



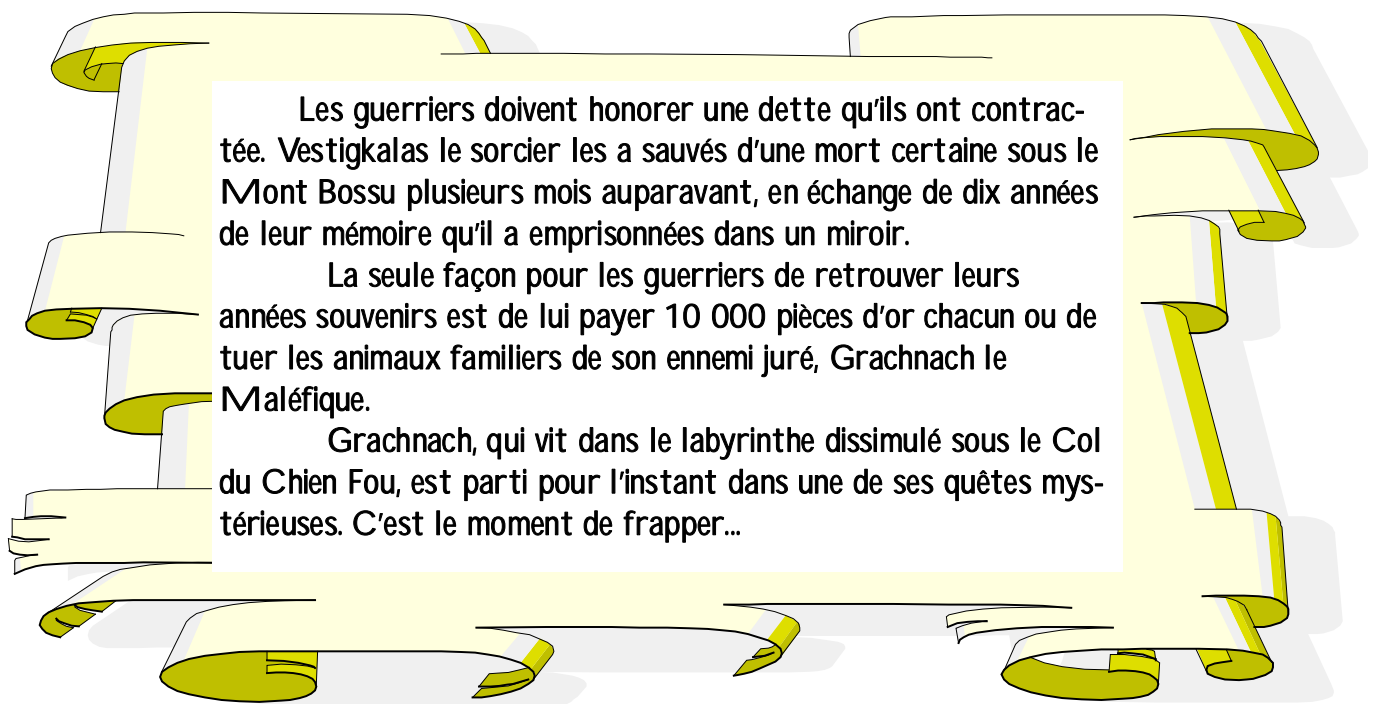
• DETTE DE SANG •

Développée par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif : l'arène



Règles spéciales:

Si les guerriers accumulent 40 000 pièces d'or, ils peuvent abandonner en cours de route. Au cours de la quête, Grachnach peut revenir; à la fin de chaque pièce explorée, lancez 1D6, sur un Résultat de 1, Grachnach est de retour avec son escorte de 6 Furies Elfes noires.

1 Couloir.

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

2 Coude.

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

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

3 Cellule.

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

La pièce est occupé par 8 guerriers orques avec épées commandés par Skuntch Brise Nuque, chef de guerre Orque équipé d'une Epée Noire (Arme magique : relance la 1^o attaque manquée + 1D6 blessures).

4 Jonction.

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

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

Or perdu.

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

5 Repaire.

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

La pièce contient 1 fantôme et 4 Squelettes.

6 Cachot.

Cette cellule sombre et humide empeste la chair pourrie.

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

7 Salle de torture.

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

Autour du chevalet se tiennent 5 Guerriers du Chaos commandé par un Héros du Chaos.

8 Jonction.

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

Mousse.

La pièce est recouverte de mousse, les héros ont 3 solutions:

1. Laisser tomber.
2. Brûler les mousses avec une bombe ou un sort comportant des flammes; (ceci prend un tour d'exploration).
3. S'attacher des mouchoirs mouillés sur le nez et la bouche pour traverser: chaque héros lance alors un dé et consulte le tableau suivant:

MOUSSES	
1	Poison mortel: le héros doit dépenser un point de chance ou boire une potion de guérison ou mourir.
2 - 3	Poison: le héros perd 1 point de vie.
4 - 5	Irritant: le guerrier perd une Attaque lors du prochain combat seulement.
6	Pas d'effet: le héros traverse en toute sécurité.

9 / 10 Chambre de l'idole et Arène.

La lumière vacillante de votre lanterne éclaire les murs de pierre froide, révélant une hideuse idole de pierre tout au fond de la pièce ainsi que les animaux de compagnie de Grachnach.(3 Minotaures 6 Squigs et 2 Trolls).

Si Grachnach n'est pas encore revenu, il est temps qu'il le fasse.

Les deux pièces communiquent entre elles ainsi qu'avec les Feux de Khazla.
Chaque guerrier tire une carte de trésor.

11 Feux de Khazla.

Nichée dans le coin du couloir s'élève une estrade portant un brasero d'où s'échappent des flammes multicolores.

Le passage est ouvert depuis la fontaine de Lumière; la porte secrète ne peut être ouverte depuis la jonction 4 par les guerriers mais quand ils le veulent par les monstres depuis les Feux de Khazla pour prendre les guerriers à revers.

12 Couloir.

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

Monstres errants: 1 momie

Grachnach le Maléfique

Champion Nécromancien

Points de vie:	29
Mouvement:	4
Combat:	5
Tir:	2+
Force:	4
Endurance:	3
Initiative:	4
Attaque:	3
Or:	1630
Armure:	-
Dommages:	2D6

+ 4 = 8 Si utilisation de l'Epée Acérée.

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

Règles spéciales:

Magie Nécromantique Pouvoir: 2D6

Résistance magique 4+

2 Objets Magiques: Anneau de résistance et Talisman de Malepierre

Arme magique: Epée Acérée.

Régénération 2

MAGIE NECROMANTIQUE

Au début de chaque phase des monstres, Grachnach peut lancer 1 ou 2 des sorts suivants, en fonction de son niveau de magie. Lancez le nombre de 2D6 correspondants pour déterminer quels sorts ont été lancés:

1	<i>Vent de mort.</i> Réduisez toutes les attaques des guerriers de - 1 pendant la phase des guerriers suivantes.
2	<i>Mangeur d'Ames.</i> Infligez 2D6 blessures à un seul des guerriers, sans prendre en compte l'Endurance et l'armure. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime.
3	<i>Frisson Fatal.</i> Réduisez l'Endurance d'un des guerriers de -2. S'il est tué, il ne peut être soigné que par des moyens magiques. Utilisez les pions de guerriers pour déterminer la victime. Si le Nécromancien est tué, les guerriers récupèrent leur Endurance normale.
4	<i>Invocation de Squelettes:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Squelettes. Ils sont placés sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
5	<i>Invocation de Goules:</i> Le Nécromancien invoque 1D6 Goules. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.
6	<i>Invocation de Momies:</i> Le Nécromancien invoque 1D3 Momies. Elles sont placées sur le plateau immédiatement et peuvent se déplacer et combattre lors de ce tour.

RESISTANCE MAGIQUE (4 -1= 3+)

(+1 Objet Magique Anneau de Résistance).

Certains monstres sont naturellement capables de repousser les effets des sorts lancés contre eux. Un Nécromancien a cette aptitude, il possède une *Valeur de Résistance Magique 3+*, qui est le résultat requis sur 1D6 (4,5 ou 6) pour que la protection fonctionne.(Jet de résistance). Un jet de résistance doit être fait pour chaque sort lancé. Si le jet est réussi, les effets du sort peuvent être ignorés par le Nécromancien.

La *Résistance Magique* protège des sorts mais pas des coups d'armes magiques.

OBJETS MAGIQUES

Inutilisable par les guerriers. Un groupe de monstres du même type est équipé des mêmes objets magiques.

Si un objet possède des capacités offensives, cela donne au monstre une Attaque de plus.

Les effets des objets suivants ne peuvent pas être dissipés.

Anneau de Résistance. Donne à son porteur une *Résistance Magique de 6 +*. Si ce dernier possède déjà l'aptitude *Résistance Magique*, celle - ci est augmentée de +1.

Talisman de Malepierre. Lorsqu'un guerrier obtient un jet de 1 pour toucher le porteur du talisman, le coup rebondit et touche son auteur à pleine puissance.

ARME MAGIQUE

Épée Acérée. Cette épée provoque (+ 1 blessure x le niveau du porteur). Grachnach monstre de niveau 4 infligera + 4 blessures supplémentaires; soit 8 touches.

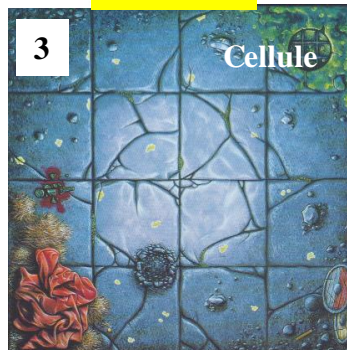
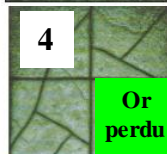
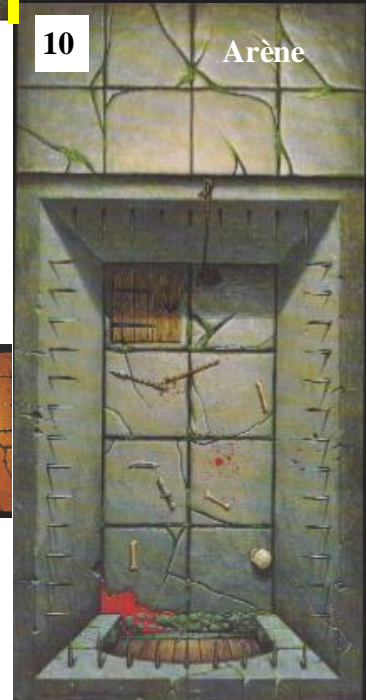
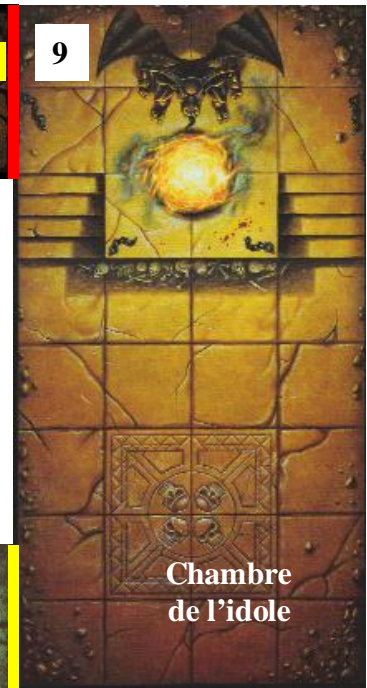
REGENERATION

Certains monstres peuvent régénérer leurs blessures tant qu'ils sont en vie, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Grachnach qui a cette aptitude, possède une *Valeur de Régénération de 2* qui est le nombre de D6 Points de Vie qu'il récupère à la fin de chaque tour soit 2D6 Points de Vie à la fin de chaque tour.

Un monstre ne peut pas se régénérer si ses Points de Vie sont à 0 ou moins; et ne peut récupérer plus de PV que son total de départ.

Dette de Sang

Sortie



Entrée



X Embuscade