



• LES PRISONNIERS •

Développé par Fanrax le Nécromancien

Localisation: Le Vieux Monde

Niveau du donjon: 1-4

Pièce Objectif : Arène

Les prisonniers

Lors d'un récent raid sur Miragliano, les Skavens ont capturé une vingtaine de citoyens aisés et ne cessent depuis de faire des menaces outrancières et déraisonnables.

Les Skavens savent pertinemment que les exigences de se voir remettre toutes les femmes, les enfants et les richesses de la ville n'ont aucune chance d'aboutir mais cela leur donne une bonne excuse pour renvoyer leurs otages par petits morceaux afin de faire croire qu'ils sont prêts à négocier.

Les guerriers ont été engagés pour pénétrer dans les Marais des Zombies afin de secourir les prisonniers des donjons des hommes-rats.

1 Escalier.

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

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).

Pas de trésor

2 Jonction.

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

Piège :

Pouliés : Un système de poulies est déclenché par un guerrier. Bientôt des bouts de bois volent dans tous les sens, si bien que tous les guerriers perdent 1D6 +3 PV, à moins de réussir un test d'initiative à -1.

Pas de trésor

3 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 Skavens avec 2 assassins en embuscade qui attaquent les premiers.

4 Puits maudit.

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

Du fond du puits s'envolent 12 chauve-souris géantes et 12 rats géants en sortent.

5 Jonction.

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

Pièges :

Bombe. Le guerrier qui passe sur cette case déclenche une bombe qui explose au début du tour suivant, infligeant 1D6 blessures, sans correctif d'armures à tous les personnages présent dans la pièce.

Si le test d'initiative est réussi par un guerrier, il aperçoit la bombe. Test total : 7

(1D6 + initiative du guerrier)

Herse.

Une fois que le piège bombe est découvert, trois lourdes herses s'abattent, empêchant toute retraite. Ils ne pourront ouvrir une herse directement que s'ils possèdent une clef; sinon il faut faire un test de force de 10 (1D6 + force) ce qui prend un tour

Disposez le pion herse à travers la porte par laquelle les guerriers sont entrés pour bien indiquer qu'elle est condamnée.

6 Fontaine de lumière.

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

La pièce est sans issue et 8 Skavens escortent Quirrik Technomage Skaven qui se désaltère.

Chaque guerrier peut boire une fois à la fontaine. Lancez un dé 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 - 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.

Chaque guerrier tire une carte de trésor.

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.

Piège :

Flaque d'huile

Les guerriers comprennent qu'ils pataugent dans de l'huile quand un skaven leur lance une torche avant de disparaître. Les flammes infligent 1D6 blessures de force 1D6 sans sauvegarde pour tout guerrier se trouvant dans la salle au début de chaque tour.

8 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	<i>Malédiction:</i> le héros perd un point de vie.
2	<i>Conjuration:</i> un groupe de monstres errants se matérialise. Les héros sont surpris.
3 - 6	<i>Rien ne se passe.</i>
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	<i>Guérison:</i> +1 point de vie.
12	<i>Chance:</i> +1 point de chance.

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

9 Couloir.

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

Devant les guerriers, dans une mare de sang, gît le corps d'un barbare étreignant farouchement un sac de cuir contre lui.

Si un guerrier décide de s'emparer du sac, il doit lancer 1D6 pour déterminer ce qui se passe:

1D6	Résultat
1	Gaz empoisonné! Chaque guerrier sur cette section subit 1D6 blessures sans modificateur d'endurance ou d'armure. Le sac est vide.
2-3	Piège! Un épieu jaillit du mur et inflige 2D6 blessures au guerrier qui s'est emparé du sac, lequel est vide.
4-6	Trésor. Le sac renferme 1D6 x 100 pièces d'or

10 Arène.

La lumière blafarde d'une lampe suspendue au plafond pénètre à peine l'obscurité de cette pièce sombre et menaçante.

Dés que les guerriers sont entrés dans l'arène, une lourde herse de fer s'abat condamnant la sortie définitivement, aucun test n'en vient à bout.

Les prisonniers sont gardés sous l'arène, dans un réseau de cellules et de salles de garde par 12 Champions vermines de choc skavens accompagné par un rat ogre.

Lorsque les gardiens sont morts, chaque joueur jette un dé. Le résultat obtenu est le nombre de prisonniers encore en bon état que les guerriers trouvent. Chaque prisonnier délivré rapporte au guerrier qui l'a libéré 1D6 x 50 pièces d'or de récompense.

Les guerriers doivent trouver une porte secrète qui conduit vers la liberté.

11 Couloir.

Vous vous retrouvez face à un nouveau tronçon de couloir qui conduit vers la lumière.

Evénements :

Pair : Monstre errant

Impair : Evènement imprévu

Les prisonniers

