



La destitution du chef Orque

Une aventure pour des guerriers de niveau 1-2

Par Peter Haresnape Avril 2003

Traduction FANRAX le Nécromancien

Ce donjon est assez simple ils entrent dedans, tuent tout ce qui bouge, pillent et repartent. Il y a seulement un étage, et il ne devrait présenter aucun vrai défi pour des joueurs chevronnés qui savent ce que leurs guerriers sont et ne sont pas capables de faire.

Dans la salle d'attente, les quatre guerriers se sont installés de la manière la plus confortable. Le grand Norseman, Moran Othigaz dormait, grognant dans ses rêves comme un petit chien ; peut-être revivant leur victoire sur le chef du complot du chaos que le groupe avait détruit il y a quelques semaines. Le Guerrier-Prêtre, Pentagron Liberoth était captivé par son grand livre, comme à son habitude, seul l'elfe et le nain étaient sensibles à leur situation, et tous les deux étaient distraits, le nain affûtait la lame de sa grande hache, et le ranger parlait tranquillement avec un membre de sa famille. Il était celui qui avait à l'origine suggéré leurs noms au général, qu'ils étaient censé rencontrer. Ils avaient attendu plusieurs heures maintenant, et le ranger, Renislian, s'impatientait. Ce travail, est fait pour lui, il est le meilleur pour ça... Quand ils ont finalement rencontré le général, il a expliqué la situation en quelques mots.

"Un nouveau chef Orque a amené une grande bande des peaux vertes dans mon domaine. Normalement je laisserais mes mercenaires s'en occuper, mais il est devenu une menace sérieuse, il a pillé plusieurs villages le mois dernier, et s'avance toujours plus avant. Je veux qu'un groupe pénètre son repaire et tue le chef. Vous serez richement récompensé." Les guerriers se regardent, déroutés. Bien que relativement jeunes, ils ne sont pas stupidement présomptueux, et ne se sentent pas enchantés d'essayer de détruire un chef Orque dans son nid douillet. Avant que Renislian, (le porte-parole habituel) commence à parler, le nain Grelik Akanhand fait entendre sa voix.

"Vous êtes fou ? Tuer un seigneur Orque ? Et dans son repaire? Quelle merveille ? Vous n'avez rien trouvé de mieux ? Autant aller se pendre à la fin du mois!"

Le général grimace un sourire sinistre. "je m'ai pas non plus dit combien je vous paierais ... et de toute façon, mes scouts disent que c'est un avant-poste assez mineur. Le seigneur Orque sera là, et sera relativement sans surveillance, car le reste de son armée sera... occupé." Seul le sourcil levé de l'elfe signalait son attention.

"Ma cavalerie bouclera son territoire, coupant sa retraite et ses possibilités de renforts. Il sera pris par surprise, avec la plupart de ses troupes. Nous lui offrirons une bataille rangée sur une large plaine ouverte... comme ils aiment... pour stopper ses mouvements. S'il parvient à fuir, alors vous pourrez pratiquer une frappe chirurgicale."

Après quelques petites discussions, les guerriers acceptent le travail. Tout ce qu'ils ont à faire est d'assassiner un Orque assez puissant pour tenir sous sa coupe de nombreuses tribus et forteresses. Super...

Les guerriers seront escortés jusqu'à l'entrée d'un système de caverne, en temps normal abandonné, mais occupé par une cohue d'Orques en retraite retournant auprès de leur maître. Celui ci attend, au fond du vieux repaire, regroupant ses troupes pour détruire la milice locale quand elle sera à sa portée, mais c'est la tactique, prévue pour le maintenir bloqué, assez longtemps pour que les guerriers le trouvent.

Événements Inattendus

Toutes les fois qu'un événement inattendu se produit, lacer 1D6 sur le tableau suivant plutôt que de tirer une carte.

1-3 les guerriers sont attaqués ! Lancer un autre 1D6 (trésor comme d'habitude).

- 1-2 2D6 Snotlings et 1D6 archers Orques avec des arcs
- 3-4 1D6+3 guerriers Orques montant des sangliers de guerre
- 5-6 12 Rats Géants

4-5

- 1-2 Prendre un pion de guerrier. Ce guerrier est frappé par un dard, qui provoque 1D6 dommages non modifiés, et le fait dormir pour 1D6+1 tours complets.
- 3-4 Une lame descend du plafond, provoquant 3D6 dommages à un guerrier (modifié comme d'habitude). Lancer 1D6- sur un jet de 1-3 relancer encore sur le Tableau d'événements inattendu.
- 5-6 Cloches d'alarmes dans tout le donjon. Lancer sur le Tableau des monstres ci-dessus. Ces monstres ont l'embuscade magique A.

6 les guerriers rencontrent 1D6+3 guerriers Skavens, en plus lancer sur le Tableau de monstre ci-dessus. Lancer 1D6 pour l'initiative du chef. Si c'est 6+ les guerriers se rendent compte que les Skavens sont contre les 'Orques. Ils combattront les Orques à côté des guerriers, mais fuiront après le combat. Si le test échoue les guerriers attaqueront les Skavens et les Orques en même temps. Aucun Trésor.

1 –2 –3 Escalier et couloirs

Les guerriers commencent leur aventure en haut de quelques escaliers antiques. Lire le passage suivant.

Vous allez maintenant entrer dans le donjon. La carte vous a été remise montrant en détails les passages menant à l'intérieur. Pendant que vous examinez votre équipement pour vous assurer que rien ne manque, un Snotling passe sa tête hors d'un trou dans le mur. Il vous observe pendant une seconde, et s'enfuit lorsque vous le repérez. Il va certainement donner l'alarme

Placer en bas des escaliers, deux couloirs menant à la salle de garde. Placer les guerriers dans les 4 premières cases, par ordre d'initiative, et le Snotling près de l'extrémité du passage, juste hors de portée de tir. Il se déplacera de 1D3+2 cases à chaque phase des monstres, et également dès que placé. Contre des flèches il esquive sur 3+, et a une résistance magique de 4+. Ces dernières ne sont pas des capacités inhérentes, mais sont parce que les guerriers ne sont pas encore habitués à la pénombre du souterrain. Naturellement, le premier combat au corps à corps, le tir d'une flèche ou un sort réussi le tuera. Lire le passage suivant

Les possessions du Snotling mort se composent d'une petite clef et d'un petit sac contenant 20 pièces d'or..

S'il atteint la porte de la salle de garde, lire ceci.

Le Snotling cours comme une flèche vers la porte, sort une petite clef et l'utilise pour ouvrir une porte et se glisser dans la salle..

4 Salle de garde

Cette pièce est barré par une barricade de 4 cases, figurées par la barre blanche ci-dessous. Les traits bleue représentent les portes (l'entrée est la porte inférieure gauche).



Si les guerriers tuent la sentinelle Snotling, la salle contiendra 4 gobelins de la nuit, 2 avec des arcs et 2 avec des lances, derrière la barricade (sur les 4 cases).

Si non, il y aura 4 Orques avec des arcs derrière la barricade, et 4 Orques avec des lances du côté des guerriers devant la barricade. Ils ont tous l'embuscade magique A.

Chaque case de barricade a 8 Points de Vie, et une Endurance de 2. Lire le passage suivant si les guerriers tuaient le Snotling.

Les gardes somnolents sont évidemment pris par surprise.

Si non, lire ceci.

Pendant que vous entrez, une grêle des flèches vous salue. Les gardes ont été prévenus. Le Snotling vous toise, debout sur la barricade.

La barricade devrait prolonger le conflit, et les guerriers devront tuer au moins un défenseur de l'autre côté pour pouvoir la franchir. Les laisser expérimenter, mais indiquer clairement que la barricade ne peut pas être franchie sans être embroché, bien que les monstres avec des lances puissent attaquer par-dessus. C'est essentiellement un bric-à-brac de débris et de déchets entassés.

Une fois le combat terminé, lire la description de la pièce.

Les corps des gardes participent bien à la misère noire de cette pièce, mais il est clair que ce sont les premiers de plusieurs niveaux de défense. Le Snotling se trouve étendu sur le plancher, cloué par une flèche perdue. Jusqu'ici, vous n'êtes pas détecté. Il y a une pile d'ordure dans un coin, qui était les restes de la construction de la barricade.

Si les guerriers effectuent une recherche, ils trouveront une carte de trésor cachée. Après cela, ils peuvent partir.

5 Jonction

Le couloir continue tout droit, mais un passage latéral attire votre attention. Une odeur terrible passe au travers de la porte.

A la première phase de pouvoir sur cette section, tirer un pion de guerrier. Une lame oscillante provoque 2D6+4 blessures (modifié comme d'habitude) à ce guerrier.

6 Chambre du Puits.

Cette chambre humide est caractérisée par un puits profond creusé au centre. Une longue chaîne se balance en bas dans les profondeurs, et la faible lumière permet d'apercevoir qu'elle semble être recouverte par une substance noire et visqueuse. La salle est occupée par un groupe de monstres qui ne sont pas heureux de vous voir...

La porte vers la droite mène à la chambre du puits, qui contient un groupe de monstres. Lancer sur le Tableau des Orques pour le niveau du donjon, combattre comme d'habitude, et trouver un trésor. A l'insu des guerriers, il y a un Skaven emprisonné, au fond du puits. S'ils examinent la salle ils l'entendront, et regarderont au fond du puits.

Les Orques ont capturé plusieurs Skavens récemment, et le prisonnier faisait partie de ce groupe. Il est souillé et trempé, se tenant dans l'eau répugnante. La chaîne se prolonge vers le bas dans le liquide, mais est noirci à mi-hauteur. C'est du noir, la substance acide maudite qui brûlera n'importe quelle peau, causant 1D6 blessures non modifiées. Si les guerriers tirent sur la chaîne, cela prendra 6 tours pour un guerrier, 3 tours pour 2 ou 2 tours pour 3 guerriers. Il y a des gants spéciaux qui protègent contre l'acide caché dans le côté du puits. Sans eux les guerriers prendront 1D6+4 blessures non modifiées pour chaque traction effectuée par tour. Si les guerriers peuvent délivrer le Skaven ils peuvent l'interroger. Les laisser essayer différentes choses, mais la manière la plus simple est de trouver les gants et d'indiquer un guerrier pour tirer la sur chaîne, pour hisser le Skaven hors du puits

Il n'a rien à leur dire, mais il les remerciera probablement. S'ils souhaitent l'interroger, employer les suggestions de livre des Règles avancées

Interrogatoire du Guerrier	L'Information
Échec	Le Skaven a été capturé lors d'une incursion. Il prie pour être libéré. Avant que n'importe qui puisse faire quelque chose il griffe son interrogateur (blessures 1D6 non modifiées) et saute par un trou dans le mur, s'échappant.
Mi - succès	Il a été capturé lors d'une incursion. Il indique que les Orques projettent une invasion. Il griffe et s'échappe comme ci-dessus, criant 'tu ne vivras jamais pour voir le fleuve du feu!'
Succès	Il indique qu'il a été capturé lors d'une incursion. Les Orques avaient capturé plusieurs Skavens et les avaient forcés à construire de nouvelles armes. Il a surpris les gardes mentionner 'le dragon ardent '

S'il ne s'échappe pas, peut importe ce qu'ils font de lui. Il saisira la première occasion pour s'échapper. S'ils le laissent derrière eux, il les quittera et disparaîtra par un trou dans le mur.

7 Pièce moisie (la tanière du monstre)

Cette pièce serait noire comme un four sans la moisissure sur les murs, rougeoyant faiblement. L'air est chaud et moite, et le plancher est une masse de moisissure détrempée. Quelque chose remue, irrité par la lumière de la lanterne.

Dès que tous les guerriers sont entrés, ils sont pris en embuscade par 1D3+4 Squigs sauvages. Ceux-ci attaqueront aussi d'autres monstres résultant d'événements inattendus etc. Sauf d'autres Squigs. S'il n'y a aucun autre monstre, ils attaqueront un guerrier à la place. Une fois que les gardiens sont morts, prendre deux cartes d'événement. Traiter les événements avant les monstres. En outre, les guerriers peuvent explorer la salle une fois chacun. Il y a deux trésors. Chaque guerrier qui fait une recherche lance 1D6 et ajoute son Mouvement, et si le résultat est de 7+ il trouve un trésor. Si plus de 2 guerriers parviennent à trouver quelque chose, les autres sont attaqués par des moucheron, et perdent chacun 1 Point de Vie avant que les moucheron retournent dans la moisissure. Il y en a 2D6

8 Abîme de feu

Cette pièce est éclairée par de nombreuses torches et la lueur d'un fleuve de lave. Au-delà un pont en bois branlant, la statue d'un dragon couvert d'or brille. Il y a trois sorties à cette pièce. Deux sont sur ce côté, mais l'autre est du côté opposé, juste après les monstres...

Lancer deux fois sur le Tableau des monstres pour peupler cette pièce, disposer la moitié des monstres sur un côté de l'abîme, et la moitié de l'autre. Mettre les archers du côté opposé. Pour traverser l'abîme il n'y a pas besoin de lancer sur le tableau du livre d'aventure. Chaque groupe de monstres vaut son prix et un trésor, est trouvé normalement. Si n'importe quel guerrier regarde la statue, leur dire que sa base est entourée d'une pile d'or. Si ils la fouillent, donner lecture du passage suivant et enlever le guerrier du plateau. Remplacer les quatre cases occupées avec le dragon avec le pion d'escalier ou de trappe.

La statue du dragon d'or bascule brusquement en arrière, vous êtes surpris, et vous tombez dans une trappe qui s'ouvre sous vos pieds

Remettre alors au guerrier la note suivante

Vous tombez dans l'obscurité totale, mais vous vous sentez glisser sur une surface dure. Sous le dragon il y a une longue glissière qui disparaît on ne sait où ? Ne pas dire aux autres ce qui s'est produit.

Si les autres examinent le trou (et on peut espérer qu'ils seront concernés par la disparition de leur compagnon !) ils trouvent une glissière douce, ainsi qu'un escalier. Celui-ci mène vers les profondeurs du donjon...

La glissière et l'escalier mènent tous les deux au même endroit, un atelier secret rempli du sifflement des machines et des gémissements des esclaves.

9 Atelier de fabrication d'armes

En bas de la glissière et de l'escalier se trouve l'objectif spécial, poser la section du laboratoire de Quirrek parue dans le White Dwarf n°24 (édition française). Si vous n'avez pas cette section, utiliser une autre pièce objectif comme la chambre de l'Idole ou la fontaine. Cette pièce contient les esclaves Skavens qui fabriquent des armes pour les Orques. Il y a un chef Orque avec 4 gobelins armés de lance et 2 archers gobelins, tous sur la plateforme surélevée. Les ouvriers Skavens se composent : (lancer 1D3)

- 1 6 Skavens guerriers des Clans, 2 Assassins Skavens
- 2 1D3 Minotaure ou rat-ogres, 1 sorcier Skaven, 1D6 Skavens coureurs d'égouts
- 3 Minotaure ou rat-ogres, 3 Globadiers Skavens, 6 Skavens coureurs d'égouts.

En outre, il y a un chef de clan Skaven.

Les gardes et les esclaves combattent les guerriers, mais si le chef Orque est tué, lisez le passage suivant :

Comme le chef Orque meurt, l'œil du chef de clan Skaven s'allume et semble repenser la situation.

Employer le Tableau des Squigs sauvages pour déterminer ce qui se passe Lancer une fois à chaque tour, les résultats s'appliquent à tous les Skavens.

Quand la salle est dégagée, les guerriers peuvent recevoir 2 trésors de donjon, et un trésor de pièce objectif.

Dans le silence soudain qui suit le combat, le seul bruit qu'on entend est celui produit par la grande machine que les Skavens avaient utilisé pour fabriquer leurs armes fétides

Les guerriers doivent détruire ce laboratoire, pour éviter qu'il ne serve le mal. Ils doivent se tenir à côté du générateur est lancer 1D6, sur un jet de 4+ , le générateur cale et éclate. Une fois que c'est fait, ils ont 2D3 tours pour s'échapper avant que l'atelier explose, détruisant la salle et tuant tous ceux qui sont à l'intérieur.

Retour dans l'abîme de feu.

Les guerriers peuvent ouvrir l'une ou l'autre porte. La porte du côté de dragon mène à un couloir, alors que l'autre mène à un cul-de-sac sans issue apparente. C'est en fait une porte secrète, cachant l'embuscade qu'un chamane Orque a installée. Si le magicien réussit un test d'initiative, il sentira la magie venant de la salle.

Si les guerriers trouvent la porte secrète et l'ouvrent, lire le passage suivant :

Lorsque vous entrez par la porte secrète, le chant guttural des psalmodies d'un chamane Orque agresse vos oreilles. Ses troupes se ruent en avant...

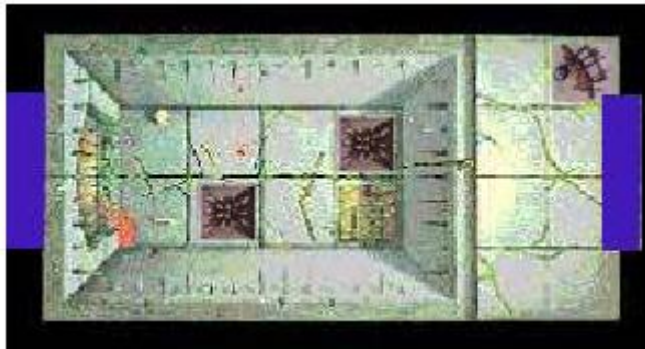
Le chamane lancera un sort immédiatement.

Si vous avez la tanière de Scabnoze, vous pouvez employer cette section de plateau, autrement employez le cercle cabalistique. Il y a quatre Orques noirs qui forment une ligne en travers de la salle, pour empêcher les guerriers de toucher le chamane derrière eux. En outre, il y a deux gobelins armés avec des lances avec le chamane. Chacun des quatre Orques noirs a un breuvage magique curatif qu'ils boiront toutes les fois qu'ils seront blessés. Il leur redonne 1 Point de Vie à chaque tour dans lequel ils ont été blessés. Le chamane a également un objet magique, un anneau de protection qui lui donne +1 en Endurance. Les guerriers peuvent prendre ces objets, s'ils les recherchent. Les breuvages magiques sont vides sur un résultat de 1 ou de 2 sur 1D6. Ils reconstituent 1D6 Points de Vie par gorgées. Il y a 1D6+2 gorgées dans le flacon, à moins qu'ils ne soient déjà vides. Cependant, le guerrier qui l'a bu, ne peut pas lancer de sort ou faire des tests d'initiative pendant 2 tours, car le breuvage est tellement puissant que le guerrier est affecté. L'anneau donne à +1 en Endurance. Le chamane gardait un coffre avec quatre amulettes de chance, dont chacune donne un point de chance au guerrier. Une fois utilisé, il est perdu pour toujours, et les amulettes peuvent être vendu, pour seulement 100 pièces d'or chacune.

10 Puits de combat (Arène)

Du côté dragon de la salle de l'abîme, un couloir se prolonge. Les guerriers trouveront à son extrémité une porte, et au delà , le puits de combat.

Directement au-dessous du seuil, un grand puits s'ouvre. Un rebord mince entoure le bord du puits. Du côté opposé vous pouvez juste apercevoir les commandes qui servent à abaisser un pont au-dessus du puits. Dans le fond du puits sous la rangée de piques, plusieurs monstres rôdent.



Lancer 1D3 sur le tableau suivant pour voir ce qui menace dans le puits de démembrer les guerriers à la première occasion

- | | |
|---|--------------------------------|
| 1 | 1D3+1 Minotaure et 1D3+1 ogres |
| 2 | 2 Trolls |
| 3 | 1D3 Trolls |

Les guerriers doivent d'une façon ou d'une autre passer de l'autre côté de cet obstacle. Le rebord mince est plutôt périlleux, il est craquelé et usé, assez étroit pour laisser passer des gobelins, mais personne d'autre. Cependant, si un guerrier veut essayer de l'emprunter pour passer de l'autre côté, (par exemple l'elfe) il pourrait abaisser le pont pour les autres. Naturellement, les guerriers pourraient juste sauter dans le puits et combattre et s'ils ont un Tueur de Trolls avec eux, c'est ce qu'ils finiront par faire !

Ces monstres n'attaqueront aucune créature sur le rebord ou les plates-formes supérieures. Ils attaqueront seulement ceux qui se trouvent dans les 8 cases du fond. Ils n'essayeront pas non plus de s'échapper hors du puits. Si les guerriers emploient un sort ou une flèche, les monstres ne sont pas affectés ; Ces bêtes ont été évidemment entraînées pour cela, car elles esquivent l'attaque facilement Ceci ne s'applique pas aux guerriers qui sont descendus dans le puits.

Puisque les guerriers se déplacent lentement et soigneusement, ils peuvent seulement se déplacer d'une case par tour en marchant sur le rebord. Chaque tour où ils sont toujours sur le rebord, lancer 1D6, donner aux guerriers sportifs un bonus de +1, mais il n'est pas nécessaire d'appliquer des négatifs au nain, etc...

1	Catastrophe ! Vous tombez dans du puits, subissant 1D6 blessures (modifiés par l'endurance seulement)
2	Vous glissez sur une dalle usée, et vous tombez dans le puits sans dommages.
3 - 6	Vous parvenez à garder la pose.
7 +	Vous vacillez, glissez, sautez, mais vous parvenez de façon ou d'autre à avancer d'une case supplémentaire !

S'ils sont frappés par l'inspiration, et décident de s'assurer avec la corde, comme des alpinistes, faire un test de force pour voir s'ils parviennent à remonter leur camarade.

Échouer	La corde se casse et le guerrier tombe au fond. Jeter la corde, aussi.
Presque réussit	Le nœud de la corde se défait, et le guerrier tombe. La corde est récupérée.
Réussit	Le guerrier est remonté sans dommages.

Dès que le guerrier atteint l'autre côté, il peut déclencher le mécanisme (représenté par le support de l'arme). Ceci exige un résultat de 4 ou plus. Quand ceci est fait ;

Quand vous actionnez les commandes simples, un cliquetis de chaînes abaisse un pont bien construit du plafond.

La voie est ouverte.

Si, alors que les guerriers progressent avec précautions sur les rebords, ils causent un événement inattendu, il prendra automatiquement la forme de 2 gobelins armés de lance, de 2 archers gobelins, et d'un chef de guerre goblin. Ils se placeront du côté opposé, tirant sur ceux qui essaient de traverser par. Les guerriers sur le rebord qui combattent sont à +1 à frapper et à -1 pour frapper. Ils sont également à -1 sur la table du rebord ci-dessus à la fin de leur tour.

Quant aux monstres dans le puits hormis leur valeur en or inhérente, ils gardent plusieurs morceaux de trésor que leurs victimes leur ont laissés au cours des années. En outre, il y a deux pièges cachés au fond de l'arène.

Si un guerrier tombe dedans il prendra 2D6 blessures non modifiées, et aura besoin d'une corde ou du sort lévitation pour en sortir. De plus, il se devra se tenir immobile au fond du puits de combat. Les monstres ne feront pas un pas sur les pièges.

Si les guerriers défont les monstres il y a quatre cartes de trésor à réclamer. Les gobelins d'un événement inattendu n'ont pas de trésor.

Une fois hors du puits de combat, un couloir (pièce 13) mène à...

L'elfe a observé la bête qui s'agite de plus en plus. Je ne m'occupe pas de la combattre, pense t-il, mais l'exécution d'un numéro de trapèze me semble un petit peu... indigne. Il se balançait au bout d'une corde tenue par son camarade nain, Grelik Akanhand, et le troll le regardait en pensant à la pénurie de bonne viande qu'il subissait en tant qu'animal de compagnie d'un Orque. Le nain a donné une autre poussée à la corde, tirant le ranger plus loin hors de portée de ses griffes. Il regarde maintenant le guerrier prêtre sur le côté opposé avançant précautionneusement sur le rebord étroit. Son livre saint a été griffé par un rat géant vorace que le prêtre avait tué à main nue. Bien qu'il ait fait deux minutes de contrition, il n'avait pas encore eu le temps d'examiner l'état de son livre. Moran Othigaz tenait l'autre extrémité de la corde attachée autour de la taille du prêtre, mais la manière dont il regardait les monstres suggérait qu'il soit autrement préoccupé. Un autre coup sec sur la corde le reliant au ranger a frappé sa tête contre le côté du puits, manquant de peu de l'empaler sur une pique. La frappe chirurgicale devenait... pénible.

14 L'Armurerie (Chambre De Torture)

Cette pièce est garnie de coffres, et de râteliers d'armes. Certaines d'entre elles sont évidemment magiques. C'est dans cette pièce que les voleurs orques stockent leur butin. C'est l'armurerie du seigneur orque.

Il y a toutes sortes de bonnes choses ici, qui peuvent aider les guerriers aux mains avides. Aucun événement inattendu ne se produira pas dans cette pièce, mais s'il est lancé, il n'y aura que des monstres. Ceux-ci seront dans la prochaine (dernière) salle pour s'opposer aux guerriers. Chaque guerrier peut examiner un objet par tour. Employer les règles ci-dessous, modifié s'ils veulent rechercher des pièges etc.... À la discrétion du maître de jeu, ils peuvent devoir identifier certains objets.

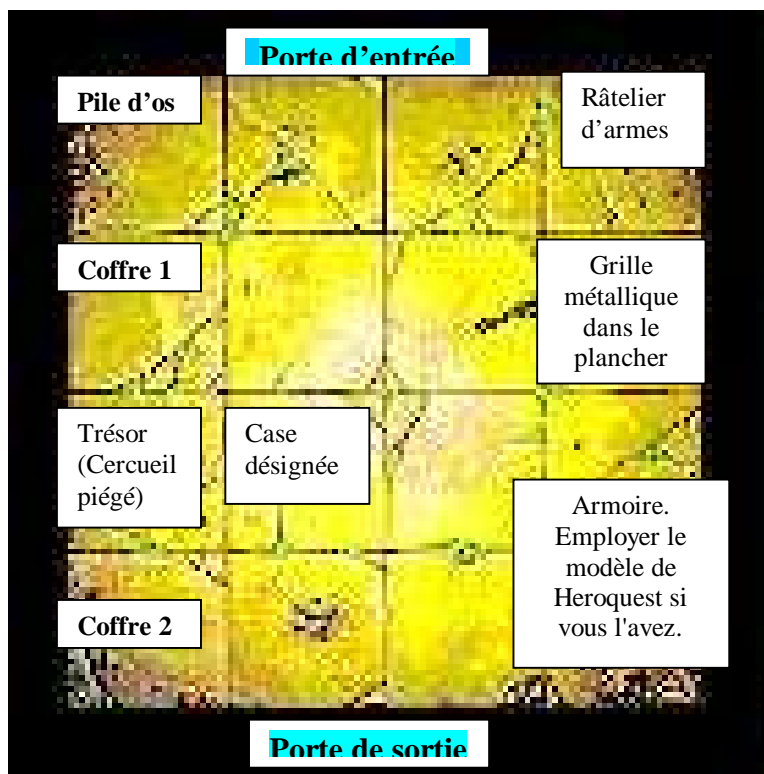
La pile des os cache une poche de simple cuir, dans laquelle se trouve 2 rations et 2 bandages. Le râtelier d'armes contient deux trésors : une arme et une armure. Une fois pris, un dard caché se déclenche, entraînant 1D6 blessures non modifiées. L'elfe peut essayer d'esquiver normalement.

Premier Coffre. Il contient 100 pièces d'or et un breuvage magique de bataille exactement comme celui de la guilde du magicien.

Deuxième Coffre. C'est vide, indépendamment d'un rat géant qui exécute une attaque suicide immédiatement sur le malheureux guerrier. Si le guerrier était prudent, lancer normalement, sinon, il frappe automatiquement.

Cercueil : il est piégé pour laisser tomber un bloc de maçonnerie sur la tête de celui qui enlève le couvercle du cercueil (qui contient une simple carte de trésor). Le bloc tombe sur la case désignée, causant 3D6 dommages, modifiés seulement par l'endurance et un casque. Le guerrier peut essayer un test d'initiative pour l'éviter s'il fait attention.

Grille en métal : Elle est verrouillée. Elle peut être ouverte avec des outils de serrurier normalement ou en la forçant. Elle a 3 points de vie et 1D6+6 en endurance. Si elle est forcée, un piège à aiguille, injecte un poison dans la peau du guerrier. Ce poison réduit la force du guerrier de -1 jusqu'à ce qu'un 3 soit lancé dans la phase de pouvoir ou la fin du donjon. La grille gardait un ensemble de rouleaux, dont un est utile aux guerriers. Une fois lue à haute voix par le magicien ou l'elfe il lance la gloire ! le sort est exempt de coût en point de pouvoir. Il rapporte 300 pièces d'or. Le compartiment contient 4 flèches incendiaires, une bombe incendiaire, deux lances (comme celles achetées à l'armurerie - voir le livre des règles avancées pour des détails) et un coffret de gemmes d'une valeur de 4D6x10 pièces d'or. Il est verrouillé, mais peut être ouvert avec des outils de serrurier normalement ou être forcé. Il a 2 points de vie et 5 en endurance.



Une fois que les guerriers se sont arrêtés de se quereller pour le partage du butin, ils se remettent en route. Lire le passage suivant :

La porte de sortie est différente des autres dans ce donjon. Elle comporte des excroissances et des pointes, comme si le bois n'avait jamais cessé de pousser.

Si les guerriers l'examinent de plus près (test d'initiative), ils trouvent deux boutons minuscules. S'ils les poussent avant l'essai d'ouvrir la porte, elle s'ouvre facilement. S'ils ne trouvent pas les boutons ou ne les utilisent pas, alors quand ils tournent la poignée, lire ceci :

Quand vous tournez avec précaution la poignée, des figures blanches se matérialisent derrière vous, les formes fantomatiques se déplacent droit sur vous...

Il y a 1D3+1 fantômes, qui doivent être défaits avant que la porte puisse être franchie. S'il y a un événement inattendu tandis que les fantômes sont en jeu, les os dans le coin s'animent et 1D3+1 guerriers squelettes, armés d'épées se dressent. Si les guerriers défont ces forces et essaient d'ouvrir la porte sans appuyer sur les boutons, 1D3+2 autres fantômes les attaquent. Si les squelettes ne se sont pas encore animés, ils le feront maintenant.

Une fois que les guerriers ont examiné la porte, et l'ont franchie, ils sont en vue de leur but. Plus précisément, ils sont vus par leur but ...

15 Salle du conseil de guerre (crypte)

Ce vaste hall est bien éclairé, et entièrement occupé. À la grande table vous pouvez voir de nombreuses peaux-vertes discutant fort et violemment. C'est l'élite de la tribu, les chefs des orques et des gobelins que vous devez éliminer. Mais d'abord vous devez éliminer leurs gardes du corps. D'une manière ou de l'autre, ceci est la fin de votre recherche.

Placer la crypte, avec les généraux (et le chef orque) autour du 'tombeau', qui représente une table. Si vous avez un modèle de table, employer-le. Les généraux sont ;

1D3 Orques noirs, 1D3 Big'uns, 1 Chef de guerre goblin de la nuit, 2 Chef de guerre orques, 1 chamane orque. Les gardes du corps sont dans la partie basse de la pièce: (lancer 1D6)

1	3 Big'uns, 6 archers Orques, 6 Orques avec des épées, 1D3 Minotaures.
2	1 Big'un, 4 Orques avec des épées, 4 archers Gobelins, 1 Shaman Orque.
3	3 Big'uns, 4 Archers Orques, 1D6+3 lanciers Gobelins
4	1 Big'un, 1 Orque Noir, 2 Orques sur sanglier, 4 Archers Gobelins.
5	1 Troll, 6 Archers Orques, 1 Orque sur sanglier
6	6 Lanciers Gobelins, 3 Archers Gobelins, 3 Fanatiques Gobelins, 1 Équipe de chasseur de Squig.

Le chef orque est avec ses généraux. Il emploiera son arc pour attaquer les guerriers de loin jusqu'à ce qu'un guerrier atteigne les marches, alors il se déplacera pour attaquer au corps à corps (sinon, il emploie toujours son arc).

Points de vie:	24
Mouvement:	4
Combat:	4
Tir:	3+
Force:	4
Endurance:	4 (6)
Initiative:	5
Attaques:	2
Or:	800
Armure:	2
Dommages:	2D6

Seigneur Orque

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

Règles Spéciales :

Armé avec un arc (force 4), Frenésie 6+, ignorent les coups 6+, armure magique.

Une fois que les Orques ont été tués, les guerriers peuvent s'échapper. Ils rencontreront le général en dehors du système de caverne, et il les escortera à la ville, où ils reçoivent chacun 1 trésor de pièce objectif, ainsi que 1D6x70 pièces d'or. S'ils ont détruit l'atelier des Skavens ils reçoivent également 1D6x200 pièces d'or, à diviser entre eux.

Notes de conception

Naturellement, il est plus facile de jouer si vous avez accès au supplément du jeu « La tanière du seigneur Orque ». Les tableaux de monstres et la magie Armes/Objets/Armures sont les plus appropriées, et devraient vraiment être employées. En outre, les événements peuvent être substitués. Naturellement, il existe plusieurs modèles utilisables pour le chef orque ! Les sections de pièce peuvent être utilisées, à savoir la tanière de Scabnoze au lieu du cercle magique, n'importe quelle salle objectif peut également être substituée au repaire du chef orque.

Modifier les monstres et les événements pour adapter l'aventure à votre collection de figurines, et naturellement, les prouesse des guerriers !

L'aventure est probablement un peu courte en monstres et difficile en pièges, mais quelques embuscades ou salles supplémentaires pourraient arranger cela. Elle fournira un bon défi pour des guerriers du niveau 1, et un bon point de départ pour une carrière risquée d'aventuriers. Excellent !

Ceci est la carte du repaire du chef Orque

Après avoir passé relativement intact le puits de combat, les guerriers étaient heureux des quelques minutes qu'ils pourraient prendre dans l'armurerie du seigneur orque. Le ranger elfe et le nain ont désarmé les pièges dont certains étaient trop sophistiqués pour des orques, suggérant encore l'influence des Skavens maintenant morts. La porte étrange les avait retenus pendant un moment, mais ils avaient fini par l'ouvrir. Et, bientôt, les quatre se trouveraient face à face avec l'infâme chef orque. Tandis que le barbare et le prêtre rejettent les gobelins, et que Renislian échangeait des flèches avec les archers, et des sorts avec le chamane, Grelik le nain a attaqué le puissant Troll qui se tenait entre eux et les escaliers. D'un balancement de sa lame couverte de runes, il a coupé le bras de la bête, avant de lui porter un coup mortel au cou ; pendant que les sorts du ranger et les bénédictions du prêtre écartaient le chamane orque, Moran a levé sa lame rougeoyante et s'est battu en duel avec le chef, tuant finalement le monstre. Maintenant leur quête est terminée. La seule question étant comment revenir à la maison...

