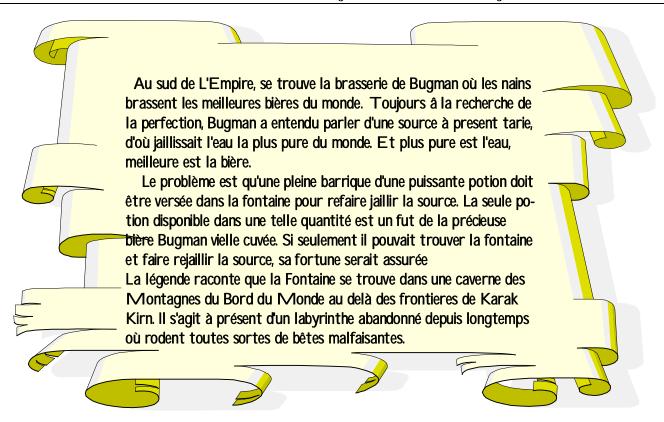


## LA SUBSTANTIFIQUE SOURCE

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde Niveau du donjon: 1-4 Pièce Objectif : La fontaine de lumière



### Régles spéciales:

Le guerrier qui porte le fût de bière a son mouvement réduit d'une case tant qu'il le porte.

Le fût est plein de bière et les guerriers peuvent en boire s'ils le veulent, mais seulement une seule fois, sinon il ne restera plus assez de bière pour réactiver la fontaine.

Chaque guerrier qui boit au fût doit lancer 1D6 et consulter le tableau suivant :

1 - 2	Le guerrier tombe au sol sans connaissance pour le reste du tour. Au début du tour
	suivant, il s'éveille guéri d'1D6 blessures, quoique avec un bon mal de tête.
3	Le guerrier subit –1 en combat et en mouvement et +1 en attaque pour tout le reste
	de l'aventure en raison des effets dévastateurs de cette bière
4	Le guerrier subit –1 en Tir et +1 en attaque pour tout le reste de l'aventure en raison
	des effets pervers de cette bière
5	La bière requinque le guerrier et lui permet de retrouver 1D6+1 Points de Vie.
6	La bière parcourt les veines du guerrier lui rendant tous ses Points de Vie.

#### 1 Entrée jonction.

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

#### 2 Couloir.

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

*Piège trappe:* Une trappe s'ouvre dans le sol et votre guerrier atterrit violemment quelques mètres plus bas. Il subit 1D6 blessures et ne peut sortir que si le groupe possède une corde ou le sort *Lévitation*.

Si le test d'initiative (7) est réussi, il s'accroche au bord de la fosse et ne tombe pas.

#### 3 Coude.

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

#### 4 Couloir jonction.

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

*Piège à faux:* Quand il est déclenché par un guerrier qui passe sur cette case, il affecte de 1D6 blessures tous les guerriers présent dans le passage, car de nombreuses faux jaillissent des murs et du sol.

*Herse*: Entre 4 et 9 ou 5 et 6 selon ou passent les guerriers, une lourde herse s'abat. Pour la soulever, il faudra réussir in test de force au moins égal à (20 2D6 + force de deux guerriers).

#### 5 6 9 Couloirs.

Vos pas résonnent dans des couloirs humides, sombres et sinistres Couloir 5, un rat ogre déambule.

Couloir 9, piège à bombe :

Si un test d'initiative est réussi, la bombe est découverte. De toute façon, elle explose au tour suivant causant 1D6 blessures avec modificateur d'armure.

#### 7 Jonction.

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

#### 8 Salle de garde.

La lumière de votre lanterne éclaire ce qui semble être un sol carrelé assez similaire à un échiquier. Autour d'une table...

La pièce contient 12 orques dont 6 archers, commandés par Zarguk Cassetrogne, grand chef de guerre orque et soutenu par Orglok l'Horrib champion chamane orque.

#### 10 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.

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 coté il arrive.	
	1 - 3 Sur le bord opposé.	
	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 !!!

De l'autre côté de l'abîme, se trouve une statue contenant 400 pièces d'or gardée par 4 Fimirs un rat golem, un technomage skaven et quelques coureurs d'égouts skavens.

Chaque guerrier trouve une carte trésor.

#### 11 Puits maudit.

L'air de cette pièce est corrompu par l'insoutenable puanteur qui émane d'un puits sans fond. Du fond du puits sortent 12 rats géants, Skreek frappamort et un assassin skaven.

#### 12 Cercle cabalistique.

Des éclairs crépitants de lumière verte surnaturelle déchirent les ténèbres qui baignent cette salle.

Si un héros entre dans le cercle magique dessiné sur le sol, lancez un dé et consultez le tableau suivant:

	CERCLE MAGIQUE
D12	Résultat
1	Malédiction: le héros perd un point de vie.
2	Conjuration: un groupe de monstres errants se matérialise. Les héros sont
	surpris.
3 - 6	Rien ne se passe.
7 - 9	<i>Pouvoir magique:</i> si un sorcier se tient dans le cercle, il peut lancer son prochain sort sans utiliser de point de pouvoir.
10 - 11	Guérison: +1 point de vie.
12	Chance: +1 point de chance.

Le cercle est ensuite vidé de tout pouvoir pour le reste de l'expédition.

#### 13 Fontaine de lumière.

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

Deux ogres et trois trolls gardent le bassin.

Lorsque l'ogre est vaincu, le guerrier qui porte le fût doit le vider dans la fontaine à sec d'où jaillit alors l'eau la plus pure et le plus claire jamais vue.

L'aventure est à présent terminée et les guerriers peuvent sortir par un passage secret.

#### 14 15 Couloir sortie.

Votre lanterne illumine un nouveau tronçon de couloir dont l'extrémité laisse apparaître une faible lueur.

Les guerriers rejoignent la surface et vont porter la bonne nouvelle à la Brasserie Bugman. Chaque guerrier survivant à cette aventure est récompensé par 1D6 x 20 pièces d'or, plus des royalties de 0,5% chacun des ventes de la Bugman Super Prestige, la bière brassée avec l'eau de la fontaine.

# La substantifique source

