre le mur il y a un coffre en bois ».

Le coffre est un piège. Il est rempli de gaz explosif. Ce gaz est libéré dans la salle dès qu'un des guerriers ouvrira le coffre. L'investigation du coffre n'indiquera rien, qu'il est juste un coffre en bois fermé sans mécanismes spéciaux ou quoi que ce soit. Après avoir ouvert le coffre les guerriers ont un tour pour sortir de la salle et fermer la porte avant que le gaz atteigne le guerrier porteur de la lanterne causant une immense explosion. Si le guerrier n'est pas sorti de la salle en un tour l'explosion causera 6D6 blessures sur chaque guerrier dans la salle

Il y a 8 guerriers du chaos et 4 champions du chaos dans la pièce.

Guerriers du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdEV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	6	1+	4	4 (6)	12	6	2				240	2	1D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Champions du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV		Init	Attaques		Or	Armure	Dommages	
4	7	1+	5	4 (6)	12		7	3		910	2	1D6	
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure de carnage: +2 en endurance, +1 attaque

Quand le porteur est mort, lancer 1D6 à chaque tour suivant. Sur un 1 ou un 2 l'armure s'écrase sur le sol. Sur 3 ou plus l'armure continue à combattre mais pour seulement une attaque.

Épée de distorsion: -1 pour toucher, +1 en endurance

13. Fontaine du mauvais sort

Après l'ouverture de la porte en pierre avec la clef, vous voyez une grande salle avec une fontaine au centre. Si vous examinez la fontaine, vous voyez une créature se matérialiser dans la fontaine. Derrière la fontaine vous voyez une bande de guerriers avec des humains et des créatures mutantes étranges. En regardant à l'opposé de la salle, vous voyez également un levier dans le coin gauche et un coffre dans l'autre coin.

La porte en pierre ne peut pas être cassée. Elle est faite à partir d'une pierre massive. La seule manière pour les guerriers d'ouvrir cette porte est d'utiliser la clef du bassin du chaos. Si les guerriers essaient de forcer la porte en pierre un événement inattendu se produira sur un résultat de 1 ou de 2 dans la phase de pouvoir.

La fontaine du mauvais sort au centre de la salle est un passage à sens unique des désolations du chaos à ce donjon. À la fin de chaque tour lancer 1D6 pour voir ce qui se produit :

- 1 - 2 Rien ne se produit
- 3 1D3 harpies se matérialisent dans la fontaine
- 4 1D3 chiens du chaos se matérialisent dans la fontaine
- 5 1 enfant du chaos se matérialise dans la fontaine
- 6 1 Troll du Chaos se matérialise dans la fontaine

Placer ces créatures dans l'espace libre le plus proche de la fontaine du mauvais sort. Ces monstres peuvent agir immédiatement dans cette phase de monstre

Le levier dans le coin gauche peut être employé pour fermer la fontaine du mauvais sort. Le guerrier doit dépenser un tour entier en se tenant sur la case marquée d'un X. Il faut un tour entier pour manoeuvrer le lourd levier.

Le guerrier perd toutes ses autres actions pour ce tour.

Le coffre contient la clef pour la porte secrète de la tanière des Trolls du chaos et un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier.

Il y a 8 guerriers de chaos, 4 champions de chaos, 4 harpies, 4 chiens du chaos, 2 enfants du chaos et 1 Troll du chaos dans la pièce.

La bande de guerriers du chaos

Guerriers du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	6	1+	4	4 (6)	12	6	2				240	2	1D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Champions du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	7	1+	5	4 (6)	12	7	3				910	2	1D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure de sort malheureux : l'adversaire a - 1 pour toucher et - 1 attaque

Lame noire maudite : Permet de relancer la première attaque qui manque, cause + 1D6 blessures supplémentaires



Héro du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	8	A	5	5 (11)	30	8	4				1930	6	3D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Armure du Chaos : sur 4+ aucuns dommages, résistance magique 5+

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Talisman de Malepierre: Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 naturel, le coup rebondit de plein fouet frappant le guerrier

Épée de distorsion: -1 pour toucher, +1 en endurance

Harpies

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV		Init		Attaque		Or		Armure	Dommages
6	4	-	4	4 (6)	22		2		1		180		2	1D6/2D6 (5+)
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Pour toucher				2	3	3	4	4	4	4	4	5	5	

Griffe: 6+

Vol

Griffe

Quelques monstres ont de longues griffes pointues qu'ils utilisent pour déchirer leurs victimes en lambeaux. Sur un 6 pour toucher, les dommages causés ne sont pas modifiée par l'armure.

Chien du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques			Or	Armure	Dommages	
5	4	-	4	4 (2)	8	4	2			160	2	1D6	
	Capacité de combat ennemi			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Pour toucher			2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Embuscade 5+

Attaque en meute



Troll du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
6	3	6+	5	4 (5)	35	1	4				750	1	2D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Peur: 7

Régénération: 2

Vomi

Enfant du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV			Init		Attaques			Or	Armure	Dommages
2D6	3	-	4	5	1D6xniv donjon			1		Spécial			100xDL	-	Spécial
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
Pour toucher				2	3	4	4	4	4	5	5	5	6		

Attaque des enfants du Chaos

En raison du nombre de membres qu'un enfant du chaos a, chaque fois qu'il attaque un des guerriers, lancer 1D6. C'est le nombre d'attaques qu'il a ce tour. Pour calculer les dommages faits pour chaque attaque, diviser le niveau du donjon par 2 et arrondissez au dessus. Par exemple un enfant du chaos dans un donjon de niveau 7 causerait $(7/2)=3.5=4$ dommages à chaque attaque réussie.

Aura démoniaque : -1

Les enfants du Chaos sont d'essence démoniaque, ce qui les rend difficiles à tuer. Si vous attaquez une de ces créatures avec une arme non magique, votre guerrier voit ses jets pour toucher réduits de -1. Les armes magiques attaquent normalement.

Peur : 6

14. Escalier en colimaçon

Après ouverture de la porte secrète dans la tanière des Trolls, vous voyez un escalier en colimaçon descendre dans l'obscurité.

L'escalier mène au niveau inférieur de ce donjon

15. Couloir

Vous empruntez un passage vide obscur avec un passage voûté en pierre à l'extrémité.

Le passage est piégé. Il y a un fil juste au-dessus du plancher. Si un guerrier marche sur ce fil il active un mécanisme qui déclenche un éclair de foudre à chaque tour au début de la phase des monstres. La direction de l'éclair de foudre est d'A à B.

L'éclair de foudre fait 6D6 dommages sur le premier guerrier sur son chemin. Lancer 1D6, sur un 3+ l'éclair de foudre saute au guerrier le plus proche et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous lanciez un 1 ou 2, ou jusqu'à ce que tous les guerriers soient frappés par l'éclair. Les guerriers peuvent arrêter l'éclair de foudre avec le levier de la chambre 19.

16. Hall des morts

Vous marchez dans un large hall avec trois autres sorties. Le long des murs il y a plusieurs piles de crânes

Si les guerriers étudient les piles de crânes, ils trouveront un anneau de protection (+1 en endurance) dans la pile identifiée par X.

17. Coude

Devant vous, le coude est vide. Au bout du couloir, il y a une porte en bois fermée.

Le coude est vide.

18. Coude

Devant vous, le coude est vide. Au bout du couloir, il y a une porte en bois fermée.

Le coude est vide

19. Salle de garde

La salle est gardée par 7 guerriers de chaos. Sur le mur opposé de la salle vous voyez 6 alcôves dans le mur.

Il y a 6 alcôves dans le mur. Les guerriers ne peuvent pas regarder dans les alcôves pour voir ce qui est caché à l'intérieur. Ils devront mettre la main dans l'alcôve pour découvrir ce qui se trouve à l'intérieur.

Alcôve 1: Si le guerrier met sa main dans la première l'alcôve, il active un piège à lance. Une lance tombe du plafond. Le guerrier peut faire un test d'initiative avec une pénalité -2. S'il échoue, la lance le frappera lui causant 4D6 dommages. S'il réussit son test il peut éviter la lance

Alcôve 2: Si un guerrier met sa main dans cette alcôve il trouvera un trésor. Prendre une carte de trésor de donjon.

Alcôve 3: Décharge Électrique. Si un guerrier met sa main dans cette alcôve, il reçoit une décharge électrique causant 8D6 blessures (seulement modifié par l'endurance, pas par l'armure).

Alcôve 4: Si un guerrier met sa main dans cette alcôve il trouve un sac rempli de l'or. Il y a 10D6 pièces d'or dans ce sac.

Alcôve 5: Cette alcôve cache le levier pour désactiver le piège éclair de foudre dans le passage 21.

Alcôve 6: Si un guerrier met sa main dans cette alcôve, il active un piège à gaz. En moins de 3 tours ce gaz corrosif dissoudra un article aléatoire en métal si les guerriers sont toujours dans la pièce. Ainsi les guerriers ont 2 tours pour quitter la salle indemne.

Les alcôves sont gardées par une petite bande de monstres. Il y a un Maître sorcier du chaos, 2 héros du chaos et 4 champions du chaos.



Maître Sorcier du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdEV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	6	1+	5	5 (6)	31	8	3				2400	1	4D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Magie du Chaos: 3

Dispersion magique : 4+,

Résistance magique: 4+

Parade: 5+

Armure de sort malheureux : l'adversaire a - 1 pour toucher et - 1 attaque

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Anneau du feu du mauvais sort : Sur un jet de tir de 4+, cause 2D6+ (2 x niveau du donjon) blessures

Talisman de Malepierre : Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 naturel, le coup rebondit de plein fouet frappant le guerrier

Lame noire maudite : Permet de relancer la première attaque qui manque, cause + 1D6 blessures supplémentaires

Héros du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	8	A	5	5 (11)	30	8	4				1930	6	3D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	3	3	4	4	4

Armure du Chaos : sur 4+ aucuns dommages, résistance magique 5+

Collier de Vengeance: Cause 1D6 blessures à la fin du tour sans modificateurs à tous les guerriers adjacents – ce sont des dommages mortels

Anneau de résistance: +1 en résistance magique.

Lame des damnés : cette lame double les dommages.

Champions du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages			
4	7	1+	5	4(6)	12	7	3	910	2	1D6			
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure de Venin : Sur 1.2.3 tous les guerriers adjacents subissent 1D6 blessures. Ce sont des dommages mortels à la fin du tour.

Lame noire maudite : Permet de relancer la première attaque qui manque, cause + 1D6 blessures supplémentaires

20. Salle de garde

Après avoir ouvert la porte en bois, vous voyez une salle remplie de guerriers du chaos. Sur le mur opposé de la salle, il y a 4 leviers.

Il y a 4 leviers dans cette salle. Trois leviers activent des chausses trappes, un seul levier ouvre la porte du temple de Shallya.

Levier 1 - Déclenche les pièges des cases marquées d'un X.

Levier 2 - Déclenche les pièges des cases marquées d'un Y.

- Ouvre la porte du temple.

Levier 3 La porte ne peut pas être ouverte avant que le piège éclair de foudre soit désactivé. Aussi longtemps que l'éclair de foudre n'est pas mis hors tension, le levier ne peut pas être basculé dans l'autre position et la porte ne peut pas être ouverte.

Levier 4 - Déclenche les pièges des cases marquées d'un Z.

Si un guerrier se tient sur une case qui s'effondre, il peut éviter le piège sur un test d'initiative réussi avec une pénalité -3. S'il échoue il chute dans le puits garni de pointes, subissant 4D6 blessures dans la chute. En touchant le fond du puits, le guerrier est empalé par 1D6 pieux causant chacun 1D6 blessures supplémentaires.

La salle est gardée par 4 héros du chaos.

Héro du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdEV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages			
4	8	A	5	5(11)	30	8	4	1930	6	3D6			
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure de carnage : +2 en endurance, + 1 Attaque.

Quand le porteur est mort, lancer 1D6 à chaque tour suivant. Sur un 1 ou un 2 l'armure s'écrase sur le sol. Sur 3 ou plus l'armure continue à combattre mais pour seulement une attaque

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Anneau du feu du mauvais sort : Sur un jet de tir de 4+, cause 2D6+ (2 x niveau du donjon) blessures

Épée de folie : Donne la valeur de peur égale à deux fois le niveau de combat du guerrier qu'il affronte

21. Passage effondré

Devant vous, vous voyez un passage effondré. A l'extrémité il y a une porte en pierre noire fermée. Au-dessus de la porte vous voyez une tête de dragon en bronze.

Si les guerriers n'ont pas désactivé le piège. Lire alors ce qui suit.

« La foudre sort de la bouche du dragon et atteint votre bande de guerrier ».

La direction de l'éclair de foudre est de A à B L'éclair de foudre fait 6D6 dommages sur le premier guerrier sur son chemin. Lancer 1D6, sur un 3+ l'éclair de foudre saute au guerrier le plus proche et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous lanciez un 1 ou 2, ou jusqu'à ce que tous les guerriers soient frappés par l'éclair. Les guerriers peuvent arrêter l'éclair de foudre avec le levier de la chambre 19.

22. Temple de Shallya

La seule manière d'ouvrir la porte est de basculer le levier n° 3 dans la salle de garde. Les guerriers ne peuvent pas ouvrir la porte d'une autre manière. C'est une porte en pierre, aussi il leur est impossible de forcer la porte avec leurs armes

Après ouverture de la porte vous voyez une immense salle de temple. Vous êtes entré dans le temple de Shallya. Sur le côté opposé du temple vous voyez un sorcier se tenir sur un cercle magique. Vous pouvez entendre le sorcier psalmodier dans une étrange langue mystérieuse. Entre vous et le sorcier il y a une petite armée du chaos qui protège le sorcier. Deux de ces puissants guerriers du chaos montent des monstres énormes.

Le seigneur sorcier du chaos dans le cercle magique invoque un démon. Ceci prend 2D6 tours. Si les guerriers peuvent tuer le sorcier dans ce délai, l'invocation est arrêtée et les guerriers sont sauvés. S'ils ne peuvent pas tuer le sorcier à temps il invoquera un Démon Buveur de sang, causant quelques ennuis à la bande de guerrier.

Le cercle magique est l'endroit où un des guerriers peut re-enchanter le Calice de Shallya. Il doit passer cinq tours dans ce cercle et ne peut rien faire de plus. S'il est attaqué pendant l'exorcisme, il doit recommencer.

Si les guerriers réussissent à re-enchanter le Calice ils retournent en ville et touchent leur récompense de 1000 pièces d'or chacun.

Le coffre 1 contient un trésor de pièce objectif pour chaque guerrier

Le coffre 2 contient 2D6 trésors (2D6 cartes de trésor de donjon)

La bande des monstres du chaos se compose de :

- 1 Seigneur sorcier du Chaos
- 2 Sorciers du Chaos
- 2 Seigneurs du chaos sur Manticores
- 4 Héros du Chaos

Seigneur sorcier du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages			
4	6	1+	5	5(6)	45	9	4	3500	1	4D6			
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	3	4	4	4	4

Magie du Chaos: 4

Dispersion magique : 3+,

Résistance magique: 3+

Parade: 5+

Armure du Chaos : sur 4+ aucuns dommages, résistance magique 5+

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Talisman de Malepierre : Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 naturel, le coup rebondit de plein fouet frappant le guerrier

Anneau du feu du mauvais sort : Sur un jet de tir de 4+, cause 2D6+ (2 x niveau du donjon) blessures

Collier de Vengeance: Cause 1D6 blessures à la fin du tour sans modificateurs à tous les guerriers adjacents – ce sont des dommages mortels

Épée de folie : Donne la valeur de peur égale à deux fois le niveau de combat du guerrier qu'il affronte

Seigneur du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	9	A	5	5(11)	35	9	5				3050	6	4D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Armure de carnage: - +2 en endurance, +1 Attaque

Quand le porteur est mort, lancer 1D6 à chaque tour suivant. Sur un 1 ou un 2 l'armure s'écrase sur le sol. Sur 3 ou plus l'armure continue à combattre mais sur seulement une attaque

Collier de Vengeance: Cause 1D6 blessures à la fin du tour sans modificateurs à tous les guerriers adjacents – ce sont des dommages mortels

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Talisman de Malepierre : Chaque fois qu'un guerrier lance un 1 naturel, le coup rebondit de plein fouet frappant le guerrier

Lame des damnés : cette lame double les dommages.

Manticore

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques	Or	Armure	Dommages			
6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	3D6			
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Vol

Piqûre de manticore

Embuscade Magique: A

Terreur : 11

Héro du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	8	A	5	5(11)	30	8	4				1930	6	3D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Armure du chaos : sur 4+ aucuns dommages, résistance magique 5+

Collier de Vengeance: Cause 1D6 blessures à la fin du tour sans modificateurs à tous les guerriers adjacents – ce sont des dommages mortels

Manteau des ombres : -1 pour toucher le porteur

Épée de douleur : ignore l'armure normale et jusqu'à 3 points d'armure magique

Sorcier du Chaos

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
4	6	1+	5	5(6)	15	5	2				840	1	1D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Magie du Chaos: 1

Résistance magique: 4+

Parade: 5+

Armure de carnage: - +2 en endurance, +1 Attaque

Quand le porteur est mort, lancer 1D6 à chaque tour suivant. Sur un 1 ou un 2 l'armure s'écrase sur le sol. Sur 3 ou plus l'armure continue à combattre mais pour seulement une attaque

Anneau du feu du mauvais sort : Sur un jet de tir de 4+, cause 2D6+ (2 x niveau du donjon) blessures

Lame noire maudite : Permet de relancer la première attaque qui manque, cause + 1D6 blessures supplémentaires

Buveur de sang

Mouv.	Combat	Tir	Force	Endurance	PdeV	Init	Attaques				Or	Armure	Dommages
6	10	A	8	7	125	8	10				8000	1	8D6
Capacité de combat ennemi				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pour toucher				2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

Hache de Khorne:

Provoque la perte de +2 Points de Vie. En plus, si un jet pour toucher effectué avec une Hache de Khorne est un 6 naturel, le coup provoque double dommages.

Fouet Démon:

Au début de chaque tour, tirez un pion de guerrier pour déterminer qui le Buveur de Sang emprisonne avec son fouet. Cette figurine est immédiatement déplacée vers une case adjacente à celle du Buveur de Sang en écartant des figurines si nécessaire. Si le Buveur de Sang réussit à tuer un guerrier et qu'il lui reste des attaques, il peut les utiliser sur une autre cible.

Drain de pouvoir:

En tant que serviteur de Khorne, un Buveur de Sang déteste la magie et possède l'aptitude de la drainer hors du sorcier le plus proche. Au départ de chaque phase des monstres, lancez 3D6. Le résultat est le nombre de points de pouvoir immédiatement perdus par le sorcier. Tous les points en plus du résultat nécessaire pour drainer la totalité des points de pouvoir du sorcier infligent à celui-ci 1 blessure sans modificateur pour l'Armure et l'Endurance

Le Sorcier peut, s'il le veut, abandonner des pions de pouvoir pour éviter des blessures.

Vol

Démon majeur : 14

Impassibilité: 3+

Insensibilité: 12

Drain magique : 5+

Grand Monstre

NOTES DERNIER NIVEAU

Événements Inattendus

Si le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, lancer 1D6 sur ce tableau pour voir ce qui se produit

1	Lancer sur le tableau des pièges
2 - 3	1 - 2 Prendre une carte d'événement. Pas de monstres.
	3 - 4 Lancer sur le tableau d'événement du livre de règles avancées de Warhammer Quest
	5 - 6 Lancer sur les événements de donjon d'Internet
4 - 6	Lancer sur le tableau des monstres ci-dessous

Tableau des monstres

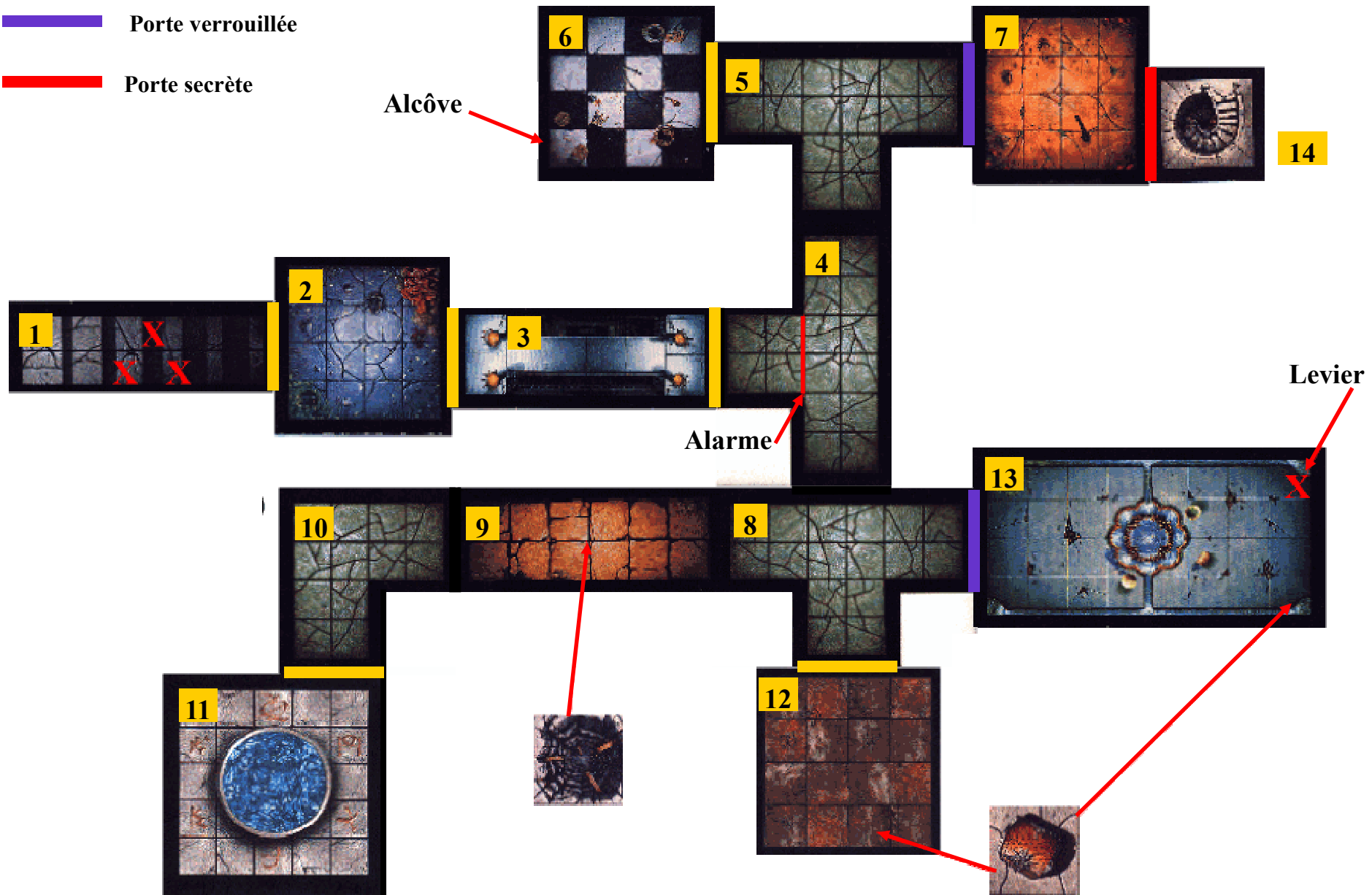
1D66	Monstres
11 - 13	Démon Prince de Slaanesh
13 - 16	3 enfants du chaos
21 - 23	6 Chiens du chaos + 6 Harpies
24 - 26	3D6 Maraudeurs du chaos + 1 Sorcier champion du chaos
31 - 33	2D6 Guerriers du chaos + 1 Sorcier champion du chaos
34 - 36	8 Guerriers du chaos + 1 Héros du chaos
41 - 43	8 Guerriers du chaos + 1 Maître sorcier du chaos
44 - 46	2D6 Guerriers du chaos + 3 Champions du chaos
51 - 53	3D6 Chaos maraudeurs + 3 Champions du chaos
54 - 56	6 Guerriers du chaos
61 - 63	3 Trolls du chaos
64 - 66	Lancer deux fois sur ce tableau

Ce donjon s'étend dans le nord lointain du monde de Warhammer. Les guerriers doivent voyager 3 semaines supplémentaires par les terres des Norses. Lancer trois fois sur le tableau des risques de voyage de Norsca pour traverser ce pays.

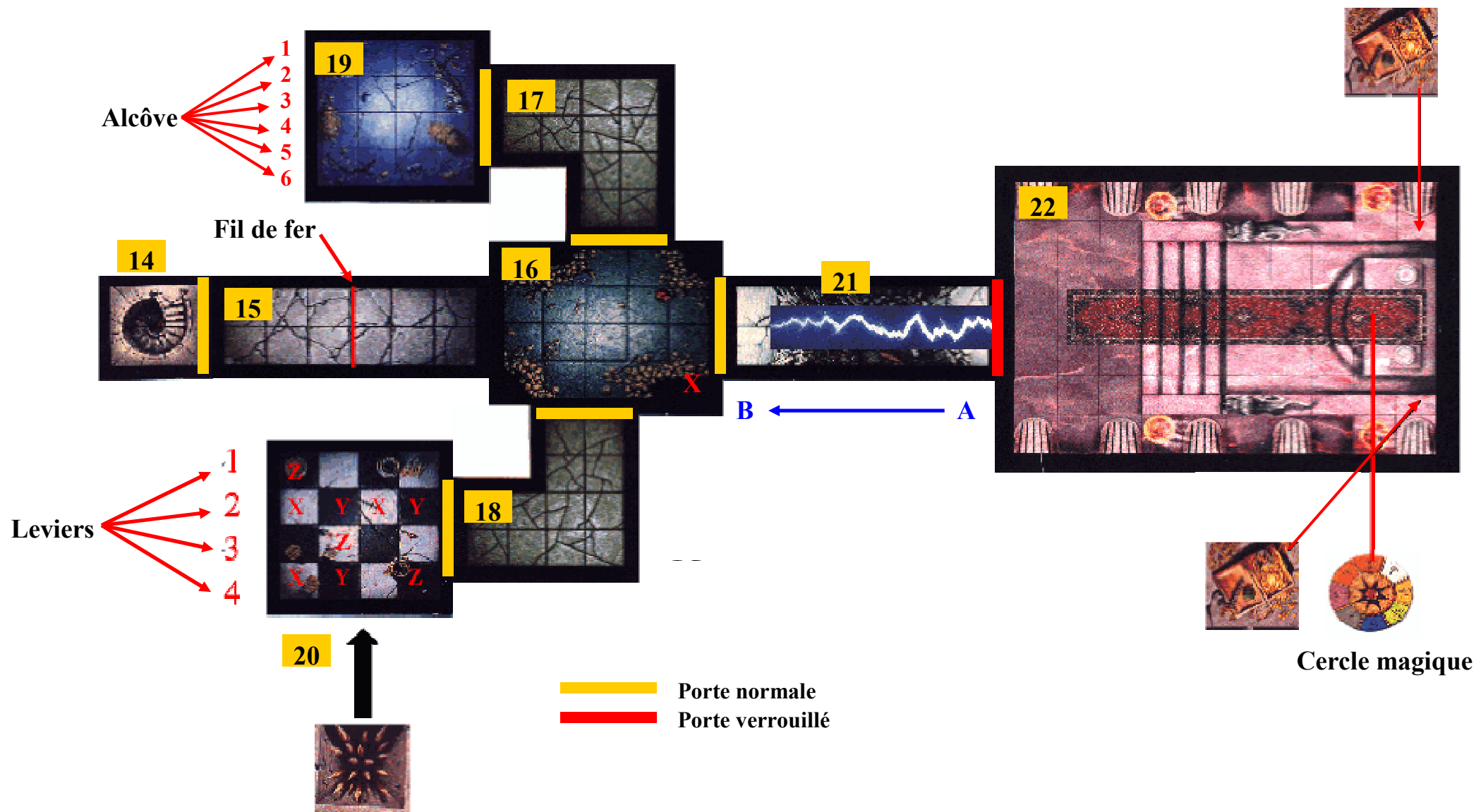
Vous pouvez trouver les risques de voyage de Norsca sur [Andrew Brockhouse's Quest Stuff..](#)

Le Calice de Shallya — Le dernier niveau

-  Porte normale
-  Porte verrouillée
-  Porte secrète



Le Calice de Shallya — Le dernier niveau 2^o partie



Le Calice de Shallya

Evénements Peaux vertes

Je crée toujours un petit tableau d'événement pour chaque partie de Warhammer Quest joué par mon groupe de joueur. Il y a tant d'événements dans les livres, sur les cartes et sur l'Internet qu'il est difficile de faire un choix.

En faisant mes propres Tableau d'événements, les choses restent simples. Je crée juste un nouveau Tableau d'événements pour chaque quête.

1D6	Effet
1	Lancement sur le Tableau des pièges
2	Prendre une carte d'événement. (inclure seulement les événements de cette plate-forme, aucun monstre)
3	Lancer sur le tableau d'événements du livre « La tanière de seigneur orque ».
4 - 6	Lancer sur le tableau des monstres ci-dessous.

Pour cette campagne j'emploie 2 tableaux de monstre. Le premier (le plus dur) est pour les guerriers qui ont toujours leur équipement.

Le second est pour les guerriers qui ont perdu leur équipement dans la pièce avec le piège à gaz soporifique. Dès que les guerriers trouveront leur équipement vous pourrez recommencer à employer le tableau des monstres normal.

Tableau des monstres

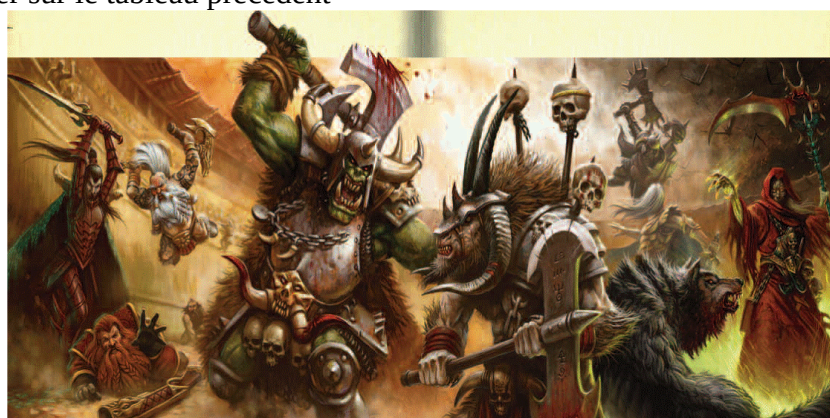
1D66	Monstres
11	Lancer deux fois sur ce tableau
12	1D2 Géants
13	1 Géant et 2D6 gobelins de la nuit (1 – 3 Lances, 4 - 6 arcs)
14	1 Wyverne
15	1 Wyverne et 2D6 gobelins de la nuit (1 - 3 lances, 4 - 6 arcs)
16	2D6 Orque noir + Champion + Chef de guerre
21	2D6 Orque noir + Champion + Chef de guerre
22	2D6 Orque noir + Champion
23	3 Trolls de pierre
24	1D3 Trolls de rivière
25	3 Araignées géantes
26	3 Scorpions géants
31	1D6 Ogres

32	1D3 Champions minotaure
33	2D6 Gobelins Chevaucheurs de loups + Chef de guerre goblin + (1D4 niveau) chamane goblin de la nuit
34	3D6 Archers gobelins de la nuit + 4 Fanatiques + Chef de guerre goblin + (1D4 niveau) chamane goblin de la nuit
35	4D6 Lanciers gobelins de la nuit + 4 Fanatiques + Chef de guerre goblin + (1D4 niveau) chamane goblin de la nuit
36	2D6 Squigs des cavernes + 1D4 Équipes de chasseur de squigs
41	3D6 Squigs des cavernes
42	2D6 Archers orques + Chef de guerre orque + (1D3x niveau) chamane orque
43	2D6 Orques avec armes à une main + Chef de guerre orque + (1D3 niveau) chamane orque
44	3D6 Orques avec armes à une main + Chef de guerre orque + (1D4 niveau) chamane orque
45	1D3 Champion minotaure
46	1D6 Ogres
51	3 Scorpions géants
52	3 Araignées géantes
53	1D3 Trolls de rivière
54	3 Trolls de pierre
55	2D6 Orques noirs + Champion
56	2D6 Orques noirs + Champion + Chef de guerre
61	2D6 Orques noirs + Champion + Seigneur de guerre
62	1 Wyverne et 2D6 gobelins de la nuit (1 - 3 lances, 4 - 6 arcs)
63	1 Wyverne
64	1 Géant et 2D6 gobelins de la nuit (1 - 3 lances, 4 - 6 arcs)
65	1D2 Géants
66	Lancer deux fois sur cette table



Après que les guerriers aient perdu leur équipement utiliser le Tableau des monstres orques ci-dessous.

1D66	Monstres
11	Lancer sur le tableau précédent
12	1D12 Chauves-souris géantes
13	12 Snotlings
14	6 Chauves-souris géantes & 6 araignées géantes
15	1D12 Rats géants
16	1D6 Hobgoblins
21	1D1 Scorpions géants
22	1D6 Araignées géantes
23	2 Equipe de chasseurs de Squigs & 2squigs dressés
24	6 Araignées géantes & 6 chauves-souris géantes
25	1 Ogres
26	1 Minotaures
31	1 Minotaure & 1 ogre
32	1 Troll
33	2 Trolls
34	1D6 Orques noirs
35	1D6 Orques noirs & 6 archers gobelins
36	1D6 Orques sauvages
41	1D6 Orques sauvages & un chamane orque sauvage
42	1D6 Archers orques
43	1D6 Orque avec épée
44	1D3Orques costauds
45	1D6 Orques & 1D6 archers gobelins
46	1D6 Orques & 1 chef de guerre orque
51	1D6 Gobelins de la nuit & 1 chef gobelin de la nuit
52	1D6 Gobelins de la nuit & 1 chamane gobelin de la nuit
53	1D6 Chevaucheurs de loup gobelins sur loups géants
54	1D6 Orques chevaucheurs de sangliers sur sangliers de guerre
55	Chef orque sauvage & 1D6 orques sauvages
56	1D4 Chevaucheurs de Squigs sur squigs montés
61	Chef gobelin de la nuit & 1D3 rétiaires gobelins
62	1D3 Gobelins fanatiques
63	Chamane gobelin de la nuit & 1D6 gobelins de la nuit
64	1D6 Chevaucheurs de loup gobelins sur loups géants
65	1D6 Orques sauvages & un chamane orque sauvage
66	Lancer sur le tableau précédent



Événements de donjon Orques

Lancer 1D12 sur le tableau ci-dessous

1 POINTES

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

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

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

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

2 DÉFI !

Un orque costaud extrêmement massif s'avance dans la salle et souffle "qui quw'en a assez pour combawttre, Coud'boule ?" L'orque porte l'épée de Malédiction, une lame spéciale qui annule la magie. Voir la carte spéciale de trésor pour ses règles

Un des guerriers peut combattre Coud'boule dans un combat singulier ou ils peuvent tous l'attaquer normalement. Si un des guerriers relève le défi, les combattants se battront jusqu'à ce que l'un d'entre eux soit réduit à 0 points de vie. Si l'orque gagne, il prendra un trésor du guerrier (de préférence une arme magique) comme butin, et il se pavanera alors au loin. Si le guerrier gagne, il peut prendre l'épée magique de Coud'boule (carte spéciale de l'épée de Malédiction).

Noter que tandis que le combat singulier se déroule, les événements inattendus se produisent.

Si d'autres guerriers interviennent dans le combat, Coud'boule appelle à l'aide ; lancer 1D6 sur le Tableau des serviteurs (voir la page 23) pour voir qui vient l'aider.

Si tous les guerriers décident d'attaquer l'orque, il appelle immédiatement à l'aide. Lancer sur le Tableau des serviteurs pour voir qui vient l'aider, et traiter le combat normalement. Les guerriers n'obtiennent aucun trésor pour régler cet événement, et ne peuvent pas prendre l'épée de Malédiction, car elle aura été cassée pendant le combat.

Les guerriers rencontreront Coud'boule une seule fois pendant n'importe quelle aventure. Si vous retombez sur défi, ignorez cet événement et relancez 1D6 sur ce tableau.

COUD'BOULE

Points de	10 + 1 par	niveau du guerrier défié
Mouvement	4	
Combat	4	
Force	4	
Endurance	5	
Attaques	1	
Dommages	Spécial	
Or	120	

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

Les dommages causés par Coud'boule change selon le niveau du guerrier qu'il attaque :

1D6+4 blessures contre les novices

2D6+4 contre les champions

3D6+4 contre les héros

4D6+4 contre des seigneurs

3 IDOLE DE GORK

Dans une alcôve dans le mur se trouve une petite, statue d'or qui semble féroce. Elle semble être très vieille et d'une déité peu familière mais distinctement Orquienne. Naturellement, les guerriers ne peuvent pas résister à l'attrait de l'or, et à l'un d'entre eux fait un pas en avant pour prendre la statue. Décider quel guerrier veut prendre la statue, puis lancer 1D6.

1-2 La statue est maudite, et pendant que le guerrier s'en empare, un beuglement rauque retentit. Le guerrier perd un pion de chance s'il a un. Si le guerrier n'a plus aucun point de chance il perd 2 blessures de manière permanente sur ses points de vie. Le guerrier immédiatement (et raisonnablement) remet la statue à sa place !

3-4 Pendant que la statue est enlevée, une voix faible parlant l'orque peut être entendue. Elle semble très fâchée, et répète un mot simple: « Coup d'boule » ! Le guerrier, est frappé à plusieurs reprises sur la tête par un ennemi invisible, et laisse tomber la statue. Il subit 1D6 blessures + 1 par niveau, sans aucune déduction. Quand les attaques s'arrêtent, la statue est mystérieusement de retour dans son alcôve.

5-6 La statue est faite d'or et vaut 500 pièces d'or. Jusqu'à la fin de l'aventure, cependant, si les guerriers rencontrent n'importe quel orque, goblin ou autres peaux vertes, ils ne sont pas placés selon la règle du un contre un. Au lieu de cela, les monstres attaquent autant que possible le guerrier qui a l'icône, car ils essayent de la récupérer. Tous les monstres restants sont placés comme d'habitude. Si le guerrier possédant la statue est réduit à zéro points de vie, quand il est guéri, la statue est revenue, à sa place habituelle.

Lancer 1D6: sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte d'événement immédiatement.

4 VOL DE LUMIÈRES !

Bogoff le Snotling surgit brusquement devant les guerriers, se dirigeant tout droit vers le chef. Il plante ses petites dents pointues directement dans la main du guerrier, saisit la lanterne, et s'enfuit avec elle.

Mettre Bogoff sur le plateau, aussi loin des guerriers que possible, tout en ne laissant aucun des guerriers dans l'obscurité.

Au début de chaque phase des monstres Bogoff s'éloignera aussi loin des guerriers que possible. Il continuera à mener les guerriers dans une joyeuse sarabande jusqu'à ce qu'il soit finalement touché, alors il laissera tomber la lanterne et s'enfuira. Si un autre événement se produit pendant ce temps Bogoff restera simplement aussi loin des ennuis que possible et continuera son jeu quand il sera résolu.

Bogoff peut se déplacer sur n'importe quelle case même si un autre monstre ou un guerrier l'occupe, il n'est jamais bloqué.

En raison de sa petite taille et de sa vitesse accrue, Bogoff esquive les touches, y compris les armes de jet sur 4 +. Même lorsqu'un guerrier finalement le touche, le coup ne sera jamais un coup mortel et Bogoff laissera tomber simplement la lanterne et s'enfuira. Noter qu'un effet secondaire du breuvage magique que lui a donné Skabnoze a pour effet que Bogoff est temporairement immunisé contre la magie et ne peut pas être tué par un sort. Il peut même esquiver les armes magiques qui frappent automatiquement.

Chaque tour, alors que Bogoff a la lanterne. Si un 1 est lancé dans la phase de pouvoir, Bogoff souffle la lanterne. C'est très dangereux, car le donjon est plongé dans l'obscurité. Chaque guerrier doit lancer les dés et ajouter son Initiative. Ceux qui totalisent moins de 7 sont complètement perdus, et ne peuvent rien faire, excepté se défendre ou se soigner. Ceux qui totalisent 7 ou plus ont une idée approximative de ce qui se passe autour d'eux, et recherchent prudemment la lanterne.

Ces guerriers peuvent se déplacer et combattent normalement, sauf qu'ils souffrent d'une pénalité de -2 pour frapper. Chaque guerrier doit faire un contrôle d'Initiative au début de chaque tour jusqu'à ce que la lanterne soit retrouvée et rallumée.

Une fois qu'il a soufflé la lanterne, Bogoff la laisse tomber et s'enfuit à toutes jambes. Les guerriers trouveront et rallumeront la lanterne que si le magicien obtient 5 ou 6 dans sa phase de pouvoir.

5 LA BAUGE DES SANGLIERS

Comme les guerriers se déplacent avec précaution par le donjon, l'un d'entre eux glisse sur quelque chose de gluant sur le plancher; il a marché dans quelque chose qu'un sanglier de guerre a laissée !

Tirer un pion de guerrier. Ce guerrier a glissé est tombe la tête la première sur le sol. La puanteur est insoutenable et les guerriers le maudissent copieusement dans leur langue maternelle, puis en regardant autour, ils se rendent compte que cette salle entière est couverte de fumier !

Les guerriers ont du mal à rester sur leurs pieds. Si des monstres arrivent, les guerriers auront un malus de -1 pour frapper tant qu'ils glisseront dans la boue puante sur cette section de plateau.

Prendre une autre carte d'événement immédiatement.

6 AMAS DE TRÉSOR ORQUES

Les guerriers trébuchent sur une pile d'os, de dorure et d'autres broutilles ainsi que des objets de fin de série. Les chances de trouver quelque chose de valeur sont assez minimes mais on ne sait jamais. Après tout qui ne tente rien n'a rien ...

Pendant qu'ils creusent dans l'obscurité, lancer les dés pour voir ce qui se produit :

1-2 Ils passent une heure stérile en vaines recherches, et ne parviennent qu'à se dégeulasser. Rien ne s'avère intéressant, mais lancer 4 dés pour représenter la perte de temps. S'il sort un ou plusieurs 1, tirer une nouvelle carte d'événement pour chaque 1.

3-4 Les guerriers trouvent de l'or, résolu selon les règles de l'or dans le livre des Règles avancées de Warhammer Quest.

5-6 Les guerriers trouvent quelques objets valables dans la saleté. Chaque guerrier prend une carte de trésor. Cependant, ils font un certain bruit tandis qu'ils rassemblent le trésor. Prendre une carte d'événement maintenant. Si ce n'est pas des monstres, la défausser dans le paquet et en prendre une autre jusqu'à ce que quelques monstres apparaissent. Le nombre maximum prévu arrivera, et ils tombent en embuscade sur les guerriers embarrassés par leur butin !

7 SQUIGLITZ !

Comme les guerriers marchent d'un bon pas, une horde de créatures fongueuses répugnantes et grinçantes se laisse tomber sur eux du plafond de la caverne. Ces habitants minuscules des cavernes sont éloignés, de leurs parents les redoutés squigs des cavernes, mais bien que très petites, elles ont les dents très pointues !

Chaque guerrier est attaqué par 6 Squiglitz + 2 par niveau de bataille des guerriers. Chaque guerrier fait un lancement normal pour les dommages contre les Squiglitz et chaque blessure cause la mort d'une des petites bêtes. Chaque Squiglitz survivant mord son guerrier respectif lui causant 2 blessures, sans aucun modificateur.

Ceci continue à chaque tour jusqu'à ce que tous les Squiglitz soient tués.

Chaque Squiglitz mort vaut 5 pièces d'or.

8 MAUVAIS OEIL

Le visage grimaçant d'un Orque massif est sculpté au plafond au-dessus des têtes des guerriers. Pendant que les guerriers passent en dessous, une lueur rouge illumine les yeux du visage bestial, et des volutes de fumée verte sortent de sa bouche. Un moment plus tard, un faisceau d'énergie sort des yeux, heurtant les guerriers.

Chaque joueur prend alternativement un pion de guerrier dans la tasse, sans regarder. Placer le visage des pions face cachée sur la table. Quand tous les pions sont dehors, chaque joueur retourne le sien. Si un joueur est parvenu à sélectionner le pion qui représente son guerrier, alors il a agilement évité le souffle d'énergie. Si non, son guerrier est englouti dans une tornade de feu magique. Chaque guerrier ainsi affecté subit 1D3 blessures par niveau de combat, sans aucune déduction.

Lancer 1D6 : sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte d'événement immédiatement.

9 MORSURE D'ARAIGNÉES

Un des guerriers sent soudain une douleur aiguë dans son cou. En portant vivement la main à son cou, il déloge une minuscule araignée rouge qui court précipitamment au loin dans l'obscurité. Prendre un guerrier au hasard pour voir qui a été mordu, et un autre pour voir quel guerrier est l'expert autoproclamé en matière d'araignée.

L'expert jette un coup d'œil superficiel au guerrier mordu, et déclare qu'il n'y a absolument rien à craindre, car ce n'est certainement pas une araignée toxique.

Le guerrier qui a été mordu doit maintenant lancer 1D6 :

1-3 L'araignée était toxique, et le guerrier subit 2D6 blessures sans aucune déduction. Le guerrier a également -1 en force jusqu'à ce qu'il prenne un breuvage magique curatif. La magie guérira les blessures, mais ne traitera pas la perte de force.

4-5 Le venin de l'araignée contenait un agent temporaire toxique qui affecte le système nerveux. La prochaine fois que le magicien obtient un 1 dans la phase de pouvoir, le guerrier s'effondre immédiatement au sol, immobile. Pour ce tour, il ne peut rien faire du tout. Au prochain tour, il peut se lever encore, mais toutes ses caractéristiques (excepté les points de vie) ont été réduites à 1 ! A chaque tour, elles augmentent de 1 jusqu'à ce qu'elles redeviennent normales ; à ce moment-là la toxine a été évacuée de son corps.

6 La toxine de l'araignée accélère le métabolisme du guerrier. Pour le reste de l'aventure, le guerrier a + 1 attaque.

10 KRUNCH!

Avec un grondement sourd, le plafond commence à s'effondrer!

Tous les guerriers qui se tiennent à côté d'un mur sont frappés par la chute de pierraille, et subissent 1D6 blessures + 1 par niveau de combat. Tous les guerriers au milieu de la salle sont en sécurité. Pendant que la poussière se dégage, une porte secrète est découverte. Placer une porte sur un mur vide, et mettre 1D6 cartes disponibles pour les pièces de ce sous donjon. Quand les guerriers arrivent à la dernière carte dans le sous donjon, ils résolvent un Événement, et ils gagnent une carte de trésor chacun.

Noter que les guerriers ne doivent pas explorer la porte secrète s'ils ne le souhaitent pas. Lancer 1D6 : sur 1, 2 ou 3 tirer une autre carte Événement immédiatement.

11 CARTE

Coincé entre deux briques dans le mur les guerriers trouvent un rouleau de parchemin avec une carte fanée dessinée dessus. Lancer 1D6 :

1 La carte est l'amorce d'un piège machiavélique. La carte semble indiquer la cache d'un énorme trésor, et les guerriers suivent avidement les instructions. Ils ont été dupés, et combattront bientôt pour leurs vies ! Quand le magicien lance un 1 dans la phase de pouvoir, le piège jailli. Au lieu de prendre une carte Événement, les guerriers doivent prendre 1D6 cartes Événement ! Garder cette carte pour se rappeler l'imminence de votre malheureux destin.

2 La carte trompe les guerriers. Ajouter encore trois cartes de donjon au dessus de la pile du jeu pour voir où cette fausse carte les mène.

3-4 C'est une carte de la prochaine salle de donjon, elle décrit où trouver un trésor caché. Après la résolution de l'événement dans la prochaine salle, les guerriers trouvent un trésor supplémentaire de pièce de donjon. Garder cette carte à portée de main pour s'en souvenir.

5 La carte indique un nouvel itinéraire vers la civilisation ! Si les guerriers gardent cette carte, elle écourtera de deux semaines le voyage du retour est aussi celui pour se rendre sur les lieux de leur prochaine aventure.

6 Bien que pas mal fanée, la carte peut s'avérer utile. La prochaine fois que les guerriers parviennent à une jonction en T, le chef pourra regarder 1D3 cartes principales de donjon de chaque direction. Retourner les cartes voisines pour vous rappeler et défaussez les immédiatement une fois utilisé.

Tirer immédiatement une autre carte d'événement.

12 PORES DE CHAMPIGNONS

Un mouvement imprudent et l'un des guerriers donne un coup de pied dans un champignon, un nuage de spores orange luminescent s'élève du plancher. Chaque guerrier sur la section doit lancer 1D6.

1 Les spores sont soporifiques et ont mis le guerrier hors de combat jusqu'à ce que le magicien lance un 5 ou un 6 dans la phase de pouvoir. Les monstres n'attaqueront pas un guerrier endormi à moins que tous les autres guerriers dorment, dans ce cas ils peuvent tuer le guerrier endormi automatiquement.

2 Les spores sont toxiques et causent 1D6 blessures + 1 par niveau de combat, non modifié par l'Endurance ou l'armure.

3 Les spores provoquent aux guerriers une crise d'éternuement pendant le combat suivant. Ils devront soustraire -1 de tous les jets pour toucher.

4 Les spores n'ont aucun effet sur le guerrier du tout, en fait, il trouve leur odeur tout à fait plaisante...

5 Les spores ont des propriétés curatives et guérissent 1D6 les blessures +1 par niveau de combat du guerrier.

6 Les spores sont magiques et augmentent la force du guerrier + de 1 pour le reste de l'aventure. Lancer 1D6. Sur un résultat de 6, la bonification en force est permanente.

Prendre une autre carte Événement immédiatement. Si elle n'indique pas de monstres, résoudre l'événement et retourner la prochaine carte jusqu'à ce que quelques monstres apparaissent !