



## • LA MALEDICTION DES SKAVENS •

Développée par Fanrax le Nécromancien

**Localisation:** Le Vieux Monde

**Niveau du donjon:** 3-5

**Pièce Objectif :** Fontaine de lumière

L'alimentation en eau de la cité de Miragliano provient de nombreuses sources. La principale vient des rivières qui descendent des Voûtes, mais la plus précieuse de ces sources jaillit de la fontaine d'un antique temple caché au plus profond d'un réseau de grottes. Cette fontaine fournit l'eau la plus pure de Miragliano depuis d'innombrables années.

Les Skavens de Skarogne ont trouvé cette fontaine et l'ont polluée avec de la malepierre. Déjà la maladie se répand dans Miragliano et une forte récompense a été offerte à celui qui trouverait le remède.

Un érudit a deviné la vérité et désire vérifier si l'eau est bien responsable de l'épidémie. Il a donc réunit un groupe de guerriers afin de chercher la source et au besoin de la nettoyer.

## 1 Escalier.

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

### Piège Eboulement.

Alors que les guerriers entrent dans cette partie du donjon, le sol tremble, les murs vacillent et d'énormes blocs de pierre tombent du plafond. La pièce s'écroule!

Disposez le pion éboulement dans la section concernée pour bien indiquer que toute issue est condamnée, à l'exception de celle par laquelle les guerriers sont entrés. Tout guerrier se trouvant encore dans cette section à la fin du prochain tour meurt, enseveli sous les gravats. De même, tous les monstres de la pièce sont écrasés par l'éboulement.

Les guerriers tentant de s'échapper ne sont pas sujets aux règles de blocage dans cette pièce. La pièce est désormais infranchissable et il est impossible d'y pénétrer.

## 2 Coude.

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

Dans l'angle du couloir se terrent 4 guerriers des clans Skavens.

## 3 Couloir .

*Un couloir au sol dallé de pierre s'enfonce encore plus profondément dans le noir.*

**Piège à gaz :** La case dans laquelle se trouve le héros qui a déclenché le piège devient le centre d'un nuage de gaz s'étendant sur 2 cases dans toutes les directions. Les personnages pris dans le nuage doivent obtenir un résultat supérieur ou égal à 4, 5 ou 6 sur 1D6 pour éviter d'être affecté (en soustrayant 1 au dé s'ils sont à 2 cases du centre du nuage, 2 s'ils sont à 1 case. Si quelqu'un est affecté, lancez un dé et consultez le tableau des gaz.

| TABLEAU DES PIEGES A GAZ |                |  |
|--------------------------|----------------|--|
| 1D6                      | Type de gaz    | Résultat   |
| 5 - 6                    | Poison léger   | Le héros perd 1 point de vie et ne peut pas bouger pendant 2 tours.  |
| 4                        | Nausée         | Le héros est malade jusqu'à la fin de l'expédition. Il ne se déplace que de 2 cases en Mouvement. Ses Attaque sont divisés par 2.  |
| 3                        | Folie          | Le héros ne contrôle plus ses actes, c'est le MJ qui le joue pendant 2 tours. Il ne peut pas attaquer ses compagnons et ceux-ci peuvent essayer de le maîtriser ( voir piège "voleur d'esprit"). |
| 2                        | Poison violent | Votre guerrier subit 1D6 blessures, sans modificateur pour l'Endurance ou l'armure.  |
| 1                        | Poison mortel  | Le héros doit boire une potion de guérison ou mourir.  |

## 4 Repaire.

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

Dans la pièce se tiennent 10 guerriers des clans Skavens commandé par un Chef de Clan. Une fois les monstres tués les guerriers présent dans la pièce trouve un trésor de Donjon chacun.

## 5 Jonction .

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

### Porte verrouillée.

La porte que trouvent les guerriers est verrouillée par une énorme serrure. Si un des guerriers a un rossignol, il peut tenter de l'ouvrir. Lancez 1D6 pour chaque tour qu'il passe à essayer. Sur un 6, la serrure cède. Pendant qu'il tente de forcer la serrure, un guerrier ne peut rien faire d'autre. Si la serrure ne peut être forcée, les guerriers doivent faire demi-tour.

Cette porte donne sur une sortie.

## 6 Couloir .

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

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

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

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

## 7 Abîme de feu.

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

De l'autre côté de l'abîme se tient quelques Skavens commandés par un champion Skaven et flanqué d'un rat -ogre. Traverser l'abîme.

Le pont de corde est le seul moyen de traverser l'abîme. il compte comme 2 cases de mouvement. Pour chaque guerrier qui tente de traverser le pont, lancez 1D6 :

- 1 - 2 Le guerrier glisse de cet antique pont. Jetez 1D6 et reportez vous au tableau de l'abîme de feu.
- 3 - 6 Le guerrier traverse sans encombres.

| TABLEAU DE L'ABIME |  |
|--------------------|--|
| 1                  | Le guerrier tombe dans l'abîme et est tué.   |
| 2 - 3              | Le guerrier glisse et est touché par les flammes, perdant 1D6 points de vie ( sans déduction pour son armure ni son endurance ). Il réussit à se hisser de l'autre côté de l'abîme.  |
| 4                  | Le guerrier glisse et perd un de ses objets, équipements ou trésors. Déterminez aléatoirement ce qui tombe dans l'abîme.   |
| 5 - 6              | Le guerrier s'agrippe solidement au pont alors que celui-ci commence à tanguer. Aucun autre guerrier ne peut tenter de traverser le pont pendant ce tour, jetez 1D6 pour le guerrier qui est sur le pont afin de déterminer de quel côté il arrive.<br>1 - 3 Sur le bord opposé.<br>4 - 6 Sur le bord de départ. |

C'est injuste, mais les monstres n'ont aucun problème pour traverser le pont, ils réussissent à chaque fois !!!

## 8 Puits maudit.

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

### Scorpions.

Une nuée de scorpion se balade dans la pièce. Déterminez aléatoirement quel guerrier est attaqué par 12 scorpions. Comme ils sont très petits, ils ne sont pas représentés par des figurines.

Lancez normalement le dé de dommages de votre guerrier ( 1D6 + Force ) afin de déterminer le nombre de scorpions qu'il tue avec son attaque, le résultat obtenu représentant le nombre de scorpions tués. Chaque scorpion tué rapporte 5 pièces d'or.

Chaque scorpion restant inflige 1 blessure, sans modificateur d'Endurance ou d'armure. Ceci fait, la nuée de scorpions se disperse.

## 9 Jonction.

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

**Piège à mâchoire :** Le héros a la jambe prise dans les mâchoires d'un piège: il subit 2D6 de dommages. S'il perd 1 ou plusieurs points de vie, le membre est sectionné.

Un héros ayant perdu une jambe perd la moitié de ses points de Mouvement, et ne peut plus utiliser de bouclier ni d'arme à deux mains

Ces blessures ne peuvent se guérir qu'entre deux expéditions.

## 10 Coude.

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

**Piège Pieu:** Un pieu empale le héros qui déclenche le piège: lancez 2D6 de dommages. En cas de blessure, lancez 1D6, si le résultat est 1, le pieu est empoisonné et le héros tombe à zéro point de vie (il est KO).

## 11. Fontaine de lumière.

*Une lumière diffuse émane de cette pièce alors que vous percevez le doux clapotis de l'eau courante.*

La source est gardée par 12 Skavens, commandé par un chef de clan.

Lorsque tous les Skavens sont tués, les guerriers doivent retirer la malepierre de l'eau; il y a assez de malepierre dans cette fontaine pour que chaque guerrier doive en retirer une partie.

Pour retirer la malepierre, les guerriers doivent se trouver dans une case adjacente à la fontaine et jeter 2D6. Le résultat obtenu est le nombre de Points de Vie perdus par le guerrier sans modificateur dus à l'Endurance ou à l'Armure.

Chaque guerrier peut ensuite boire une fois à la fontaine. Lancez 1D6 avant de consulter le tableau de la fontaine.

| TABLEAU DE LA FONTAINE |  |
|------------------------|--|
|------------------------|--|

|       |  |
|-------|--|
| 1     | Le guerrier brûle de l'intérieur, ses entrailles se disloquent. Dans un hurlement d'agonie il perd 1D6 points de vie sans correctif. |
| 2 - 4 | L'eau soigne le guerrier et lui rend 1D6 points de vie sans dépasser le nombre original.   |
| 5     | <i>Chance</i> : le guerrier reçoit 1 point de Chance   |
| 6     | L'eau soigne le guerrier et lui rend tous ses points de vie et, s'il est sorcier tous ses points de pouvoir d'origine.               |

## 12 Cellule.

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

Cette pièce en plus de Quirrik le sorcier Skaven et de son rat Golem conduit à la sortie par une porte secrète.

**Récompense:** Une fois la fontaine purifiée si les guerriers ont trouvé la sortie, ils peuvent repartir vers Miragliano pour réclamer leur récompense de 10 000 pièces d'or mais l'érudit qui avait découvert la cause de la pollution a déjà touché la somme et en garde la moitié pour lui.

**Monstre errant:** 1 assassin skaven

| Matériel            |                     |
|---------------------|---------------------|
| Skavens             | 2 couloirs          |
| 1 champion skaven   | 2 coudes            |
| 1 rat golem         | 2 jonctions T       |
| 1 rat ogre          | 1 escalier          |
| 2 assassins skavens | Repaire             |
| 1 sorcier skaven    | Abîme de feu        |
| Puits               | Cellule             |
| Pion éboulement     | Puits maudit        |
|                     | Fontaine de lumière |



Sortie porte secrète

# La malédiction des Skavens

