

Warhammer Quest

LES PERILLEUX DONJONS DU MONDE DE WARHAMMER

. LES BONS, LES MAUVAIS ET LES POURRIS .

Par James KINMAN, traduction de Fanrax le Nécromancien (Coup mortel n°3)

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 5

Pièce Objectif : Chambre de l'idole

Les bons, les mauvais et les pourris

Les courageux guerriers ont été capturés par les elfes noirs, et sont sur le point d'être sacrifié à l'endroit même où un grand sorcier il y a des ères a été tué. Ce que les elfes noirs et les aventuriers ne savent pas, c'est que dessous le repaire des elfes noirs, se trouve la tanière souterraine du Nécromancien Zalasta, qui a déjà invoqué ce sorcier à sortir de sa tombe pour poursuivre ses propres desseins.

Une fois que les Elfes Noirs ont accompli leur tentative d'invoquer le sorcier en sacrifiant les aventuriers, le plan de Zalasta et de prendre le commandement des Elfes Noirs. Avec ses nouveaux alliés Zafasta projette alors de commencer une grande série de massacre à travers les principautés frontalières, dans le but d'enlever l'âme de toutes les victimes pour former une grande horde de morts-vivants.

NOTES POUR LE MAITRE DE JEU

C'est une aventure assez courte du niveau 5. Tous les guerriers commencent sans équipement. Les événements inattendus se produisent normalement pour le niveau 5, sauf indication contraire. Il n'y a pas d'événement imprévu dans les pièces 1,2 et 5.

Pièce 1. Cellule.

Lentement les brumes de votre esprit se lèvent et vous pouvez voir une petite salle, humide et sombre avec une pile de chiffons dans un coin. Menant au cachot, un couloir avec tout votre équipement empilé contre un mur.

La porte secrète : S'ils enlèvent les chiffons les joueurs trouveront une petite niche, s'ils glissent leurs mains ils trouverons un petit levier, s'ils tirent le levier la porte secrète s'ouvrira sur la pièce 5.

Pièce 2. Couloir.

La porte mène à un couloir brillamment illuminé dans lequel se trouve en pile l'équipement des guerriers.

Équipement : Les guerriers peuvent récupérer leur équipement, mais, lancer 1D6 pour chaque pièce d'équipement, sur un 1 l'objet a attiré l'attention d'un garde qui l'a volé. L'enlever de votre liste d'équipement.

La porte secrète : Une exploration complète découvrira un petit trou de serrure dans un mur. Si les guerriers ont la clef argentée de la pièce 4 ils pourront ouvrir la porte secrète.

Pièce 3. Couloir

La porte ouvre sur un couloir bien gardé. Rangés le long des murs sont 10 guerriers elfes noirs armés avec des arbalètes, menés par un assassin.

Pièce 4. Chambre de l'idole

Pendant que la porte s'ouvre les guerriers sont frappés par la puissante puanteur de la Malepierre brûlante. À l'extrémité de la chambre il y a une énorme idole de Khaine a coté de laquelle les elfes noirs se pressent. Il y a 1D6 guerriers elfes noirs , 1D3 assassins, 1D3 -2 un et un champion sorcier elfes noirs.

Les elfes noirs effectuent un rituel, même pendant que les guerriers les taillent en pièces.

Si le sorcier elfe noir est toujours debout au quatrième tour, il a réussi à invoquer le sorcier mort, il apparaît sur n'importe quelle case libre à côté de lui, il a la stature d'une momie roi des tombes.

Une fois que tous les elfes noirs sont morts, ils trouveront une carte de pièce de trésor objectif chacun et une petite clef argentée.

Pièce 5. Cellule hors d'usage.

Cette pièce est complètement noire, et le rayon de lumière de la porte pénètre des centaines d'années d'obscurité faisant déguerpir une multitude de petites créatures loin d'un corps tassé dans un coin.

Le corps : Il agrippe un coffret, si un guerrier touche le corps, il revient à la vie, agissant comme gardien de tombeau.

Le coffret est verrouillé et a besoin d'une clef d'or pour être ouvert. Si quelqu'un essaye de le fracturer, il dégage un gaz qui a le même effet qu'un sort de sommeil et le contenu disparaît.

Pièce 6. Couloir

C'est un couloir sombre et usagé. Les événements imprévus se produisent normalement.

Pièce 7. Couloir

C'est un couloir sombre et usagé. Les événements imprévus se produisent normalement.

Pièce 8. Couloir

Ce couloir contient un cercueil à une extrémité.

Le Cercueil : Si les guerriers ouvrent le cercueil, un seigneur revenant se lève et attaque les guerriers. S'ils le tuent ils trouvent un levier secret. S'ils tirent le levier le fond du cercueil bascule et de l'eau commence à couler dans le couloir.

Pour échapper à la montée de l'eau les guerriers doivent passer par le fond de cercueil qui mène à la pièce 10.

Pièce 9. Puits

À l'extrémité de cette pièce il y a une trappe, qui déverse de nombreuses goules qui se précipitent sur les guerriers.

Dans cette pièce il y a 12 goules, 6 squelettes, et 6 zombis. Après avoir tué ces derniers et exploré la salle en plus du trésor normal ils trouveront une clef d'or qui ouvre le coffret dans la pièce 5. Le coffret contient une fiole d'eau bénite qui détruira n'importe quelle créature mort-vivante ou Nécromancien sur un résultat de 2+. L'eau peut seulement être employée une fois.

Pièce 10. Repaire de Zalasta

Au centre de cette pièce il y a un cercle magique dans lequel Zalasta (un champion Nécromancien) se repose entouré par 4 revenants.

Une fois que Zalasta est mort une porte s'ouvrira dans un des murs qui conduira vers la lumière du soleil. Le donjon commence à s'écrouler. Les guerriers peuvent prendre chacun un trésor de pièce objectif pendant qu'ils se sauvent.



Les survivants émergent des buissons !

Repaire de Zalasta

