

Warhammer Quest

DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD

• LA FILLE DE BORIS TODBRINGER DE MIDDENLAND •

Par Kurt Hellborg

Localisation: **Le Vieux Monde**

Niveau du donjon: **1 -4**

Pièce Objectif : **Salle du crane**

Un convoi impérial a été attaqué hier après midi. D'après la méthode employée pour piller le convoi nous supposons que nous avons à faire à des peaux vertes. Or à quelques lieux du massacre nous avons repéré une ancienne nécropole où se réunissait autrefois une secte qui depuis a été interdite car ses adeptes pratiquaient la magie noire.

Notre armée ne ferait qu'une bouchée de cette tribu orque mais nous préférons une opération discrète car le convoi ne transportait pas que des marchandises, Lady Todbringer du Middenland voyageait en compagnie de ce convoi. Étant donné que nous n'avons pas retrouvé le cadavre de la fille du conte nous en avons conclu que les orques ont enlevé Lady Todbringer.

Le conte électeur du Middenland Boris Todbringer a promis une récompense à ceux qui lui ramèneront sa fille.

Événements imprévus :

Si un événement imprévu arrive pendant que les guerriers explorent la nécropole, lancez 1D12 et reportez-vous au tableau des événements imprévus Orques.

1 ESCALIER

Rien de particulier.

2 SALLE DE GARDE

La pièce est gardée par 12 Gobelins commandés par le chef Gobelins Gorfang le Tueur.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

3 COULOIR JAUNE

La pièce est gardée par 4 Squigs dirigés par 2 chasseurs de Squigs.
Pas de trésors à l'issue de cet événement.

4 PUIT MAUDIT

La pièce est gardée par 6 champions Orques.
Tirer des trésors normalement après cet événement.
Si les guerriers décident de fouiller la pièce ils trouvent un parchemin sur lequel il est écrit en lettres de sang : « Quand la structure de l'homme brûlera alors le passage reviendra ! ».

5 JONCTION

La pièce est gardée par 8 Orques sauvages et Karkol le chaman Orque sauvage.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

6 CHAMBRE DE L'IDOLE

La chambre de l'Idole est gardée par 8 Orques, 6 champions Orques, Skrunch Brise Nuque chef de guerre Orque et Greetik chamane Orque protégé par 4 archers Orques.
Tirer un trésor de pièce objectif après cet événement.
La porte secrète au Nord se découvre par une simple fouille.
Ne placez pas la trappe pour l'instant.

7 CELLULE

La pièce est gardée par 10 gardiens des tombes.
Tirer des trésors normalement après cet événement.
Il y a des ossements dans un coin de la pièce, si les guerriers mettent ces ossements dans le brasero de la chambre de l'Idole alors le carré de pierre s'ouvre et une trappe apparaît.

8 FONTAINE DE LUMIERE

La pièce est gardée par 18 squelettes, 3 momies
Une fois tous les monstres tués les héros peuvent inspecter les différents trésors au fond de la pièce :

- Premier coffre : 2 potions restaurant tous les points de vies et un trésor de pièce objectif.
- Deuxième coffre : 1 fiole de poison qui ajoute 1D6 points de dommage a une arme pendant un tour et un trésor de pièce objectif.
- Trésors : 300 pièces d'Or, un parchemin de boule de feu et une arme magique.
- Coffre ouvert : 2000 pièces d'Or et 2 objets magiques.

Pas d'autres trésors à l'issue de cet événement.

Le seul accès est le passage secret.

9 SALLE DES TORTURES

La pièce est gardée par 3 trolls de pierre.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

10 COULOIR BLANC

Le couloir est gardé par 5 fanatiques.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

11 CRYPTTE

La pièce est gardée par 6 champions Orques et Orglok L'Horrib champion chamane Orque.
Pas de trésors à l'issue de cet événement.
Une fois tous les monstres tués les héros peuvent fouiller le cadavre du chamane, il a une clé en fonte et un trésor de pièce objectif.

12 COUDE

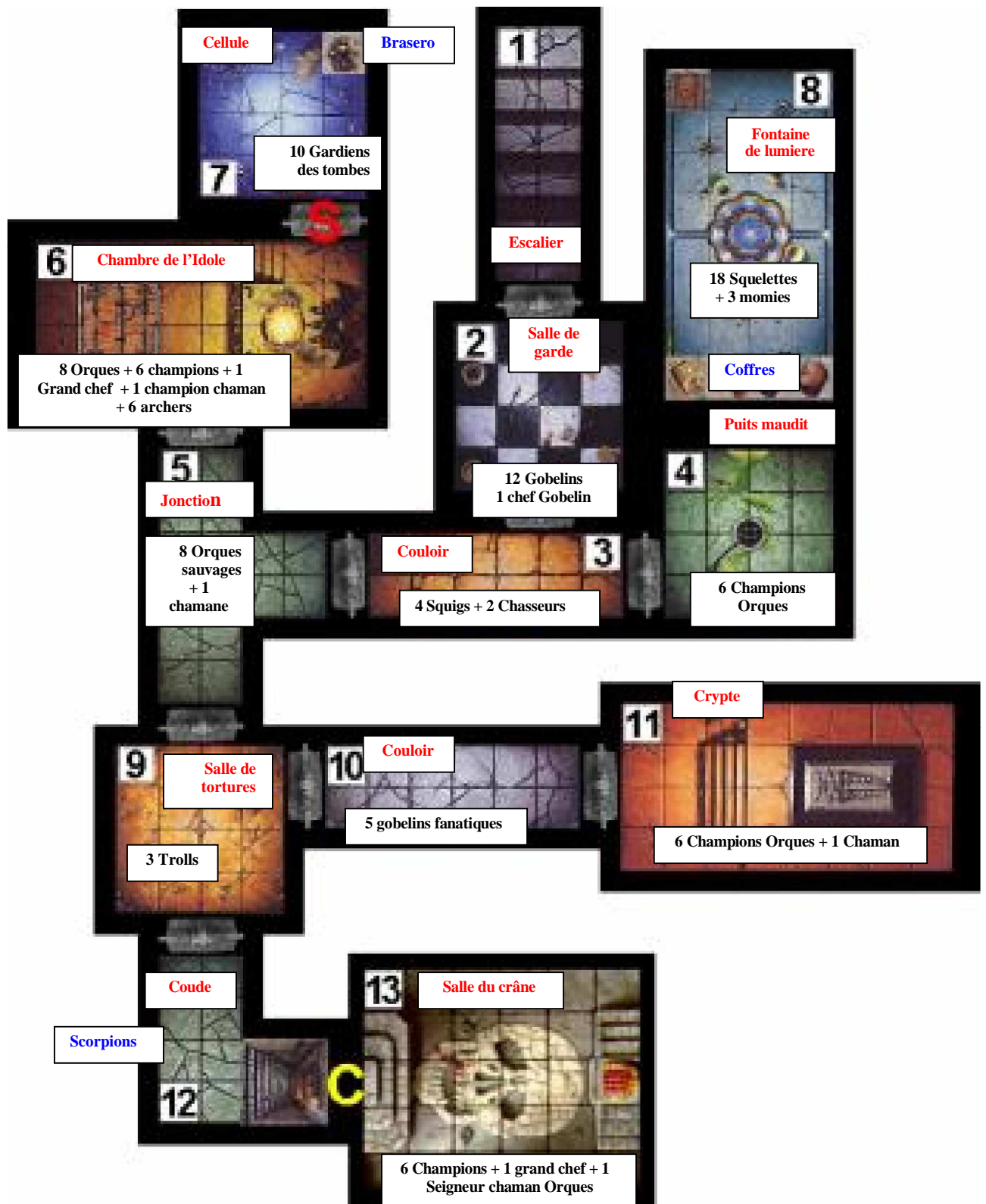
La pièce est gardée 1D6 scorpions géants.
Les guerriers trouvent un peu d'or, consultez le tableau des trésors des salles de donjon (page 67), pour en déterminer la quantité exacte.
La porte Est est fermée à clé elle s'ouvre avec la clé du chamane de la cryptte.

13 SALLE DU CRANE

La salle est gardée par 6 champions Orques, Zarguk Casse Trogne grand chef de guerre Orque et Skankler le Fumeux seigneur chaman Orque.
Chaque Guerrier reçoit un trésor de pièce objectif et une clé attachée au cou du chamane.
Une fois tous les monstres tués les héros peuvent délivrer la fille du conte qui est enchaînée au sol, avec la clé du chamane.

Lorsque les guerriers retourne en ville avec Lady Todbringer ils reçoivent chacun une récompense de 500 pièces d'Or de la part du conte pour les remercier d'avoir sauvé sa fille.

La Fille de Boris Todbringer de Middenland



A yellow scroll with black text, featuring a drop shadow. The text is written in a black, gothic-style font. The scroll is unrolled, showing the text in the center.

Quand la
structure
de l'homme
brûlera
alors le
passage
reviendra !