



Les Passages oubliés

Prologue

Les Guerriers sont arrivés à MIDDENHEIM ils peuvent y passer une journée selon les règles normales des cités.

Le soir de leur arrivée un homme nommé Alten Zedred invite les héros dans une taverne et leur dit :

« Trois autres groupes d'aventuriers sont déjà arrivés à MARIENBOURG, TALABHEIM et NULN en provenance de forteresses naines des montagnes du bord du monde.

Nous avons fait des recherches, et il semblerait que dans un passé très lointain, à l'époque où les nains étaient plus prospères, les principales villes de l'empire, qui à l'époque n'étaient que des villages, étaient reliées aux principales cités naines par des passages souterrains, pour faciliter les divers échanges en matière première, en armes, en vivre...

Le seul village assez important de l'époque où aucun groupe n'est encore arrivé est la capitale : ALTDORF. Les sorciers de la cité ont donc cherché le passage et ils ont fini par le trouver, il se trouve dans une ancienne catacombe du quartier nain qui a été transformée en égout.

Il semblerait que ce passage mène au cœur du réseau et donc s'il est détruit les couloirs magiques se refermeront et le Chaos ne pourra plus attaquer l'Empire par les sous-sols.

Nous y avons envoyée les trois autres groupe, les deux premiers ont été totalement décimés, un seul Guerrier est revenu de la dernière expédition mais il était tellement brûlé qu'il est mort le lendemain mais il a eu le temps de nous expliquer la situation : Un mur de flamme vivante protège l'accès au passage. Nous avons une fois de plus fais appel aux sorciers d'ALTDORF, et nous savons maintenant que la seule chose qui puisse détruire ce mur est le Talisman de Glace, une ancienne relique Kislevite qui est actuellement dans une des cavernes de Norsca.

En conséquence nous vous prions d'aller chercher le Talisman de Glace à Norsca puis de revenir ici afin de détruire le passage

Si vous refusez cette mission alors nous péririons tous car notre armé bien que puissante ne pourra pas repousser le Chaos s'il attaque de l'extérieur et de l'intérieur à la fois. Si vous acceptez cette mission vous serez récompensé en conséquence ».

Une fois que les héros ont accepté leur mission ils partent pour Norsca dans une semaine (ainsi les Guerriers peuvent s'ils en ont les moyens et s'il le désire monter d'un niveau et ils trouveront automatiquement un camp d'entraînement). Les Guerriers sont escortés jusqu'au port et le voyage est payé par l'Empire les Guerriers peuvent donc partir sans problème. Pas d'événements de voyage jusqu'au port. Lancez deux fois sur le tableau des événements maritime pour la traversée et compter 2 semaines de voyage pour arriver à la caverne. Jouez le scénario «**A la recherche du Talisman de Glace**».

Puis sur le retour lancez deux fois sur le tableau des événements de Norsca puis deux fois sur le tableau des événements maritime, une fois au port ils sont escortés jusqu'à ALTDORF.

Là bas Alten Zedred les attend, il récupère le Talisman de Glace et il donne rendez-vous aux Guerriers dans 8 jours afin que les sorciers de ALTDORF puissent détruire le mur de feu (ainsi les Guerriers peuvent s'ils en ont les moyens et qu'il le désire monter d'un niveau et ils trouveront automatiquement un camp d'entraînement). Huit jours après les Guerriers vont voir Alten Zedred, il leur annonce que le mur est détruit et que désormais le destin de l'Empire est entre leur main. Il leur remet un coffret et leur explique qu'il s'agit d'une bombe d'une puissance énorme et qu'il faudra l'utiliser uniquement pour détruire la porte. Attention une fois la mèche allumée il ne vaudrait mieux ne pas rester au environ de la bombe. Jouez les trois parties du scénario «**Les Egouts d'ALTDORF**».

En remerciement pour avoir sauver l'empire, Karl Franz remet 1D6x1000 pièces d'Or à chaque Guerrier et un trésor de pièce objectif. Mais ils doivent garder pour eux toute cette histoire car la rumeur de l'existence de tels passages sous le territoire Impérial provoquerait une panique générale presque aussi dangereuse qu'une attaque du Chaos.



A la recherche du Talisman de Glace

Salle 1 : grand couloir glacé

Vous pénétrez dans un immense couloir où tout semble avoir été figé par le froid qui est encore plus intense qu'à l'extérieur de la caverne, deux portes ont été creusées dans la glace, une en face de vous et l'autre à votre gauche.

Rien de particulier.

Trésors : aucun.

Salle 2 : escalier gelé

Cette salle est particulièrement humide et il ne va certainement pas être aisé de monter l'escalier au fond de la pièce.

3 Ours polaires et 12 Thralls gardent cette salle.

Lorsqu'un Guerrier monte ou descend une des deux parties de l'escalier lancez 1D6 sur un résultat de 1 le Guerrier glisse et tombe en bas de l'escalier, il perd 1D3 Points de vie sans modificateur et il passera le prochain tour à se relever et ne pourra donc rien faire d'autre.

Trésors : 2 trésors des salles de donjon.

Salle 3 : couloir

Ce couloir semble totalement inhabité.

Un coup de vent glacial éteint soudain la lanterne ! A moins qu'ils n'aient une autre source de lumière, les guerriers doivent rester immobile et ne rien faire. Pour voir si la lanterne peut être rallumée, lancez 1 D6 durant la phase des guerriers. Sur 4, 5 ou 6, la lanterne est rallumée.

Si un événement imprévu a lieu pendant que la lanterne est éteinte, les monstres qui arrivent doivent être combattus dans l'obscurité. Chaque guerrier a -2 à ses jets pour toucher tant que la lanterne est éteinte.

Trésors : aucun.

Salle 4 : gouffre

Des énormes blocs de glace entourent le gouffre, vous entendez le bruit de l'eau qui remonte du fond du gouffre.

3 Chasseurs nordiques sont postés en embuscade de l'autre côté du gouffre

Placez les blocs de glace de la rivière glacée sur les cinq cases marquées d'un X. Un seul Guerrier peut pousser un bloc une épreuve de force à 9 est nécessaire pour déplacer un bloc si les Guerriers arrivent à les faire tomber dans le gouffre ils arrivent jusqu'à la rivière glacée (Salle 5)

Pour aller d'un côté à l'autre du gouffre, les Guerriers devront soit utiliser une corde pour le traverser, soit sauter au-dessus. Si un Guerrier utilise une corde il doit lancer 1D6 pour voir si elle casse. Sur un résultat de 1 la corde casse et le Guerrier tombe dans le gouffre. Pour sauter au-dessus, un Guerrier doit être adjacent au fossé et réussir un test d'Initiative de 8. Cependant s'il obtient un 1 alors il tombe et son destin est scellé. Lors d'un combat dans cette salle, si quelqu'un obtient un 1 pour toucher et est adjacent au précipice alors il perd son équilibre et tombe dans le gouffre.

Trésors : 1 trésor des salles de donjon.

Salle 5 : rivière glacée

Une vaste étendue d'eau glacée s'étend devant les guerriers.

4 Huscarls attendent les Guerriers sur la rive opposée.

Si les guerriers n'ont pas fait tomber les blocs dans le gouffre ils ne peuvent pas traverser la rivière.

Si les guerriers ont fait tomber les blocs de la salle : des petits bancs de glaces flottent sur la rivière, portés par les courants changeant sans arrêt.

Placez aléatoirement cinq bancs de glaces à travers la rivière, un dans chaque rangée. Déterminez aléatoirement la direction des bancs de glaces (chacun d'eux doit bouger dans une direction opposée à celle des bancs qui lui sont adjacents). Ils bougent au début de chaque tour. Quand un banc de glace atteint le bord de la section il change de direction et repart là d'où il vient. Les guerriers doivent essayer de traverser la rivière en marchant sur les bancs de glaces. Pour cela, chaque guerrier doit attendre jusqu'à être adjacent à un banc de glace avant de monter dessus. Si un guerrier est attaqué pendant qu'il est en équilibre sur un banc de glace ou qu'il est sur la berge de la rivière glacée, s'il obtient un 1 pour toucher, il glisse sur la glace et tombe dans la rivière glacée. Il perd 1D3 points de vies sans modificateur et doit se hisser sur une case adjacente libre au début de la prochaine phase des guerriers.

Trésors : aucun.

Salle 6 : salle du vent du nord (ne pas placer la porte Nord)

Lorsque vous entrez dans cette pièce un vent glacial vous gèle jusqu'aux os.

4 Trolls de neige gardent cette salle en dépit du froid.

La Chambre du Vent du Nord est le domicile de petits Elémentaux d'Air. Leur haleine glaciale gèle les Guerriers jusqu'aux os. Les Elémentaux d'Air ne feront pas directement de mal aux Guerriers, mais la température de la pièce va continuer de baisser. A la fin de chaque tour que les Guerriers passent dans cette salle, Ils perdront tous 1 Point de Vie non modifié dû au froid extrême. Ceci est cumulatif – au second tour ils perdront 2 Points de Vies, au troisième tour ils perdront 3 Points de Vies etc. Les Guerriers ne peuvent pas se déplacer sur une case contenant un Elémentaire d'Air (les Elémentaux d'Air n'affectent pas les monstres). Si les guerriers ramènent les Elémentaux de Terre d'Eau et du Feu, il y a un flash de lumière blanche et un grondement puis les 16 Elémentaux sont vitrifiés sur le sol et la porte du Nord apparaît.

Trésors : 2 trésors des salles de donjon.

Salle 7 : salle glacée

La seule chose remarquable dans cette pièce est le coffre dans le coin gauche.

12 chefs Valkyries et 1 héroïne Valkyrie protège le coffre.

Une fois que les Valkyries ont été vaincues les Guerriers peuvent ouvrir le coffre, il est rempli de terre magique (ce sont les 4 Elémentaux de Terre) si les Guerriers examine la terre plus attentivement ils se rendront compte qu'elle est vivante.

Trésors : 3 trésors des salles de donjon.

Salle 8 : vaste salle glacée

Cette salle est plus vaste que les précédentes.

Non seulement elle est plus vaste mais elle est aussi mieux gardée : 1 Jotunn, 12 Einherjar, et 1 chef Einherjar attendent les Guerriers.

Le chef Einherjar possède une bouteille remplie de feu (ce sont les 4 Elémentaux du Feu) si les Guerriers examine le feu plus attentivement ils se rendront compte qu'il est vivant.

Le Jotunn a une bouteille vide (les Guerriers peuvent la remplir d'eau dans la rivière une fois dans la bouteille l'eau devient magique et se transforme en 4 Elémentaux d'Eau) si les Guerriers examine l'Eau plus attentivement ils se rendront compte qu'elle est vivante.

Trésors : 2 trésors des salles de donjon et 2 trésors des pièces objectifs

Salle 9 : jonction

Le chemin se sépare en deux mais rien ne permet de distinguer les deux portes.

4 Loup-garou garde cette jonction.

La porte nord est fermée à clef.

Trésors : 2 trésors des salles de donjon.

Salle 10 : piscine

Une vaste piscine au centre de cette pièce est remplie d'eau glacée.

5 gardes du destin

Si un guerrier obtient un 1 sur un jet pour toucher, il perd l'équilibre et tombe dans la piscine glacée. A cause de la température glaciale de l'eau le guerrier perd 1D3 points de vies. Au début du prochain tour des guerriers le guerrier peut se hisser sur une case vide adjacente.
Trésors : 2 trésors des salles de donjon.

Salle 11 : Hall glacé

Cet immense Hall a été glacé depuis des siècles, sous la surface de Norsca.

1 Mammouth, 1 rêveur de runes, 20 vikings

Le rêveur de rune détient la clé de la porte nord de la jonction 9

Trésors : 4 trésors des salles de donjon et 1 trésor des pièces objectifs.

Salle 12 : Coude

Le couloir tourne soudain, s'enfonçant encore plus profondément dans la caverne.

Piège puits d'eau glacée : Le guerrier tombe dans une fosse remplie d'eau glacée, il ne peut sortir qu'avec une corde ou un sort de lévitation. A sa sortie de l'eau le guerrier souffre d'engelure aux pieds, son mouvement est réduit de 1 pour le reste du donjon et il subit 1D6 blessures sans aucun modificateur.

Trésors : Aucun

Salle 13 : Long gouffre glacé

Un long gouffre glacé s'étend aussi loin que les guerriers puissent voir.

12 chasseurs nordiques

Quand les Guerriers arrivent dans cette salle lancez 1D6. Ceci est la longueur du gouffre glacé. Placez ce nombre de section gouffre glacé l'une après l'autre et ajoutez une porte sur la dernière section sur la berge opposée. De plus si un 6 est obtenu rajouter une porte sur la berge ou les guerriers sont arrivé, il y a un passage secret (salle 16).

Pour aller d'un coté à l'autre du gouffre, les Guerriers devront soit utiliser une corde pour le traverser, soit sauter au-dessus. Si un Guerrier utilise une corde il doit lancer 1D6 pour voir si elle casse. Sur un résultat de 1 la corde casse et le Guerrier tombe dans le gouffre. Pour sauter au-dessus, un Guerrier doit être adjacent au fossé et réussir un test d'Initiative de 8. Cependant s'il obtient un 1 alors il est tombé et son destin est scellé. Lors d'un combat dans cette salle, si quelqu'un obtient un 1 pour toucher et est adjacent au précipice alors il perd son équilibre et tombe dans le gouffre.

Trésor : aucun

Salle 14 : Salle du trône d'Oragrom

Vous êtes dans la salle du trône de Oragrom, un redoutable démon qui terrorise les vivant dans le désert glacé environnant.

Oragrom sera présent sur son trône escorté par 12 Ulfjards.

	Oragrom
Points de vie	40
Mouvement	4
Combat	5
Tir	4+
Force	6
Endurance	6 (8)
Armure	2
Initiative	6
Attaques	3
Dommages	2D6 / 3D6 (6+)
Or	2500

CC ADVERSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Oragrom	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Oragrom

Armure Magique ; Dissipation Magique 4+ ; Objet Magique ; Résistance Magiques 6+ ; Arme Magique ; magie de glace1.

Trésors

Oragrom a le Talisman de glace et 1 trésors des pièces objectifs par personne.

La porte secrète sous le trône d'Oragrom se trouve par une simple détection.

Salle 15 : chute et salle glacée mystique

Les guerriers sentent une étrange aura émanant de quelque part dans cette salle.

Cette salle est maudite. Aucune magie de n'importe quelle sorte n'aura d'effet, ceci inclue les sorts, les effets affectant les guerriers (avantages ou désavantages).

5 Yetis

Trésors : 1500 PO par personne

Salle 16 : Large couloir glacé

Une odeur animale règne dans cette salle étroite

6 maîtres d'animaux et 6 ours polaires.

Trésors : 2 trésors des salles de donjon et 4 trésors des pièces objectifs.

Monstres

12 Thralls

4 Huscarls

4 Trolls de neige

12 chefs Valkyries

1 héroïne Valkyrie

1 Jotunn

12 Einherjar

1 chef Einherjar

4 Loup-garou

5 gardes du destin

1 Mammouth

1 rêveur de runes

20 vikings

12 chasseurs nordiques

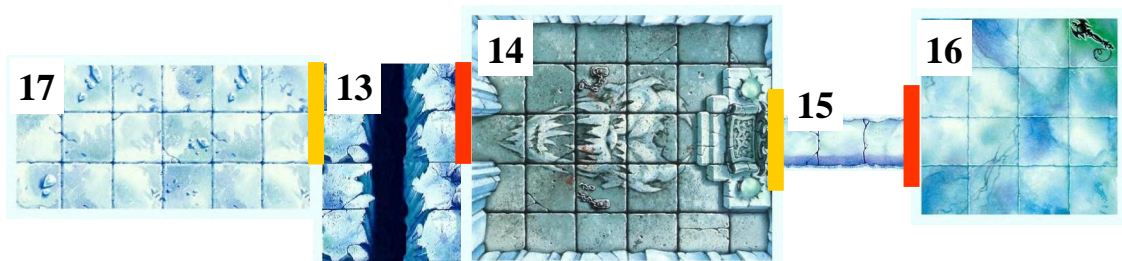
12 Ulfjards

5 Yetis

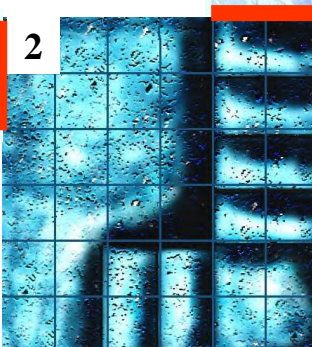
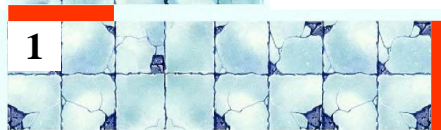
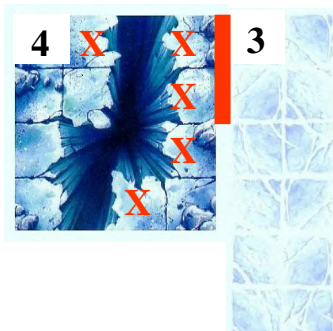
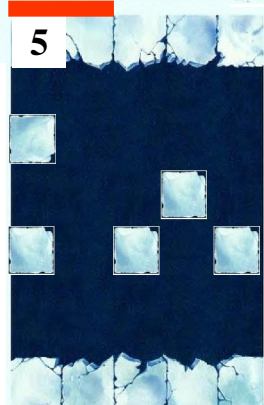
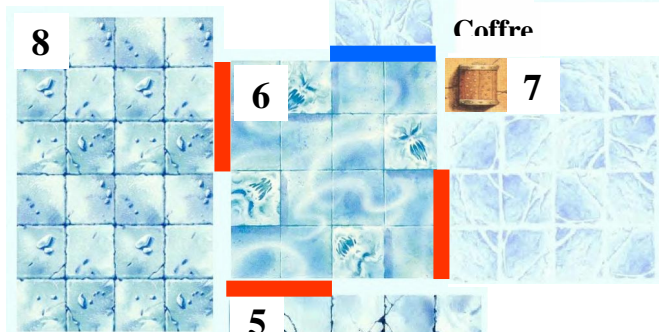
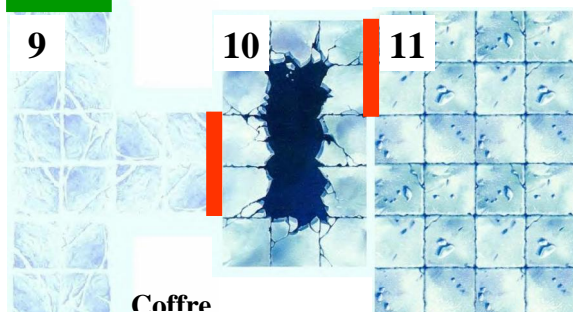
6 maîtres d'animaux

6 ours polaires

Oragrom démon des glaces



A LA RECHERCHE DU TALISMAN DE GLACE



Nord



- Porte normale
- Porte secrète
- Porte magique
- Porte verrouillée

Entrée

Etage un - Descente dans les égouts d'Altdorf

Après avoir marché sur quelques dizaines de mètres vous vous trouvez sous une vieille plaque d'égout rouillé votre éclaireur vous ouvre la plaque puis la referme derrière vous.

Evénements imprévus :

Si un événement imprévu arrive pendant que les guerrier explorent l'étage 1 des égouts d'Altdorf, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant:

- 1: Tirez un pion de guerrier, celui qui est désigné remarque qu'il a fait un accroc a son sac et qu'il a perdu 1D6 X 200 pièces d'or !
- 2: 12 rats géants apparaissent.
- 3: 2D6 coureurs d'égout Skavens apparaissent.
- 4: 1D6 encenseurs a peste Skavens apparaissent.
- 5: 1D3 rats ogres apparaissent.
- 6: Les guerriers trouvent un peu d'or, lancez 1D6 pour en déterminer la quantité exacte.



1 LE Puits MAUDIT

La pièce au nord est fermée magiquement, le sorcier détermine (test) qu'il faut 2 pierres runiques pour ouvrir cette porte; les portes est et ouest sont fermées à clefs, la porte sud est normale.

2 JONCTION

La pièce est gardée par 1 lance feu Skavens et 10 guerrier Skavens.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

3 FONTAINE DE LUMIERE

La pièce est gardée par 4 encenseurs a peste Skavens, 4 globadiers Skavens, 5 coureurs d'égout Skavens et 1 prêtre de la peste Skavens muni d'une épée de folie.

Une fois tout les monstres tués si les héros examinent les cadavres ils découvriront une clef en pendentif autour du cou du prêtre de la peste Skavens (c'est la clef de la porte est de la pièce 1).

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

L'eau de la fontaine est magique:

- Les monstres ne peuvent pas être déployé dans les cases adjacentes ni y finir un tour.
- Si un guerrier boit l'eau de la fontaine pour la première fois il retrouve tous ses points de vie, si c'est le sorcier il retrouve aussi ses points de pouvoir de réserve. Si un guerrier tente de boire a nouveau il perd 1D6 points de vie et 1D6 points de pouvoir si c'est le sorcier.

La porte secrète à l'est se trouve par une simple fouille de la pièce.

4 SALLE DE GARDE

La pièce est gardée par 1 rat ogre 4 rats géants.

Une fois tous les monstres tués si les héros examinent les débris ils trouvent un tonneau de bière et une clef (c'est la clef de la porte ouest de la pièce 1).

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

La porte secrète à l'est se trouve par une simple fouille de la pièce.

5 CERCLE CABALISTIQUE

La pièce est gardée par 4 revenants.

Une fois tous les monstres tués si les héros trouvent les trésors suivant:

- Armure de Taakan (26p73).
- Gemmes de vie (55p71).
- Epée runique de bronze (13p67).
- Un parchemin de maître du vide (pouvoir de soins niveau 8 p59).
- Un trésor de Donjon par guerrier restant

6 UN COUDE ET UN COULOIR

Les deux couloirs sont gardés chacun par 6 coureurs d'égout Skavens.

Pas de trésors à l'issue de ces événements.

7 ABIME DE FEU

La pièce est gardée par 1 sorcier Skavens, 1 champion vermine de choc Skavens et 10 vermines de choc Skavens.

Une fois tous les monstres tués si les héros trouvent un bâton de diabolium (31p73).

Devant la statue du dragon il y a une pierre avec une rune.

8 CRYPTTE

La pièce est gardée par 1 maître assassin Skavens avec une épée noire, 15 coureurs d'égout Skavens.

Une fois tous les monstres tués si les héros trouvent une perce-cœur (11p67).

Le pommeau de l'épée du gisant sur la tombe se décroche, c'est une pierre avec une rune.

Si les guerriers ouvrent la tombe un seigneur revenant s'anime, il est armé d'une lame des damnés et d'une armure serpent. Les héros trouvent ensuite une épée des héros (53p74) au fond de la tombe.

Maintenant que les héros possèdent les deux runes ils peuvent les mettre dans les creux de la porte nord de la salle 1.

9 LABORATOIRE SKAVENS

Le laboratoire est gardé par 1 sorcier Skavens, 4 jezzails Skavens, 12 vermines de choc Skavens, 1 seigneur de guerre Skavens armé d'une épée de douleur, d'une armure de carnage et d'une cape des ténèbres, et 2 rats ogres

Une fois tout les monstres tués si les héros trouvent 4 potions qui redonne tous les points de vie, 2 trésors des pièces objectifs (p72), 1 arme magique (p67) et 1 objet magique (p69)

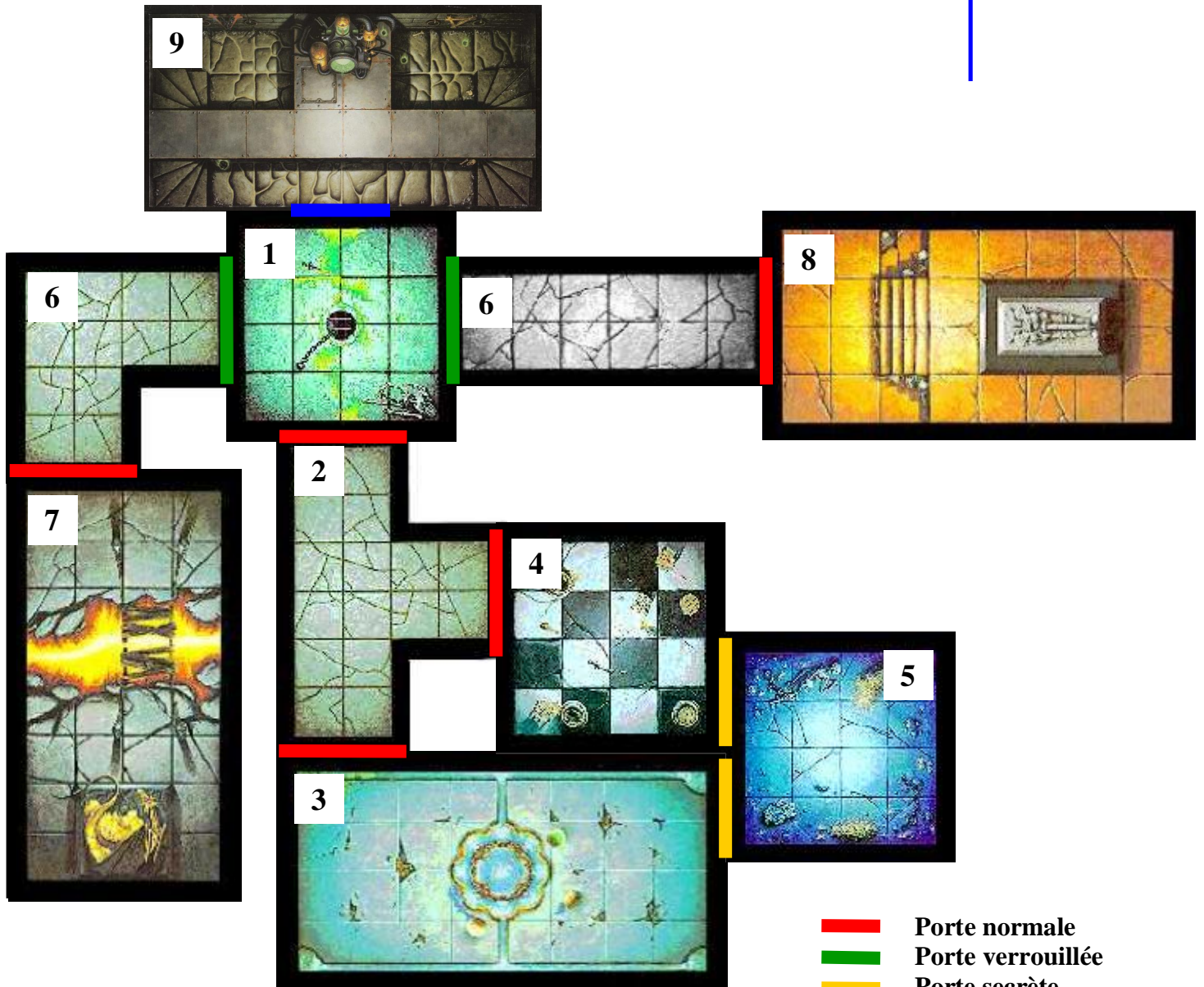
La machine Skaven au centre du laboratoire est un téléporteur à Malepierre qui emmène les Guerriers à l'étage suivant.

Les guerrier récupèrent leur point de vie et de pouvoir. Tous les objets sont rechargés.

Les Guerriers peuvent maintenant jouer l'étage deux des passages oubliés : « **La forge des Nains** ».

Les égouts d'Altdorf

Nord



Liste des monstres « Les égouts d'Altdorf »

1 lance feu Skavens
10 guerriers Skavens
6 encenseurs à peste Skavens
4 globadiers Skavens
15 coureurs d'égout Skavens
1 prêtre de la peste Skavens muni d'une épée de folie.
1 rat ogre
12 rats géants.
4 revenants.
6 coureurs d'égout Skavens.
2 sorciers Skavens
1 champion vermine de choc Skavens
10 vermines de choc Skavens.
1 maître assassin Skavens avec une épée noire
4 jezzails Skavens
12 vermines de choc Skavens
1 seigneur de guerre Skavens armé d'une épée de douleur, d'une armure de carnage et d'une cape des ténèbres
3 rats ogres

Liste des Objets « Les égouts d'Altdorf »

1 clef de la porte est
1 clef de la porte ouest
2 pierres avec une rune
1 téléporteur à Malepierre

Cartes trésors

Armure de Taakan (26p73).
Gemmes de vie (55p71).
Epée runique de bronze (13p67).
Un parchemin de maître du vide (pouvoir de soins niveau 8 p59).
Un bâton de diabolum (31p73).
Une épée perce-cœur (11p67).
Une épée des héros (53p74)

Etage deux - La forge des nains

Une lumière verte éblouissante aveugle les guerriers depuis qu'ils sont rentrés dans la machine Skaven. Après quelques minutes ils tombent sur le sol puis ils reprennent leurs esprits une porte leur fait face.

Evénements imprévus :

Si un événement imprévu arrive pendant que les guerriers explorent l'étage 2 la forge des nains, lancez 1D6 et reportez-vous au tableau suivant :

- 1: 12 gobelins surgissent.
- 2: 1D6+4 orques surprennent les guerriers.
- 3: 3 Minotaures apparaissent.
- 4: 1 troll attaque les guerriers.
- 5: 1D6+2 archers orques tirent sur les guerriers.
- 6: Les guerriers trouvent un peu d'or, lancez 1D6 pour en déterminer la quantité exacte

1 REPAIRE

Les guerriers tombent dans cette salle, ils perdent 1 point de vie sur 4+ à cause de la chute.

2 JONCTION

La pièce est gardée par 12 hobgobelins.
Pas de trésors à l'issue de cet événement.

3 SALLE DE GARDE

La pièce est gardée par 4 orques noirs, épaulé par 8 nains du chaos.
Tirer des trésors normalement après cet événement les guerriers trouvent en plus 3 rations dans les débris qui jonchent la pièce.
La porte Nord est fermée à clé.

4 CRYPTTE

La pièce est gardée par 1 sorcier nain du chaos escorté par 4 tromblons nain du chaos et 12 guerriers nains du chaos. Le sorcier doit être placé à coté de l'autel au fond de la pièce.
Une fois tous les monstres tués les héros trouvent un trousseau de clés.
Pas d'autres trésors à l'issue de cet événement.
Si les guerriers décident d'ouvrir le tombeau un gaz verdâtre en sort et inflige 1D3 points de dommages sans aucun modificateur à tous les personnages qui sont dans les 4 cases adjacentes au tombeau. Il y a une bombe naine dans le tombeau.
Le sorcier peut apprendre un des sorts sur le grimoire pour cela il doit rester 10 tours devant le grimoire sans rien faire d'autre, si des monstres apparaissent le sorcier doit choisir s'il continue ou non, s'il arrête alors il ne peut plus recommencer mais s'il continue alors les monstres le toucheront automatiquement. S'il parvient à rester les 10 tours alors il gagne le sort frelon (attaque niveau 1) de plus il retrouve tous les pions de pouvoir qu'il avait dépensé.

5 CELLULE

La clé pour ouvrir cette cellule est sur le trousseau du sorcier nain du chaos.

Un forgeron nain est enfermé dans ce sordide cachot depuis des années, pour remercier les guerriers il leur propose de graver une rune sur une hache dans la forge de la pièce 8 il peut aussi recharger 2 objets qui ne peuvent être utilisés qu'une fois par aventure, il ne fera cette proposition qu'une fois dans la pièce 8 en attendant, il suit les guerriers (normalement il ne doit pas se battre ni être attaqué par les monstres mais si cela est nécessaire à la survie des guerriers alors il interviendra).

6 ESCALIER

L'escalier est gardé par 6 hobgobelins et 2 tromblons nains du chaos.

Les guerriers trouvent un peu d'or à l'issue de ces événements consultez le tableau des trésors des salles de donjon (page 67), pour en déterminer la quantité exacte.

7 ABIME DE FEU

La pièce est gardée par 4 tromblons nains du chaos, 5 nains du chaos et 1 seigneur nain du chaos équipé d'une épée acérée, d'une armure serpent, d'un masque de cadon et d'une armure de résistance.

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 encombre.

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. 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 !!!

Une fois tous les monstres tués les héros trouvent deux trésors de quêtes.



8 FORGE (SALLE DES TORTURES)

La pièce est gardée par 5 guerriers nains du chaos, 4 hobgobelins et 1 centaure taureaux. Une fois tous les monstres tués et si les héros ont délivré le forgeron nain alors il peut leur graver une rune sur une hache (voir le livre de règles avancées pour plus de détail) il lui faut 7 tours et 2 tours par objet que les guerriers lui demandent de recharger. Les guerriers peuvent les laisser seul ou non car la forge génère suffisamment de lumière pour voir clair. Pas d'autres trésors à l'issue de cet événement. La porte secrète à l'est se trouve par une simple fouille de la pièce.

9 COULOIR

1 orque noir et 3 hobgobelins travaillent dans ce couloir, si le forgeron a commencé à travailler pour les guerriers, le bruit de la forge a alerté les monstres qui ont donc la compétence embuscade. Sinon les hobgobelins sont occupé à faire le mur. Pas de trésors à l'issue de cet événement. La clé pour ouvrir la porte Nord de ce couloir est sur le trousseau du sorcier nain du chaos.

10 PUIITS MAUDIT

La pièce est gardée par 4 guerriers nains du chaos, 4 tromblons nains du chaos et 1 centaure taureaux. Dans le coffre les guerriers trouvent 3 bandages, 1 potion qui redonne tous les points de vie et 2 potions de force. Sur le râtelier d'armes ils peuvent récupérer :

- 1 bouclier.
- 1 grand bouclier.
- 1 fléau.
- 1 épée longue.
- 1 masse.
- 1 lance avec un bonus de +1 en force.
- 1 hache.
- 1 sabre (épée avec un bonus de +1 en force)

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

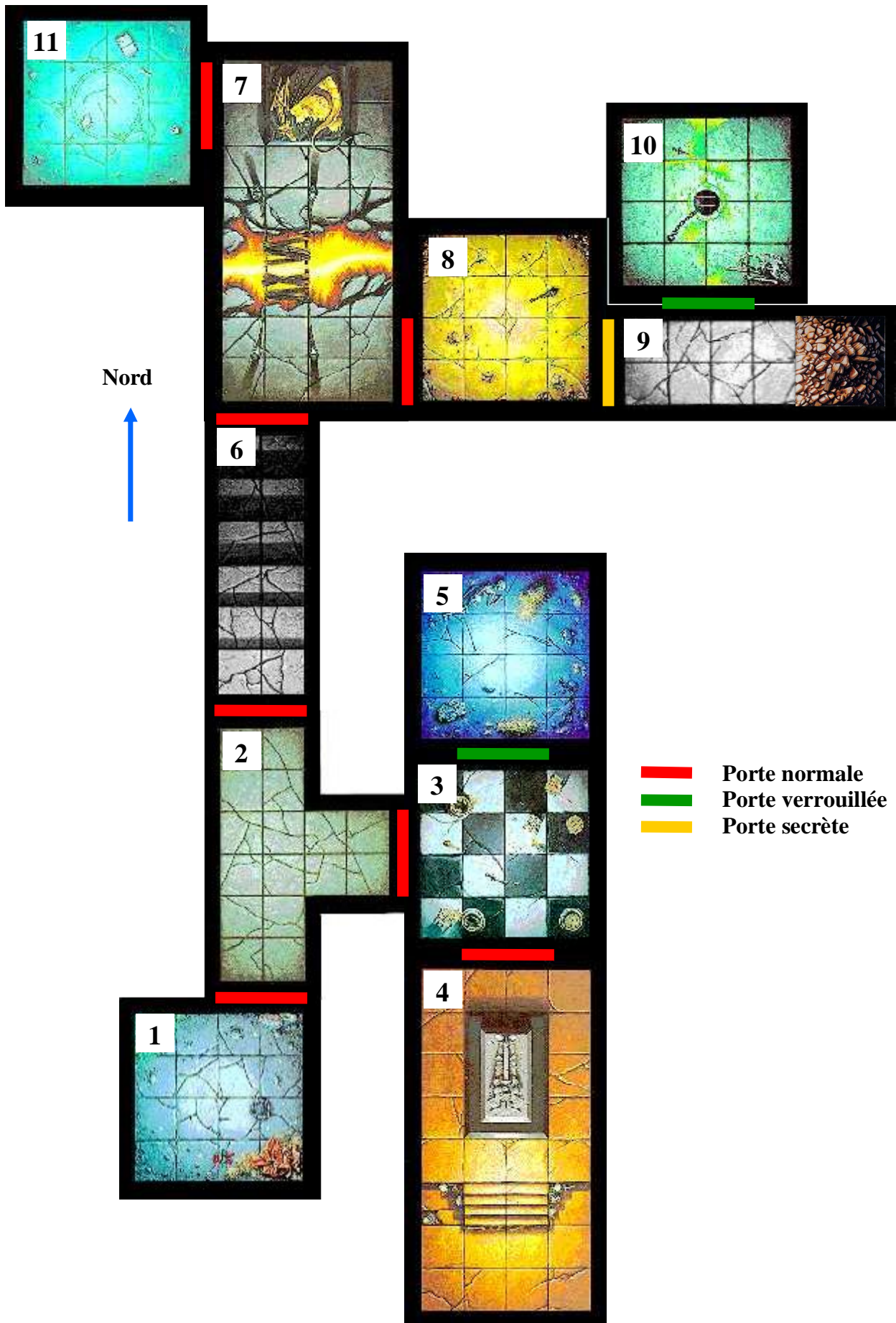
11 CERCLE CABALISTIQUE

La pièce est gardée par 4 guerriers nains du chaos, 4 tromblons nains du chaos et 1 centaure taureaux. Tirer des trésors normalement après cet événement. Une fois tous les monstres tués les héros trouvent un livre magique qui contient une incantation si le sorcier lit cette formule des mains violettes apparaissent et emmène les Guerriers à l'étage suivant.

Les guerriers récupèrent leur point de vie et de pouvoir. Tous les objets sont rechargés.

Les Guerriers peuvent maintenant jouer l'étage trois des passages oubliés : « **L'antre du Chaos** ».

La forge des nains



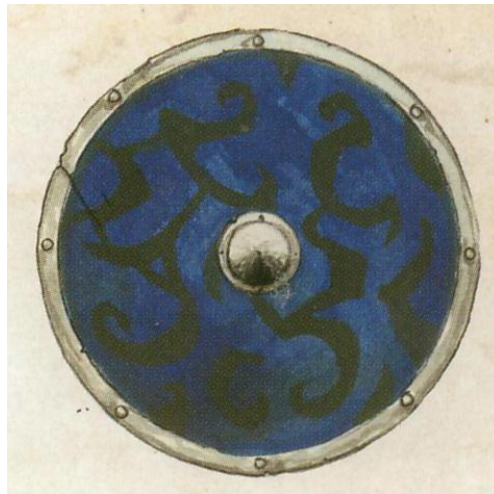
Etage trois - L'Antre du Chaos

Les mains qui vous avaient emportées vous déposent devant un pont suspendu.

Evénements imprévus :

Si un événement imprévu arrive pendant que les guerriers explorent l'étage 3 l'antre du chaos, lancez 2D6 et reportez-vous au tableau suivant :

- 2: Événement de donjon.
- 3: 1D3 Ogres apparaissent.
- 4: 1D6 Horreurs Roses de Tzeentch attaquent les Guerriers.
- 5: 1D6 Sanguinaires de Khorne surgissent dans la pièce.
- 6: 1D6 Guerriers du Chaos font face aux Guerriers.
- 7: 1D6+2 Hommes bêtes déferlent dans le donjon.
- 8: 1D6 Chiens du Chaos sautent sur les Guerriers.
- 9: 1D6 Porte pestes de Nurgle se jettent sur les Guerriers.
- 10: 1D6 Bêtes de Slaanesh attaquent les Guerriers.
- 11: 1D3 Minotaures agressent les Guerriers.
- 12: Les guerriers trouvent un peu d'or, consultez le tableau des trésors des salles de donjon (page 67), pour en déterminer la quantité exacte.



1 ABIME DE FEU

Les guerriers sont déposés sur les quatre cases extrêmes de la pièce.
La pièce est gardée par 2 Chiens du Chaos et 8 Hommes bêtes.
Tirer des trésors normalement après cet événement.

2 COULOIR DE L'ARENE

L'arène est remplie d'un liquide rouge. Si un Guerrier descend dans le sang il meurt.
La pièce est gardée par 4 Sanguinaires de Khorne.
Tirer des trésors normalement après cet événement.
La porte secrète au Sud se découvre par une simple fouille.

3 COUDE

Rien de particulier.

4 FONTAINE DE LUMIERE

La pièce est gardée par 6 Bêtes de Slaanesh et 1 Ogre.

Une fois tous les monstres tués les héros trouvent une épée fléau des démons de Slaanesh (42 page 73) et un objet magique.

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

Si les guerriers décident de fouiller la pièce ils trouvent 500 pièces d'or dissimulé dans des frusque.

Un Guerrier peut décider de boire l'eau de la fontaine il regagne alors 1D6 points de vies, une seule fois par Guerrier.

Les guerriers peuvent aussi faire une offrande s'ils lancent 500 pièces d'or dans la fontaine une Fée apparaît et chaque Guerrier ajoute un point de vie a son profil s'ils lancent 500 pièces d'or ils augmentent leur points de vie de 1D3.

5 ESCALIER

Les 2 cases marquées d'un X sont piégées : des lances sortent des murs dès qu'un Guerrier y passe, il perd alors 1D6 points de vie sans modificateur.

6 REPAIRE

Le repaire est gardé par 6 Porte pestes de Nurgle.

Tirer des trésors normalement après cet événement.

La porte secrète au Nord se découvre par une simple fouille.

7 JONCTION

La pièce est gardée par 4 Hommes bêtes et 2 centaures.

Tirer des trésors normalement après cet événement.

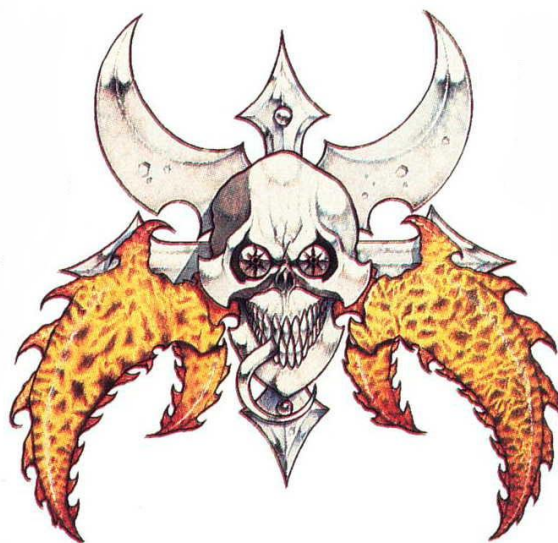
8 PUIITS MAUDIT

La pièce est gardée par 6 Porte pestes de Nurgle et 4 Nurglings.

Une fois tous les monstres tués les héros trouvent une épée fléau des démons de Nurgle (42 page 73).

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

Sur le mur Ouest il y a un volant si les héros le tournent le sang de l'arène se vide en coulant par une rigole puis il tombe dans le puits.



9 SALLE DE GARDE

La pièce est gardée par 4 Guerriers du Chaos et 2 Chiens du Chaos.

Il y a trois coffres au fond de la pièce, le premier est remplie de 1D6 ration et une carte de trésors, le second renferme 1D3 bandages et 1D3 potion de force, le dernier contient 1D3 ration et un trésor de pièce objectif.

10 L'ARENE

La pièce est gardée par 6 Sanguinaires de Khorne.

Une fois tous les monstres tués les héros trouvent une épée fléau des démons de Khorne (42 page 73).

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

La porte Nord est fermée à clé.

Si les Guerriers passent par la trappe ils ressortent de l'autre coté au tour suivant. Attention si tous les Guerrier n'entrent pas seul ceux qui sont avec le Barbare auront de la lumière.

11 CERCLE CABALISTIQUE

La pièce est gardée par 4 Guerriers Chaos et un sorcier du Chaos.

Pas de trésors à l'issue de cet événement.

Une fois tous les monstres tués les héros peuvent fouiller l'établi d'alchimie ils trouvent alors 1 clé en Or, 3 potion redonnant 1D6 points de vie, 2 potion redonnant 2D6 points de vie, 1 potion redonnant tous les points de vie, 3potion d'alchimie, 3 parchemin de sort déterminer aléatoirement les sort qu'ils contiennent (il doit y en avoir 1 d'attaque, 1 de protection, et 1 de soins).

12 CRYPTTE

La pièce est gardée par 6 Horreurs Roses de Tzeentch.

Une fois tous les monstres tués les héros trouvent une épée fléau des démons de Tzeentch (42 page 73).

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

Si les Guerriers ouvrent le tombeau ils y trouvent une armure de plate, un grand heaume et une épée à deux mains.

13 SALLE DES TORTURES

La pièce est gardée par 3 minotaures.

Tirer des trésors normalement après cet événement.

Les Guerriers trouvent de plus 3 bandages.

14 CHAMBRE DE L'IDOLE

La pièce est gardée par 4 Hommes bêtes, 4 Guerriers du Chaos, 1 Champion du Chaos, et 1 chamane Hommes bêtes, de plus un Sanguinaire de Khorne attaque le Sorcier, une Horreur Rose de Tzeentch attaque le Nain, un Porte peste de Nurgle attaque l'Elfe, une Bête de Slaanesh attaque le Barbare.

Chaque Guerrier reçoit un trésor de pièce objectif.

Une fois tous les monstres tués les héros peuvent faire exploser l'Idole, s'ils restent dans la pièce au moment de l'explosion ils perdent 1D6 points de vie sans modificateur. S'il demande à examiner les morceaux de l'idole ils se rendent compte qu'il s'agit d'une pierre précieuse : de l'Onyx un morceau vaut 10 pièces d'or et il y à 300 morceaux.

Les guerriers peuvent sortir par une brèche créée par l'explosion, ils récupèrent leur point de vie et de pouvoir. Tous leurs objets sont rechargés.

Les Guerriers peuvent maintenant retourner à Altdorf, accompagner d'une escorte envoyée par l'empereur, pour célébrer leur victoire.

L'antre du Chaos

